

PRÉVALENCE DES HABITUDES DE JEU ET DU JEU PATHOLOGIQUE AU QUÉBEC EN 2002

Février 2004



AUTEURS

Robert Ladouceur

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval

Christian Jacques

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval

Serge Chevalier

Institut national de santé publique du Québec

Serge Sévigny

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval

Denis Hamel

Institut national de santé publique du Québec

Denis Allard

Institut national de santé publique du Québec

REMERCIEMENTS

Les auteurs tiennent à remercier les psychologues du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu qui ont réalisé les entrevues cliniques nécessaires à la cueillette des données de la phase 2 de ce rapport :

Claude Boutin, M. Ps.

Michel Dumont, M. Ps.

Sandra Hopps, Ph. D.

Patricia-Maude Fournier, M. Ps.

Stella Lachance, M. Ps.

Chantal Mireault, M. Ps.

Olivier Pelletier, M. Ps.

Caroline Sylvain, Ph. D.

La présente recherche a bénéficié d'un financement du ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec.

RÉFÉRENCE SUGGÉRÉE :

Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., Hamel, D., & Allard, D. (2004). Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002. Québec et Montréal, Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.

Ce rapport est disponible gratuitement en version électronique sur les sites Internet du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (<http://gambling.psy.ulaval.ca>) et de l'Institut national de santé publique du Québec (www.inspq.qc.ca). Reproduction autorisée à des fins non commerciales à la condition d'en mentionner la source.

Cote Santécom ULAVAL-2004-001

Dépôt légal - 1^{er} trimestre 2004

Bibliothèque nationale du Québec

Bibliothèque nationale du Canada

ISBN 2-922847-03-9

© Université Laval et Institut national de santé publique du Québec (2004)

RÉSUMÉ

Ce rapport présente les résultats d'un sondage visant à évaluer les habitudes de jeu et les problèmes associés à cette problématique auprès de 8 842 adultes représentatifs de la population du Québec.

L'étude a été réalisée entre les mois de mai et novembre 2002. Cette partie de l'étude avait pour but :

- d'identifier la prévalence des joueurs à risque et des joueurs pathologiques probables au Québec;
- de décrire leurs principales caractéristiques;
- de comparer la prévalence courante des joueurs pathologiques probables et des joueurs à risque avec celles observées en 1996;
- de comparer les résultats révélés par l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) à ceux révélés par le South Oaks Gambling Screen (SOGS);
- de comparer la classification des participants obtenue lors de l'entrevue téléphonique à celle de l'entrevue clinique;
- de discuter les résultats en fonction de leurs implications pour la prévention et le traitement du jeu.

Habitudes de jeu et caractéristiques des joueurs

Quatre adultes sur cinq (81 %) se sont adonnés à des jeux de hasard et d'argent au cours de la dernière année. Ceci représente une baisse de participation statistiquement significative par rapport au taux de 90 % enregistré en 1996.

Les activités de jeu les plus populaires parmi la population générale sont : l'achat de billets de loterie (68 %), la participation à des tirages et levées de fonds (40 %), aller jouer au casino (18 %), miser de l'argent en jouant aux cartes en famille ou avec des amis (10 %), jouer au bingo (9 %) et jouer à la loterie vidéo (8 %).

Parmi les caractéristiques socio-économiques associées à la présence du jeu pathologique probable notons : être de sexe masculin, être célibataire, posséder une scolarité de niveau primaire ou secondaire et avoir un revenu familial annuel inférieur à 40 000 \$.

Parmi les autres caractéristiques également associées au jeu pathologique probable, relevons entre autres; se souvenir d'une perte ou d'un gain important lors des premières expériences de jeu tout comme rapporter qu'un membre de la famille ait déjà eu des problèmes de jeu ou des problèmes de toxicomanie.

Prévalence globale des problèmes de jeu

Pour l'année en cours, les taux de joueurs pathologiques probables et de joueurs à risque sont de 0,8 % et 0,9 % respectivement, soit entre 35 000 et 55 800 joueurs pathologiques probables et 40 000 et 62 000 joueurs à risque.

La prévalence courante du nombre de joueurs pathologiques probables et du nombre de joueurs à risque entre 1996 (1,0 % et 1,4 %) et 2002 (0,8 % et 0,9 %) est demeurée stable.

Les résultats obtenus à l'aide du SOGS et de l'ICJE montrent que les deux instruments se comportent de façon similaire lorsqu'il s'agit d'identifier les joueurs problèmes.

Les résultats obtenus à partir des entrevues semi-structurées réalisées par des cliniciens diffèrent nettement des résultats obtenus avec le SOGS ou l'ICJE; 82 % des joueurs, d'abord identifiés comme étant pathologiques probables à l'aide du SOGS et de l'ICJE, seraient en fait des faux positifs selon les cliniciens. En ce qui concerne les joueurs à risque, 56 % des participants d'abord identifiés comme étant joueurs à risque ne s'avéraient plus positifs.

Conclusion

La prévalence courante des joueurs pathologiques probables et à risques serait demeurée stable au Québec au cours des sept dernières années.

La divergence entre l'évaluation questionnaire et l'évaluation clinique est très importante et cette différence impose de clarifier cette question avant de démarrer de nouvelles études de prévalence transversales ou longitudinales.

Une fois le point précédent éclairci, une étude longitudinale devrait être réalisée au Québec afin de suivre avec précision l'évolution des habitudes de jeu des Québécois et Québécoises et de mesurer l'incidence du jeu pathologique. Cette étude permettrait également de documenter les facteurs qui contribuent à plonger certaines personnes dans des habitudes de jeu problématique ou à l'opposé de s'en sortir seul ou avec de l'aide.

AVANT-PROPOS

En juin 2002, le ministère de la Santé et des Services sociaux a confié au Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu et à l'Institut national de santé publique du Québec la réalisation d'une étude de prévalence des comportements et des problèmes de jeu sur l'ensemble du territoire du Québec.

L'objectif de cette étude est de déterminer la prévalence des joueurs à risque et des joueurs pathologiques probables au Québec ainsi que leurs caractéristiques associées. Afin d'atteindre adéquatement cet objectif, nous avons regroupé les principales analyses selon 1) l'ensemble des jeux (voir rapport intitulé *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*¹) et 2) selon les différents types de jeux (voir rapport intitulé *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*²). Toutes les analyses s'appuient sur les mêmes données.

Compte tenu de l'évolution rapide de la situation du jeu au Québec, cette nouvelle étude s'imposait. D'abord, elle s'inscrit comme une étape de l'évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique instauré par le ministère de la Santé et des Services sociaux en 2000-2001. Ensuite, les résultats fournissent un troisième point de mesure des habitudes de jeu de la population québécoise avec les données colligées en 1989 et 1996. Finalement, cette étude permettra de cibler les sous-groupes de la population les plus à risque au Québec, selon le type de jeu et selon plusieurs variables telles l'âge, le sexe, la scolarité ou le revenu, facilitant ainsi la mise en place de programmes de prévention du jeu excessif.

De façon spécifique, le lecteur trouvera dans le rapport intitulé *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002* des éléments de réponse relatifs à 1) l'identification de la prévalence des joueurs à risque et des joueurs pathologiques probables au Québec; 2) la description de leurs principales caractéristiques; 3) la comparaison de la prévalence courante avec celle observée en 1996; 4) la comparaison des résultats obtenus avec l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) à ceux mesurés par le South Oaks Gambling Screen (SOGS); et 5) la comparaison de la classification des participants obtenue lors de l'entrevue téléphonique par rapport à celle de l'entrevue clinique. Le rapport intitulé *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002* aborde spécifiquement les questions relatives à 1) la participation de la population québécoise aux jeux de hasard et d'argent modulée selon le type de jeu; 2) la prévalence des problèmes de jeux selon les différents jeux disponibles; et 3) les implications pour la prévention et le traitement du jeu.

¹ Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., Hamel, D., & Allard, D. (2004). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*. Québec et Montréal, Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.

² Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., & Sévigny, S. (2004). *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*. Montréal et Québec, Institut national de santé publique du Québec et Université Laval.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES TABLEAUX	VI
LISTE DES FIGURES.....	VII
LISTE DES FIGURES.....	VII
INTRODUCTION.....	1
PHASE 1.....	3
1 MÉTHODE.....	3
1.1 Échantillon	3
1.2 Instruments.....	3
1.3 Procédure	5
2 RÉSULTATS	7
2.1 Prévalence du jeu pathologique au Québec.....	8
2.2 Catégories de répondants selon les caractéristiques socio- démographiques	8
2.3 Catégories de répondants selon les variables associées.....	10
2.4 Comparaison des taux de prévalence courante de joueurs pathologiques probables de 1996 et 2002.....	11
2.5 Taux de prévalence pour l'année courante révélés par le SOGS (N = 4 603) et par l'ICJE (N = 4 225)	11
PHASE 2.....	13
1 MÉTHODE.....	13
1.1 Échantillon	13
1.2 Procédure	14
1.3 Instrument.....	15
2 RÉSULTATS	17
2.1 Correspondance entre les questionnaires utilisés lors du sondage et l'entrevue téléphonique clinique : taux pour l'année en cours	17
DISCUSSION.....	19
RÉFÉRENCES.....	23
ANNEXE 1 : BASE DE CALCUL POUR LE TAUX DE RÉPONSE	27
ANNEXE 2 : QUESTIONNAIRES.....	29
ANNEXE 3 : TEXTE D'INTRODUCTION À L'ENTREVUE	69
ANNEXE 4 : CATÉGORIES DES RÉPONDANTS SELON DIFFÉRENTES VARIABLES	71

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Fréquences de participation (en %) aux groupes d'activités de jeu les plus populaires selon la population générale et la population des joueurs.....	7
Tableau 2 : Taux de prévalence courante selon les catégories de répondants, l'année de sondage et l'instrument de mesure	8
Tableau 3 : Nombre de répondants selon les catégories de répondants à chacune des étapes de sélection des participants à la phase 2	14
Tableau 4 : Tabulation croisée du type de joueurs selon les instruments de sondage (SOGS et ICJE) et selon l'interview clinique (DSM-IV) pour la prévalence courante	17

LISTE DES FIGURES

Figure 1 :	Catégories de répondants selon le sexe	71
Figure 2 :	Catégories de répondants selon le groupe d'âge	71
Figure 3 :	Catégories de répondants selon le statut matrimonial.....	72
Figure 4 :	Catégories de répondants selon l'occupation.....	72
Figure 5 :	Catégories de répondants selon la scolarité complétée	73
Figure 6 :	Catégories de répondants selon la fréquentation d'un lieu de culte	73
Figure 7 :	Catégories de répondants selon le revenu familial annuel brut.....	74
Figure 8 :	Catégories de répondants selon le statut foncier	74
Figure 9 :	Catégories de répondants selon la perception de leur situation économique	75
Figure 10 :	Catégories de répondants selon la croyance par rapport aux pertes	75
Figure 11 :	Catégories de répondants selon la croyance par rapport aux stratégies	76
Figure 12 :	Catégories de répondants selon l'expérience d'un gain important.....	76
Figure 13 :	Catégories de répondants selon l'expérience d'une perte importante.....	77
Figure 14 :	Catégories de répondants selon la présence d'un problème de drogues ou d'alcool dans la famille.....	77
Figure 15 :	Catégories de répondants selon la présence d'un problème de jeu dans la famille.....	78
Figure 16 :	Catégories de répondants selon la présence d'idées suicidaires.....	78
Figure 17 :	Catégories de répondants selon la présence d'idées suicidaires causées par le jeu.....	79
Figure 18 :	Catégories de répondants selon les tentatives de suicide.....	79
Figure 19 :	Catégories de répondants selon la consommation d'alcool et de drogues en jouant.....	80

Figure 20 : Catégories de répondants selon le fait de jouer sous l'effet d'alcool ou de drogues	80
Figure 21 : Catégories de répondants selon l'impression d'avoir un problème d'alcool ou de drogues	81
Figure 22 : Catégories de répondants selon l'envie de jouer suite à un événement pénible	81
Figure 23 : Catégories de répondants selon l'envie de consommer de l'alcool suite à un événement pénible	82
Figure 24 : Catégories de répondants selon l'envie de consommer des drogues suite à un événement pénible	82
Figure 25 : Catégories de répondants selon le suivi médical dû au stress	83
Figure 26 : Catégories de répondants selon le sentiment de déprime	83

INTRODUCTION

Au cours de l'année financière 2002-2003, Loto-Québec a présenté des revenus records dépassant 3 milliards 700 millions de dollars (Loto-Québec, 2003). Depuis la création de cette société d'État en 1970, les revenus par année financière ont connu une constante progression. Ceci illustre bien la situation des jeux de hasard et d'argent au Québec. Une situation comparable s'observe également dans la plupart des pays industrialisés. Plusieurs nouvelles formes de jeux de hasard et d'argent sont maintenant légalement disponibles. Avant les années 70, les jeux de hasard et d'argent permis au Canada se limitaient aux bingos organisés par des organismes de charité, aux loteries pour des œuvres de bienfaisance, aux courses de chevaux et aux paris entre individus. Trente ans plus tard, d'autres activités de jeu ont été légalisées, entre autres, les loteries étatiques, les appareils de loterie vidéo, les jeux offerts dans les casinos et le bingo en réseau. L'accroissement de la disponibilité des jeux et des revenus qui en découlent sont-ils associés à une augmentation de la prévalence du jeu pathologique?

Peu de données permettent de répondre à cette question qui alimente un débat houleux au Québec. Les seules statistiques provinciales qui permettent d'établir une trajectoire dans le temps datent de 1989 et de 1996. Ces études révèlent notamment que la prévalence à vie du jeu pathologique probable serait passée de 1,2 % en 1989 (Ladouceur, 1991) à 2,1 % en 1996 (Ladouceur, Jacques, Ferland, & Giroux, 1999). Rappelons qu'entre 1989 et 1996, Loto-Québec a ouvert deux casinos et légalisé 14 644 appareils de loterie vidéo. L'offre de jeux régie par l'État s'est donc nettement accrue pendant cette période. Des données récentes portant spécifiquement sur la région de Montréal révèlent une prévalence courante de jeu pathologique probable de 1,1 % (Chevalier & Allard, 2001). Ce taux se compare à celui obtenu par Ladouceur et ses collègues en 1996, si on utilise la prévalence courante, soit 1 % pour les joueurs pathologiques probables.

Bien que la façon optimale de suivre l'évolution des habitudes de jeu dans une population donnée serait d'utiliser un devis de type longitudinal, encore peu d'études du genre ont été effectuées, notamment en raison des coûts et des difficultés associés à ce type de devis. Les recherches réalisées à ce jour s'inscrivent presque toutes dans un devis de type transversal. Si un tel devis comporte des limites, ces recherches fournissent néanmoins des renseignements importants et utiles. Dans un récent relevé de la littérature, Wiebe (2003) a identifié 24 études qui ont évalué pour une deuxième fois (« replication studies ») les habitudes de jeu dans une population donnée. Seulement trois d'entre elles (13 %) ont été publiées dans une revue scientifique faisant appel à un comité de pairs, lequel comité, de par son travail de révision, n'accepte pour publication que les études qui satisfont aux exigences scientifiques minimales de la revue. Cet état de fait place le chercheur dans une position inconfortable puisque l'accès à l'information voulue est souvent difficile, et lorsqu'elle est accessible, elle n'a pas nécessairement reçu l'approbation exigée par la communauté scientifique.

Pour fins de comparaison, nous citerons les résultats d'une étude menée en 2001 en Ontario (Wiebe, Single & Falkowski-Ham, 2001). Lors d'un sondage téléphonique, ces chercheurs ont interrogé 5 000 adultes. Les données obtenues indiquent respectivement que 0,7 % et 3,1 % de la population a été classée joueur pathologique probable et joueur éprouvant des problèmes modérés avec le jeu. Ces résultats étaient semblables à ceux rapportés cinq années plus tôt pour la même population (Ferris & Stirpe, 1995).

Qu'en est-il de la situation du jeu pathologique pour l'ensemble du Québec en 2002? Pour répondre à cette question, il importe de retourner sur le terrain et de sonder l'ensemble de la population du Québec. Plusieurs observations portent à croire que la prévalence a augmenté au cours des dernières années. Parmi ces raisons, il suffit de mentionner l'offre de jeu grandissante, à savoir l'ouverture d'un nouveau casino (1996), le nombre record de 15 314 appareils de loterie-vidéo accessibles en 1998-1999 (Loto-Québec, 1999) par rapport aux 14 644 appareils de 1996 (Loto-Québec, 1996) ainsi que l'implantation du bingo en réseau en 1997-1998. Une étude a d'ailleurs récemment démontré que l'accroissement de la disponibilité des jeux fait augmenter l'activité de jeu dans une population (Jacques, Ladouceur & Ferland, 2000).

Rappelons qu'en 1980, l'Association américaine de psychiatrie reconnaissait officiellement le jeu pathologique comme étant un trouble du contrôle de l'impulsion (DSM-III; A.P.A., 1980). Les joueurs pathologiques sont des individus émotionnellement dépendants du jeu, qui ont perdu le contrôle des aspects personnel, familial et professionnel de leur vie et qui présentent habituellement plusieurs signes d'un piètre fonctionnement psychosocial (Blaszczynski, 1998; Ladouceur, Sylvain, Boutin, & Doucet, 2002). Depuis la reconnaissance du jeu pathologique, des études de prévalence ont été réalisées aux États-Unis, au Canada, en Europe, en Australie, en Nouvelle-Zélande et dans d'autres pays (voir Becoña, 1996; Ladouceur, 1996; Volberg, 1996; Volberg, Abbott, Roennberg & Munck, 2001; Wong & So, 2003). Généralement, dans les populations adultes, ces études identifient entre 0,5 % et 2,0 % de joueurs pathologiques pendant la période courante (entre 6 à 12 mois) et entre 1,0 % et 2,5 % de joueurs pathologiques à vie (Shaffer, Hall & Vander Bilt, 1997).

La présente étude de prévalence reprend en partie la méthodologie utilisée en 1989 et 1996. En outre, l'étude actuelle inclut une méthodologie en deux phases. La phase 1 a été conçue pour estimer les taux de prévalence en 2002 dans la population adulte au Québec; comparer ces taux à ceux obtenus antérieurement et préciser les différences potentielles entre les taux de prévalence obtenus par deux instruments, le South Oaks Gambling Screen (SOGS) et l'Inventaire canadien du jeu excessif (ICJE). Enfin, la phase 2 a pour but d'examiner la justesse de la classification des répondants lors de la phase 1. Pour ce faire, les classifications obtenues lors des sondages réalisés à l'aide du SOGS et de l'ICJE ont été comparées à celles obtenues par un clinicien qui a réalisé une entrevue semi-structurée auprès des mêmes répondants.

PHASE 1

1 MÉTHODE

1.1 Échantillon

Des numéros de téléphone ont été sélectionnés au hasard à partir d'une banque de numéros de téléphone générés aléatoirement et couvrant toutes les régions du Québec. Les personnes âgées de 18 ans et plus, domiciliées aux numéros retenus et aptes à répondre au téléphone, faisaient l'objet d'une sélection aléatoire basée sur un algorithme informatique. Les employés d'une firme de sondage, entraînés par des membres de notre équipe de recherche, ont effectué les entrevues téléphoniques. Au total, 8 842 entrevues ont été complétées sur une possibilité de 15 679 appels, ce qui correspond à un taux de réponse de 60,8 %³. Il s'agit d'un taux qui se compare avantageusement à ceux obtenus récemment dans ce type d'étude. L'échantillon représente adéquatement la population visée. Lorsque nécessaire, plus de 20 tentatives étaient faites dans le but de joindre chaque numéro. Les entrevues étaient réalisées sur trois plages horaires (les après-midi de semaine, les soirs de semaine et la fin de semaine) entre mai et novembre 2002. Les réponses des participants ont été pondérées selon leur poids dans l'échantillon, en fonction du nombre de lignes téléphoniques branchées à leur domicile, du nombre d'adultes vivant dans leur maison, de leur sexe, du taux de réponse global et de la région où ils habitent (sur la base de 17 des 18 régions sociosanitaires du Québec). La durée moyenne de l'entrevue était de 11 minutes.

1.2 Instruments

L'entrevue téléphonique (voir Annexe 2) utilisée dans le cadre de cette étude comporte quatre sections : 1) la participation au jeu, 2) l'évaluation des problèmes de jeu (comprenant soit le SOGS ou l'ICJE), 3) l'évaluation de problèmes associés et 4) les renseignements généraux.

Inventaire des jeux de hasard et d'argent (section 1 de l'entrevue) : Cet inventaire détermine la fréquence de participation, au cours de la dernière année, à différents jeux de hasard et d'argent (jeux étatiques, autres jeux légaux, jeux illégaux, jeux sur Internet et « day trading » à la bourse) ainsi que le montant d'argent dépensé à ces jeux. La première partie de l'inventaire comprend 26 questions. Trois questions filtres précisent si le participant s'adonne aux jeux de loterie, aux jeux de casino et aux paris sportifs. Une réponse positive de la part du participant à l'une ou l'autre de ces questions filtres conduit à des sous-questions portant spécifiquement sur la fréquence de participation à des activités de jeu regroupées sous cette catégorie (3 questions dans le cas des jeux de loteries, 5 questions pour les jeux de casino et 4 questions pour les paris sportifs). Dix autres questions portant sur des jeux spécifiques

³ Le taux de réponse rapporté est calculé de la même façon que dans les études de 1989 et de 1996 : taux de réponse = individus qui ont complété l'entrevue téléphonique / (individus qui ont complété l'entrevue téléphonique + refus standard + refus en raison d'un problème de santé). L'Annexe 1 présente la base de calcul du taux de réponse rapporté (dit « compréhensif ») ainsi que la base de calcul d'un taux de réponse restrictif évalué à 55,6 %.

complètent le tableau. Une dernière question évaluant la perception du répondant quant au fait d'avoir trop joué dans le passé complète la première partie de l'inventaire.

La seconde partie vise à déterminer, pour chacun des jeux auxquels le participant affirme avoir joué au cours de la dernière année, le montant d'argent généralement dépensé. Les consignes font référence à l'argent personnel et non à l'argent comptabilisé à partir des gains pariés à nouveau et dépensés au jeu. Bien que la question porte sur une période d'un mois, le participant pouvait répondre en fonction de quatre intervalles de temps : par jour, par semaine, par mois et par année. Cet inventaire s'inspire largement de celui utilisé dans l'Indice canadien du jeu excessif (Ferris & Wynne, 2001)

Problème de jeu (section 2 de l'entrevue) : Les activités de jeu et les taux de prévalence sont basés sur deux instruments : le South Oaks Gambling Screen (SOGS) et l'Indice canadien de jeu excessif (ICJE). Une procédure aléatoire déterminait l'administration de l'un ou de l'autre des instruments. Les interviewers ont utilisé la version du SOGS (Lesieur & Blume, 1987) adaptée pour des entrevues téléphoniques (Volberg & Steadman, 1988).

Le SOGS comprend 20 items basés sur les critères diagnostiques du DSM-III pour le jeu pathologique. Les répondants obtenant un score de 3 ou 4 sont classés comme joueurs à risque⁴ tandis que ceux dont le score s'élève à 5 ou plus sont dans la catégorie des joueurs pathologiques probables. Puisque la plupart des répondants étaient francophones, une version traduite du SOGS a également été utilisée (Ladouceur, 1991).

L'ICJE (Ferris & Wynne, 2001) comprend 14 items incluant 9 items dont les scores, d'une valeur de 0 à 3, sont utilisés pour calculer l'indice total. Les répondants obtenant des scores variant de 3 à 7 sont classés comme joueurs à risque tandis que ceux atteignant des scores de 8 ou plus sont classés comme joueurs pathologiques probables. L'ICJE a été développé en français et en anglais.

Une mesure des caractéristiques métrologiques de l'ICJE a été réalisée (Ferris & Wynne, 2001). Sa fiabilité est bonne, avec un coefficient alpha de Cronbach de 0,84. Les résultats obtenus au test-retest sont acceptables, avec une corrélation de 0,78. Un test de validité de critère a également été réalisé en comparant l'ICJE au DSM-IV et au SOGS. Les résultats ont montré que l'ICJE était fortement associé avec ces deux mesures (0,83). La validité de construit a démontré une corrélation entre l'argent dépensé au jeu, la fréquence de jeu et le nombre de conséquences négatives.

Les deux instruments utilisés, le SOGS et l'ICJE, visaient à estimer les taux de prévalence pour l'année courante (12 mois) et à vie. Chacune des questions du SOGS et de l'ICJE est formulée de façon à mesurer la prévalence à vie. Lorsque le participant répond par

⁴ Les joueurs à risque forment une catégorie encore relativement peu étudiée. L'état actuel des connaissances ne permet pas de savoir si les personnes regroupées dans cette catégorisation sont stables ou si elles sont en transition, imminente ou éventuelle, vers une amélioration de leur condition ou, inversement, une détérioration les amenant au jeu pathologique. Deux choses sont certaines : les personnes identifiées à risque n'atteignent pas le seuil normatif de la pathologie mais présentent déjà des symptômes sérieux pouvant affecter leur santé.

l'affirmative à l'une ou l'autre de ces questions, une sous-question est immédiatement posée afin de préciser si le comportement est également survenu au cours de la dernière année. De façon générale, la formulation suivante est utilisée : « Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois? »

Problèmes associés (section 3 de l'entrevue) : Cette section comprend 18 questions évaluant : (a) la perception des jeux de hasard et d'argent (2 questions), (b) les expériences de jeu passées (2 questions), (c) les problèmes de jeu et de toxicomanie des membres de la famille (2 questions), (d) la consommation d'alcool ou de drogues du participant (3 questions), (e) les événements pénibles vécus et le comportement de jeu ou de consommation de substances psychotropes (3 questions), (f) le suivi médical pour un problème de santé physique ou mentale (1 question) et finalement (g) les sentiments dépressifs et les idées ou tentatives de suicide (5 questions). Ces questions sont identiques ou très semblables à celles utilisées lors de la validation de l'ICJE (Ferris & Wynne, 2001)

Renseignements généraux (section 4 de l'entrevue) : Vingt-deux questions colligent les renseignements généraux tels que le sexe, l'âge, la scolarité, l'état matrimonial, le statut occupationnel, le lieu de naissance du participant et de ses parents, la langue, la religion ainsi que la situation économique du participant.

1.3 Procédure

Un prétest a été réalisé en français et en anglais auprès d'un échantillon de 100 ménages. Au total, 65 entrevues en français et 35 en anglais ont été effectuées. Ce prétest a permis de vérifier le déroulement des diverses procédures, la compréhension des questions et d'évaluer le travail des interviewers. Des modifications mineures ainsi que certaines précisions ont été apportées suite au prétest.

Au moment de l'appel, l'interviewer lit une brève introduction qui présente l'objectif de l'étude ainsi que certains aspects liés à la sélection du participant. Il est également mentionné que le participant est libre de participer à l'étude et qu'il peut se retirer en tout temps et ce, sans aucun préjudice (voir Annexe 3). Cette étude a été approuvée par le Comité d'éthique de la recherche de l'Université Laval.

Les participants devaient répondre à toutes les questions de l'inventaire des jeux de hasard et d'argent, sauf lorsqu'ils mentionnaient spontanément à au moins deux reprises et ce à deux questions différentes, qu'ils ne jouaient à aucun jeu de hasard et d'argent. Cette procédure a été mise en place afin de ne pas perdre ces participants qui se disent très peu concernés par ce type d'enquête et qui sont généralement contrariés par des questions, à leurs yeux, inappropriées sur leurs habitudes de jeu (notre expérience passée montre que les répondants qui ne s'adonnent à aucun jeu de hasard et d'argent ont tendance à ne pas compléter l'entrevue). Dans ce contexte, nous avons donc postulé qu'ils ne jouaient à aucun jeu de hasard et d'argent. Dans les autres cas, toutes les questions ont été posées.

Dans le but de réduire le nombre de questions qui peuvent sembler insuffisamment pertinentes aux participants qui ne jouent pas ou très peu et afin d'optimiser la validité des résultats, tous les répondants devaient répondre à l'un des deux critères suivants avant d'évaluer le problème de jeu (la section 2 de l'entrevue téléphonique) : a) avoir dépensé plus de 520 \$ sur une base annuelle, à l'ensemble des jeux de hasard et d'argent ou b) estimer avoir déjà trop joué, trop dépensé d'argent ou passé trop de temps à jouer à des jeux de hasard et d'argent. Les sections 3 (problèmes associés) et 4 (renseignements généraux) étaient administrées à tous les participants, à l'exception de certaines questions posées uniquement aux participants ayant indiqué avoir déjà joué.

2 RÉSULTATS⁵

Le jeu est une activité très commune et environ quatre adultes québécois sur cinq (81 %) rapportent avoir joué d'une façon ou d'une autre au cours de la dernière année. Ce pourcentage est inférieur au 90 %⁶ observé il y a sept ans dans cette province (X2 (1 N = 10 099) = 59,13; $p < 0,001$). La somme d'argent maximale perdue au jeu en une journée a diminué significativement entre 1996 (M = 360 \$; E-T = 2 566; N = 1 046) et 2002 (M = 74 \$; E-T = 1 048; N = 6 147) selon le test T de Welch (T (1 105) = 3,55; $p < 0,001$).

Les six groupes d'activités de jeu les plus populaires tant auprès de la population générale qu'auprès des personnes qui rapportent avoir joué au cours de la dernière année, sont, dans l'ordre, l'achat de billets de loterie (pour toutes les loteries confondues), la participation à des tirages et levées de fonds, aller jouer au casino, miser de l'argent en jouant aux cartes en famille ou avec des amis, jouer au bingo et jouer à la loterie vidéo (voir tableau 1).

Tableau 1 : Fréquences de participation (en %) aux groupes d'activités de jeu les plus populaires selon la population générale et la population des joueurs

Type de jeu	Population générale (n = 8 842)	Population des joueurs (n = 7 172)
Loteries (toutes les loteries confondues)	68,1	83,9
Tirages et levées de fonds	39,6	48,7
Aller jouer au casino	17,6	21,7
Jouer aux cartes en famille / avec des ami(e)s	10,5	12,9
Bingo	9,0	11,1
Loterie vidéo (ALV)	7,8	9,6

⁵ La somme des pourcentages peut être différente de 100 % en raison des arrondissements. Par ailleurs, d'une analyse à l'autre, le n peut varier en fonction du nombre de répondants qui ont des données complètes et également en fonction des arrondissements.

⁶ Il est à noter qu'en 1996 (Ladouceur et al, 1999), le taux de 63 % de participation au jeu provient de la question « Pendant la dernière année, combien de fois avez-vous joué ou parié de l'argent? ». Cette question était basée sur une échelle Likert en quatre points et était posée au tout début de l'entrevue téléphonique. Par contre, lorsque la participation au jeu est compilée à partir des réponses aux questions sur la participation aux dix jeux de hasard et d'argent listés dans l'entrevue de 1996, le pourcentage de participation aux jeux au cours de la dernière année augmente à 90 %. Cette différence s'explique en partie par le fait qu'une majorité de répondants (71 %) ne considèrent pas jouer ou parier de l'argent lorsqu'ils achètent des billets de loterie (tous types confondus). Nous avons donc utilisé le taux de 90 % pour fin de comparaison avec les données 2002.

2.1 Prévalence du jeu pathologique au Québec

Selon les résultats obtenus par l'échantillon ayant complété les quatre sections de l'évaluation (N = 8 828), ce qui inclut 4 603 individus ayant été évalués avec le SOGS et 4 225 individus avec l'ICJE, on observe pour l'année en cours, des taux de prévalence de joueurs pathologiques probables et de joueurs à risque de 0,8 % (l'intervalle de confiance : 0,6 à 1,0) et 0,9 % (l'intervalle de confiance : 0,7 à 1,1) respectivement. Le nombre de joueurs pathologiques probables dans la population adulte au Québec en 2002 (basé sur le recensement de Statistique Canada de 2001 identifiant 5 531 620 adultes dans cette province) se situerait entre 35 000 et 55 800 individus tandis que le nombre de joueurs à risque représenterait entre 40 000 et 62 000 adultes⁷ (voir le tableau 2).

Tableau 2 : Taux de prévalence courante selon les catégories de répondants, l'année de sondage et l'instrument de mesure

Année du sondage	Instrument	Catégorie de répondants		
		Sans problème	À risque	Pathologique probable
2002	SOGS + ICJE (N = 8 828)	98,3	0,9	0,8
2002	ICJE (N = 4 225)	98,2	1,0	0,7
2002	SOGS (N = 4 603)	98,3	0,9	0,9
1996	SOGS (N = 1 257)	97,6	1,4	1,0

2.2 Catégories de répondants selon les caractéristiques socio-démographiques

Concernant les catégories de répondants, les caractéristiques principales des Québécois sont les suivantes : les proportions relatives aux trois catégories de répondants varient selon le sexe (χ^2 (2, N = 8 829) = 19,95, $p < 0,001$). Nous retrouvons plus d'hommes parmi les joueurs à risque (JAR : 65 %) et les joueurs pathologiques probables (JPP : 69 %) comparativement aux répondants sans problème de jeu (SPJ : 49 %) ($p < 0,05$)⁸. Des données plus détaillées sont présentées à l'Annexe 4 en rapport avec les analyses de la section résultats. Par exemple, les données relatives au sexe sont présentées à la figure 1

⁷ La procédure de 2002 différait de celle utilisée en 1996. Malheureusement, suite à un impair dans la programmation d'une des questions filtres, la prévalence à vie n'a pu être évaluée chez 5 833 répondants qui rapportaient avoir joué moins de 521 \$ au cours de la dernière année. Bien que ces répondants soient actuellement des joueurs sans problème, il apparaît impossible de déterminer précisément combien d'entre eux auraient pu manifester des problèmes de jeu au cours de leur vie. Dans ces conditions, les taux de prévalence à vie de joueurs pathologiques probables et de joueurs à risque ne peuvent être calculés.

⁸ Afin de comparer les proportions entre elles, des analyses du khi carré ont été produites, suivies, lorsque nécessaire, d'analyses de comparaisons multiples conformément à la procédure mise au point par Cox et Key (1993). Cette procédure permet de contrôler les erreurs de type I.

de l'Annexe 4, alors que les données relatives aux autres variables sont illustrées par les autres figures de la même annexe.

Tel qu'illustré à la figure 2, les proportions relatives aux catégories de répondants varient également selon l'âge ($X^2(8, N = 7\,966) = 22,22, p < 0,01$). La proportion de joueurs à risque âgés de 18 à 24 ans (26 %) est statistiquement plus élevée que dans les deux autres catégories de joueurs (SPJ : 12 % et JPP : 12 %). D'autre part, chez les gens âgés de 55 ans et plus, on retrouve plus de personnes n'éprouvant pas de problème avec le jeu (27 %) et de joueurs à risque (22 %) que de joueurs pathologiques probables (13 %) ($p < 0,05$).

En ce qui a trait à l'état civil (voir figure 3), les proportions relatives aux catégories de répondants varient selon l'état matrimonial ($X^2(4, N = 8\,723) = 17,96, p < 0,001$). Quarante-deux pour cent des joueurs à risque sont célibataires, comparativement à 26 % des joueurs sans problème de jeu et 36 % des joueurs pathologiques probables ($p < 0,05$).

Les catégories de répondants sont également liées au statut d'emploi ($X^2(6, N = 8\,769) = 30,80, p < 0,001$). Une proportion significativement inférieure de joueurs pathologiques probables (9 %) est observée chez les personnes au foyer et les retraités, en tant que groupe, comparativement aux autres catégories de répondants (SPJ : 25 % et JAR : 15 %). De plus, significativement plus de joueurs à risque sont présents chez les étudiants et les individus sans emploi (JAR : 14 % et 15 % respectivement) que chez les deux autres catégories de répondants (SPJ : 8 % et 6 %; JPP : 6 % et 7 %). Contrairement aux occupations précédentes, les catégories de répondants ne varient pas selon la proportion de personnes qui travaillent (voir figure 4).

Le problème de jeu est associé au niveau de scolarité ($X^2(2, N = 8\,698) = 12,08, p < 0,01$). Parmi les gens qui n'ont complété que le niveau primaire ou secondaire (voir figure 5), on retrouve davantage de joueurs pathologiques probables (68 %) que d'individus sans problème de jeu (49 %) ou de joueurs à risque (58 %).

La catégorie de répondants dans laquelle un individu se situe varie également selon la fréquence de fréquentation d'une église ou d'un lieu de culte ($X^2(8, N = 8\,469) = 17,27, p < 0,01$). Parmi les personnes qui rapportent fréquenter un lieu de culte une fois par année (la seule catégorie de réponse où une différence est observée, $p < 0,05$) il y a plus de joueurs pathologiques probables (31 %) que de gens sans problème de jeu (18 %) et de joueurs à risque (22 %) (voir figure 6).

Une variation de la prévalence des problèmes de jeu est également observée en fonction du revenu (voir figure 7) lorsque les personnes dont le revenu du ménage n'atteint pas 40 000 \$ sont comparées à celles qui gagnent plus de 40 000 \$ ($X^2(2, N = 7\,228) = 9,59, p < 0,01$). Ces dernières se retrouvent dans une plus petite proportion (27 %) dans la catégorie des joueurs à risque que parmi les gens sans problème de jeu (45 %) et les joueurs pathologiques probables (39 %) ($p < 0,05$).

Les catégories de répondants varient aussi en fonction du statut de propriétaire ($X^2(2, N = 8\,701) = 23,35; p < 0,001$). Chez les propriétaires, on retrouve davantage d'individus sans problème de jeu (58 %) que de joueurs à risque (36 %). La catégorie de joueurs pathologiques probables (40 %) elle, ne diffère pas statistiquement des deux autres catégories (voir figure 8).

L'appartenance à l'une des trois catégories de répondants diffère également selon la situation économique ($X^2(4, N = 8\,586) = 22,55, p < 0,01$). Les gens qui rapportent être pauvres ou très pauvres se retrouvent davantage parmi les joueurs pathologiques probables (29 %) que chez les joueurs à risque (17 %) ou les gens sans problème de jeu (12 %). Il est à noter que ces deux dernières catégories ne sont statistiquement pas différentes l'une de l'autre (voir figure 9).

2.3 Catégories de répondants selon les variables associées

Les proportions de répondants varient en fonction de la présence de pensées erronées à l'égard du jeu (voir figure 10). Une première différence statistiquement significative est observée à la croyance voulant que le joueur a plus de chances de gagner après avoir perdu plusieurs fois de suite ($X^2(2, N = 8\,612) = 73,44, p < 0,001$). Une proportion plus grande de joueurs à risque (37 %) endosse cette croyance que d'individus sans problème (10 %) ou de joueurs pathologiques probables (19 %). Cette dernière catégorie compte significativement plus d'individus qui entretiennent cette pensée erronée que la catégorie sans problème de jeu (10 %). Un résultat comparable est aussi observé chez les personnes qui croient qu'elles pourraient gagner plus d'argent si elles avaient recours à un système ou une stratégie de jeu ($X^2(2, N = 8\,548) = 38,39, p < 0,001$). Plus de joueurs à risque (38 %) que d'individus sans problème de jeu (14 %) ou de joueurs pathologiques probables (21 %) entretiennent de fausses croyances à cet égard. Ces derniers ont aussi plus de fausses croyances en ce sens que la catégorie d'individus n'éprouvant pas de problème de jeu (voir figure 11).

Tel qu'illustré à la figure 12, les habitudes de jeu sont également en relation avec le fait d'avoir gagné ou perdu un gros montant d'argent lors des premières expériences de jeu ($X^2(2, N = 7\,068) = 188,64, p < 0,001$ et $X^2(2, N = 7\,064) = 500,47, p < 0,001$ respectivement). Une proportion beaucoup plus élevée de personnes rapportant avoir obtenu un gain initial important se retrouvent dans la catégorie des joueurs pathologiques probables (71 %) que dans celle des joueurs à risque (56 %) ou des gens sans problème de jeu (18 %). Ces deux dernières catégories diffèrent également l'une de l'autre ($p < 0,001$). La proportion de personnes qui rapportent avoir perdu un gros montant d'argent lorsqu'elles ont commencé à jouer (voir figure 13) est également plus élevée dans la catégorie des joueurs pathologiques probables (59 %) que dans les deux autres catégories (JAR : 49 % et SPJ : 6 %).

Les proportions relatives aux catégories de répondants varient également selon qu'un membre de la famille du participant ait déjà éprouvé ou non des problèmes d'alcool ou de drogues ($X^2(2, N = 8\,785) = 35,45, p < 0,001$). Chez les individus dont un membre de la famille a déjà éprouvé des problèmes d'alcool ou de drogues la proportion de joueurs pathologiques probables (49 %) est plus élevée que dans les deux autres catégories (JAR : 30 % et SPJ : 21 %). Ces deux dernières catégories ne diffèrent pas entre elles (voir

figure 14). Les proportions varient également selon qu'un membre de la famille ait déjà éprouvé ou non des problèmes de jeu ($X^2(2, N = 8\,775) = 73,29, p < 0,001$). Chez les individus dont un membre de la famille a déjà éprouvé des problèmes de jeu, la proportion de joueurs pathologiques probables (36 %) est plus élevée que chez les individus sans problème de jeu (8 %) et chez les joueurs à risque (16 %). Fait à noter, la proportion de joueurs à risque est statistiquement supérieure ($p < 0,05$) à la proportion des individus sans problème de jeu (8 %) (voir figure 15).

La proportion d'individus qui affirment avoir songé au suicide dans la dernière année (voir figure 16) est plus élevée chez les joueurs ayant des problèmes de jeu (joueurs à risque et joueurs pathologiques regroupés = 15 %) que chez les individus sans problème de jeu (2 %; $X^2(1, N = 8\,797) = 118,25, p < 0,001$). D'ailleurs, 36 % des 22 joueurs qui ont des problèmes de jeu (joueurs à risque et joueurs pathologiques regroupés) et qui ont déjà songé au suicide lient cette pensée suicidaire à leurs problèmes de jeu (voir figure 17). Cette proportion est différente du 2 % des 165 individus qui n'ont pas de problème de jeu et qui ont déjà songé au suicide ($X^2(1, N = 187) = 41,48, p < 0,001$). Par contre, la proportion d'individus ayant tenté de se suicider (voir figure 18) n'est pas statistiquement différente d'une catégorie à l'autre ($X^2(1, N = 183) = 0,06, p = 0,81$).

Soulignons enfin quelques variables qui ne semblent pas être associées aux problèmes de jeu; il s'agit du lieu de naissance, de l'appartenance religieuse, de l'impression ou non que la situation financière va s'améliorer et de la langue maternelle. Pour le lecteur intéressé, les figures 19 à 26 (voir Annexe 4) traitent de variables associées qui n'ont pas été discutées dans le texte.

2.4 Comparaison des taux de prévalence courante de joueurs pathologiques probables de 1996 et 2002

En 1996, 1,4 % de la population québécoise est considérée être des joueurs à risque alors que 1,0 % est estimée être des joueurs pathologiques probables. Lorsque ces taux sont comparés à ceux obtenus en 2002 (0,9 % de joueurs à risque et 0,8 % de joueurs pathologiques probables), nous observons une prévalence courante qui n'est pas statistiquement différente ($X^2(2, N = 10\,086) = 4,05; p > 0,05$).

2.5 Taux de prévalence pour l'année courante révélés par le SOGS (N = 4 603) et par l'ICJE (N = 4 225)

La moitié de l'échantillon a été interrogée à l'aide du SOGS et l'autre moitié avec l'ICJE. En comparant les résultats fournis par le SOGS et l'ICJE, les taux de prévalence de joueurs pathologiques probables pour les 12 derniers mois sont de 0,9 % et 0,7 % respectivement tandis que les taux de prévalence des joueurs à risque pour l'année en cours sont de 0,9 % et 1,0 % respectivement (voir le tableau 2). Une analyse de khi carré sur deux échantillons indépendants, comparant les deux instruments, n'indique aucune différence significative dans les taux ($X^2(2, N = 8\,230) = 1,19; p > 0,05$).

PHASE 2

La phase 2 consiste à évaluer la justesse de la classification des répondants réalisée lors de la phase 1 et ce, dans le contexte d'une entrevue clinique semi-structurée conduite au téléphone par un psychologue.

1 MÉTHODE

1.1 Échantillon

À la fin de l'entrevue téléphonique, certains participants ont été sollicités afin d'approfondir quelques questions dans le cadre d'une seconde entrevue téléphonique. Initialement, seulement les personnes suivantes devaient être ciblées par cette procédure : a) toutes les personnes affichant un score de 5 et plus au SOGS ou un score de 8 et plus à l'ICJE ($n = 70$); b) toutes les personnes ayant obtenu un score de 3 ou 4 au SOGS ou de 3 à 7 à l'ICJE ($n = 81$) et c) un nombre restreint de répondants, sélectionnés aléatoirement parmi toutes les personnes ayant obtenu un score de 2 ou moins au SOGS ou à l'ICJE (ce nombre devait être équivalent aux nombres de participants cumulés par les procédures a et b, soit 151). Cependant, étant donné que la firme de sondage a sollicité la participation d'un plus grand nombre de personnes que prévu pour ce dernier critère ($n = 1\,454$ plutôt que 151), une autre sélection aléatoire des participants rencontrant 2 critères ou moins pour l'entrevue clinique a été nécessaire telle que décrite plus loin.

Des 1 605 personnes sollicitées, 952 ont consenti à être rappelées pour un taux de collaboration initiale de 59 %. Ce taux ne varie pas en fonction des trois catégories de joueurs ($X^2(2, N = 1\,605) = 4,33$; $p > 0,05$). Les personnes qui ont accepté d'être contactées à nouveau ont également été comparées, à celles qui ont refusé, sur les variables sexe, âge, scolarité et revenu. Elles ne se distinguent que sur la variable âge ($X^2(4, N = 1\,456) = 10,74$; $p < 0,05$), celles ayant accepté de participer au suivi sont plus nombreuses dans le groupe d'âge des 25-34 ans que dans les autres groupes d'âge.

Des 952 personnes qui ont accepté d'être rappelées, seulement 201 ont été inscrites sur la liste de rappel pour les entrevues de la Phase 2; dont 120 sans problème de jeu (sélectionnées aléatoirement parmi les 851 personnes qui avaient donné leur consentement), 53 joueurs à risque et 28 joueurs pathologiques probables (voir tableau 3). Pour une raison que nous ignorons, la firme n'a pas transféré certains dossiers aux chercheurs, ce qui a eu pour effet de soustraire malencontreusement 3 dossiers de joueurs à risque des 56 disponibles et 17 dossiers de joueurs pathologiques probables des 45 disponibles sur la liste des personnes ayant accepté d'être rappelées.

Tel que l'indique le tableau 3, des 201 personnes qui ont été rappelées, 169 personnes ont été rejointes et 133 ont complété l'entrevue téléphonique. Ce qui donne un taux de collaboration de 66 % parmi les participants rappelés et un taux global de réponse pour la deuxième phase de 39,3 %. Les personnes qui ont refusé de participer ou qui n'ont pas été rejointes ne se distinguent pas de celles qui ont complété l'entrevue clinique en fonction des catégories de répondants (SJP, JAR et JPP), du sexe, de la scolarité et du revenu. Par contre, un effet âge est détecté ($X^2(4, N = 190) = 9,55$; $p < 0,05$), ceux qui n'ont pas

complété l'entrevue clinique (refus ou non rejoints) sont significativement plus nombreux dans la catégorie d'âge des 35-44 ans que ceux qui ont complété l'entrevue ($p < 0,05$).

Tableau 3 : Nombre de répondants selon les catégories de répondants à chacune des étapes de sélection des participants à la phase 2

Catégories de répondants	Étape de sélection							
	Sollicité	Accepté d'être rappelé	Taux de collaboration (%) ¹	Personnes recontactées	Contact téléphonique établi	Entrevue complétée	Taux de réponse à l'entrevue ²	Taux de réponse global ³ (%)
SPJ	1 454	851	58,5	120*	99	81	67,5	39,5
JAR	81	56	69,1	53	46	34	64,2	44,4
JPP	70	45	64,3	28	24	18	64,3	41,3
Total	1 605	952	59,3	201	169	133	66,2	39,3

Note : SPJ = Individus sans problème de jeu.
 JAR = Joueurs à risque.
 JPP = Joueurs pathologiques probables.

¹ Le taux de collaboration est calculé en divisant le nombre de personnes qui acceptent d'être rappelé par le nombre de personnes sollicitées.

² Le taux de réponse à l'entrevue est calculé en divisant le nombre de personnes qui a complété l'entrevue par le nombre de personnes recontactées.

³ Le taux de réponse global est calculé en multipliant le taux de collaboration par le taux de réponse à l'entrevue.

* Les personnes rappelées du groupe SPJ ont été sélectionnées aléatoirement.

1.2 Procédure

Des psychologues cliniciens, formés pour effectuer l'entrevue clinique semi-structurée au téléphone ont évalué les habitudes de jeu des participants. Ceux-ci ont été contactés dans un intervalle maximal de trois mois, suivant la fin de la Phase 1. Au début de l'entrevue, le psychologue explique au répondant qu'il est invité à poursuivre l'évaluation de ses habitudes de jeu. Il lui est également réitéré qu'il est entièrement libre de participer ou non à cette évaluation. Pour mener à terme cette deuxième entrevue, les psychologues devaient obtenir suffisamment de renseignements de la part du participant pour être en mesure de porter un jugement clinique sur la base des critères diagnostiques du jeu pathologique du DSM-IV. Il est à noter que lorsque le psychologue prenait contact avec un participant, il ne connaissait pas les habitudes de jeux de ce dernier, ni ses scores obtenus lors de la Phase 1. Après 15 tentatives infructueuses pour rejoindre un participant, le numéro de téléphone était retiré de la liste des personnes à appeler. Conformément à la langue de préférence du répondant, les entrevues ont été effectuées par un psychologue francophone ou anglophone.

1.3 Instrument

Les critères diagnostiques pour le jeu pathologique du Manuel diagnostique et statistique (DSM-IV) ont été utilisés pour évaluer les participants à la Phase 2. Cet instrument comprend 10 critères et les participants qui rencontrent 5 critères ou plus (sans épisode maniaque) sont considérés comme des joueurs pathologiques. Dans le cadre de la présente étude, les répondants qui rencontraient 2, 3 ou 4 critères sur le DSM-IV étaient considérés joueurs à risque lorsque le comportement n'était pas mieux expliqué par un épisode maniaque alors que les participants ne rencontrant aucun ou un seul critère ont été classés comme étant des individus n'ayant pas de problème lié au jeu.

2 RÉSULTATS

2.1 Correspondance entre les questionnaires utilisés lors du sondage et l'entrevue téléphonique clinique : taux pour l'année en cours

Les résultats obtenus à partir des entrevues semi-structurées réalisées par un clinicien diffèrent nettement des résultats obtenus avec le SOGS ou l'ICJE. Un test de l'homogénéité des marginales pour observations appariées indique une différence significative entre les taux de prévalence rapportés par les deux mesures (HM (3, N = 137) = 53,0; $p < 0,0001$). Le taux d'accord entre les mesures atteint 72 % (98/137) mais diminue radicalement à 25 % (13/51) quand seulement le nombre de joueurs à risque et de joueurs pathologiques probables selon le SOGS ou l'ICJE sont considérés (voir tableau 4).

Les résultats indiquent que 82 % des joueurs pathologiques probables identifiés à l'aide du SOGS et du l'ICJE, sont en fait des faux positifs selon les résultats obtenus lors de l'entrevue clinique. En ce qui concerne les joueurs à risque, 59 % des participants d'abord identifiés comme étant joueurs à risque ne s'avéraient plus positifs selon les résultats obtenus lors de l'entrevue réalisée par un clinicien (avec l'utilisation d'un critère pourtant plus libéral pour la catégorie à risque avec le DSM-IV qu'avec le SOGS ou l'ICJE), alors que 12 % étaient de faux négatifs. De façon générale, les entrevues cliniques réalisées par des cliniciens à l'aide des critères du DSM-IV identifient donc significativement moins de joueurs pathologiques probables et de joueurs à risque que le SOGS ou l'ICJE. Le tableau 4 rapporte une tabulation croisée des fréquences pour l'année en cours, et ce, pour chaque mesure. Ainsi, le SOGS et l'ICJE semblent employer des critères plus libéraux pour évaluer les habitudes de jeu à risque et le jeu pathologique probable. Par ailleurs, 99 % des personnes sans problème, tel que mesuré par le SOGS ou l'ICJE, se retrouvent dans la même catégorie lors de l'entrevue clinique.

Tableau 4 : Tabulation croisée du type de joueurs selon les instruments de sondage (SOGS et ICJE) et selon l'interview clinique (DSM-IV) pour la prévalence courante

Types de joueurs	Selon l'entrevue clinique basée sur les critères du DSM-IV			
	1	2	3	Total
Selon la classification du SOGS ou l'ICJE				
Individus sans problème de jeu (1)	85	1		86
Joueurs à risque (2)	20*	10	4	34
Joueurs pathologiques probables (3)	11	3	3	17
Total	116	14	7	137

* Un des participants classé « Joueur à risque » selon le SOGS ou l'ICJE a été classé « Individus sans problème de jeu » suite à l'entrevue clinique en raison du fait que son problème de jeu était mieux expliqué par la présence d'un épisode maniaque.

DISCUSSION

Cette étude informe sur la nature et l'ampleur des activités de jeu dans la population adulte au Québec. Les résultats montrent que la grande majorité des Québécois (81 %) ont joué au cours de la dernière année.

L'objectif premier de la présente étude était d'identifier jusqu'à quel point les gens éprouvent des problèmes liés à leurs activités de jeu. Les résultats indiquent que la grande majorité des Québécois adultes rapportant avoir joué au cours de la dernière année n'éprouvent pas de problèmes liés à leurs habitudes de jeu (98 %). En 2002, les prévalences de joueurs pathologiques probables et de joueurs à risque pour l'année en cours sont de 0,8 % et 0,9 %, respectivement. Le nombre de joueurs pathologiques probables dans la population adulte au Québec en 2002 se situerait donc entre 35 000 et 55 800 tandis que le nombre de joueurs à risque s'élèverait de 40 000 à 62 000 adultes.

Les taux de prévalence courante ne diffèrent pas statistiquement de ceux observés six ans plus tôt. En effet, le taux de joueurs pathologiques probables pour l'année en cours est actuellement de 0,8 % alors qu'il était de 1,0 % en 1996. Quant au taux de joueurs à risque, il se situe actuellement à 0,9 % alors qu'il était de 1,4 % en 1996.

L'un des objectifs de cette étude visait à comparer la prévalence à vie des joueurs pathologiques probables de 1989 à 2002. Par contre, en raison d'un impair dans la programmation, un nombre important de participants n'ont pu répondre à une des questions filtre qui devait permettre de diriger ou non ces derniers à la portion « diagnostique » de l'entrevue. Ceci a eu pour effet que la prévalence à vie n'a pu être estimée dans la présente étude, sans pour autant influencer sur la prévalence courante. Bien qu'il aurait été intéressant de faire une comparaison des taux de prévalence à vie entre 1989 et 2002, la présente situation nous empêche d'établir une telle trajectoire dans le temps.

Il importe néanmoins de mettre en relief l'importance de la prévalence courante par rapport à la prévalence à vie dans le contexte qui prévaut tant au Québec que dans d'autres juridictions où le jeu connaît une croissance. Dans la foulée des études récentes qui ont évalué la prévalence des problèmes de jeu, il importe de mettre l'emphasis sur la prévalence courante (voir le site Internet de l'Alberta Gaming Research Institute pour un inventaire des dernières études de prévalence conduites au Canada : http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca/agrilibrary/canadian_prevalence.htm). Rappelons que la prévalence à vie fait référence au nombre d'individus qui ont souffert de la maladie à un moment donné au cours de leur vie, mais qui n'en souffrent pas nécessairement maintenant. Quant à elle, la prévalence courante précise le nombre de personnes qui ont souffert de la maladie dans l'année précédant l'entrevue ou qui l'éprouvent actuellement, de là son intérêt prépondérant par rapport à la prévalence à vie. Dans le cadre de la présente étude, la période de référence concernant la prévalence courante a été fixée à 12 mois alors que dans d'autres études, elle peut s'avérer plus courte (généralement 6 mois, parfois 3 mois).

Notons que certaines différences existent entre les trois études (1989, 1996 et 2002). L'étude de 1989 n'évaluait pas la prévalence courante (12 mois) alors que les deux autres études la rapportent. De plus, l'étude de 1989 affichait un taux de réponse (68 %) statistiquement supérieur aux deux autres études (1996 : 56 % et 2002 : 60,8 %) et l'étude de 2002 affiche également un taux de réponse supérieur à l'étude de 1996⁹. L'étude de 2002 se distingue des deux autres études de par la taille de l'échantillon (beaucoup plus grande dans la présente étude), l'ajout et le retrait de certaines questions, l'utilisation de deux instruments de mesures pour identifier les joueurs pathologiques probables et l'utilisation de questions filtres avant d'administrer l'instrument diagnostique.

Malgré l'expansion du jeu légalisé depuis 1989, date de la première étude de prévalence menée au Québec, quelques facteurs peuvent expliquer la stabilité des résultats obtenus entre les deux derniers points de mesures colligées en 1996 et en 2002. D'abord, après avoir observé une première phase de croissance du taux de participation à des jeux de hasard et d'argent entre 1989 et 1996, nous constatons une diminution significative du taux de participation à ces jeux entre 1996 et 2002, soit de 90 % à 81 %. Il importe de tenir compte de cette situation dans l'interprétation de la stabilité des prévalences du nombre de joueurs pathologiques probables et à risque pendant cette période. Deuxièmement, suite aux critiques de certains groupes de pression, les politiciens, les législateurs et l'industrie ont créé des campagnes de sensibilisation afin de réduire l'incidence du jeu pathologique. Les différentes initiatives implantées au Québec dans le but de réduire l'incidence du problème de jeu ont peut-être commencé à produire les résultats escomptés en freinant la progression des habitudes excessives de jeu. Troisièmement, un nombre significatif de chercheurs et de cliniciens s'intéressent maintenant au jeu pathologique. Ils ont consacré du temps et de l'énergie dans le but d'identifier les mécanismes impliqués dans le développement et le maintien des comportements de jeu, ont conçu des programmes de prévention et ont mis en application des interventions thérapeutiques afin d'aider les joueurs aux prises avec des problèmes. Le Gouvernement du Québec a mis de l'avant un programme national pour aider et traiter les joueurs pathologiques. Une formation spécifique a été offerte à plus de 300 cliniciens au cours des trois dernières années. Des services spécialisés gratuits sont maintenant disponibles dans toutes les régions du Québec. Cette synergie des efforts, dans le but de contrecarrer le problème de jeu excessif, a peut-être contribué à stabiliser le développement d'activités de jeu problématiques et particulièrement auprès des joueurs qui ont bénéficié d'une aide extérieure. Il va sans dire que des recherches additionnelles seraient nécessaires pour confirmer ces interprétations, et idéalement, une étude longitudinale (tel que rapporté par Jacques et al., 2000) serait nécessaire afin d'évaluer l'impact de l'accroissement ou de la diminution de l'offre sur les habitudes de jeu. Dans un autre ordre d'idées, il est important de rappeler qu'un des instruments utilisés dans cette étude (SOGS) était le même que dans les deux études précédentes. Bien que nous ayons utilisé l'ICJE avec la moitié de l'échantillon, les résultats sont semblables à ceux obtenus à l'aide du SOGS avec l'autre moitié de l'échantillon (voir ci-dessus). En outre, les taux trouvés

⁹ Il est à noter que pour l'étude de 1996, l'équipe de recherche devait utiliser un texte d'introduction beaucoup plus lourd comportant plusieurs aspects déontologiques liés à la participation à une recherche scientifique comparativement aux études de 1989 et 2002; ce qui a probablement affecté à la baisse le taux de réponse.

sont étonnamment semblables aux taux trouvés dans un sondage récent réalisé en Ontario qui indique un taux de joueurs pathologiques probables de 0,7 % (Wiebe, Single, & Falkowski-Ham, 2001).

Pour fin de comparaison, deux instruments de mesure ont été utilisés pour évaluer les problèmes de jeu, l'ICJE et le SOGS. Rappelons que le SOGS développé par Lesieur et Blume (1987), ensuite adapté par Volberg et Steadman (1988) pour la réalisation d'enquêtes téléphoniques visant à évaluer la prévalence de joueurs à risque dans une juridiction donnée, est le plus utilisé à travers le monde (Shaffer et al., 1997). Mais au cours des années, ses diverses propriétés psychométriques ont été critiquées et, plus spécifiquement, sa validité de construit a soulevé beaucoup de questions (voir Dickerson, 1993; Ladouceur et al., 2000). Au Canada, Ferris et Wynne (2001) ont élaboré un nouvel inventaire, l'Indice canadien de jeu excessif (ICJE), dont l'objectif est de fournir une évaluation plus précise des joueurs ayant des problèmes de jeu. Les caractéristiques psychométriques de l'ICJE ont fait l'objet de nombreuses évaluations (Ferris & Wynne, 2001). La présente étude est la première à utiliser conjointement ces deux instruments (SOGS et ICJE) lors de la même enquête téléphonique afin d'évaluer le taux de prévalence de joueurs ayant des problèmes de jeu dans une région donnée. La taille élevée de notre échantillon nous a permis de faire des comparaisons entre les deux instruments. Les résultats indiquent que le nombre de joueurs pathologiques probables identifiés par les deux instruments ne diffère pas. Diverses explications peuvent rendre compte de cette absence de différence. En premier lieu, quand on procède à une analyse détaillée des items utilisés dans l'ICJE et le SOGS, on constate que plusieurs d'entre eux sont très semblables d'un instrument à l'autre. En effet, ils ciblent le même contenu en ce qui a trait aux caractéristiques et activités du joueur. Deuxièmement, la majorité des questions des deux instruments sont basées sur les conséquences négatives du jeu excessif. En effet, 55 % des questions de l'ICJE se rapportent à ces conséquences tandis que cette proportion est de 80 % pour le SOGS (Ladouceur, 2003). Les deux instruments se concentrent de ce fait sur la même cible. Troisièmement, la modalité de l'évaluation était identique : les deux instruments ont été complétés par téléphone. D'autres recherches seront nécessaires afin de clarifier ces aspects importants.

Les résultats de cette étude indiquent que le jeu pathologique probable est associé à certaines caractéristiques personnelles. Les principales caractéristiques sont les suivantes : les hommes et les célibataires sont plus à risque de développer des problèmes de jeu. En ce qui a trait au revenu, les individus dont le revenu annuel est inférieur à 40 000 \$ présentent plus de problèmes de jeu que ceux dont le revenu s'élève à plus de 40 000 \$ par an. En outre, plus le niveau d'éducation est faible, plus la probabilité de développer des problèmes liés au jeu est élevée. Se percevoir dans une situation économiquement faible est associé aux joueurs pathologiques probables. Finalement, un gain important ou une perte significative lors des premières expériences de jeu est associé à davantage de problèmes de jeu. Ces facteurs devraient être pris en compte dans les programmes de prévention visant à diminuer l'incidence des habitudes de jeu problématiques.

Un dernier résultat méritant d'être discuté est l'écart énorme entre les résultats obtenus lors du sondage téléphonique et ceux obtenus lors de l'entrevue clinique. Les classifications obtenues au cours des deux évaluations sont des plus importantes. Quoique le sous-échantillon utilisé dans la présente évaluation en deux étapes soit relativement petit, il est

représentatif de l'échantillon total. Les résultats obtenus doivent être clarifiés et discutés en raison de leurs significations sociale et clinique ainsi que de leurs implications fondamentales pour tous les acteurs œuvrant dans le domaine du jeu. Essentiellement, 82 % des participants d'abord identifiés par le SOGS ou l'ICJE comme étant des joueurs pathologiques probables se révélaient être de faux positifs selon l'entrevue clinique semi-structurée par téléphone. Les taux de prévalence révélés par des enquêtes téléphoniques utilisant des instruments tels que le SOGS ou l'ICJE seraient-ils gonflés? Ces instruments pourraient-ils avoir une bonne sensibilité mais souffrir d'un manque de spécificité? Ou encore, se pourrait-il que l'entrevue clinique ait produit l'effet inverse? Il est impératif que de futures recherches clarifient ces observations et ce, dans les plus brefs délais.

En conclusion, cette étude indique que la prévalence courante des joueurs pathologiques probables est demeurée stable entre 1996 et 2002. Deuxièmement, les taux de prévalence fournis par l'ICJE ne diffèrent pas significativement des taux obtenus avec le SOGS. Troisièmement, certaines caractéristiques personnelles sont associées aux habitudes de jeu problématiques. Finalement, il y a une disparité importante dans l'identification des problèmes de jeu lorsque les résultats aux questionnaires sont confrontés à l'avis clinique de psychologues. Les enquêtes téléphoniques utilisant un questionnaire structuré ont classé beaucoup plus d'individus dans les catégories joueurs à risque et joueurs pathologiques probables comparativement à ce que les psychologues ont classé lors de l'entrevue clinique semi-structurée par téléphone. Des études futures devraient continuer à faire le suivi de l'évolution du problème de jeu dans la province de Québec, en utilisant des méthodologies transversale et longitudinale. Enfin, il existe un besoin de développer une mesure standardisée du jeu pathologique et des activités de jeu excessives.

RÉFÉRENCES

Becoña, E. (1996). Prevalence surveys of problem and pathological gambling in Europe : The cases of Germany, Holland and Spain. *Journal of Gambling Studies* 12, 179-192.

Blaszczynski, A. (1998). *Overcoming compulsive gambling: A self-help guide using cognitive behavioural techniques*. Robinson Publishing, London.

Chevalier, S., & Allard, D. (2001). *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*. Montréal : Régie régionale de la Santé et des Services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique.

Cox, M. K., & Key, C. H. (1993). Post hoc pair-wise comparaisons for the chi-square test of homogeneity of proportions. *Educational and Psychological Measurement*, 53, 951-962.

Dickerson M.G. (1993). A preliminary assessment of a two-stage method in the assessment of the extent and degree of gambling related problems in the Australian community, in gambling. In W. Eadington, J. Cornelius, & J. Taber (Eds.), *Behaviour and problem gambling* (pp. 336-347). Reno Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming. University of Nevada: Reno.

Ferris, J., & Stirpe, T. (1995). *Gambling in Ontario: A report from a general population survey on gambling-related problems and opinions*. Ontario: Addiction Research Foundation.

Ferris, J., & Wynne, (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report*. Canadian Centre on Substance Abuse.

Jacques, C., Ladouceur, R., & Ferland, F. (2000). Impact of availability on gambling: A longitudinal study. *Canadian Journal of Psychiatry*, 45, 810-815.

Ladouceur, R. (1991). Prevalence estimates of pathological gamblers in Quebec. *Canadian Journal of Psychiatry*, 36, 732-734.

Ladouceur, R. (1996). The prevalence of pathological gambling in Canada. *Journal of Gambling Studies*, 12, 129-142.

Ladouceur, R. (2003). *A different approach to problem gambling and its impact on responsible gambling*. Invited communication presented at the 2003 Discovery Congress, Toronto, Ontario.

Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F., & Giroux, I. (1999). Prevalence of problem gambling: A replication study 7 years later. *Canadian Journal of Psychiatry*, 44, 802-804.

Ladouceur, R., Bouchard, C., Rhéaume, N., Jacques, C., Ferland, F., Leblond, J., & Walker, M. (2000). Is the SOGS an accurate measure of pathological gambling among children, adolescents and adults? *Journal of Gambling Studies*, 16, 1-24.

Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., & Doucet, C. (2002). *Understanding and treating pathological gamblers*. London : Wiley.

Lesieur, H., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144 [9], 1184-1188.

Loto-Québec (1996). *Rapport annuel 1995-1996*. Auteur.

Loto-Québec (1999). *Rapport annuel 1998-1999*. Auteur.

Loto-Québec (2003). *Rapport annuel 2003*. Auteur.

Shaffer, H., Hall, M., & Vander Bilt, J. (1997). *Estimating the prevalence of disordered gambling behaviour in the United States and Canada: A meta-analysis*. Boston, Massachusetts: Harvard Medical School Division on Addictions.

Volberg, R. A., Abbott, M. W., Roennberg, S., & Munck, I. M.-E. (2001). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 104, 250-256.

Volberg, R. A. (1996). Prevalence studies of problem gambling in the United States. *Journal of Gambling Studies*, 12, 111-113.

Volberg, R. A., & Steadman, H. J. (1988). Refining prevalence estimates of pathological gambling. *American Journal of Psychiatry*, 145, 502-505.

Wiebe, J., Single, E., & Falkowski-Ham, A. (2001). *Measuring gambling and problem gambling in Ontario*. Report submitted to the Canadian Centre on Substance Abuse and to the Responsible Gambling Council (Ontario).

Wiebe, J. (2003). Prevalence of problem gambling in Ontario: A replication study. Manuscrit non publié.

Wong, I., & So, E. (2003). Prevalence estimates of problem and pathological gambling in Hong Kong. *American Journal of Psychiatry*, 160, 1353-1354.

ANNEXES

ANNEXE 1 : BASE DE CALCUL POUR LE TAUX DE RÉPONSE

Nombre de sélections	24 548	100,0 %
Dans l'échantillon	15 893	64,7 %
Hors échantillon	8 655	35,3 %
Taux de réponse restrictif	15 893	
Entrevues complétées	8 842	
Répondant absent	203	
Absence prolongée	10	
Refus (total)	5 490	
Incapacité physique ou mentale permanente	261	
Langue étrangère	214	
Pas de réponse 20x	873	
Taux de réponse restrictif		55,6 %
Taux de réponse « compréhensif »	14 545	
Entrevues complétées	8 842	
Répondant absent	203	
Absence prolongée	10	
Refus (total)	5 490	
Incapacité physique ou mentale permanente	0	
Langue étrangère	0	
Pas de réponse 20x	0	
Taux de réponse « compréhensif »		60,8 %

ANNEXE 2 : QUESTIONNAIRES

Section 1 – Participation au jeu

Nous aimerions d'abord vous poser quelques questions au sujet d'activités auxquelles vous avez peut-être participé au cours des 12 derniers mois.

1. Avez-vous acheté des billets de loteries ou des loteries instantanées (des « gratteux »)?

Intervieweur : Toutes les loteries confondues.

Intervieweur : Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si la réponse est « non », « ne sait pas » ou « refus » passer à la question 1d.

- 1a. Combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de billets de loterie tels que le 6/49, le Super 7, le Québec 49 ou la Mini? (Lire les choix de réponse ou prendre la réponse spontanée si elle s'inscrit dans les choix offerts) Diriez-vous à tous les jours, de 2 à 6 fois par semaine, environ une fois par semaine, de 2 à 3 fois par mois, environ une fois par mois, de 6 à 11 fois par année, de 1 à 5 fois par année ou jamais?

01. À tous les jours
02. De 2 à 6 fois par semaine
03. Environ une fois par semaine
04. De 2 à 3 fois par mois
05. Environ une fois par mois
06. De 6 à 11 fois par année
07. De 1 à 5 fois par année
08. Jamais
97. Répond volontairement « ne joue pas » ou ne joue pas pour de l'argent
98. Ne sais pas
99. Refuse de répondre

Intervieweur : Si une personne répond très clairement deux fois qu'elle ne joue à aucun jeu de hasard et d'argent, passez à la question 1y.

- 1b. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de billets de loteries quotidiennes telles que la Quotidienne ou Banco?

Programmation : {Les mêmes choix de réponses qu'à 1a sont à utiliser pour toutes les questions jusqu'à 1x (sauf aux questions 1g et 1n)}.

1c. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de loteries instantanées ou « gratteux » tels que le « 7 chanceux », « Mots cachés », « Cartes frimées » ou autres?

1d. Combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des billets de tirage ou de levée de fonds?

Intervieweur : Si le répondant ne semble pas comprendre la question, vous pourrez donner des exemples tels que : loto-pompier, tirages étudiants ou tirages de fondations d'hôpitaux. Ce type de billet n'est pas offert par Loto-Québec.

1e. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez vous parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux dans les hippodromes ou hors hippodromes (dans les salons de pari)?

Intervieweur : Les salons de pari se retrouvent à des endroits différents des hippodromes et offrent sensiblement les mêmes possibilités de pari qu'un hippodrome.

1f. Combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo?

Intervieweur : À ne pas confondre avec la Loto-Bingo.

1g. Au cours des 12 derniers mois, êtes-vous allé jouer dans un casino?

Intervieweur : Ne pas lire les choix de réponse

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si la réponse est « non », « ne sait pas » ou « refus » passer à la question 1m.

1h. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent au poker dans un casino?

1i. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent au blackjack dans un casino?

1j. Combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent à la roulette dans un casino?

1k. Combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent au Kéno dans un casino?

1l. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans des machines à sous dans un casino?

Intervieweur : Il est très important de faire la distinction entre les machines à sous qu'on retrouve dans un casino et les appareils de loteries vidéo qui se retrouvent dans les bars, brasseries, tavernes et hippodromes.

- 1m. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans des appareils de loteries vidéo AILLEURS QU'AUX CASINOS (dans les brasseries, les bars ou hippodromes)?

Intervieweur : Les appareils de loteries vidéo ne distribuent pas d'argent, le joueur doit imprimer un coupon pour réclamer son lot.

- 1n. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié sur des événements sportifs?

Intervieweur : Ne pas lire les choix de réponse

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si la réponse est « non », « ne sait pas » ou « refus » passer à la question 1s.

- 1o. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux loteries sportives (ex : Mise-O-Jeu)?

Intervieweur : Ici il est seulement question des loteries sportives de Loto-Québec.

- 1p. Combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des cagnottes sportives, des « pools » sportifs?

Intervieweur : Ici il est question d'activités de jeu qui ne sont pas sous la responsabilité de Loto-Québec.

- 1q. Combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les résultats d'un événement sportif, autres que des loteries sportives ou des « pools » sportifs?

- 1r. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les sports avec un preneur de paris clandestins (un « bookie »)?

- 1s. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié de l'argent à des jeux de cartes ou des jeux de société avec la famille ou des amis?

Intervieweur : Ces activités ont lieu ailleurs qu'au casino.

- 1t. Combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les jeux de cartes ailleurs que dans un casino (au travail ou dans des salles de cartes clandestines par exemple).

- 1u. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié de l'argent sur les jeux d'habiletés tels que le billard, les quilles, le golf ou les dards?

- 1v. Combien de fois avez-vous parié de l'argent à des jeux dans les arcades ou à des jeux vidéo?

Intervieweur : Il est important de faire la distinction entre le fait de jouer aux arcades et le fait de parier de l'argent en jouant aux arcades. Ici nous sommes intéressés à connaître ceux qui parient de l'argent sur le résultat des jeux d'arcades.

1w. Combien de fois avez-vous parié votre propre argent à des jeux de hasard et d'argent par le biais d'Internet?

1x. Certaines personnes misent de l'argent sur les marchés boursiers de la même manière que l'on peut jouer aux jeux de hasard et d'argent. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous misé de l'argent sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « day trading »?

Intervieweur : Si on vous le demande, ceci n'inclut pas les fonds mutuels ni les RÉER.

Programmation : Si le répondant participe à un ou plusieurs jeux de hasard et d'argent, passez à la question 2.

Programmation : Si le répondant ne mentionne pas avoir joué à des jeux de hasard et d'argent, programmer la question suivante afin de déterminer son éligibilité pour les questions portant sur la prévalence à vie de la section 2.

1y. Estimez-vous avoir déjà, par le passé, trop joué, trop dépensé d'argent ou passé trop de temps à jouer à des jeux de hasard et d'argent?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si la réponse est « oui », passez à la section 2. Si la réponse est « non », « ne sait pas » ou « refus », passez à la section 3.

Programmation : Les questions suivantes ne sont posées que si le répondant a répondu autre chose que jamais à chacune de ces questions dans la section qui précède (1). Par exemple, à la question « 1a » le répondant doit avoir répondu autre chose que « jamais », « ne joue pas », « ne sais pas » ou « refuse de répondre » pour poser la question correspondante (2a dans ce cas-ci).

Intervieweur : Si le répondant vous demande de clarifier, dites-lui que nous cherchons à connaître le montant qui sort de ses poches. Ceci n'inclut pas l'argent gagné et remis au jeu par la suite.

Les prochaines questions portent sur le montant d'argent dépensé au jeu. Nous voulons connaître le montant d'argent que vous sortez de vos poches lorsque vous jouez. Ceci n'inclut pas l'argent gagné et remis au jeu par la suite.

2a. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement pour l'achat de billets de loterie tels que le 6/49, le Super 7, le Québec 49 ou la Mini?

- 2a1. Jour..... 1
Semaine 2
Mois 3
Année 4

- 2a2. 1-9996 > Indiquez le montant d'argent _____
9998. Ne sait pas
9999. Refuse de répondre

Intervieweur : Bien que la question soit formulée pour obtenir une réponse par mois, il faut indiquer l'unité temporelle que le répondant utilisera ainsi que le mois. Ainsi une personne qui répond 100 \$ par mois sera codée 3 à la question 2a1 et 100 à la question 2a2. Si une personne dit qu'elle dépense environ 100 dollars par année, l'intervieweur inscrit alors 4 pour la question 2a1 et 100 pour la question 2a2.

Intervieweur : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.

Programmation : Les mêmes catégories de réponses inscrites à « a » s'appliquent aux question « b » à « w ».

2b. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, pour l'achat de billets de loterie quotidienne tels que la Quotidienne ou Banco?

2c. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, pour l'achat de loteries instantanées ou « **gratteux** » tels que le « 7 chanceux », « Mots cachés », « Cartes frimées » ou autres?

2d. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, pour l'achat de billets de tirage ou de levée de fonds?

Intervieweur : Si le répondant ne semble pas comprendre la question, vous pourrez donner des exemples tels que : Loto-pompier, tirages étudiants ou tirages de fondations d'hôpitaux. Ce type de billet n'est pas offert par Loto-Québec.

2e. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, aux courses de chevaux dans les hippodromes ou hors hippodromes (dans les salons de pari)?

2f. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, au bingo?

2g. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, au casino?

2h. Au casino, combien d'argent dépensez-vous généralement, dans un mois, au poker?

2i. Au casino, combien d'argent dépensez-vous généralement, dans un mois, au blackjack?

2j. Au casino, combien d'argent dépensez-vous généralement, dans un mois, à la roulette?

- 2k. Au casino, combien d'argent dépensez-vous généralement, dans un mois, au Kéno?
- 2l. Au casino, combien d'argent, dépensez-vous généralement, dans un mois, dans des machines à sous?

Intervieweur : Il est très important de faire la distinction entre les machines à sous qu'on retrouve dans un casino et les appareils de loteries vidéo qui se retrouvent dans les bars, brasseries, tavernes et hippodromes.

Je vous rappelle que le montant d'argent dépensé au jeu doit être calculé en EXCLUANT les gains.

- 2m. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, dans des appareils de loteries vidéo AILLEURS QU'AUX CASINOS (dans les brasseries, les bars ou hippodromes)?

Intervieweur : Les appareils de loteries vidéo ne distribuent pas d'argent, le joueur doit imprimer un coupon pour réclamer son lot.

- 2o. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, aux loteries sportives (ex : Mise-O-Jeu)?

Intervieweur : Ici il est seulement question des loteries sportives de Loto-Québec.

- 2p. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, sur des cagnottes sportives, des « pools » sportifs?

Intervieweur : Ici il est question d'activités de jeu qui ne sont pas sous la responsabilité de Loto-Québec.

- 2q. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, sur les résultats d'un événement sportif, autres que des loteries sportives ou des « pools » sportifs?

- 2r. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, sur les sports avec un preneur de paris clandestins (« bookie »)?

- 2s. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, à des jeux de cartes ou des jeux de société avec la famille ou des amis?

Intervieweur : Ces activités ont lieu ailleurs qu'au casino.

- 2t. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, sur les jeux de cartes ailleurs que dans un casino (au travail ou dans des salles de cartes clandestines, par exemple)?

- 2u. Au cours d'un mois, combien d'argent misez-vous généralement, sur les jeux d'habiletés tels que le billard, les quilles, le golf ou les dards?

- 2v. Au cours d'un mois, combien d'argent misez-vous généralement, à des jeux dans les arcades ou à des jeux vidéo?

- 2w. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, à des jeux de hasard et d'argent par le biais d'Internet?
- 2x. Comme je le mentionnais tout à l'heure, certaines personnes misent de l'argent sur les marchés boursiers de la même manière que l'on peut jouer aux jeux de hasard et d'argent. Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « day trading »?

Intervieweur : Si on vous le demande, ceci n'inclut pas les fonds mutuels ni les RÉER.

- 2z. **Au cours des 12 derniers mois**, en pensant aux différents types de paris que nous avons mentionnés au début de l'entrevue, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez perdu lors d'une seule journée en jouant ou en pariant?

1-9996 > Indiquez le montant d'argent _____

9998. Ne sait pas

9999. Refuse de répondre

Programmation :

Ramener sur une base annuelle, l'ensemble des montants d'argent mentionnés aux questions (Q2a2, Q2b2, Q2c2, jusqu'à Q2x2). La transformation suivante devra être appliquée :

Si « JOUR » sélectionné, « MONTANT » = MONTANT * 365;

Si « SEMAINE » sélectionnée, « MONTANT » = MONTANT * 52;

Si « MOIS » sélectionné, « MONTANT » = MONTANT * 12;

Si « ANNEE » sélectionnée, « MONTANT » = MONTANT;

Remplacer la présence d'une donnée manquante aux variables (Q2a2, Q2b2, Q2c2, jusqu'à Q2x2.) par un « 0 » afin de permettre le calcul du montant total d'argent dépensé en une année.

Additionner les montants dépensés au jeu (Q2a2 + Q2b2 + Q2c2 + jusqu'à Q2x2) pour déterminer le montant total d'argent dépensé en une année.

Si le montant total d'argent dépensé sur une base annuelle est égale ou inférieur à 520 \$ et que Q1y (= NON, NE SAIT PAS, OU REFUS) aller à la SECTION 3.

Si le montant total d'argent dépensé sur une base annuelle est égale ou inférieur à 520 \$ et que Q1y (= OUI) poursuivre à la SECTION 2.

Si le montant total d'argent dépensé sur une base annuelle est supérieur à 520 \$ poursuivre à la SECTION 2.

Section 2 – Évaluation des problèmes de jeu

Programmation : Cette section comporte deux instruments de mesure, le SOGS et l'ICJE. L'un ou l'autre de ces instruments sera administré aléatoirement aux répondants de l'étude. La probabilité de sélection du SOGS est de 0,5, la probabilité de sélection de l'ICJE est de 0,5.

Section 2A – *South Oaks Gambling Screen (SOGS)*

S3a. Lorsque vous jouez, combien de fois retournez-vous jouer pour vous refaire c'est-à-dire regagner l'argent perdu auparavant?

Intervieweur : Lire les choix, sauf ne sait pas et refus.

1. À chaque fois
2. La plupart du temps
3. Quelquefois
4. Jamais
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si la réponse est « jamais », « ne sais pas » ou « refus », passer à la question S4a.

S3b. Lorsque vous avez joué **au cours des 12 derniers mois**, combien de fois retournez-vous jouer pour vous refaire c'est-à-dire regagner l'argent perdu auparavant?

Intervieweur : Lire les choix, sauf ne sait pas et refus.

1. À chaque fois
2. La plupart du temps
3. Quelquefois
4. Jamais
8. Ne sait pas
9. Refus

S4a. Avez-vous déjà affirmé avoir gagné de l'argent alors qu'en fait vous en aviez perdu?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si la réponse est « non », « ne sait pas » ou « refus », passer à la question S5a.

S4ab. Est-ce que vous l'avez affirmé...

Intervieweur : Lire les choix, sauf ne sait pas et refus.

1. À chaque fois
2. Une fois sur deux
3. Moins d'une fois sur deux
8. Ne sait pas
9. Refus

S4b. **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous affirmé avoir gagné de l'argent alors qu'en fait vous en aviez perdu?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si la réponse est « non », « ne sait pas » ou « refus », passer à la question S5a.

S4bb. Est-ce que vous l'avez affirmé?

Intervieweur : Lire les choix, sauf ne sait pas et refus.

1. À chaque fois
2. Une fois sur deux
3. Moins d'une fois sur deux
8. Ne sait pas
9. Refus

Pour les prochaines questions, veuillez répondre par OUI ou par NON.

S5a. Avez-vous déjà joué ou parié plus que vous en aviez l'intention?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Intervieweur : Peut être pour une séance de jeu, pour une journée, pour une semaine, pour un mois, etc.

Programmation : Si « oui » passer à la question S5b. Autrement, passer à la question S6a.

S5b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S6a. Est-ce que des personnes ont déjà critiqué vos habitudes de jeu?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Intervieweur : Les critiques doivent porter sur l'habitude de jeu, cela implique donc la fréquence de jeu, le montant d'argent joué, le temps joué, etc. et non sur la façon de jouer.

Programmation : Si « oui » passer à la question S6b. Autrement, passer à la question S7a.

S6b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S7a. Vous êtes-vous déjà senti coupable à cause de la façon dont vous jouez ou à cause de ce qui se produit lorsque vous jouez?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Intervieweur : Coupable en fonction des conséquences (temps, argent, famille, travail).

Programmation : Si « oui » passer à la question S7b. Autrement, passer à la question S8a.

S7b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S8a. Avez-vous déjà envisagé d'arrêter de jouer mais pensiez que vous en étiez incapable?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S8b. Autrement, passer à la question S9a.

S8b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S9a. Avez-vous déjà caché des billets de loterie, de l'argent de jeu ou d'autres signes (de jeu) loin de votre conjoint(e), vos enfants ou d'autres personnes importantes dans votre vie?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Intervieweur : Caché pour camoufler des habitudes de jeu.

Programmation : Si « oui » passer à la question S9b. Autrement, passer à la question S10a.

S9b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S10a. Vous êtes-vous déjà disputé avec des personnes vivant avec vous à propos de la manière dont vous gérez votre argent?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S10b. Autrement, passer à la question S11a.

S10b. Est-ce que ces disputes concernaient vos habitudes de jeu?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S10c. Autrement, passer à la question S11a.

S10c. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S11a. Vous êtes-vous déjà absenté de votre travail (ou de l'école) à cause du jeu?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S11b. Autrement, passer à la question S12.

S11b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S12. Avez-vous déjà emprunté de l'argent pour jouer ou payer des dettes de jeu?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S13a. Autrement, passer à la question S22a.

S13a. L'argent provenait-il de votre budget familial?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S13b. Autrement, passer à la question S14a.

S13b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

S14a. *[L'argent provenait-il]* De votre conjoint(e)?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S14b. Autrement, passer à la question S15a.

S14b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

S15a. *[L'argent provenait-il]* De parents?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S15b. Autrement, passer à la question S16a.

S15b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

S16a. *[L'argent provenait-il]* De banques ou de compagnies de prêts?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S16b. Autrement, passer à la question S17a.

S16b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

S17a. *[L'argent provenait-il]* De cartes de crédit?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S17b. Autrement, passer à la question S18a.

S17b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

S18a. *[L'argent provenait-il]* De prêts usuriers (« shylocks »)?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Intervieweur : Le « shylock » est une personne qui prête de l'argent à des taux d'intérêt très élevés.

Programmation : Si « oui » passer à la question S18b. Autrement, passer à la question S19a.

S18b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

S19a. *[L'argent provenait-il]* De la vente d'actions, ou de bons d'épargne?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S19b. Autrement, passer à la question S20a.

S19b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S20a. *[L'argent provenait-il]* De la vente de propriétés personnelles ou familiales?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S20b. Autrement, passer à la question S21a.

S20b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S21a. *[L'argent provenait-il]* En faisant de faux chèques?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S21b. Autrement, passer à la question S22a.

S21b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S22a. Avez-vous déjà emprunté de l'argent et n'avez pas remboursé cet emprunt à cause de votre jeu?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Intervieweur : C'est un emprunt déjà existant (hypothèque, auto, personnel) qui n'est pas remboursé en raison du jeu.

Programmation : Si « oui » passer à la question S22b. Autrement, passer à la question S23a.

S22b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

S23a. Pensez-vous avoir déjà eu un problème de jeu?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui » passer à la question S23b. Autrement, passer à la section 3.

S23b. Si OUI, pensez-vous avoir eu un problème de jeu au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Passer à la section 3.

Programmation : Calculer le score du SOGS.

SOGS 12 mois :

Dans un premier temps, il faut programmer une série de correspondances entre les questions à vie et les questions 12 mois.

La réponse « Jamais » à S3a génère automatiquement une réponse « Jamais » à S3b.

Une réponse « Non » à S12 génère automatiquement à une réponse « Non » aux questions suivantes : S13a, S14a, S15a, S16a, S17a, S18a, S19a, S20a, S21a.

La réponse « Non » aux questions « a » (S4a, S5a, S6a, S7a, S8a, S9a, S11a, S13a, S14a, S15a, S16a, S17a, S18a, S19a, S20a, S21a, S22a, S23a) génère automatiquement une réponse « Non » aux questions « b » correspondantes (S4b, S5b, S6b, S7b, S8b, S9b, S11b, S13b, S14b, S15b, S16b, S17b, S18b, S19b, S20b, S21b, S22b, S23b).

Une réponse « Non » à la question S10b génère automatiquement à une réponse « Non » à la question S10c.

Dans un deuxième temps, programmer le calcul du score total au SOGS 12 mois. Le nom de la variable servant à déterminer les catégories de joueurs sera SOGS1AN. La valeur de SOGS1AN augmentera d'une unité pour chacune des conditions suivantes qui seront rencontrées :

Si S3b est égal à 1 ou 2	alors	SOGS1AN + 1;
Si S4b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S5b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S6b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S7b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S8b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S9b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S10c est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S11b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S13b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S14b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S15b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S16b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S17b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S18b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S19b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S20b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S21b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S22b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;
Si S23b est égal à 1	alors	SOGS1AN + 1;

Maximum de SOGS1AN = 20;

Minimum de SOGS1AN = 0;

Si le répondant obtient un SOGS1AN > à 3, il est automatiquement sélectionné pour le module entrevue. Un nombre équivalent de répondants qui obtiendront un SOGS1AN < à 2 seront également sélectionnés pour participer au module entrevue.

Section 2b – Critères de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE)

Certaines des questions suivantes ne s'appliqueront peut-être pas à votre situation mais s'il vous plaît, essayez d'être le plus précis possible dans vos réponses.

i3a. Au cours de votre vie, avez-vous déjà parié plus que vous ne pouviez vraiment vous permettre de perdre?

Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

Intervieweur : Dit autrement : aviez-vous la capacité financière de jouer cet argent.

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i3b. Autrement, passer à la question i4a.

i3b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i3c. Autrement, passer à la question i4a.

i3c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i4a. Au cours de votre vie, avez-vous déjà eu besoin de jouer des sommes d'argent de plus de plus en plus grosses pour atteindre le même état d'excitation?

Intervieweur : Le plaisir provenant du jeu.

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i4b. Autrement, passer à la question i5a.

i4b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i4c. Autrement, passer à la question i5a.

i4c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i5a. Êtes-vous déjà retourné jouer pour essayer de regagner l'argent perdu auparavant?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i5b. Autrement, passer à la question i6a.

i5b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i5c. Autrement, passer à la question i6a.

i5c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i6a. Avez-vous déjà emprunté de l'argent ou vendu quoi que ce soit dans le but d'obtenir de l'argent pour jouer?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i6b. Autrement, passer à la question i7a.

i6b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i6c. Autrement, passer à la question i7a.

i6c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i7a. Avez-vous déjà eu le sentiment que vous aviez peut-être un problème de jeu?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i7b. Autrement, passer à la question i8a.

i7b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i7c. Autrement, passer à la question i8a.

i7c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i8a. Le jeu vous a-t-il déjà causé des problèmes de santé, incluant le stress ou l'anxiété?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i8b. Autrement, passer à la question i9a.

i8b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i8c. Autrement, passer à la question i9a.

i8c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i9a. Est-ce que des personnes ont déjà critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, indépendamment du fait que vous pensiez que cela soit vrai ou non?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Intervieweur : Les critiques doivent porter sur l'habitude de jeu, cela implique donc la fréquence de jeu, le montant d'argent joué, le temps joué, etc. et non sur la façon de jouer.

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i9b. Autrement, passer à la question i10a.

i9b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i9c. Autrement, passer à la question i10a.

i9c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i10a. Est-ce que vos activités de jeu ont déjà causé des problèmes financiers pour vous ou votre ménage?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i10b. Autrement, passer à la question i11a.

i10b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i10c. Autrement, passer à la question i11a.

i10c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i11a. Vous êtes-vous déjà senti coupable à cause de vos habitudes de jeu ou de leurs conséquences?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i11b. Autrement, passer à la question i12a.

i11b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i11c. Autrement, passer à la question i12a.

i11c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i12a. Avez-vous déjà menti aux membres de votre famille ou à d'autres personnes pour cacher vos activités de jeu?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i12b. Autrement, passer à la question i13a.

i12b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i12c. Autrement, passer à la question i13a.

i12c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i13a. Avez-vous déjà parié ou dépensé plus d'argent au jeu que vous en aviez l'intention?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Intervieweur : Peut être pour une séance de jeu, pour une journée, pour une semaine, pour un mois, etc.

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i13b. Autrement, passer à la question i14a.

i13b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i13c. Autrement, passer à la question i14a.

i13c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

i14a. Avez-vous déjà voulu arrêter de jouer mais pensiez que vous en étiez incapable?

1. Jamais
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « quelquefois », « la plupart du temps » ou « presque toujours », passer à la question i14b. Autrement, passer à la section 3.

i14b. Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si « oui », passer à la question i4c. Autrement, passer à la section 3.

i14c. Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

1. Jamais (Option impossible à sélectionner)
2. Quelquefois
3. La plupart du temps
4. Presque toujours
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Passer à la section 3.

Programmation : Calculer le score de l'ICJE.

ICJE 12 mois :

Dans un premier temps, il faut programmer qu'une réponse « Jamais » aux questions « a » (i3a, i4a, i5a, i6a, i7a, i8a, i9a, i10a, i11a, i12a, i13a, i14a) génère automatiquement une réponse « Non » aux questions « b » correspondantes (i3b, i4b, i5b, i6b, i7b, i8b, i9b, i10b, i11b, i12b, i13b, i14b).

Dans un deuxième temps, une réponse « Non » aux questions « b » (i3b, i4b, i5b, i6b, i7b, i8b, i9b, i10b, i11b, i12b, i13b, i14b) génère automatiquement une réponse « Jamais » aux questions « c » correspondantes (i3c, i4c, i5c, i6c, i7c, i8c, i9c, i10c, i11c, i12c, i13c, i14c).

Dans un troisième temps, il faut convertir les valeurs numériques accordées à « 1 : Jamais », « 2 : Quelquefois », « 3 : La plupart du temps » et « 4 : Presque toujours » pour les questions débutant par « i » dans cette section. Les valeurs numériques deviendront « 0 : Jamais », « 1 : Quelquefois », « 2 : La plupart du temps » et « 3 : Presque toujours ». De plus, les codes « 8 » et « 9 » seront considérés comme des données manquantes. Suite à cette conversion, il faudra programmer le calcul d'un score total à l'ICJE.

Le nom de la variable servant à déterminer les catégories de joueurs sera ICJE1AN.

ICJE1AN = valeur de i3c + valeur de i4c + valeur de i5c + valeur de i6c + valeur de i7c +
valeur de i8c + valeur de i9c + valeur de i10c + valeur de i11c (seulement les
questions 3 à 11 font parties du calcul).

Maximum de ICJE1AN = 27;

Minimum de ICJE1AN = 0;

Si le répondant obtient un ICJE1AN > à 3, il est automatiquement sélectionné pour le module entrevue. Un nombre équivalent de répondants qui obtiendront un ICJE1AN < à 2 seront également sélectionnés pour participer au module entrevue.

Section 3 – Problèmes associés

Avec les prochaines questions, nous allons parler de certaines de vos idées à l'égard du jeu, de même que de vos premières expériences avec le jeu ou les paris d'argent.

Programmation : Ajouter cette phrase pour ceux qui n'ont jamais joué : Il n'est pas nécessaire d'avoir déjà joué pour répondre à ces questions.

24. Après avoir perdu plusieurs fois de suite, vous avez probablement plus de chances de gagner. Êtes-vous tout à fait d'accord, d'accord, en désaccord ou tout à fait en désaccord avec cette affirmation?

1. Tout à fait d'accord
2. D'accord
3. En désaccord
4. Tout à fait en désaccord
8. Ne sait pas
9. Refus

25. Vous pourriez gagner plus d'argent si vous aviez recours à un certain système ou une stratégie. Êtes-vous tout à fait d'accord, d'accord, en désaccord ou tout à fait en désaccord avec cette affirmation?

1. Tout à fait d'accord
2. D'accord
3. En désaccord
4. Tout à fait en désaccord
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si le répondant ne joue pas, passer à la question 28.

26. Vous rappelez-vous avoir **gagné** un gros montant d'argent lorsque vous avez commencé à jouer?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Intervieweur : Le gros montant d'argent est subjectif. Il n'y a pas de définition opérationnelle.

27. Vous rappelez-vous avoir **perdu** un gros montant d'argent lorsque vous avez commencé à jouer?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Intervieweur : Le gros montant d'argent est subjectif. Il n'y a pas de définition opérationnelle.

28. Est-ce qu'un membre de votre famille a déjà eu des problèmes de jeu?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

29. Est-ce qu'un membre de votre famille a déjà eu des problèmes d'alcool ou de drogues?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Programmation : Si le répondant ne joue pas, passer à la question 32.

30. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous consommé de l'alcool ou des drogues en jouant?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

31. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué sous l'effet de l'alcool ou de drogues?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

32. Avez-vous déjà eu l'impression que vous aviez peut-être un problème d'alcool ou de drogues?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

33. Au cours des derniers 12 mois, si un événement pénible (ou difficile) est survenu dans votre vie, avez-vous éprouvé une forte envie de jouer?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Intervieweur : Le « oui » inclut autant le fait de jouer que l'envie de jouer.

34. Au cours des 12 derniers mois, si un événement pénible (ou difficile) est survenu dans votre vie, avez-vous éprouvé une forte envie de consommer de l'alcool?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Intervieweur : Le « oui » inclut autant le fait de consommer que l'envie de consommer.

35. Au cours des 12 derniers mois, si un événement pénible (ou difficile) est survenu dans votre vie, avez-vous éprouvé une forte envie de consommer des drogues ou des médicaments?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Intervieweur : Le « oui » inclut autant le fait de consommer que l'envie de consommer.

36. Toujours en vous référant aux 12 derniers mois, avez-vous été suivi(e) par un médecin pour des problèmes physiques ou émotifs causés par le stress?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Intervieweur : C'est le stress général, non pas en fonction du jeu.

37. Au cours des 12 derniers mois, vous êtes-vous senti(e) très déprimé(e)?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Intervieweur : Plus que ça moyenne.

38a. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous songé sérieusement au suicide?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Programmation : Si la réponse est « oui », passer à la question 38b. Autrement, passer à la section 4.

38b. Était-ce à cause d'un problème de jeu?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

39a. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous tenté de vous suicider?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Programmation : Si la réponse est « oui », passer à la question 39b. Autrement, passer à la section 4.

39b. Était-ce à cause d'un problème de jeu?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. Ne sait pas
- 9. Refus

Programmation : Passer à la section 4.

Section 4 – Renseignements généraux

Pour mieux comprendre le lien entre vos opinions et les caractéristiques de la population, j'aimerais vous poser quelques questions d'ordre général.

40. De quel sexe êtes-vous?

Intervieweur : NE POSEZ LA QUESTION QUE SI VOUS ÊTES INCAPABLE DE DÉTERMINER LE SEXE À LA VOIX

Homme 1

Femme 2

41. Quelle est votre date de naissance?

Intervieweur : Inscrivez le jour, le mois et l'année en format numérique

Programmation : Date de naissance en JJ/MM/AAAA.

Intervieweur : Si la personne ne connaît pas la date exacte, demander une date approximative.

42. Quel est votre état matrimonial actuel?

Marié(e) ou conjoint de fait 1

Séparé(e) 2

Divorcé(e) 3

Veuf(ve) 4

Célibataire 5

43. Quel est le plus haut niveau de scolarité que vous avez complété?

Intervieweur : Lire les réponses jusqu'à ce que le répondant fournisse lui même une réponse; lire les choix appropriés si le répondant fournit une réponse inutilisable.

Aucune scolarité ou uniquement l'école maternelle 00

Première année 01

Deuxième année 02

Troisième année 03

Quatrième année 04

Cinquième année 05

Sixième année 06

Septième année 07

Huitième année ou secondaire I 08

Neuvième année ou secondaire II 09

Dixième année ou secondaire III 10

Onzième année ou secondaire IV.....	11
Douzième année ou secondaire V.....	12
Études partielles dans un cégep, une école de métiers ou un collège commercial privé, un institut technique, une école de sciences infirmières, une école normale	13
Diplôme ou certificat d'études d'un programme technique au cégep, d'une école de métiers, d'un collège commercial privé, d'un institut technique, d'une école de sciences infirmières, d'une école normale	14
Diplôme ou certificat d'études d'un programme général au cégep	15
Études partielles à l'université	16
Certificat(s) universitaire(s) de premier cycle acquis	17
Baccalauréat(s) acquis	18
Diplôme(s) en médecine, en art dentaire, en médecine vétérinaire, en optométrie ou en chiropraxie acquis	19
Certificat(s) universitaire(s) de deuxième cycle acquis.....	20
Maîtrise(s) acquise(s)	21
Doctorat(s) acquis.....	22

Programmation : Si la réponse est 12 (« Douzième année ou secondaire V »), passer à la question 44. Autrement, passer à la question 45.

44. Avez-vous obtenu un diplôme d'études secondaires?

Non	1
Oui, un diplôme d'études secondaires générales	2
Oui, un diplôme d'études secondaires professionnelles	3
Oui, un diplôme d'études secondaires générales et un diplôme d'études secondaires professionnelles.....	4

45. Au cours des **12 derniers mois**, quelle était votre occupation **habituelle**?

Intervieweur : lire les choix de réponse

Est-ce que vous ...

1. Travailliez?
2. Fréquentiez l'école?
3. Teniez maison?
4. Ne travailliez pas pour des raisons de santé?
5. Étiez à la retraite?
6. Étiez sur l'assurance-emploi?
7. Étiez en congé de maternité?
8. Une autre occupation?

45a. Précisez

9. Ne sait pas

46. Occupez-vous un emploi actuellement?

1. Oui
2. Non
8. Ne sait pas
9. Refus

Programmation : Si la réponse est « oui », passer à la question 47. Si la réponse est « non » ou « ne sait pas », passer à la question 49.

Intervieweur : DEMANDEZ AU RÉPONDANT DE RÉPONDRE EN FONCTION DE L'EMPLOI PRINCIPAL.

47. Quel genre de travail faites-vous? Donnez-en une **description complète**, par exemple : tenir les comptes à jour, vendre des chaussures, enseigner à l'école primaire, installer des escaliers en fer forgé en les soudant sur place, etc.

48. Combien d'heures par semaine faites-vous ce travail?

_____ heures

49. Où êtes-vous né(e)?

1. Au Québec
2. Autre province du Canada
3. À l'extérieur du Canada

49a. Précisez le pays

8. Ne sait pas

Programmation : Si la réponse est « Au Québec » ou « Autre province du Canada », passer à la question 51.

50. En quelle année êtes-vous venu(e) vous établir au Canada?

— — — —

51. Où votre mère est-elle née?

Au Québec 1

Autre province du Canada 2

À l'extérieur du Canada 3

51a. Précisez le pays

52. Où votre père est-il né?

Au Québec 1

Autre province du Canada 2

À l'extérieur du Canada..... 3

52a. Précisez le pays

53. Quelle est la **première langue** que vous avez apprise et que vous parlez encore?

Français 01

Anglais 02

Italien 03

Grec 04

Espagnol 05

Portugais..... 06

Chinois..... 07

Vietnamien..... 08

Arabe 09

Autre 96

53a. Précisez la langue

54. Quelle a été la principale religion de votre enfance?

Aucune 01
Catholique romaine..... 02
Église Unie..... 03
Anglicane 04
Grecque orthodoxe 05
Juive 06
Islamique 07
Autre 96

54a. Précisez la religion

55. Quelle est votre appartenance religieuse actuelle?

Aucune 01
Catholique romaine..... 02
Église Unie..... 03
Anglicane 04
Grecque orthodoxe 05
Juive 06
Islamique 07
Autre 96

55a. Précisez la religion

56. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous fréquenté une église ou un lieu de culte?

Plus d'une fois par semaine?..... 1
Une fois par semaine?..... 2
Plus d'une fois par mois?..... 3
Plus d'une fois par an? 4
Ne fréquente jamais 5

57. Êtes-vous propriétaire, locataire ou chambreur de la maison ou de l'appartement que vous habitez?

Propriétaire 1
Locataire 2
Chambreur..... 3
Quelqu'un du foyer est propriétaire 4
Quelqu'un du foyer est locataire 5

58. Comment percevez-vous votre situation économique par rapport aux gens de votre âge?

- Je me considère à l'aise financièrement.....1
- Je considère mes revenus suffisants pour répondre à mes besoins
fondamentaux ou à ceux de ma famille2
- Je me considère pauvre.....3
- Je me considère très pauvre.....4

59. Depuis combien de temps vous percevez-vous dans cette situation?

- Moins d'un an..... 1
- Entre 1 et 4 ans..... 2
- Entre 5 et 9 ans..... 3
- 10 ans et plus..... 4

60. Croyez-vous que votre situation financière va s'améliorer?

- Oui, dans un proche avenir 1
- Oui, je ne sais pas quand mais j'ai l'espoir que ça va s'améliorer 2
- Non, je ne crois pas que ça va changer..... 3
- Non, je crois que ça va empirer 4

61. Quel a été le revenu global (brut) du ménage provenant de toutes sources, avant impôts et déductions, pour l'année 2001?

Est-ce ...

- 01 = aucun revenu
- 02 = moins de 20 000 \$
- 03 = moins de 10 000 \$
- 04 = moins de 5 000 \$
- 05 = plus de 5 000 \$
- 06 = plus de 10 000 \$
- 07 = moins de 15 000 \$
- 08 = plus de 15 000 \$
- 09 = plus de 20 000 \$
- 10 = moins de 40 000 \$
- 11 = moins de 30 000 \$
- 12 = plus de 30 000 \$
- 13 = plus de 40 000 \$
- 14 = entre 40 000 \$ et 60 000 \$
- 15 = entre 60 000 \$ et 80 000 \$
- 16 = entre 80 000 \$ et 100 000 \$
- 17 = plus de 100 000 \$
- 98 = ne sait pas
- 99 = refus

62. Actuellement, combien de numéros de téléphone avez-vous dans votre foyer incluant les numéros d'affaires, les numéros des enfants et les numéros de téléphones cellulaires?

Module d'invitation à une entrevue complémentaire.

Programmation : Pour les personnes avec un score de 2 ou moins au SOGS ou à l'ICJE :

Avant de terminer, j'aimerais avoir vos nom et prénom car il est possible qu'une personne associée au projet vous rappelle sous peu pour approfondir certaines données. Accepteriez-vous qu'on vous rappelle à cet effet?

Programmation : Pour les personnes avec un score de 3 ou plus au SOGS ou à l'ICJE :

Avant de terminer, j'aimerais avoir vos nom et prénom car une personne associée au projet vous rappellera sous peu pour approfondir certaines données. Accepteriez-vous qu'on vous rappelle à cet effet?

Nous vous remercions d'avoir collaboré à cette étude. Si jamais vous vouliez parler avec quelqu'un spécialisé dans le domaine du jeu, nous pouvons vous offrir un numéro de téléphone pour votre région, aimeriez-vous l'avoir?

1-800-461-0140

ANNEXE 3 : TEXTE D'INTRODUCTION À L'ENTREVUE

Texte d'introduction à l'entrevue

Bonjour/bonsoir, mon nom est (prénom / nom) et je travaille pour la firme BIP, financée par le ministère de la Santé et des Services sociaux pour réaliser une étude afin de mieux connaître les habitudes de jeux (le « gambling ») des québécois.

L'entrevue prendra environ 10 minutes. Vous êtes entièrement libre de participer à cette recherche ou de mettre fin à votre participation sans préjudice.

Votre numéro est l'un des 10 000 numéros de téléphone choisi aléatoirement et en aucune façon ne sera associé à vos réponses.

Vos réponses sont confidentielles, seuls les membres de l'équipe de recherche auront accès aux résultats codés.

ANNEXE 4 : CATÉGORIES DES RÉPONDANTS SELON DIFFÉRENTES VARIABLES

Figure 1 : Catégories de répondants selon le sexe

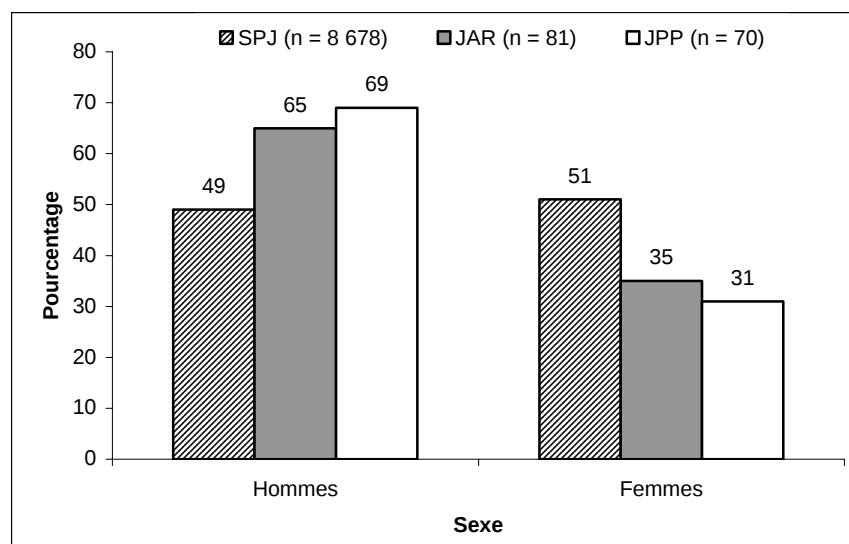


Figure 2 : Catégories de répondants selon le groupe d'âge

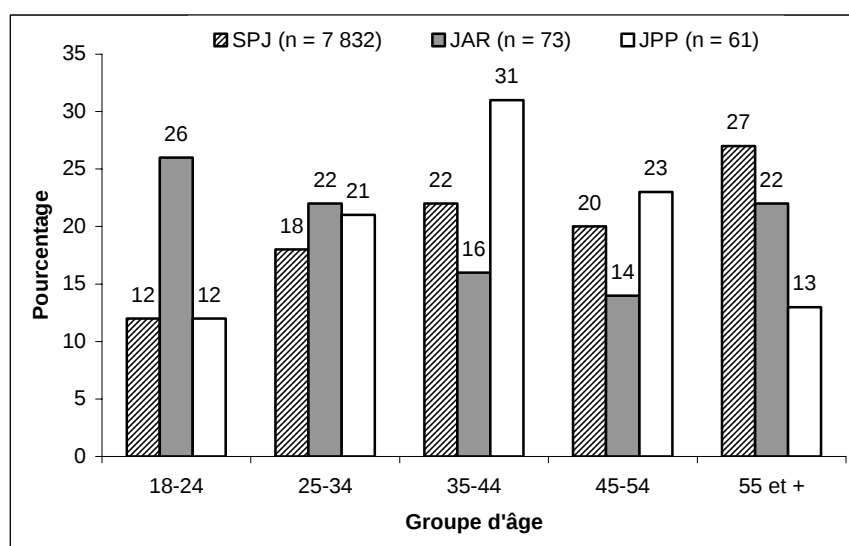


Figure 3 : Catégories de répondants selon le statut matrimonial

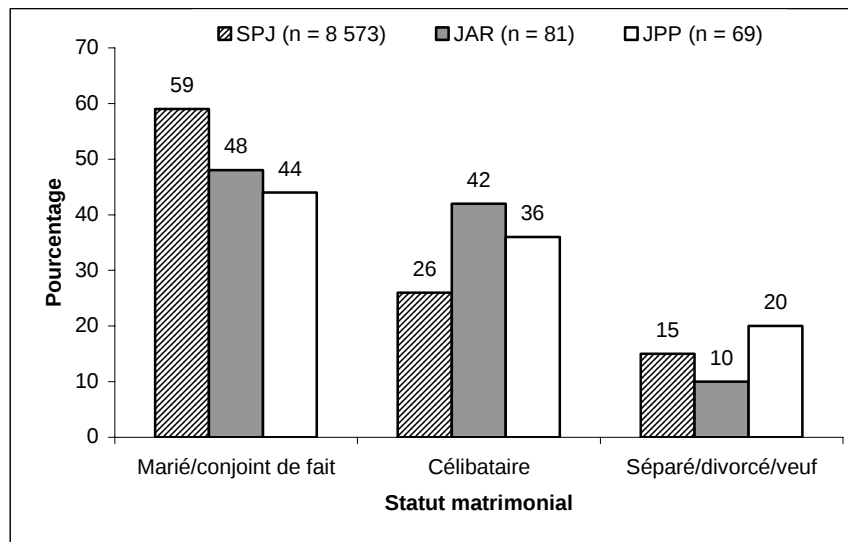


Figure 4 : Catégories de répondants selon l'occupation

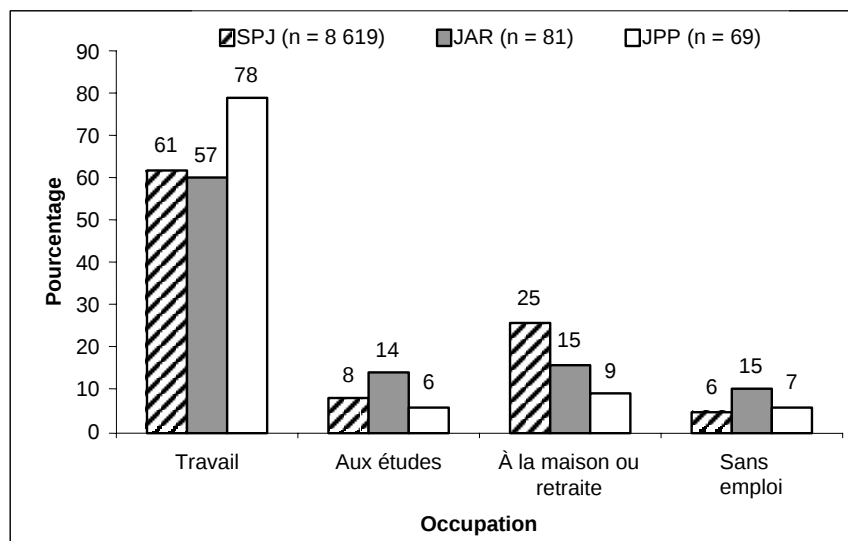


Figure 5 : Catégories de répondants selon la scolarité complétée

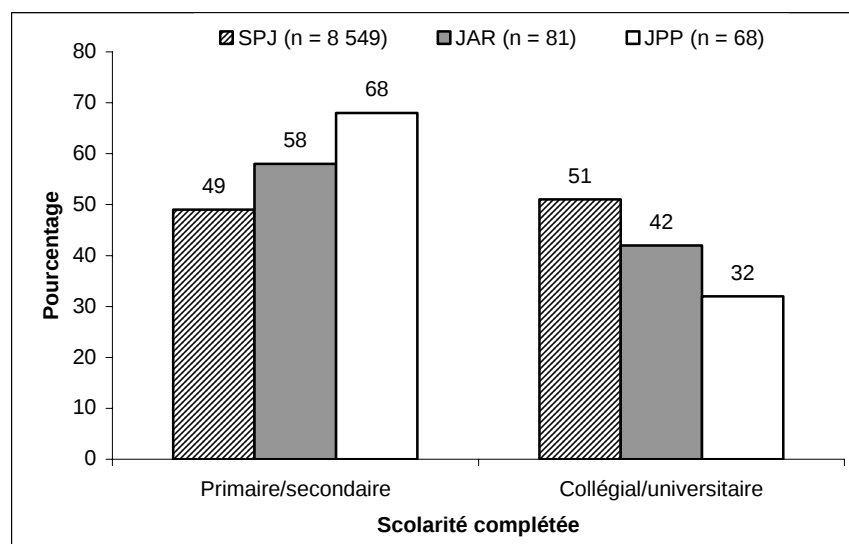


Figure 6 : Catégories de répondants selon la fréquentation d'un lieu de culte

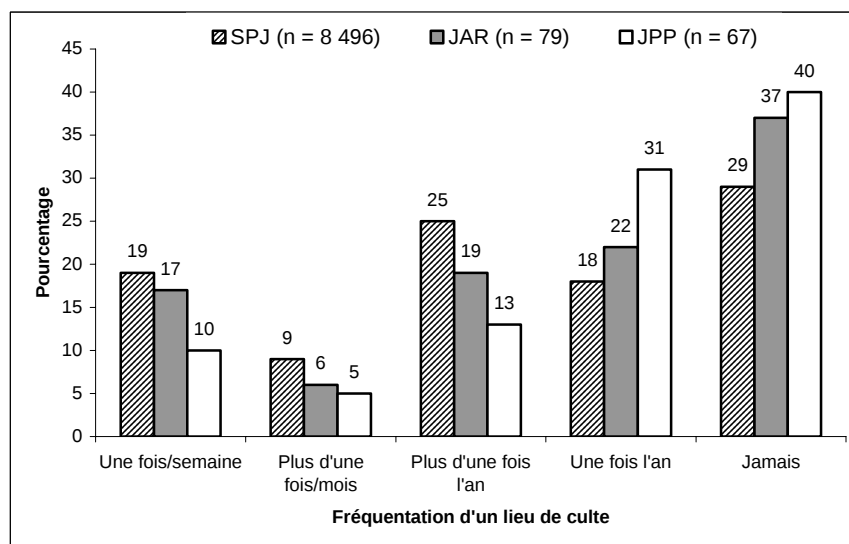


Figure 7 : Catégories de répondants selon le revenu familial annuel brut

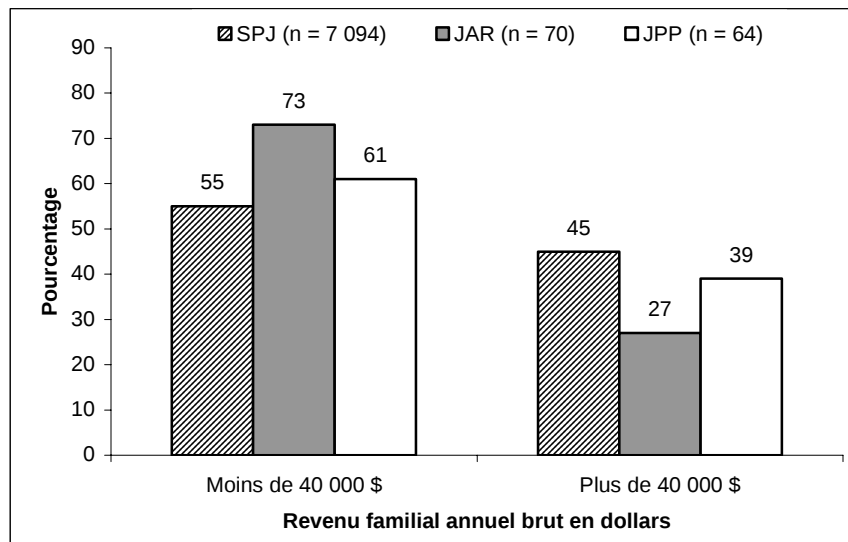


Figure 8 : Catégories de répondants selon le statut foncier

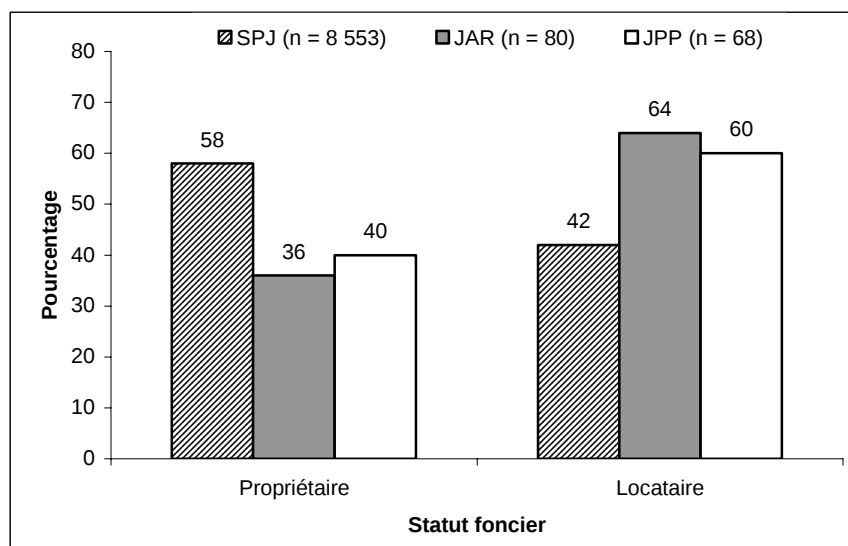


Figure 9 : Catégories de répondants selon la perception de leur situation économique

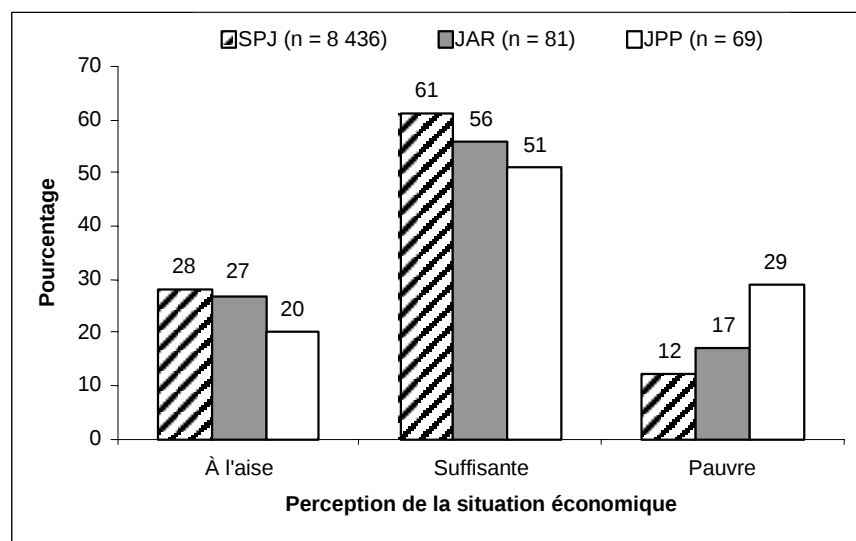


Figure 10 : Catégories de répondants selon la croyance par rapport aux pertes

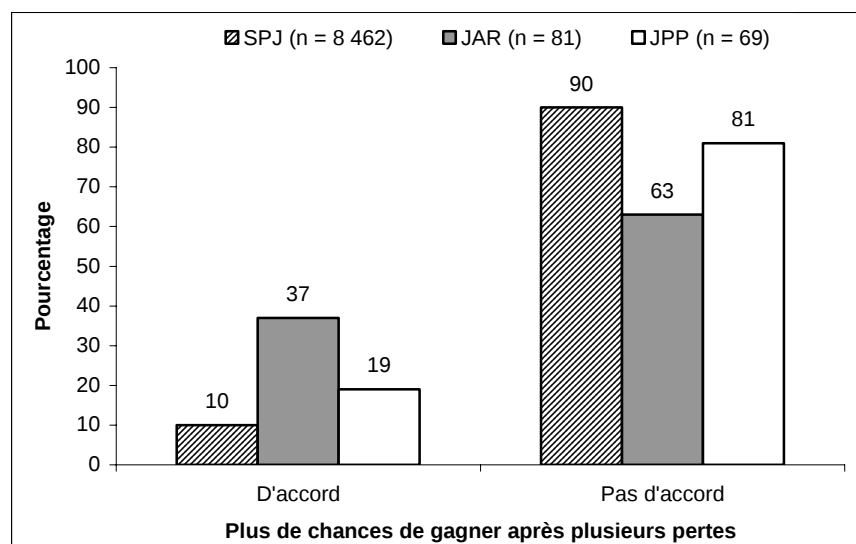


Figure 11 : Catégories de répondants selon la croyance par rapport aux stratégies

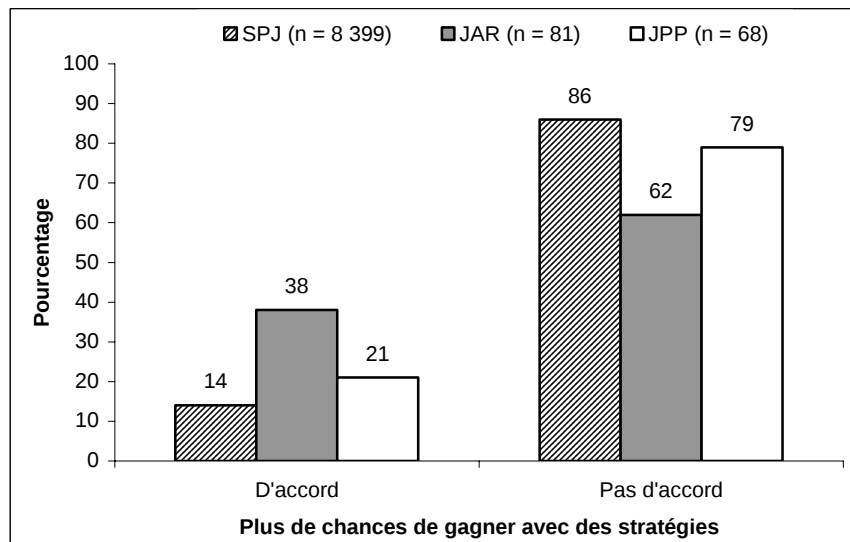


Figure 12 : Catégories de répondants selon l'expérience d'un gain important

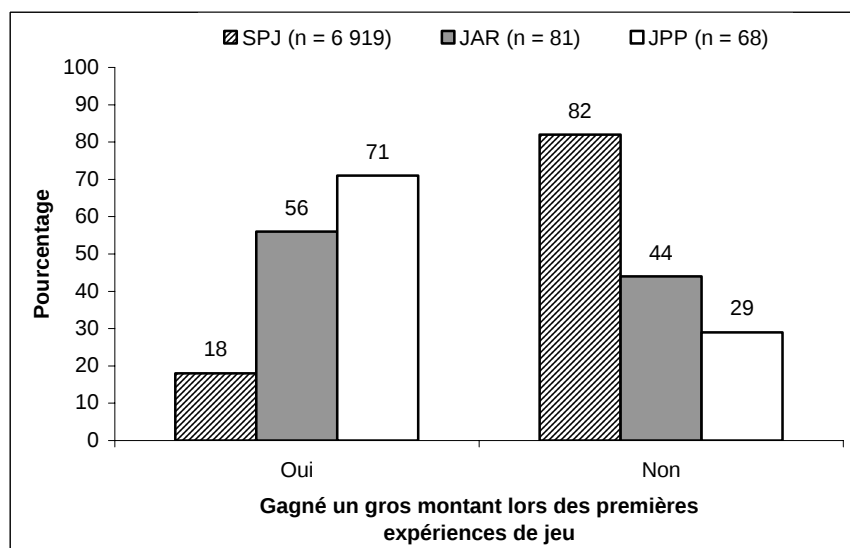


Figure 13 : Catégories de répondants selon l'expérience d'une perte importante

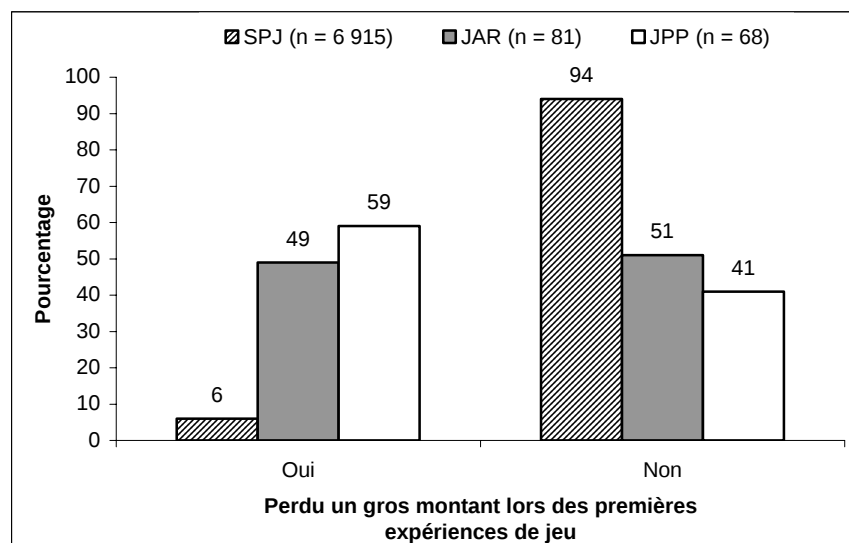


Figure 14 : Catégories de répondants selon la présence d'un problème de drogues ou d'alcool dans la famille

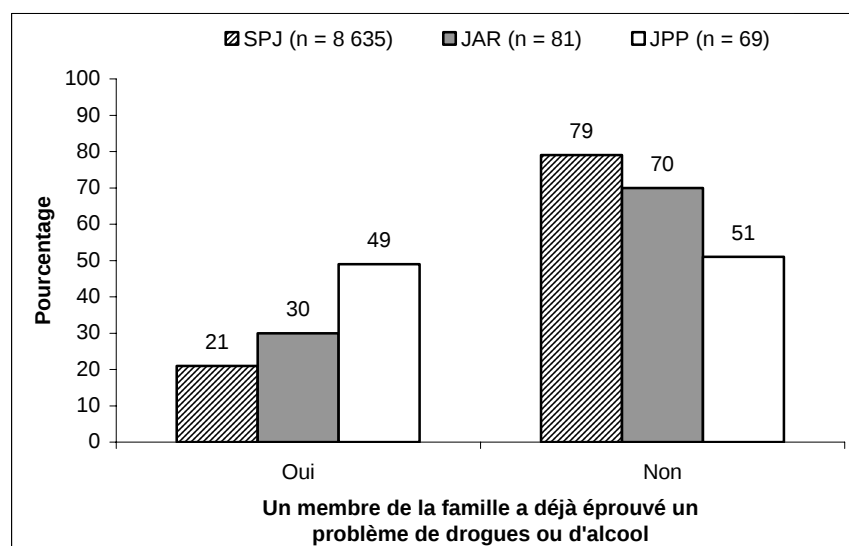


Figure 15 : Catégories de répondants selon la présence d'un problème de jeu dans la famille

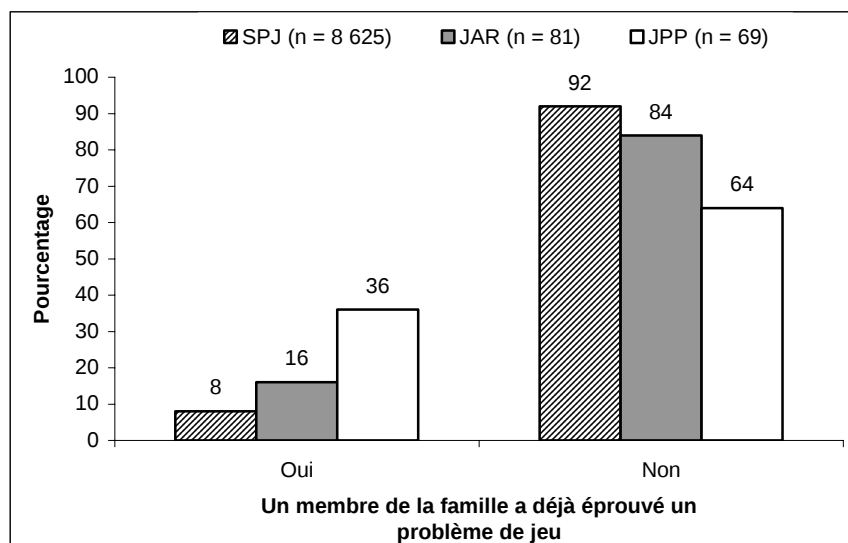


Figure 16 : Catégories de répondants selon la présence d'idées suicidaires

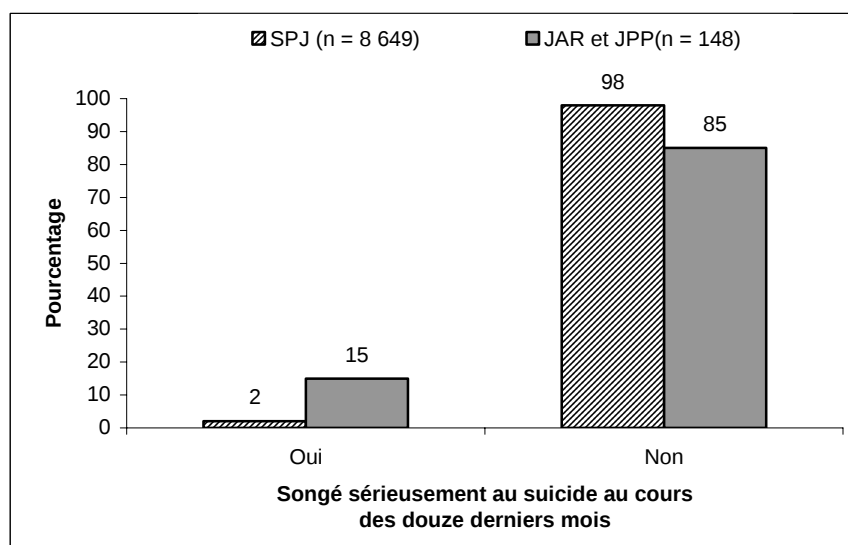


Figure 17 : Catégories de répondants selon la présence d'idées suicidaires causées par le jeu

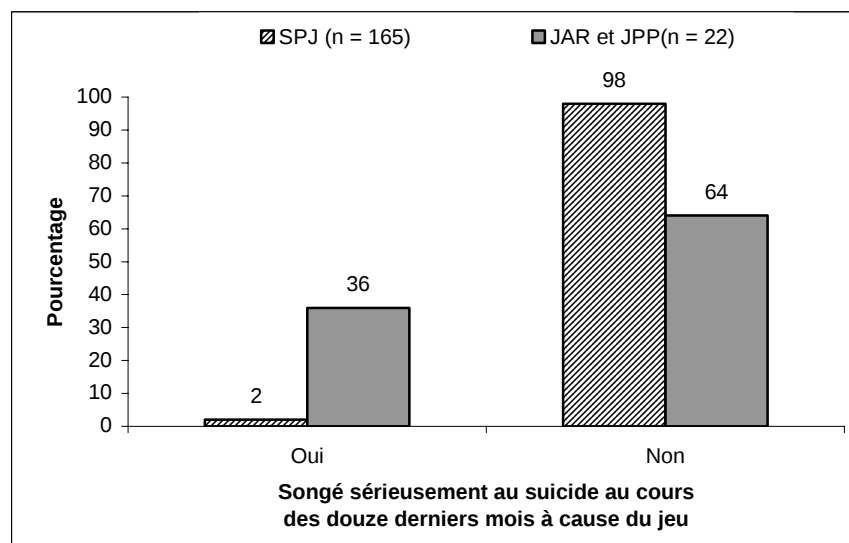


Figure 18 : Catégories de répondants selon les tentatives de suicide

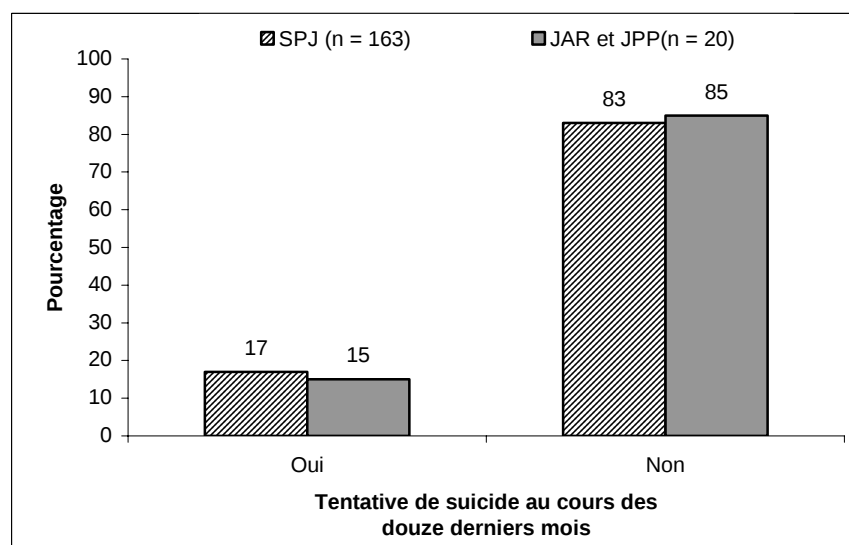


Figure 19 : Catégories de répondants selon la consommation d'alcool et de drogues en jouant

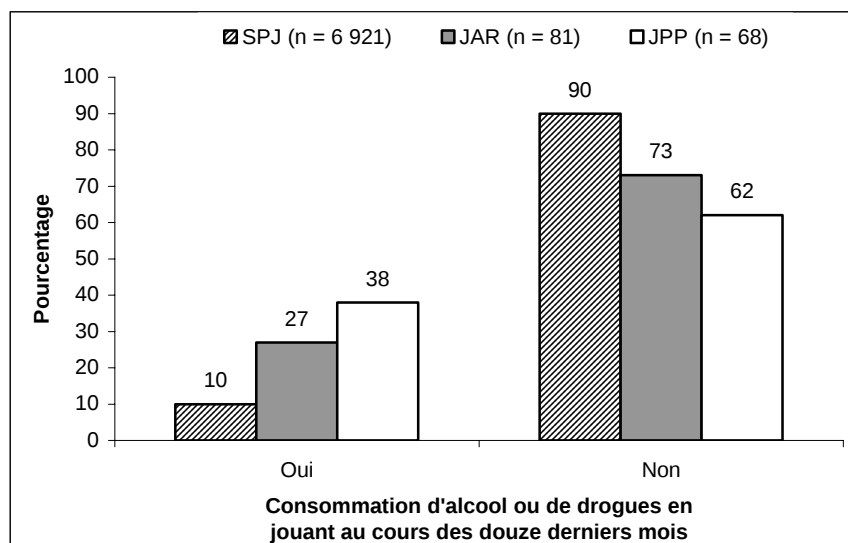


Figure 20 : Catégories de répondants selon le fait de jouer sous l'effet d'alcool ou de drogues

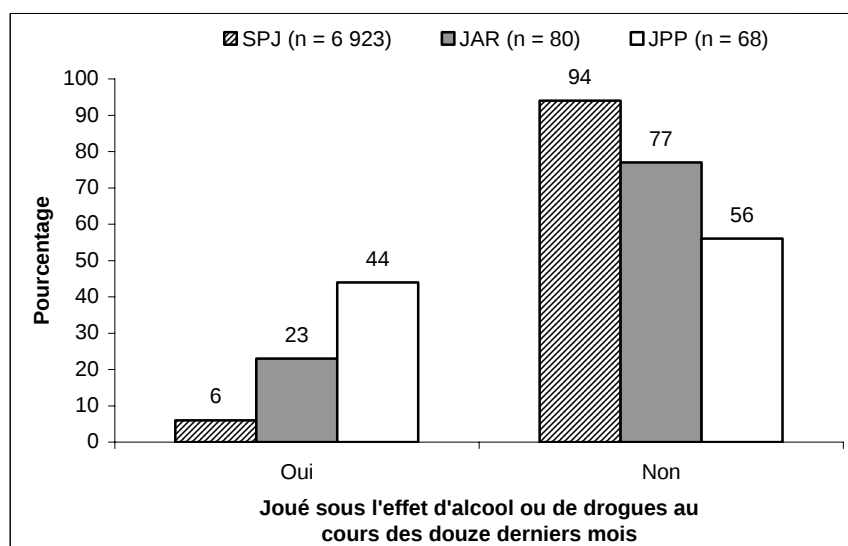


Figure 21 : Catégories de répondants selon l'impression d'avoir un problème d'alcool ou de drogues

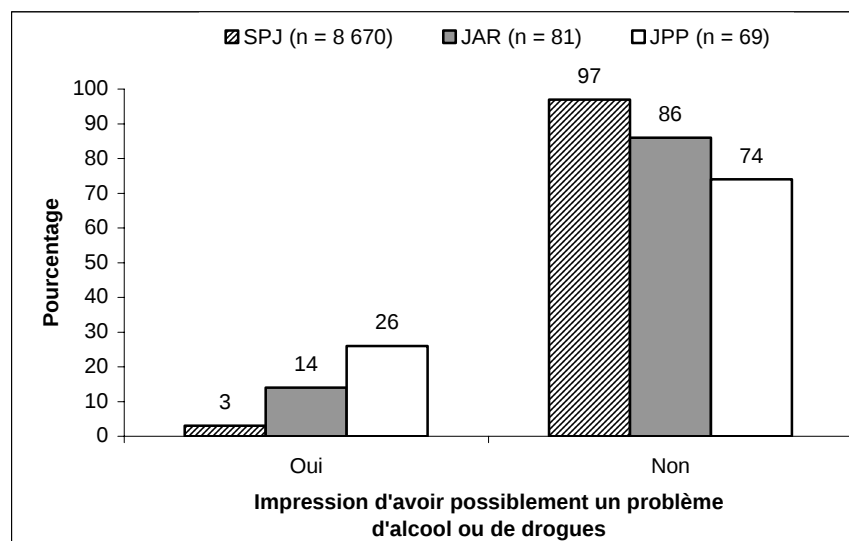


Figure 22 : Catégories de répondants selon l'envie de jouer suite à un événement pénible

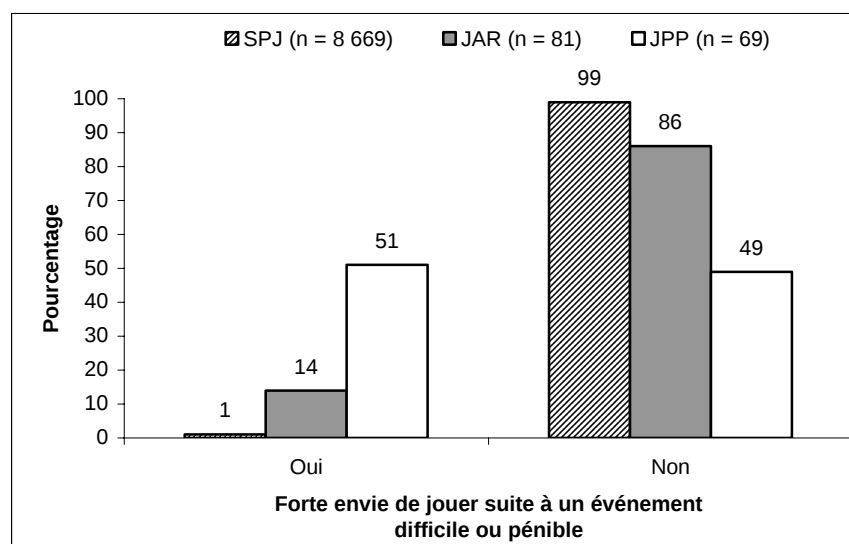


Figure 23 : Catégories de répondants selon l'envie de consommer de l'alcool suite à un événement pénible

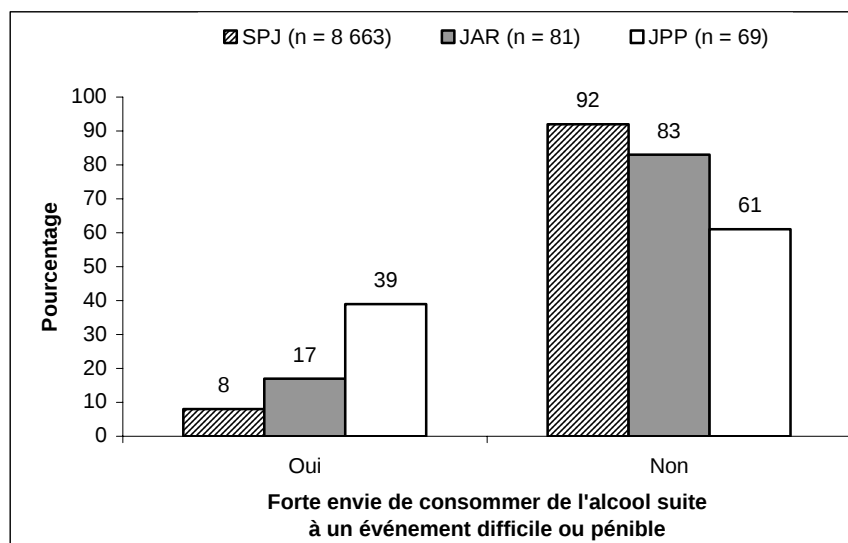


Figure 24 : Catégories de répondants selon l'envie de consommer des drogues suite à un événement pénible

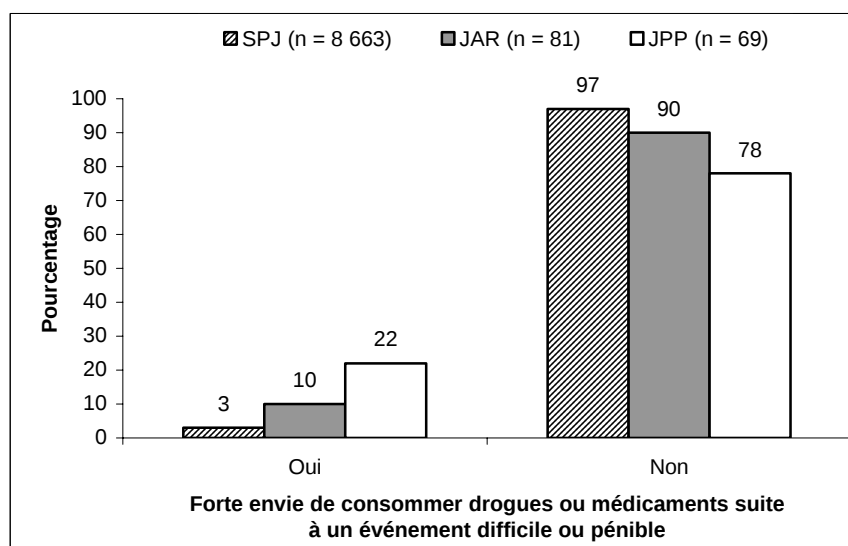


Figure 25 : Catégories de répondants selon le suivi médical dû au stress

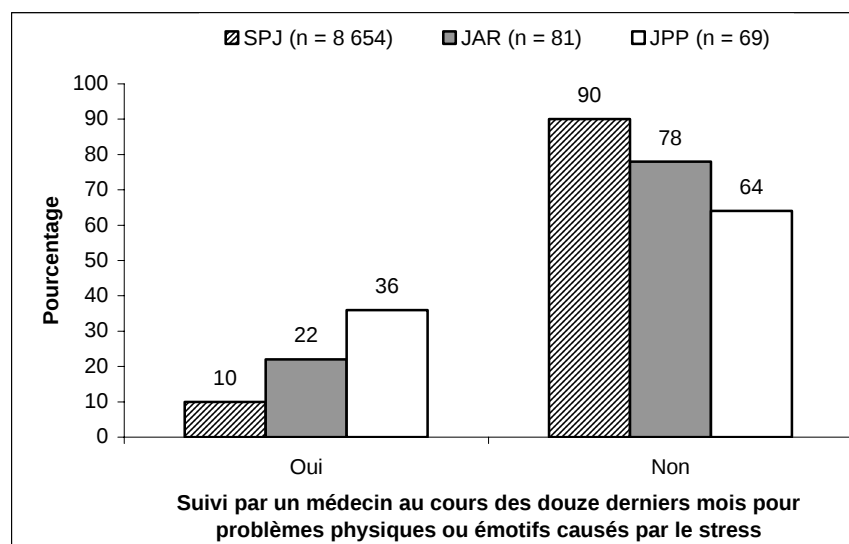


Figure 26 : Catégories de répondants selon le sentiment de déprime

