

Chapitre 5

Les jeux de hasard et d'argent

Serge Chevalier
Denis Allard

Institut national de santé publique du Québec et Direction de la santé publique de Montréal-Centre

Chantale Audet

Institut national de santé publique du Québec

Introduction

Ce n'est que récemment que les jeux de hasard et d'argent ont été reconnus par les professionnels de la santé comme un risque pour la santé pouvant même mener à la pathologie (Castellani, 2000). Pour la plupart des personnes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent, il s'agit d'une activité ludique comme tant d'autres qui prêle à peu de conséquences (Chevalier et autres, 2001). Chez certains, le comportement sert de mécanisme d'adaptation aux difficultés de la vie, aux stressseurs quotidiens ou aux sentiments dépressifs (Gupta et Derevensky, 1998a; Derevensky et Gupta, 2000b). Chez d'autres, le comportement devient excessif; des problèmes peuvent survenir allant de vagues malaises jusqu'à des réactions physiques et mentales dont la gravité est telle que le recours à des services de santé s'avère nécessaire (Gupta et Derevensky, 2000). Les jeunes semblent plus susceptibles que les adultes de participer à des jeux de hasard et d'argent et de développer des problèmes avec le jeu (Shaffer et Hall, 1996). Actuellement, les jeunes québécois sont socialisés dans un milieu où l'État gère, fournit et met en marché un nombre considérable et croissant de jeux. Or, il existe un lien entre l'acceptabilité du jeu dans une société et la quantité de personnes qui s'y adonnent (Reith, 1999, Zola, 1963, Evans et autres, 1998, Lindgren et autres, 1987, Mok et Hraba, 1991). Des chercheurs ont établi une relation entre la proportion de personnes qui jouent et le nombre et la proportion de joueurs pathologiques ou à risque de le devenir (Jacobs, 2000, Lester, 1994, Lorenz, 1990). Dans cette perspective, le jeu devient une préoccupation de santé publique. La participation des jeunes au jeu ainsi que les problèmes qui y sont associés varient selon les endroits

(pays ou provinces) et dans le temps. Il s'agit d'un comportement qu'il faut mesurer (et ainsi obtenir une première mesure pour le Québec) et suivre dans le temps afin de constater l'évolution de la participation des jeunes aux jeux de hasard et d'argent et celle des problèmes qui en découlent.

Dans ce chapitre, nous proposons un survol des écrits portant sur les bénéfices et problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent. Nous voyons aussi le profil des joueurs et celui des jeunes qui ont des problèmes de jeu. Nous traitons ensuite des considérations méthodologiques spécifiques à la construction des indices. Puis, nous présentons et analysons les résultats et concluons par l'évaluation du potentiel informationnel de nos données et les étapes prioritaires à franchir en vue de mieux connaître globalement le phénomène du jeu chez les jeunes.

5.1 Les jeux de hasard et d'argent

Dans le présent document, les jeux de hasard et d'argent comprennent l'ensemble des jeux où des paris sont placés. Ces jeux peuvent être basés purement sur le hasard ou nécessiter certaines habiletés. Les mises peuvent être de l'argent, des objets ou des actions possédant une valeur.

Au Canada, les jeux de hasard sont régis par le Code criminel. Tous les jeux où aucune tierce personne ne prélève une part des mises sont permis. Seules les provinces peuvent gérer directement des jeux (loteries, casinos ou autres) ou encadrer des jeux (ceux à des fins caritatives ou ceux gérés par des gouvernements autochtones autonomes) avec prélèvement. Tous les autres

jeux de hasard et d'argent sont illégaux (par exemple, les paris sportifs auprès d'un « bookie » ou les casinos et bingos dans Internet). Au Québec, le gouvernement a mandaté Loto-Québec et la Régie des alcools, des courses et des jeux pour régir les jeux de hasard et d'argent offerts par l'État.

Les jeunes ne jouent pas tout à fait aux mêmes jeux que les adultes. Les mineurs n'ont, en principe, pas accès aux jeux étatisés. Il faut avoir 18 ans pour entrer dans les casinos, les salles de bingo, les lieux où les appareils de loterie vidéo sont disponibles. Il faut aussi être majeur pour acheter légalement des billets de loterie (incluant les loteries instantanées et les paris sportifs) ainsi que pour faire des mises lors des courses de chevaux (que ce soit dans les hippodromes ou les salons de pari hors piste). Les jeunes vont plutôt participer à des parties de cartes qu'ils organisent entre eux (ou avec leurs parents); ils vont parier sur des événements sportifs (professionnels ou non); ils vont aussi parier lors de jeux auxquels ils participent et où l'adresse est nécessaire (les parties de billard ou de quilles).

5.2 Bénéfices et problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent

La littérature actuelle portant sur les jeunes et le jeu met en évidence deux perspectives : une première où on associe des conséquences avantageuses ou préjudiciables à la simple participation aux jeux de hasard et d'argent; une seconde où on examine les conséquences défavorables associées à des problèmes de jeu.

5.2.1 Définitions

Dans le cas de la fréquence de jeu, on peut diviser les jeunes en deux catégories : ceux qui n'ont jamais participé et ceux qui ont participé à des jeux de hasard et d'argent (les joueurs). On divise généralement les joueurs selon deux modalités : les joueurs assidus (très souvent, il s'agit des jeunes qui jouent au moins une fois par semaine et, quelquefois, ceux qui jouent une fois par mois) et les autres (ceux qui jouent moins souvent et qu'on associe avec ceux qui n'ont jamais joué).

Il existe un vaste vocabulaire associé aux problèmes de jeu. On utilise des termes génériques (ex. : compulsif) et d'autres spécialisés (ex. : pathologique). Le DSM (Diagnostic statistical manual de l'American Psychiatric Association) décrit le diagnostic de jeu pathologique. Des échelles de mesure permettent de déterminer si une personne souffre de cette pathologie. Il faut présenter un certain nombre de symptômes ou de manifestations (cinq dans une liste de dix selon la quatrième révision du DSM) pour être considéré joueur pathologique (« joueur de niveau 3 », d'après certains auteurs). Les personnes qui présentent des symptômes, mais qui n'atteignent pas le seuil de la pathologie, peuvent être désignées, selon les auteurs, sous différentes appellations : « joueurs à risque de développer une pathologie », ou plus succinctement « joueurs à risque » ou encore des « joueurs problématiques » ou « joueurs de niveau 2 », etc. Certains auteurs associent les joueurs dits pathologiques avec les autres joueurs qui présentent des symptômes. Ce regroupement est souvent représenté par l'expression de « joueurs problématiques » (celle-ci est aussi utilisée en référence aux joueurs qui présentent des symptômes sans atteindre le seuil de la pathologie) ou encore de « joueurs excessifs ». Dans ce texte, nous reprenons le plus possible la terminologie utilisée par les auteurs cités.

Il existe une relation entre la fréquence de jeu et le développement de problèmes reliés au jeu. Les joueurs pathologiques ou excessifs sont généralement des joueurs qui participent fréquemment à des jeux. On ne peut affirmer le corollaire : les joueurs assidus ne présentent pas nécessairement, ni le plus souvent, une pathologie.

5.2.2 Participer ou non

Participer à des jeux de hasard et d'argent peut être une activité ludique parmi d'autres et présenter des aspects positifs d'amusement et de socialisation (Chevalier et autres, 2001; Smith et Abt, 1984; Griffiths, 1995; Rousseau et autres, à paraître). Il s'agit là de la situation la plus fréquente.

Pour certains jeunes, les jeux peuvent occuper une part importante de leur vie et être associés à des conséquences sociales et de santé; ainsi, jouer est associé à certains comportements délinquants et à certaines prises de risque

indues. Proimos et ses collègues (1998) ont montré que les jeunes qui ont parié dans les 12 mois précédant leur enquête étaient plus susceptibles de porter une arme, de s'être battus et de s'être fait menacer que ceux qui ne jouaient pas. Ils ont aussi montré que les joueurs étaient proportionnellement plus nombreux que ceux qui ne jouent pas à ne pas porter de ceinture de sécurité en voiture et aussi à conduire sous l'effet de l'alcool. Frank (1990) a trouvé que les jeunes joueurs sont plus susceptibles que ceux qui ne jouent pas de recevoir des contraventions pour excès de vitesse. Il a aussi été démontré que, dans des populations de délinquants (incarcérés ou internés), les comportements délinquants varient selon que les jeunes s'adonnent au jeu ou non (Huff et Collinson, 1987; Maden et autres, 1992). Kearney et ses collègues (1996) ont cependant révélé que les jeunes délinquants en centre de détention juvénile n'étaient pas, en proportion, plus nombreux à jouer que les jeunes d'une école catholique qui ne sont pas aux prises avec un problème de délinquance.

Les comportements de risque associés à la consommation de psychotropes sont aussi reliés à la participation aux jeux de hasard et d'argent. Griffiths et Sutherland (1998) ont montré que les jeunes joueurs étaient proportionnellement plus nombreux à consommer de l'alcool et du cannabis que ceux qui ne jouent pas. Proimos et ses collègues (1998) ont trouvé que les joueurs étaient plus susceptibles que les jeunes qui ne jouent pas de fumer et de consommer de l'alcool et certaines drogues (cannabis et solvants). Fisher et Balding (1996) ont démontré que les joueurs étaient proportionnellement plus nombreux à avoir acheté de l'alcool et des cigarettes avec leur propre argent que les autres adolescents.

5.2.3 Les types de problèmes associés au jeu

Certains jeunes développent des problèmes avec le jeu; ceux qui atteignent ce niveau d'implication dans le jeu sont plus à risque de présenter un nombre considérable de problèmes de santé (psychologique ou physique) et sociaux. Le lien entre le jeu excessif et la délinquance a été observé dans un nombre considérable de recherches faites à travers le monde et au Québec (Lesieur et Klein, 1987; Fisher, 1992; Ladouceur et autres, 1994; Vitaro et autres, 1996; Wallisch, 1996; Wynne et autres, 1996; Griffiths et Sutherland, 1998; Proimos et autres, 1998; Ladouceur et

autres, 1999; National Research Council, 1999; Jacobs, 2000). Les comportements délinquants vont de l'absentéisme à l'école aux comportements antisociaux et à la criminalité proprement dite. Plus de recherches encore ont montré une association entre le jeu excessif et la consommation de psychotropes dont le tabac, l'alcool et les drogues. Les jeunes qui ont un problème de jeu présentent aussi une propension supérieure à consommer des substances psychotropes ou à en consommer à une fréquence plus élevée (Lesieur et Heineman, 1988; Winters et autres, 1993a; Ladouceur et autres, 1994b; Vitaro et autres, 1996; Wallisch, 1996; Wynne et autres, 1996; Stinchfield et autres, 1997; Gupta et Derevensky, 1998a; Proimos et autres, 1998; Vitaro et autres, 1998; Barnes et autres, 1999; Ladouceur et autres, 1999; National Research Council, 1999; Jacobs, 2000; Poulin, 2000; Winters et Anderson, 2000).

Lesieur et Klein (1987) ont aussi montré que les joueurs problématiques vivaient plus fréquemment des situations de perturbations familiales et que leurs performances scolaires étaient moins bonnes que celles des jeunes qui n'ont pas de problème de jeu. Les travaux de Winters et de ses collègues (1993), de Wallisch (1996) ainsi que ceux de Poulin (1996) sont aussi parvenus à établir une association entre le jeu problématique et des résultats scolaires plus faibles.

Sur le plan psychologique, plusieurs recherches ont montré des associations fortes entre le jeu excessif et certaines conditions ou caractéristiques. Gupta et Derevensky (1998b et 2000) ont conclu que les joueurs problématiques avaient des états physiologiques anormaux au repos, qu'ils montraient plus de détresse émotionnelle, de symptômes dépressifs et d'excitabilité que les jeunes qui n'avaient pas de problème de jeu. Leurs recherches ont aussi montré que les jeunes aux prises avec un problème de jeu présentent moins que les autres jeunes des habiletés à faire face aux événements du quotidien, à l'adversité et qu'ils ont plus de difficultés à résoudre les situations problématiques. Les jeunes joueurs excessifs sont aussi proportionnellement plus nombreux que les autres jeunes à présenter des signes d'anxiété, d'inquiétude; ils sont généralement moins heureux et plus dépressifs (Wynne et autres, 1996). On observe aussi que les joueurs problématiques présentent, lorsqu'ils jouent, un plus haut niveau de dissociation par rapport à la réalité (Wynne et autres, 1996; Gupta et

Derevensky, 1998b; Gupta et Derevensky, 2000; Jacobs, 2000). Finalement, d'autres travaux ont révélé un lien étroit entre le jeu pathologique chez l'adolescent et une plus grande impulsivité (Vitaro et autres, 1997; Vitaro et autres, 1998; Vitaro et autres, 1999; Barnes et autres, 1999).

Ladouceur et ses collègues (1994) ont établi une association entre le jeu excessif et les troubles de l'alimentation (tendances boulimiques, tendances anorexiques et suralimentation).

Les joueurs problématiques adolescents sont aussi plus nombreux à attenter à leurs jours et à présenter des idées suicidaires que les autres adolescents (Ladouceur et autres, 1994, 1999; Gupta et Derevensky, 1998b).

5.3 Déterminants et variables associés à la participation aux jeux de hasard et d'argent

Selon les points géographiques, les époques et les populations visées, la prévalence des jeunes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent fluctue de 20 à 100 % (voir tableau 5.1). Les prévalences de participation dépendent de l'accessibilité légale et culturelle aux jeux (Griffiths, 1995).

Essentiellement, toutes les recherches ont montré que les garçons sont proportionnellement plus nombreux à jouer ou qu'ils jouent à une fréquence plus élevée que les filles (voir Jacobs, 2000 pour une synthèse de l'état de la situation à cet égard).

La participation aux jeux est aussi associée à la participation des parents à ce type d'activité. Les jeunes qui jouent sont proportionnellement plus nombreux à avoir des parents qui jouent eux-mêmes (Buchta, 1995; Wood et Griffiths, 1998; Griffiths, 2000; Adebayo, 1998). Adebayo (1998) ainsi que Fisher et Balding (1996) ont démontré que les jeunes qui ne vivent pas avec leurs deux parents biologiques sont plus susceptibles de jouer.

Autrement, l'argent disponible (plus les jeunes disposent d'argent, plus ils jouent – Fisher et Balding, 1996; Pugh et

Webley, 2000), la perception du jeu en tant qu'activité addictive par le jeune (moins ils perçoivent le jeu addictif, plus ils jouent – Gupta et Derevensky, 1997), et certaines variables ethnoculturelles (les Caucasiens jouent moins que les autres – Westphal et autres, 2000; les Caucasiens moins que les Hispaniques – Stinchfield et autres, 1997) ont aussi été montrés comme associés à la participation aux jeux de hasard et d'argent.

La relation entre l'année scolaire (ou l'âge) et le jeu s'avère moins nette. Certaines études n'ont pas trouvé de relation (Frank, 1990; Derevensky et autres, 1996; Wynne et autres, 1996), alors que d'autres concluent que la participation au jeu augmente selon l'âge (ou l'année scolaire) des jeunes (Arcuri et autres, 1985; Huxley et Carroll, 1992; Fisher, 1993; Ladouceur et autres, 1994; Derevensky et autres, 1996; Adebayo, 1998). Les différences observées pourraient être attribuables à l'âge dissemblable des populations visées selon les études, aux écarts de niveau de précision (en partie reliés à la taille des échantillons), aux instruments de mesure différents ou à d'autres raisons.

Tableau 5.1

Tableau synoptique des résultats de prévalence de participation aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes obtenus dans les études recensées

Auteurs	N	Année	Prévalence	Lieu	Particularités
Lesieur et Klein, 1987	892	1984	86	New Jersey	1
Arcuri et autres, 1987	332	1985	64	Atlantic City	2
Jacobs et autres, 2000	843	1985	20	Californie	
Jacobs et autres, 2000	257	1987	45	Californie	
Kuley et Jacobs, 2000	212	1987	40	Virginie	
Ide-Smith et Lea, 1988	51	1988	89	Exeter (R.-U.)	
Lesieur et Heineman, 1998	100	1988	84	South Oaks (NY)	3
Steinberg [†]	573	1988	60	Connecticut	
Kuley et Jacobs, 2000	147	1989	58	Virginie	
Winters et autres, 1993b	924	1990	52	Minnesota	
Fisher, 1993	460	1993	99	R.-U.	4
Volberg [†]	1054	1993	71	Washington	
Wallisch, 1996	924	1993	66	Texas	
Winters et autres T1, 1995	532	1993	82	Minnesota	
Winters et autres T2, 1995	532	1995	80	Minnesota	
Shaffer et autres, 1994	856	1994	70	Massachusetts	
Buchta, 1995	200	1995	72	La Jolla (CA)	5
Wallisch, 1996	3079	1995	67	Texas	
Volberg [†]	1007	1996	53	Georgie	
Proimos et autres, 1998	16 948	1998	53	Vermont	
Westphal et autres, 2000	11 736	1998	86	Louisiane	
Wood et Griffiths, 1998	1195		48 (l.t.)	R.-U.	5
		1998	30 (l.i.)		
Volberg et Moore [†]	1000	1999	65	Washington	
Ashworth et Doyle, 2000	9529	2000	40 à 68	Angleterre et Galles	6
Pugh et Webley, 2000	256	2000	100	R.-U.	1,5
Griffiths, 2000	204	2000	55	R.-U.	7

1. Étude menée dans quatre écoles seulement.

2. Les seuls jeux considérés sont ceux des casinos (une seule école sondée).

3. L'étude a été réalisée dans un seul centre de réadaptation.

4. L'échantillon provient d'une seule ville ou d'un seul village.

5. L'étude se base sur la clientèle d'une seule clinique médicale.

6. La participation varie selon le jeu (la participation globale, tous jeux confondus, n'est pas fournie).

7. Étude menée dans deux écoles seulement et ne portant que sur les loteries instantanées.

[†] Recherche citée par Jacobs (2000).

l.t. = loterie traditionnelle; l.i. = loterie instantanée.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

5.4 La prévalence des problèmes avec le jeu

On retrouve dans la littérature spécialisée toute une série d'études qui traitent du lien entre les problèmes de jeu et les variables qui leur sont associées. Théoriquement, la participation au jeu se distingue des problèmes de jeu, mais il existe cependant un recoupement entre la littérature portant sur la participation et celle abordant les problèmes de jeu.

Bien qu'il y ait toujours un débat autour de la théorie et de la mesure des problèmes de jeu chez les jeunes (Derevensky et Gupta, 2000a; Ladouceur et autres, 2000), bon nombre de chercheurs ont établi des prévalences de jeunes qui ont des problèmes avec le jeu. On reconnaît généralement qu'il existe un continuum qui s'étend de ne pas jouer, à jouer socialement sans problème, à être à risque de développer un problème, à avoir un problème avéré et à faire des démarches pour être traité (Shaffer et

Hall, 1996). Ces auteurs, dans une méta-analyse portant sur une vingtaine de recherches, ont montré qu'au Canada et aux États-Unis la prévalence du jeu pathologique (problème avéré) se situe entre 4,4 % et 7 %, alors que le nombre de jeunes à risque de développer des problèmes serait de 10 % à 14 %, en plus des jeunes qui auraient un problème avéré. Il s'agit là de résultats qui surpassent de loin ceux obtenus dans les populations adultes (voir une autre méta-analyse de Shaffer et Hall (1999) portant sur la prévalence chez les adultes). Depuis lors, d'autres études ont été menées, et les résultats obtenus s'accordent assez bien avec les résultats présentés plus haut (voir la synthèse de Jacobs, 2000).

L'ensemble des recherches sont unanimes à trouver que les garçons sont proportionnellement plus nombreux que les filles à présenter un problème avec les jeux de hasard et d'argent (Jacobs, 2000).

Les jeunes qui ont des problèmes avec le jeu sont proportionnellement plus nombreux à déclarer (comparativement aux jeunes qui n'ont pas de problème) que leurs parents participent eux-mêmes à ce type d'activité (Winters et autres, 1993a; Ladouceur et autres, 1999; Jacobs, 2000). Ils sont aussi plus susceptibles d'estimer que leurs parents ont un problème de jeu (Lesieur et Klein, 1987; Govoni et autres, 1996). Ladouceur et ses collègues (1994b) ne trouvent cependant pas de relation entre ces deux variables. Si la relation observée entre la participation au jeu et le type d'organisation familiale est démontrée, Wynne et ses collègues (1996) n'ont pas trouvé de différence entre les problèmes de jeu et le fait que les jeunes n'habitent pas avec leurs deux parents biologiques.

Lesieur et Klein (1987) ont observé que les joueurs à problème étaient proportionnellement plus nombreux que les autres jeunes à provenir d'un milieu socio-économique défavorisé. Également, les jeunes qui occupent un emploi sont plus susceptibles d'avoir un problème de jeu (Wallisch, 1996). Plus les jeunes ont d'argent à leur disposition, plus ils sont aussi susceptibles de présenter un problème de jeu (Ladouceur et autres, 1994; Ashworth et Doyle, 2000).

Stinchfield et ses collègues (1997) ont, pour leur part, montré un lien entre des variables ethnoculturelles et les problèmes de jeu (les Caucasiens et les Asiatiques sont moins susceptibles de présenter un problème que les autres).

Wallisch (1996) a établi que les adolescents qui considèrent qu'il y a peu de risque de développer un problème avec le jeu sont plus susceptibles d'avoir ce type de problème.

Finalement, nous retrouvons encore ici des résultats divergents selon l'année d'études (ou l'âge). Des travaux n'ont pas montré de relation entre l'année d'études et la prévalence des problèmes de jeu (Winters et autres, 1993a; Ashworth et Doyle, 2000). Cependant, d'autres chercheurs ont observé une diminution de la prévalence des joueurs à problème selon l'âge (Ladouceur et autres, 1994b; Proimos et autres, 1998).

5.5 Méthode¹

5.5.1 Les variables

L'analyse des comportements relatifs au jeu repose sur cinq questions (Q64 à Q67 et Q68h, voir le questionnaire à la fin du rapport) permettant d'estimer la prévalence et la fréquence du jeu chez les élèves du secondaire (Q64 et Q65). Nous avons aussi cherché à fournir une mesure de la proportion de jeunes qui présentent un problème potentiel avec le jeu (Q66 et Q67). Finalement, nous avons aussi formulé une question portant sur l'attitude des jeunes par rapport aux jeux de hasard et d'argent (Q68h).

Les analyses qui suivent sont principalement basées sur trois indicateurs. Le type de joueur établit à la fois si une personne joue et, le cas échéant, à quelle fréquence elle s'adonne à cette activité. Ce premier indicateur présente trois modalités : 1) ceux qui, au cours de leur vie, n'ont jamais joué, 2) ceux qui ont joué occasionnellement, c'est-à-dire une fois par mois ou moins au cours des 12 mois

1. Les caractéristiques de l'échantillon et de la population sont présentées aux chapitres 2 et 3, tout comme les modalités de collecte des données. Le lecteur est invité à consulter ces chapitres pour en connaître davantage sur ces aspects de la méthodologie.

précédant l'enquête² et 3) ceux qui, pour la même période, ont joué assidûment au moins toutes les semaines (voir le questionnaire à la fin du rapport). En regroupant les deux dernières modalités, on peut aussi produire des analyses sur la base de ceux qui ont déjà joué par rapport à ceux qui n'ont jamais participé aux jeux de hasard et d'argent.

Le deuxième indicateur retenu cherche à fournir une estimation des jeunes qui pourraient avoir un problème de jeu. Considérant le temps requis pour remplir l'ensemble du questionnaire, nous n'avons pu concevoir un instrument complet de dépistage de jeu excessif. La solution préconisée a été inspirée des travaux de Johnson et ses collègues (1997 et 1998) qui ont montré que, dans une population adulte, un sous-ensemble de deux questions d'une échelle de dépistage (en comptant une douzaine) fournissait une estimation suffisamment précise de la prévalence de jeu excessif. Nous avons utilisé cette approche dans notre questionnaire. A priori, il nous semblait inopportun d'utiliser les deux questions proposées dans la recherche citée. Il s'agissait de questions testées sur des adultes dans une population autre que celle que nous visons et pour laquelle les contextes social et légal de jeu sont différents. Nous avons utilisé les résultats d'une recherche québécoise sur le jeu des jeunes pour déterminer les deux questions qui maximisent la sensibilité et la spécificité quant au jeu excessif (Ladouceur et autres, 2000)³.

2. Il est à noter que cette catégorie regroupe à la fois les élèves qui ont joué quelques fois (soit ceux ayant indiqué *moins d'une fois par mois* ou *juste une fois pour essayer*) et les élèves qui ont déjà joué au cours de leur vie, mais pas durant les 12 mois précédant l'enquête.

3. Poulin (1996) et Proimos et ses collègues (1998) ont aussi utilisé, auprès d'élèves du secondaire, une approche basée sur un nombre restreint de deux questions. Nous avons procédé comme eux en nous basant sur la méthode de Johnson et ses collègues (1997 et 1998). Le principe est de déterminer, dans une échelle servant à mesurer ou à dépister le jeu pathologique, les deux questions les plus discriminantes permettant de détecter un maximum de personnes qui atteignent les critères du jeu pathologique probable, tout en restreignant les faux négatifs. Ainsi, nous avons utilisé les données d'une enquête (Ladouceur et autres, 2000) utilisant l'instrument SOGS-RA (Winters et autres, 1993b) pour déterminer les questions à retenir. Les deux questions retenues permettent de connaître correctement 83 % des joueurs pathologiques probables, alors que la procédure entraîne 4,3 % de faux positifs. La question portant sur les disputes et les discussions autour des habitudes de jeu est associée significativement au score total de l'échelle ($r = 0,47$), tout comme la question sur les emprunts ou les vols d'argent relatifs au jeu ($r = 0,46$). Les données de Ladouceur et ses collègues (2000) fournissent une prévalence de joueurs pathologiques probables de l'ordre 2,6 %. L'indice calculé pour nos fins montre, dans les données de Ladouceur et ses collègues, une prévalence de 6 % de personnes à risque.

L'indice obtenu ne représente pas un outil diagnostique, ni un instrument de dépistage en bonne et due forme. Il s'agit d'une mesure qui fournit une évaluation préliminaire de la présence d'un comportement de jeu excessif du répondant. Une personne qui affirme « avoir emprunté ou volé quelque chose pour jouer ou pour payer des dettes de jeu » ou encore « avoir eu des discussions ou des disputes avec sa famille ou ses amis en rapport avec ses habitudes de jeu » est considérée comme ayant potentiellement un problème. Une personne qui ne déclare aucun de ces deux comportements ou actions est réputée ne pas avoir de problème de jeu.

Le troisième indicateur est celui mesurant la perception qu'ont les élèves du degré de risque pour la santé chez une personne qui joue régulièrement (la définition du terme « régulièrement » est laissée au répondant). Quatre modalités sont offertes : aucun risque, risque faible, risque moyen et risque élevé.

5.5.2 Non-réponse partielle

Compte tenu de la taille de l'échantillon, on peut conclure que le risque de biais qui pourrait être induit par celle-ci est négligeable pour toutes les questions de ce chapitre. Le taux de non-réponse partielle est inférieur à 5 % pour chacune d'entre elles.

5.5.3 Analyses et capacité de comparer avec les autres enquêtes

Les analyses commencent par une description de l'ampleur des activités de jeux de hasard et d'argent chez les élèves québécois du secondaire. Sont ensuite décrits les éventuels problèmes de jeu de notre population ainsi que la perception qu'ont les jeunes des conséquences du jeu sur la santé.

Nos données permettent certaines comparaisons avec les résultats obtenus ailleurs dans le monde auprès d'adolescents ou d'élèves, et même avec quelques études réalisées au Québec auprès d'adolescents et de populations adultes.

Finalement, la question des suites à apporter sur le plan des interventions de santé publique sera abordée.

5.6 Résultats

5.6.1 Qui joue et à quelle fréquence?

On compte 7 élèves sur 10 (70 %) du secondaire qui ont déjà expérimenté les jeux de hasard et d'argent au cours de leur vie (tableau 5.2). Près des deux tiers des adolescents sont des joueurs occasionnels (63 %) et environ 7 % sont des joueurs assidus (qui s'adonnent au jeu au moins une fois par semaine). En ce qui a trait à la prévalence au cours des 12 mois précédant l'enquête, elle est estimée à 57 % (résultat non présenté).

La proportion de joueurs est associée à l'année d'études (elle-même affichant une corrélation élevée avec l'âge). Ce sont environ deux élèves sur cinq (40 %) qui, en 1^{re} et 2^e secondaire, n'ont jamais joué. À partir de la 3^e secondaire, cette proportion chute à un peu plus d'un jeune sur cinq (24 % en 3^e secondaire et 20 % pour les 4^e et 5^e secondaire ensemble). La proportion de joueurs assidus reste la même pour toutes les années scolaires, de la 1^{re} à la 5^e secondaire.

On observe aussi des différences significatives selon le sexe. La proportion des jeunes qui n'ont pas joué, pour l'ensemble des années d'études, est équivalente pour les garçons (31 %) et les filles (29 %); la proportion de joueurs occasionnels chez les filles se révèle supérieure à celle mesurée chez les garçons (66 % c. 60 %); inversement, la proportion de joueurs assidus chez les garçons surpasse celle observée chez les filles (8 % c. 6 %).

Les habitudes de jeu se révèlent aussi associées à certaines variables culturelles. Les élèves qui utilisent, à la maison, plus souvent une langue autre que le français sont proportionnellement plus nombreux à n'avoir jamais joué (44 % langue autre c. 27 % français). En corollaire, on note des différences importantes dans la proportion de joueurs occasionnels. En effet, deux utilisateurs du français sur trois (66 %) jouent à cette fréquence comparativement à 49 % des jeunes qui utilisent une autre langue à la maison. On ne détecte pas de différence entre la proportion de joueurs assidus (7 %) entre ces deux groupes. Ces résultats trouvent écho dans la distribution des joueurs et de la fréquence de jeu selon le lieu de naissance, variable pour laquelle les proportions observées

sont parallèles à celles observées par rapport à la langue d'usage à la maison.

Le type de famille dans lequel l'élève vit est aussi significativement associé à la participation au jeu. On retrouve chez les élèves qui vivent dans des familles biparentales (intactes ou reconstituées) une proportion plus élevée d'élèves (32 %) qui n'ont jamais joué que dans les autres types de familles (26 %). Or, les différences ne se révèlent pas significatives en ce qui a trait à la fréquence de jeu. Quel que soit le type de famille, les jeunes s'avèrent autant, en proportion, des joueurs occasionnels (62 % des jeunes de familles biparentales et 66 % des jeunes d'autres types de famille) ou des joueurs assidus (6 % des jeunes dans les familles biparentales et 8 % dans les autres types).

Les élèves qui occupent un emploi déclarent plus fréquemment que les autres être des joueurs, et ils jouent plus souvent. Un jeune sur quatre (26 %) qui occupe un emploi n'a jamais joué, tandis que chez ceux qui n'occupent pas d'emploi, un sur trois (36 %) est dans la même situation. Les élèves travailleurs sont à la fois proportionnellement plus nombreux à jouer à l'occasion (66 %) ou assidûment (8 %) que les autres (respectivement 59 % et 5 %).

Non seulement ce sont ceux qui occupent un emploi qui jouent le plus souvent, mais il existe aussi une relation entre le revenu du jeune (l'argent dont il dispose, qu'il provienne d'un emploi ou non) et le fait de jouer ainsi que la fréquence de jeu. Plus les élèves disposent d'argent, plus ils s'avèrent, en proportion, nombreux à jouer. La proportion de joueurs assidus augmente avec le revenu; on estime qu'elle passe de 4,3 % chez ceux qui disposent de 10 \$ ou moins, à 13 % chez ceux qui possèdent plus de 50 \$ par semaine pour leurs dépenses personnelles.

Dans la mesure où certaines des associations tout juste présentées peuvent sembler révéler la présence de relations causales (bien que nous n'avons pas pour objectif de faire ce type d'analyse), il importe d'atténuer la valeur déterminante des variables « explicatives » du comportement de jeu puisque certaines (en l'occurrence la situation d'emploi, l'année d'études et l'argent de poche) sont corrélées entre elles.

Tableau 5.2

Types de joueurs selon plusieurs variables, population totale

	N'a jamais joué	Joueur occasionnel %	Joueur assidu
Total	30,2	62,9	6,9
Année d'études ¹			
1 ^{re} et 2 ^e secondaire	39,2	53,1	7,6
3 ^e secondaire	24,0	69,8	6,2*
4 ^e et 5 ^e secondaire	22,8	70,6	6,5
Sexe ¹			
Masculin	31,3	60,3	8,4
Féminin	29,0	65,5	6,4
Langue d'usage à la maison ¹			
Français	27,3	65,7	7,0
Autres	44,0	49,2	6,8*
Lieu de naissance ¹			
Canada	28,6	64,4	7,0
Ailleurs	47,5	45,7	6,8**
Type de famille ¹			
Biparentale	31,9	61,8	6,3
Autres	25,8	65,8	8,4
Emploi rémunéré à l'extérieur de la maison ¹			
Oui	25,9	66,1	8,1
Non	36,2	58,5	5,3
Montant disponible pour les dépenses personnelles hebdomadaires ¹			
0 – 10 \$	38,4	57,3	4,3
11 – 30 \$	26,9	66,4	6,7
31 – 50 \$	23,5	68,8	7,7*
Plus de 50 \$	20,7	65,9	13,4

1. L'association est significative à un seuil de test inférieur à 5 % ($p < 0,05$).

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

** Coefficient de variation supérieur à 25 %; estimation imprécise fournie à titre indicatif seulement.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

5.6.2 Problème potentiel avec le jeu

Pendant les 12 mois précédant l'enquête, environ 2,5 % des jeunes ont eu des discussions ou des disputes avec leur famille ou leurs amis en rapport avec leurs habitudes de jeu. Un peu moins encore, 1,5 %, ont emprunté ou volé quelque chose en vue de jouer ou afin de payer des dettes de jeu (données non présentées).

Dans la population totale (incluant donc les jeunes qui ne jouent pas), nous retrouvons 3,5 % des élèves qui ont potentiellement un problème avec le jeu (qui ont déclaré l'un ou l'autre des deux comportements, ou les deux à la fois). Ceci signifie aussi qu'une proportion très élevée

d'élèves n'ont probablement pas de problème de jeu (96,5 %) (tableau 5.3).

La proportion d'élèves qui présentent potentiellement un problème de jeu varie selon le niveau scolaire. Nous observons une décroissance de cette proportion entre les élèves de 1^{re} et 2^e secondaire (4,8 %) et ceux de 4^e et 5^e secondaire (1,9 %). Ce résultat sera commenté plus loin. Nous remarquons aussi une différence selon le sexe. Les garçons (4,4 %) déclarent plus de problèmes avec le jeu que les filles (2,6 %).

On ne détecte pas d'association entre les variables culturelles et la variable problème de jeu. En effet, nous

n'avons pas décelé de relation significative entre les problèmes potentiels de jeu et la langue d'usage à la maison, ni avec le lieu de naissance. Le type de famille n'est pas associé au problème de jeu au seuil de signification retenu, pas plus que l'occupation ou non d'un emploi.

Toutefois, l'argent de poche y est associé. En fait, les élèves qui disposent de plus de 50 \$ par semaine s'avèrent plus à risque de développer un problème de jeu que ceux qui disposent de sommes moindres.

Tableau 5.3

Problème avec le jeu (12 mois précédant l'enquête) selon plusieurs variables, population totale

	Pas de problème	Problème potentiel
	%	
Total	96,5	3,5
Type de joueur		
Jamais joué	100,0	0,0
Joueur occasionnel	96,4	3,6
Joueur assidu	82,3	17,7
Année d'études ¹		
1 ^{re} et 2 ^e secondaire	95,2	4,8
3 ^e secondaire	96,4	3,6*
4 ^e et 5 ^e secondaire	98,1	1,9*
Sexe ¹		
Masculin	95,6	4,4
Féminin	97,4	2,6*
Langue d'usage à la maison		
Français	96,7	3,3
Autres	95,9	4,1*
Lieu de naissance		
Canada	96,4	3,6
Ailleurs	97,6	2,4**
Type de famille		
Biparentale	96,8	3,2
Autres	95,8	4,2
Emploi rémunéré à l'extérieur de la maison		
Oui	96,1	3,9
Non	96,9	3,1
Montant disponible pour les dépenses personnelles hebdomadaires ¹		
0 – 10 \$	97,0	3,0*
11 – 30 \$	96,7	3,3
31 – 50 \$	96,9	3,1**
Plus de 50 \$	94,3	5,7

1. L'association est significative à un seuil de test inférieur à 5 % ($p < 0,05$).

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

** Coefficient de variation supérieur à 25 %; estimation imprécise fournie à titre indicatif seulement.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

5.6.3 Le jeu et l'estime de soi

Cette enquête ne permet pas de démontrer que les élèves qui ont une faible estime d'eux-mêmes sont plus susceptibles d'être des joueurs assidus que les autres. Ceux qui ont une estime d'eux-mêmes élevée sont aussi susceptibles de jouer que les autres. Mais les jeunes qui ont une faible estime d'eux-mêmes sont proportionnellement plus nombreux à être des joueurs à problème potentiel (6 %) que les autres élèves (estime de niveau moyen, 3,2 % et estime élevée, 2,5 %) (tableau 5.4).

Tableau 5.4
Participation au jeu et problème avec le jeu selon l'estime de soi, population totale

Estime de soi	Participation		
	Jamais joué	Joueur occasionnel	Joueur assidu
	%		
Faible	28,1	64,0	7,9
Moyenne	28,4	65,1	6,5
Élevée	32,6	60,5	6,9
	Problème avec le jeu ¹		
	Problème potentiel	Pas de problème	
Faible	6,0*	94,0	
Moyen	3,2	96,8	
Élevée	2,5	97,5	

1. L'association est significative à un seuil de test inférieur à 5 % ($p < 0,05$).

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

5.6.4 Le jeu et la réussite scolaire

Nous observons une association entre la participation aux jeux de hasard et d'argent et les résultats scolaires. C'est parmi les élèves qui estiment leurs résultats en français « dans la moyenne » que se retrouve la proportion la plus élevée de joueurs assidus (8 %). Cette proportion n'est pas statistiquement différente de celle observée chez les élèves qui indiquent se situer « sous la moyenne » (7 %). Cependant, elle s'avère significativement supérieure à celle des élèves qui affirment être positionnés, en français, « au-dessus de la moyenne » de leurs camarades (5 %) (tableau 5.5).

Cette vision des jeunes semble corroborée par la relation significative observée entre la participation au jeu et le niveau des études que le jeune prévoit compléter. Plus les élèves pensent qu'ils quitteront rapidement l'école, plus souvent ils se révèlent des joueurs assidus. C'est parmi ceux qui veulent poursuivre des études jusqu'à l'université qu'on compte la proportion la moins élevée de joueurs assidus (tableau 5.6).

Tableau 5.5
Participation au jeu et problème de jeu selon la perception des résultats scolaires en français, population totale

Résultats scolaires	Participation ¹		
	Jamais joué	Joueur occasionnel	Joueur assidu
	%		
Au-dessous de la moyenne	27,9	65,3	6,8
Dans la moyenne	29,2	62,7	8,1
Au-dessus de la moyenne	33,0	61,8	5,2
	Problème avec le jeu ¹		
	Problème potentiel	Pas de problème	
Au-dessous de la moyenne	4,9	95,1	
Dans la moyenne	3,6	96,4	
Au-dessus de la moyenne	2,4*	97,6	

1. L'association est significative à un seuil de test inférieur à 5 % ($p < 0,05$).

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

Il existe aussi une relation entre les problèmes avec le jeu et les résultats scolaires. Parmi ceux qui affirment avoir des résultats supérieurs à la moyenne en français, on dénombre proportionnellement moins d'élèves à présenter un problème potentiel avec le jeu (2,4 %). Par ailleurs, c'est parmi ceux qui s'estiment au-dessous de la moyenne que cette proportion est la plus élevée (4,9 %) (tableau 5.5).

Cette relation est réitérée par l'association mesurée entre la proportion de jeunes qui, potentiellement, ont un problème de jeu et le niveau des études qu'ils prévoient entreprendre (tableau 5.6).

Tableau 5.6

Participation au jeu et problème de jeu selon la perception de la durée des études, population totale

Niveau d'études envisagé	Participation ¹		
	Jamais joué	Joueur occasionnel	Joueur assidu
		%	
Décrocheur	36,4*	42,6*	21,0**
DES ou DEP	28,4	62,2	9,4
Cégep	22,6	69,4	8,0
Université	33,9	60,5	5,6
	Problème avec le jeu ¹		
	Problème potentiel	Pas de problème	
Décrocheur		9,5**	90,5
DES ou DEP		4,8*	95,2
Cégep		3,9	96,1
Université		2,8	97,2

1. L'association est significative à un seuil de test inférieur à 5 % ($p < 0,05$).

DES = diplôme d'études secondaires; DEP = diplôme d'études professionnelles.

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

** Coefficient de variation supérieur à 25 %; estimation imprécise fournie à titre indicatif seulement.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

5.6.5 Risque perçu du jeu

Parmi l'ensemble des élèves, environ 1 sur 10 (9 %) estime que jouer régulièrement à des jeux de hasard et d'argent ne présente aucun risque pour la santé; 1 sur 8 (12 %) croit le risque faible; 1 sur 4 (26 %) y voit un risque moyen et 43 % des jeunes jugent le risque élevé. Les autres (9 %) ne savent pas si une telle activité présente un risque pour la santé (données non présentées).

Plus les élèves estiment que jouer représente un risque pour la santé, moins ils jouent. Parmi ceux qui ne voient pas de risque à jouer, 16 % jouent assidûment. Cette proportion n'est que de 3,9 % chez ceux qui évaluent que le risque est élevé.

Parmi ceux qui ne voient aucun risque à jouer, on estime que près de 8 % des joueurs ont potentiellement un problème avec le jeu. Cette proportion est largement inférieure chez les autres. Par exemple, elle n'est que de 2,6 % parmi ceux qui estiment qu'il y a un risque élevé à jouer (tableau 5.7).

Tableau 5.7

Participation au jeu et problème de jeu selon la perception du risque pour la santé à jouer régulièrement à des jeux de hasard et d'argent, population totale

Risque perçu pour la santé	Participation ¹		
	Jamais joué	Joueur occasionnel	Joueur assidu
		%	
Aucun	30,0	53,6	16,4
Faible	23,7	63,9	12,4
Moyen	25,1	68,0	6,9
Élevé	32,1	64,0	3,9
	Problème avec le jeu ¹		
	Problème potentiel	Pas de problème	
Aucun		7,5*	92,5
Faible		3,8*	96,2
Moyen		3,4*	96,6
Élevé		2,6	97,4

1. L'association est significative à un seuil de test inférieur à 5 % ($p < 0,05$).

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

5.7 Discussion**5.7.1 Prévalence de participation au jeu**

Au Québec, une majorité d'élèves du secondaire (57 %) ont participé au moins une fois à des jeux de hasard et d'argent au cours des 12 mois qui ont précédé l'enquête. Nous ne disposons d'aucune prévalence québécoise avec laquelle comparer nos résultats. Les études québécoises produites à ce jour s'appuient sur des données locales ou régionales et, le plus souvent, sur des échantillons de convenance. La présente enquête pourrait servir de mesure étalon pour les prochaines études de ce genre. Pour fins de comparaison, nous utiliserons les données de Ladouceur et Mireault (1988) qui ont mesuré, à partir d'un échantillon aléatoire, une prévalence annuelle de participation au jeu de 65 % chez les élèves de la 2^e à la 5^e secondaire dans la région de Québec. En 1996, Ladouceur et ses collègues (1999) ont réalisé une autre enquête, également dans la région de Québec, auprès des jeunes de l'ensemble du secondaire et ont mesuré une prévalence annuelle de 77 %. En 1998, Gupta et Derevensky (1998a) obtiennent une prévalence de 80 %, à partir d'un échantillon de

convenance d'élèves anglophones (1^{re}, 3^e et 5^e secondaire) de la région du Grand Montréal (l'objectif premier de cette recherche n'était cependant pas d'obtenir des taux de prévalence). D'autres études, faites à partir d'échantillons réduits et qui ne visaient pas en priorité à établir la prévalence du jeu, ont aussi fourni des résultats (tableau 5.8). Les nôtres semblent indiquer une prévalence inférieure à celles qui ont déjà été mesurées. Cela s'explique probablement parce que les populations visées ne sont pas les mêmes et que les méthodologies de collecte et les instruments de mesures sont différents.

Par rapport à ceux des autres provinces canadiennes, les élèves du Québec s'adonnent le moins aux jeux (tableau C.5.1 et figure C.5.1). Les résultats les plus récents montrent que l'étendue des prévalences va de 64 % au Nouveau-Brunswick à 75 % à Terre-Neuve et 78 % au Manitoba. Encore ici, il faut souligner que les résultats présentés sont obtenus à l'aide de méthodologies et

d'instruments différents. Conséquemment, les comparaisons fondées sur ceux-ci ne devraient être considérées qu'à titre informatif.

Les comparaisons de la prévalence obtenue chez les élèves du secondaire avec celles mesurées dans d'autres groupes de la population nous indiquent que le comportement des jeunes est assez proche de celui des adultes (tableau C.5.2). En effet, en 1989, Ladouceur (1991) a établi que la prévalence annuelle chez les adultes de l'ensemble du Québec est de 52 %. En 1996, Ladouceur et ses collègues (1999) ont reproduit leur recherche de 1989 et obtenu une prévalence de jeu de 63 %. Ces résultats sont corroborés par une étude plus récente encore, réalisée en 1999 auprès de la population adulte de la région montréalaise cette fois, où Chevalier et Allard (2001) mesurent une prévalence de 62 %. D'autres études, réalisées à partir d'échantillons de convenance, fournissent des prévalences plus élevées (tableau C.5.2).

Tableau 5.8
Prévalence de la participation aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes du secondaire au Québec

Région	Année	Prév.	Pér.	Taille	Type	Population visée	Auteurs	Instrument
Région de Québec	1988	65	1 an	1612	A	2 ^e à 5 ^e sec.	Ladouceur et Mireault, 1988	PGSI/SOGS
Région de Québec	1993?	64	6 ms	289	C	4 ^e et 5 ^e sec.	Gaboury et Ladouceur, 1993	SOGS
Montréal	1996	57 85 68 70	?	37 33 34 104	C	4 ^e année, 6 ^e année et 1 ^{re} sec. Total	Derevensky et autres, 1996	Auteurs
Région de Québec	1996	77	1 an	3426	?	1 ^{re} à 5 ^e sec.	Ladouceur et autres, 1999	SOGS
Montréal	1997?	69 85 84 81	?	110 100 267 477	C	4 ^e année, 6 ^e année et 1 ^{re} sec. Total	Gupta et Derevensky, 1997	Auteurs
Grand Montréal	1998?	80	1 an	817	C	7 ^e , 9 ^e et 11 ^e	Gupta et Derevensky, 1998 (a et b)	DSM-IV-J
Ensemble du Québec	2000	57	1 an	4686	A	1 ^{re} à 5 ^e sec.	Chevalier et autres, 2002	Auteurs

Année : un point d'interrogation apparaissant après l'année indique que l'année de la collecte des données est inconnue.

Prév. = prévalence.

Pér. = période à laquelle s'applique la prévalence (? = période inconnue).

Taille = taille de l'échantillon.

Type (type d'échantillon) : A = aléatoire; C = échantillon de convenance; ? = pas mentionné.

Population visée : 7^e année = 1^{re} secondaire; 8^e année = 2^e secondaire; ...

Instrument : PGSI = Pathological Gambling Signs Index (basé sur le SOGS); SOGS = South Oaks Gambling Screen; Auteurs = instrument développé par les auteurs; DSM-IV-J = Diagnostic Statistical Manual, 4th revision for Juveniles.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

De manière générale, nos résultats concordent avec ceux recensés dans la littérature tant sur les différences selon le sexe que sur la variation selon l'année d'études ou selon la composition de la famille.

Le fait que la proportion de joueurs augmente avec l'année d'étude, mais que celle des joueurs assidus ne varie pas est conforme avec les résultats obtenus ailleurs (Arcuri et autres, 1985; Fisher, 1993; Ladouceur et autres 1994a; Gupta et Derevensky, 1997) et s'explique probablement parce que les habitudes de jeu s'acquièrent et se développent essentiellement avant l'arrivée au secondaire (voir Gupta et Derevensky, 1997). La participation aux jeux de hasard et d'argent commence, pour un bon nombre, au moins à partir de la 4^e année du primaire. Gupta et Derevensky formulent l'hypothèse que, dès qu'ils commencent à jouer, les jeunes prennent conscience que le jeu peut occasionner des problèmes. Dans ces conditions, la plupart des jeunes apprendraient que la pratique assidue du jeu peut être néfaste et se contenteraient d'une participation sporadique.

Nos résultats s'accordent aussi avec ceux de Fisher et Balding (1996) et ceux de Pugh et Webley (2000) qui ont également constaté une relation entre l'argent à la

disposition des jeunes et leur participation aux jeux de hasard et d'argent.

5.7.2 Problème de jeu

En rapport avec les problèmes de jeu, nos résultats indiquent qu'environ 3,5 % des élèves du secondaire auraient un problème de jeu ou seraient à risque d'en développer un. Ce résultat est comparable avec ceux obtenus à l'aide de méthodologies similaires. Poulin (1996) et Proimos et ses collègues (1998) ont aussi utilisé deux questions pour estimer la population à risque. Poulin obtient, pour la Nouvelle-Écosse, une proportion de 2,6 %, alors que Proimos et ses collègues estiment, pour le Vermont, une proportion de 7 %. Les résultats indiquant la proportion de joueurs pathologiques ou à risque de le devenir sont particulièrement sensibles à l'instrument utilisé. Nous fournissons, à titre indicatif, des résultats antérieurs obtenus au Québec pour des populations similaires (tableau 5.9), au Canada pour des populations comparables (tableau C.5.3) et pour la population en général (figure C.5.2), et au Québec pour d'autres populations (cégépiens, universitaires et adultes de la population en général, détenus et personnes sans domicile fixe – tableau C.5.4).

Tableau 5.9

Prévalence des problèmes avec les jeux de hasard et d'argent chez les jeunes du secondaire au Québec

Région	Année	À risque	Prob.	Taille	Type	Population visée	Auteurs	Instrument
Région de Québec	1988	n.d.	3,6	1612	A	2 ^e à 5 ^e sec.	Ladouceur et Mireault, 1988	PGSI/SOGS
Région de Québec	1993?	n.d.	6,7	289	C	4 ^e et 5 ^e sec.	Gaboury et Ladouceur, 1993	SOGS
Région de Québec	1996	4,8	2,6	3426	?	1 ^{re} à 5 ^e sec.	Ladouceur et autres, 1999	SOGS
Grand Montréal	1998?	4,7	3,3	817	C	7 ^e , 9 ^e et 11 ^e	Gupta et Derevensky, 1998	DSM-IV-J
Ensemble du Québec	2000	n.d.	3,5	4686	A	1 ^{re} à 5 ^e sec.	Chevalier et autres, 2002	Auteurs

Année : un point d'interrogation apparaissant après l'année indique que l'année de la collecte de données est inconnue.

À risque = les personnes qui ne correspondent pas aux critères de la pathologie (appelée « problématique » par certains auteurs).

Prob. = problème avéré selon l'instrument et les critères retenus par les auteurs (appelé « pathologique » par certains auteurs); n.d. = non déterminé.

Taille = taille de l'échantillon.

Type (type d'échantillon) : A = aléatoire; C = échantillon de convenance; ? = pas mentionné.

Population visée : 7^e année = 1^{re} secondaire; 8^e année = 2^e secondaire; ...

Instrument : PGSI = Pathological Gambling Signs Index (basé sur le SOGS); SOGS = South Oaks Gambling Screen; Auteurs = instrument développé par les auteurs; DSM-IV-J = Diagnostic Statistical Manual, 4th revision for Juveniles.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

Les résultats indiquent que les garçons sont proportionnellement plus nombreux à être des joueurs assidus. Ceux-ci s'avèrent aussi plus susceptibles d'être à risque d'avoir un problème avec le jeu. Il s'agit d'un résultat auquel arrive l'ensemble des recherches dans le domaine. Bien que la prévalence soit sensible à l'instrument utilisé, les relations entre les variables se révèlent robustes (Stinchfield, 1999; Jacobs, 2000).

La proportion d'élèves qui s'adonnent au jeu augmente selon l'année d'études. Inversement, la proportion des jeunes qui présentent potentiellement un problème avec le jeu diminue avec l'année d'études. Ces résultats sont congruents avec ceux obtenus par d'autres chercheurs (Ladouceur et autres, 1994; Proimos et autres, 1998). Shaffer et Hall (1996) pensent qu'il peut s'agir là d'un phénomène d'adaptation ou d'apprentissage; les jeunes en viennent à mieux connaître ou à mieux maîtriser leur jeu. L'analyse de Ladouceur et ses collègues (2000) suggère qu'une incompréhension des questions entraînerait une certaine surestimation du taux des joueurs qui présentent des problèmes avec le jeu.

Cette enquête ne permet pas d'établir une relation entre le type de famille (selon que les élèves vivent avec deux parents ou non) et la participation au jeu, ce qui est comparable avec la seule autre étude, à notre connaissance, à avoir analysé cette relation (Wynne et autres, 1996).

La relation entre la langue parlée au domicile et la présence de problèmes de jeu est similaire à celle obtenue dans la population adulte de Montréal-Centre (Chevalier et Allard, 2001). Toutefois, elle diverge de celle obtenue chez les élèves du Minnesota, car Stinchfield et ses collègues (1997) ont observé que les Caucasiens et les Asiatiques présentent moins de problèmes de jeu que les autres. Il faut cependant tenir compte du fait que nos résultats sont basés sur la langue d'usage à la maison et que les résultats pour le Minnesota s'appuient sur des considérations d'appartenance ethnique.

Alors que les élèves qui occupent un emploi sont proportionnellement plus nombreux à jouer, nous n'avons pas mesuré de différence significative entre les élèves qui occupent et ceux qui n'occupent pas un emploi pour ce qui

est du problème de jeu. Ce résultat diffère de celui obtenu au Texas par Wallisch (1996). Il subsiste cependant une relation entre les sommes d'argent à la disposition de l'adolescent et les problèmes de jeu. En effet, ceux qui disposent de plus de 50 \$ par semaine sont, toutes proportions gardées, plus nombreux que les autres à être à risque d'avoir un problème de jeu. Ladouceur et ses collègues (1994) ainsi que Ashworth et Doyle (2000) obtiennent des résultats similaires aux nôtres.

Les élèves qui affichent une faible estime d'eux-mêmes sont, toutes proportions gardées, plus nombreux à avoir potentiellement un problème de jeu que les autres élèves. Il s'agit ici de résultats similaires à ceux obtenus par Gupta et Derevensky (1998 et 2000).

Nos résultats montrent une association entre la participation aux jeux de hasard et d'argent, la présence d'un risque de problème de jeu et la performance scolaire. Moins la performance scolaire est élevée, plus les élèves sont susceptibles de jouer et d'être à risque d'avoir un problème de jeu. Ces résultats sont comparables à ceux obtenus dans plusieurs autres recherches (Lesieur et Klein, 1987; Winters et autres, 1993a; Poulin, 1996; Wallisch, 1996; Ladouceur et autres, 2000).

Finalement, à l'instar de celles de Gupta et Derevensky (1997), nos données indiquent que les élèves qui ne perçoivent pas le jeu comme un risque potentiel pour la santé sont proportionnellement plus nombreux à s'adonner au jeu. Ils sont aussi plus susceptibles d'être à risque de présenter des problèmes avec le jeu. Wallisch (1996) a obtenu des résultats similaires.

5.7.3 Limites de la recherche

Nos résultats s'accordent assez bien avec ceux obtenus auparavant ailleurs dans le monde ou au Québec. Cependant, les données obtenues dans cette enquête ne présentent pas moins certaines limites qu'il faut souligner. La population visée par l'enquête est celle des élèves fréquentant une école de niveau secondaire, ce qui fait que nos résultats ne sont pas directement applicables à tous les jeunes québécois du même âge. Ne sont pas représentés dans cette étude, les jeunes qui ont délaissé le système scolaire avant l'obtention de leur diplôme. On peut penser

que cette sous-population présente généralement des prévalences élevées de participation à différents comportements tels que les jeux de hasard et d'argent. Toutefois, en regard de la population visée, soit les élèves du secondaire, l'inférence des résultats obtenus lors de cette enquête est justifiée. Le fort taux de réponse (plus de 95 %) permet de procéder à des estimations fiables. Il est une autre limite que nous tenons à souligner. Elle concerne la mesure des personnes à risque de présenter un problème de jeu. Il est clair pour nous qu'une mesure plus complète serait préférable à celle utilisée. Nous aurions ainsi pu obtenir des données plus facilement comparables avec celles d'autres études, et ainsi probablement voir l'évolution de la situation au Québec.

Conclusion

Les résultats présentés dans ce chapitre nous semblent précieux eu égard à d'éventuels efforts de prévention des problèmes occasionnés par le jeu chez les élèves. La participation aux jeux de hasard et d'argent est fort répandue, et les problèmes de jeu, même s'ils n'affectent qu'une proportion limitée de jeunes, n'en sont pas moins potentiellement graves.

Shaffer et ses collègues (2000) ont montré que les directeurs d'école du Massachusetts étaient peu au fait des problèmes que pouvait occasionner le jeu ainsi que de l'ampleur du phénomène dans leurs propres écoles. Au Québec, le milieu scolaire se mobilise autour de la question des jeux de hasard et d'argent (la Fédération des commissions scolaires du Québec a pris position en faveur d'une diminution du nombre d'appareil de loterie vidéo – Dufour, 2001). Nous pensons qu'il faut soutenir et maintenir cet intérêt et la volonté d'agir. Ladouceur et ses collègues (1998) ont souligné que les parents des enfants et des adolescents étaient peu informés à propos du jeu de leurs enfants et de ses possibles conséquences. Nous croyons que les programmes de prévention visant les jeunes devraient inclure du matériel destiné à leurs parents.

Nos travaux ont servi à décrire la situation qui prévaut pour l'ensemble du Québec dans les écoles secondaires. Selon nous, il ne s'agit que d'une petite portion de la recherche

nécessaire pour mieux prévenir et traiter les problèmes de jeu dans la population des enfants et des adolescents québécois. Nous pensons que trois questions prioritaires méritent des réponses urgentes et plus complètes.

Premièrement, pourquoi les jeunes commencent-ils et persistent-ils à jouer? Il s'agit ici de proposer et de valider une théorie de la participation aux jeux de hasard et d'argent, théorie intégrant le rôle des parents et des proches dans la socialisation au jeu et la trajectoire des jeunes dans l'univers des jeux qui leur sont rendus accessibles dans notre société (y compris par Internet).

Deuxièmement, quelles sont les connaissances et les attitudes des jeunes par rapport au jeu? Il s'agit ici de compléter des travaux comme ceux de Herman et ses collègues (1998) qui ont étudié les motifs derrière les choix des numéros de loteries de type 6/49 chez les jeunes Montréalais. Le but était d'arriver à mieux comprendre les motivations, les attitudes et les perceptions qui favorisent la participation normale et la participation abusive aux jeux.

Troisièmement, il faut chercher à mieux comprendre pourquoi les jeunes aux prises avec un problème de jeu ne font pas davantage appel aux ressources de traitement disponibles (Griffiths, 1998; Stinchfield, 1999; Gupta et Derevensky, 2000; voir aussi Bilocq-Lebeau et Cantin, 1999 et 2000). Cela évidemment en vue d'offrir les services les mieux adaptés aux besoins déjà présents chez les élèves de nos écoles.

Bibliographie

- ADEBAYO, B. (1998). « Gambling behavior of students in grades seven and eight in Alberta, Canada », *Journal of School Health*, vol. 68, n° 1, p. 7-11.
- ADLAF, E. et A. IALOMITEANU (2000). « Prevalence of problem gambling in adolescents : Findings from the 1999 Ontario student drug use survey », *Canadian Journal of Psychiatry*, vol. 45, n° 8, p. 752-755.
- ARCURI, A.F., D. LESTER et F.O. SMITH (1985). « Shaping adolescent gambling behavior », *Adolescence*, vol. 20, n° 80, p. 935-938.

- ASHWORTH, J. et N. DOYLE (2000). *Under 16s and the National Lottery*. London : BMRB Social Research.
- BARNES, G.M., J.W. WELTE, J.H. HOFFMAN et B.A. DINTCHEFF (1999). « Gambling and alcohol use among youth: Influences of demographic, socialization, and individual factors », *Addictive Behaviors*, vol. 24, n° 6, p. 749-767.
- BILOCQ-LEBEAU, L., et M. CANTIN (1999). *Jeu : Aide et référence. Rapport annuel 1998-1999*. Montréal : Centre de Référence du Grand Montréal.
- BILOCQ-LEBEAU, L., et M. Cantin (2000). *Jeu : Aide et référence. Rapport annuel 1999-2000*. Montréal : Centre de Référence du Grand Montréal.
- BUCHTA, R.M. (1995). « Gambling among adolescents », *Clinical Pediatrics*, vol. 34, n° 6, p. 346-348.
- CASTELLANI, B. (2000). *Pathological gambling. The making of a medical problem*, Albany, State University of New York Press.
- CHEVALIER, S. et D. ALLARD (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.
- CHEVALIER, S., D. ALLARD, O. SÉVIGNY, A. TREMBLAY et C. AUDET (2001). *La part sociale du jeu - essai de typologie*, Sherbrooke, ACFAS.
- DEREVENSKY, J. et R. GUPTA (2000a). « Prevalence estimates of adolescent gambling: A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 questions », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 3, p. 227-251.
- DEREVENSKY, J. et R. GUPTA (2000b). « Youth gambling: A clinical and research perspective », *eGambling*, n° 1, p. 1-13.
- DEREVENSKY, J., R. GUPTA et G. DELLA CIOPPA (1996). « A developmental perspective of gambling behavior in children and adolescents », *Journal of gambling studies*, vol. 12, n° 1, p. 49-66.
- DUFOUR, V. (2001). « Cri d'alarme contre les jeux vidéo », *Le Devoir*, 30 mai, p. A4.
- EVANS, R., D.K. GAUTHIER et C.J. FORSYTH (1998). « Dogfighting : Symbolic expression and validation of masculinity », *Sex Roles*, vol. 39, n° 11-12, p. 825-838.
- FISHER, S. (1992). « Measuring pathological gambling in children : The case of fruit machines in the U.K. », *Journal of gambling studies*, vol. 8, n° 3, p. 263-285.
- FISHER, S. (1993). « Gambling and pathological gambling in adolescents », *Journal of gambling studies*, vol. 9, n° 3, p. 277-288.
- FISHER, S., et J. BALDING (1996). « Under-16s find the lottery a good gamble », *Education and Health*, vol. 13, n° 5, p. 65-68.
- FORGET, J., R. LADOUCEUR, F. VITARO et L. ARSENEAULT (1998). *La double problématique toxicomanie et jeu pathologique chez les jeunes. Avis du Comité permanent de la lutte à la toxicomanie au ministère de la Santé et des Services sociaux*. Montréal, Comité permanent de lutte à la toxicomanie.
- FRANK, M. (1990). « Underage gambling in Atlantic City casinos », *Psychological Reports*, vol. 27, p. 907-912.
- GABOURY, A. et R. LADOUCEUR (1993). « Evaluation of a prevention program for pathological gambling among adolescents ». *The Journal of Primary Prevention*, vol. 24, n° 1, p. 21-28.
- GOVONI, R., N. RUPCICH et G.R. FRISCH (1996). « Gambling behavior of adolescent gamblers », *Journal of gambling studies*, vol. 12, n° 3, p. 305-317.
- GRIFFITHS, M. (1995). *Adolescent gambling*. London : Routledge.
- GRIFFITHS, M. (1998). *Why don't adolescents problem gamblers seek treatment?* Nottingham : Nottingham Trent University.

- GRIFFITHS, M. (2000). « Scratchcard gambling among adolescent males », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 1, p. 79-91.
- GRIFFITHS, M. et I. SUTHERLAND (1998). « Adolescent gambling and drug use ». *Journal of Community and Applied Social Psychology*, vol. 8, p. 423-427.
- GUPTA, R. et J. DEREVENSKY (1997). « Familial and social influences on juvenile gambling behavior ». *Journal of gambling studies*, vol. 13, n° 3, p. 179-192.
- GUPTA, R. et J. DEREVENSKY (1998a). « Adolescent gambling behavior : A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling », *Journal of gambling studies*, 14 : (4). 319-345.
- GUPTA, R. et J. DEREVENSKY (1998b). An empirical examination of Jacobs' General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory? *Journal of gambling studies*, vol. 14, n° 1, p. 17-49.
- GUPTA, R. et J. DEREVENSKY (2000). « Adolescents with gambling problems : From research to treatment », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2-3, p. 315-342.
- HERMAN, J., R. GUPTA et J. DEREVENSKY (1998). « Children's cognitive perceptions of 6/49 lottery tickets », *Journal of gambling studies*, vol. 14, n° 3, p. 227-244.
- HODGINS, S. et G. Côté (1990). « Prévalence des troubles mentaux chez les détenus des pénitenciers du Québec ». *Santé mentale au Canada*, vol. 38, n° 1, p. 1-5.
- HUFF, G. et F. COLLINSON (1987). « Young offenders, gambling and video game playing ». *British Journal of Criminology*, vol. 27, n° 4, p. 401-410.
- HUXLEY, J.A.A., and CARROLL, D. (1992). A survey of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of gambling studies*, 8 : (2). 167-179.
- IDE-SMITH, S.G. et S.E.G. Lea (1988). « Gambling in young adolescents », *Journal of Gambling Behavior*, vol. 4, n° 2, p. 110-118.
- JACOBS, D.F. (2000). « Juvenile gambling in North America : an analysis of long term trends and future prospects », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2-3, p. 119-152.
- JOHNSON, E.E., R.M. HAMER et R.M. NORA (1998). « The lie/bet questionnaire for screening pathological gamblers : A follow-up study », *Psychological Reports*, vol. 83, p. 1219-1224.
- JOHNSON, E.E., R.M. HAMER, R.M. NORA., B. Tan, N. EISENSTEIN et C. ENGELHART (1997). « The lie/bet questionnaire for screening pathological gamblers », *Psychological Reports*, vol. 80, p. 83-88.
- KEARNEY, C.A., T. ROBLEK, J. THURMAN et P.D. TURNBOUGH (1996). « Casino gambling in private school and adjudicated youngsters : A survey of practices and related variables », *Journal of gambling studies*, vol.12, n° 3, p. 319-327.
- LADOUCEUR, R. (1991). « Prevalence estimates of pathological gambling in Québec », *Canadian Journal of Psychiatry*, vol. 36, p. 732-734.
- LADOUCEUR, R., C. BOUCHARD, N. RHÉAUME, C. JACQUES, F. FERLAND, J. LEBLOND et M.B. WALKER (2000). « Is the SOGS an accurate measure of pathological gambling among children, adolescents and adults? », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 1, p. 1-24.
- LADOUCEUR, R., N. BOUDREAU, C. JACQUES et F. VITARO (1999). « Pathological gambling and related problems among adolescents », *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, vol. 8, n° 4, p. 55-68.
- LADOUCEUR, R., D. DUBÉ et A. BUJOLD (1994a). « Gambling among primary school students », *Journal of gambling studies*, vol. 10, n° 4, p. 363-370.
- LADOUCEUR, R., D. DUBÉ et A. BUJOLD (1994b). « Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Québec metropolitan area », *Canadian Journal of Psychiatry*, vol. 39, p. 289-293.

- LADOUCEUR, R., C. JACQUES, F. FERLAND et I. GIROUX (1998). « Parents' attitudes and knowledge regarding gambling among youths », *Journal of gambling studies*, vol. 14, n° 1, p. 83-90.
- LADOUCEUR, R., C. JACQUES, F. FERLAND et I. GIROUX (1999). « Prevalence of problem gambling : A replication study 7 years later », *Canadian Journal of Psychiatry*, vol. 44, p. 802-804.
- LADOUCEUR, R. et C. MIREAULT (1988). « Gambling behaviors among high school students in the Québec area », *Journal of Gambling Behavior*, vol. 4, n° 1, p. 3-12.
- LESIEUR, H. et M. HEINEMAN, (1988). « Pathological gambling among youthful multiple substance abusers in a therapeutic community », *British Journal of Addiction*, vol. 83, p. 765-771.
- LESIEUR, H. et R. KLEIN (1987). « Pathological gambling among high school students », *Addictive Behaviors*, vol. 12, p. 129-135.
- LESTER, D. (1994). « Access to gambling opportunities and compulsive gambling », *The International Journal of the Addictions*, vol. 29, n° 12, p. 1611-1616.
- LINDGREN, H.E., G.A. YOUNGS, T.D. MCDONALD, D.J. KLENOW et E.C. SCHRINER (1987). « The impact of gender on gambling attitudes and behavior », *Journal of Gambling Behavior*, vol. 3, n° 3, p. 155-167.
- LORENZ, V. (1990). « State lotteries and compulsive gambling », *Journal of gambling studies*, vol. 6, n° 4, p. 383-396.
- MADEN, T., M. SWINTON et J. GUNN (1992). « Gambling in young offenders », *Criminal Behaviour and Mental Health*, vol. 2, p. 300-308.
- MOK, W. et J. HRABA (1991). « Age and gambling behavior: A declining and shifting pattern of participation », *Journal of gambling studies*, vol. 7, n° 4, p. 313-335.
- NATIONAL RESEARCH COUNCIL (1999). *Pathological gambling. A critical review*, Washington, DC, National Academy Press.
- POULIN, C. (1996). *Nova Scotia student drug use 1996 : Technical report*, Halifax, Nova Scotia Department of Health and Dalhousie University.
- POULIN, C. (2000). « Problem gambling among adolescent students in the Atlantic provinces of Canada », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 1, p. 53-78.
- POWELL, J., K. HARDOON, J. DEREVENSKY et R. GUPTA (1999). « Gambling and risk-taking behavior among university students », *Substance Use and Misuse*, vol. 34, n° 8, p. 1167-1184.
- PROIMOS, J., R.H. DURANT, J.D. PIERCE et E. GOODMAN (1998). « Gambling and other risk behaviors among 8th- to 12th-grade students », *Pediatrics*, vol. 102, n° 2, p. 392-393.
- PUGH, P., et P. WEBLEY (2000). « Adolescent participation in the U.K. National Lottery games », *Journal of Adolescence*, vol. 23, p. 1-11.
- REITH, G. (1999). *The age of chance. Gambling in western culture*. Londres : Routledge.
- ROUSSEAU, F.L., R.J. VALLERAND, C.F. RATELLE, G.A. MAGEAU et P.J. PROVENCHER (2001). *Passion and gambling : On the validation of the Gambling Passion Scale (GPS)*. Soumis pour publication.
- SHAFFER, H.J., D.P. FORMAN, K.M. SCANLAN et F. SMITH (2000). « Awareness of gambling-related problems, policies and educational programs among high school and college administrators », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 1, p. 93-101.
- SHAFFER, H.J. et M.N. HALL (1996). « Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A questionnaire synthesis and guide toward standard gambling nomenclature », *Journal of gambling studies*, vol. 12, n° 2, p. 193-214.

- SHAFFER, H.J., M.N. HALL et J. VANDER BILT (1999). « Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis », *American Journal of Public Health*, vol. 89, n° 9, p. 1369-1376.
- SHAFFER, H.J., R. LABRIE, K.M. SCANLAN et T.N. CUMMINGS (1994). « Pathological gambling among adolescents : Massachusetts gambling screen (MAGS) », *Journal of gambling studies*, vol. 10, n° 4, p. 339-362.
- SMITH J.F. et V. ABT (1984). « Gambling as play », *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, vol. 474, p. 122-132.
- STINCHFIELD, R. (1999). *Youth gambling : How big a problem?*, Winnipeg, Addictions Foundation of Manitoba.
- STINCHFIELD, R., N. CASSUTO, K. WINTERS et W. LATIMER (1997). « Prevalence of gambling among Minnesota public school students in 1992 and 1995 », *Journal of gambling studies*, vol. 13, n° 1, p. 25-48.
- VITARO, F., L. ARSENEAULT et R.E. TREMBLAY (1997). « Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents », *American Journal of Psychiatry*, vol. 154, n° 12, p. 1769-1770.
- VITARO, F., L. ARSENEAULT et R.E. TREMBLAY (1999). « Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males », *Addiction*, vol. 94, n° 4, p. 565-575.
- VITARO, F., F. FERLAND, C. JACQUES et R. LADOUCEUR (1998). « Gambling, substance use, and impulsivity during adolescence », *Psychology of Addictive Behaviors*, vol. 12, n° 3, p. 185-194.
- VITARO, F., R. LADOUCEUR et A. Bujold (1996). « Predictive and concurrent correlates of gambling in early adolescent boys », *Journal of Early Adolescence*, vol. 16, n° 2, p. 11-228.
- WALLISCH, L.S. (1996). *Gambling in Texas : 1995 Surveys of adult and adolescent gambling behavior*, Austin (TX), Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse.
- WESTPHAL, J.R., J.A. RUSH, L. STEVENS et L.J. JOHNSON (2000). « Gambling behavior of Louisiana students in grades 6 through 12 », *Psychiatric Services*, vol. 5, n° 1, p. 96-99.
- WIEBE, J.M.D., B.J. COX et B.G. MEHMEL (2000). « The South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA) : Further psychometric findings from a community sample », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2-3, p. 275-288.
- WINTERS, K., et N. ANDERSON (2000). « Gambling involvement and drug use among adolescents », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2-3, p. 175-198.
- WINTERS, K., R. STINCHFIELD et J. FULKERSON (1993a). « Patterns and characteristics of adolescent gambling », *Journal of gambling studies*, vol. 9, n° 4, p. 371-386.
- WINTERS, K., R. STINCHFIELD et J. FULKERSON (1993b). « Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale », *Journal of gambling studies*, vol. 9, n° 1, p. 63-84.
- WINTERS, K., R. STINCHFIELD et L.G. KIM (1995). « Monitoring adolescent gambling in Minnesota », *Journal of gambling studies*, vol. 11, n° 2, p. 165-183.
- WOOD, R.T. et M. GRIFFITHS (1998). « The acquisition, development and maintenance of lottery and scratchcard gambling in adolescence », *Journal of Adolescence*, vol. 21, n° 3, p. 265-273.
- WYNNE, H.J., G.J. SMITH et D.F. JACOBS (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta - Final report*, Edmonton, Wynne Resources Ltd.
- ZOLA, I. (1963). « Observations on gambling in a lower-class setting », *Social Problems*, vol. 10, n° 4, p. 353-361.

Tableaux et figures complémentaires

Tableau C.5.1

Prévalence de la participation aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes (fréquentant l'école ou non) au Canada

Province	Région	Année	Prév.	Pér.	Taille	Type	Population visée	Auteur(s)	Instrument
Terre-Neuve	province	1998	75 ^{††}	1 an	3671	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 2000	SOGS-RA
Nouvelle-Écosse	province	1993?	60		300	A	13-17	Omnifacts Research Inc, 1993 [†]	SOGS
	province	1996	68	1 an	3790	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 1996	Auteurs
Île-du-Prince-Édouard	province	1998	76 ^{††}	1 an	3755	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 2000	SOGS-RA
	province	1998	70 ^{††}	1 an	2825	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 2000	SOGS-RA
Nouveau-Brunswick	province	1998	64 ^{††}	1 an	3298	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 2000	SOGS-RA
Ontario	province	1994?	65	?	400	A	12-19 ans	Insight Canada Research, 1994 [†]	SOGS
	Windsor	1994	95	1 an	935	A	10 ^e à 13 ^e	Govoni et autres, 1996	SOGS-RA
Manitoba	province	1999	78	1 an	1000	A	12-17 ans	Wiebe et autres, 1999	SOGS-RA
Alberta	province	1995	67	1 an	972	A	12-17 ans	Wynne et autres, 1996	SOGS-RA
	Commission scolaire Northern Lights (au nord)	1996	98	1 an	745	R	7 ^e et 8 ^e	Adebayo, 1998	SOGS-RA

Année : un point d'interrogation apparaissant après l'année indique que l'année de la collecte des données est inconnue.

Prév. = prévalence.

Pér. = période à laquelle s'applique la prévalence (? = période inconnue).

Taille = taille de l'échantillon.

Type (type d'échantillon) : A = aléatoire; R = recensement.

Population visée : 7^e année = 1^{re} secondaire; 8^e année = 2^e secondaire; ...

Instrument : SOGS-RA = South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents; Auteurs = instrument développé par les auteurs.

† Recherche citée par Jacobs (2000).

†† Sorties spéciales produites par Christiane Poulin.

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

Figure C.5.1

Prévalence de la participation aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes Canadiens (%)

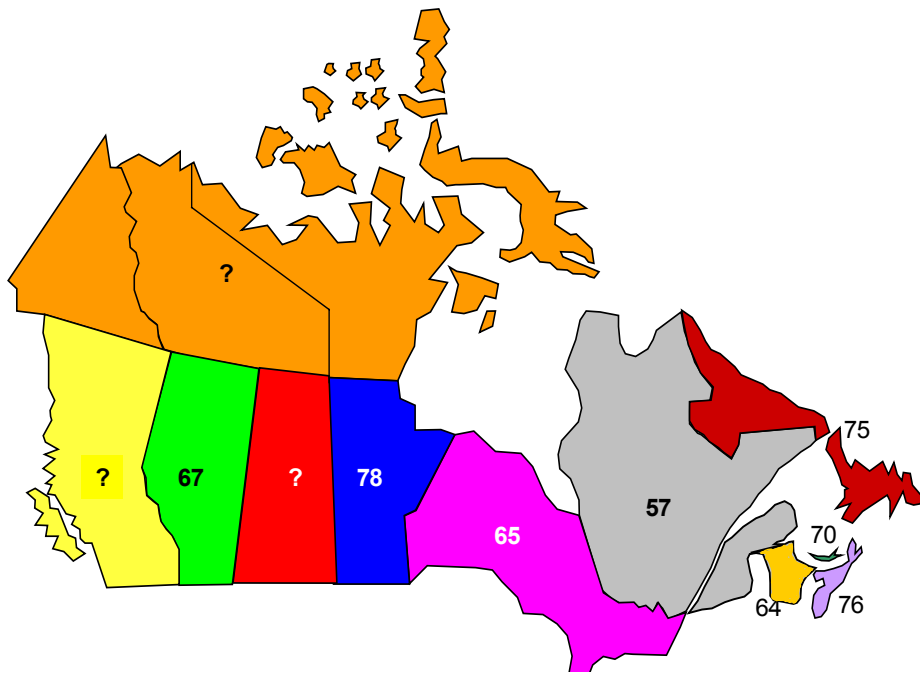
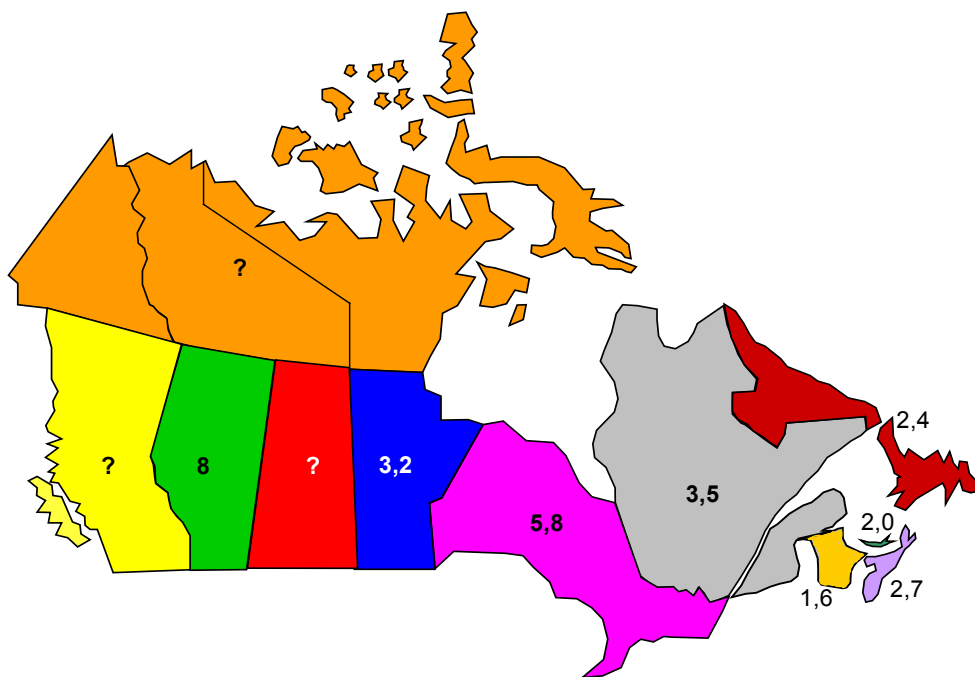


Figure C.5.2

Prévalence d'un problème de jeu potentiel au Québec et du jeu pathologique probable ailleurs au Canada (%)



Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

Tableau C.5.2

Prévalence de la participation aux jeux de hasard et d'argent au Québec (primaire, cégep, université et adulte de la population générale)

Région	Année	Prév.	Pér.	Taille	Type	Population visée	Auteur(s)	Instrument
Région de Québec	1994?	86	?	1320	C	4 ^e à 6 ^e année	Ladouceur et Mireault, 1988	Auteurs
Région de Québec	1995?	90	?	1471	C	cégep	Ladouceur et autres, 1994	SOGS
Montréal	2000?	71	1 an	980	C	cégep	Derevensky et Gupta, 2000	SOGS-RA DSM-IV-J GA20
Montréal (McGill)	1999?	92	1 an	63	C	université	Powell et autres, 1999	SOGS
Ensemble du Québec	1989	52	1 an	1002	A	18 ans et +	Ladouceur, 1991	SOGS
Ensemble du Québec	1996	63	1 an	1257	A	18 ans et +	Ladouceur et autres, 1999	SOGS
Montréal-Centre	1999	62	1 an	3210	A	18 ans et +	Chevalier et Allard, 2001	DIS/ DSM-IV

Année : un point d'interrogation apparaissant après l'année indique que l'année de la collecte des données est inconnue.

Prév. = prévalence.

Pér. = période à laquelle s'applique la prévalence (? = période inconnue).

Taille = taille de l'échantillon.

Type (type d'échantillon) : A = aléatoire; C = échantillon de convenance.

Instrument : SOGS = South Oaks Gambling Screen; SOGS-RA = South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents; Auteurs = instrument développé par les auteurs; DIS/DSM-IV = Diagnostic Interview Schedule basée sur le DSM-IV; DSM-IV-J = Diagnostic Statistical Manual, 4th revision for Juveniles; GA20 = Gambler Anonymous (20 questions).

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

Tableau C.5.3

Prévalence des problèmes avec les jeux de hasard et d'argent chez les jeunes (fréquentant l'école ou non) au Canada

Province	Région	Année	À risque	Prob.	Taille	Type	Population visée	Auteur(s)	Instrument
Terre-Neuve	Province	1998	4,6	2,4	3671	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 2000	SOGS-RA
Nouvelle-Écosse	Province	1993?	9	3	300	A	13-17 ans	Omnifacts Research Inc., 1993*	SOGS
	Province	1996	n.d.	2,6	3790	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 1996	Auteur
	Province	1998	4,1	2,7	3755	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 2000	SOGS-RA
Île-du-Prince-Édouard	Province	1998	4,0	2,0	2825	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 2000	SOGS-RA
Nouveau-Brunswick	Province	1998	3,0	1,6	3298	A	7 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 12 ^e	Poulin, 2000	SOGS-RA
Ontario	Province	1994?	10	4	400	A	12-19 ans	Insight Canada Research, 1994 [†]	SOGS
	Windsor	1994	9,4	8,1	935	A	10 ^e à 13 ^e	Govoni et autres, 1996	SOGS-RA
	Province	1999	7,5	5,8	2371	A	7 ^e à 13 ^e	Adlaf et Ialomiteanu, 2000	SOGS-RA
Manitoba	Province	1999	8,0	3,2	1000	A	12-17 ans	Wiebe, 1999	SOGS-RA
Alberta	Province	1995	15	8	972	A	12-17 ans	Wynne et autres, 1996	SOGS-RA

Année : un point d'interrogation apparaissant après l'année indique que l'année de la collecte de données est inconnue.

À risque = les personnes qui ne correspondent pas aux critères de la pathologie (appelée « problématique » par certains auteurs); n.d. = non disponible.

Prob. = problème avéré selon l'instrument et les critères retenus par les auteurs (appelé « pathologique » par certains auteurs).

Taille = taille de l'échantillon.

Type (type d'échantillon) : A = aléatoire.

Population visée : 7^e année = 1^{er} secondaire; 8^e année = 2^e secondaire; ...

Instrument : SOGS-RA = South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents; Auteurs = instrument développé par les auteurs.

[†] Recherche citée par Jacobs (2000).

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*

Tableau C.5.4

Prévalence des problèmes avec les jeux de hasard et d'argent au Québec (primaire, cégep, université et adulte de la population générale, détenus et personnes sans domicile fixe)

Région	Année	À risque	Prob.	Taille	Type	Population visée	Auteur(s)	Instrument
Région de Québec	1995?	3,0	2,8	1471	C	Cégep	Ladouceur et autres, 1994	SOGS
Montréal	2000?	12,7 22,7 46,5	3,4 5,3 6,0	980	C	Cégep	Derevensky et Gupta, 2000	DSM-IV-J SOGS-RA GA20
Montréal (McGill)	1999?	19	41	63	C	Université	Powell et autres, 1999	SOGS
Province	1989	2,1	1,2	1002	A	Population générale	Ladouceur, 1991	SOGS
Province	1996	2,4	2,1	1257	A	Population générale	Ladouceur et autres, 1999	SOGS
Montréal-Centre	1999	1,1	0,9	3210	A	Population générale	Chevalier et Allard, 2001	DIS/ DSM-IV
Détenus des pénitenciers du Québec	1988	—	4,2	495	A	Détenus	Hodgins et Côté, 1990	DIS/ DSM-III-R
Région de Montréal-Centre et Québec	1998	5,8	12,4	630	A	Clientèles des ressources pour personnes sans domicile fixe	Sorties spéciales, ISQ	DIS/ DSM-IV

Année : un point d'interrogation apparaissant après l'année indique que l'année de la collecte de données est inconnue.

À risque = les personnes qui ne correspondent pas aux critères de la pathologie (appelée « problématiques » par certains auteurs).

Prob. = problème avéré selon l'instrument et les critères retenus par les auteurs (appelé « pathologique » par certains auteurs).

Taille = taille de l'échantillon.

Type (type d'échantillon) : A = aléatoire; C = échantillon de convenance.

Instrument : SOGS = South Oaks Gambling Screen; SOGS-RA = South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents; DIS/DSM-IV = Diagnostic Interview Schedule basée sur le DSM-IV; DSM-IV-J = Diagnostic Statistical Manuel, 4th revision for Juveniles; GA20 = Gambler Anonymous (20 questions).

Source : Institut de la statistique du Québec, *L'alcool, les drogues et le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, volume 2.*