

**L'Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent
(ICJA)**

Rapport final de la Phase II

Novembre 2007

Jamie Wiebe, Ph.D
Harold Wynne, Ph.D
Randy Stinchfield, Ph.D
Joël Tremblay, Ph.D

Présenté au Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	5
RÉSUMÉ	6
1. INTRODUCTION	13
1.1 Contexte	13
1.2 Aperçu de la Phase I	13
2. PROTOCOLE DE RECHERCHE ET MÉTHODE	15
2.1 Protocole de recherche	15
2.2 Questions de recherche	16
2.3 Traduction	17
2.4 Étude pilote	18
2.5 Étude en milieu scolaire	18
2.6 Entrevues cliniques	20
2.7 Analyse des données	20
2.7.1 Nettoyage des données	20
2.7.2 Processus de développement	21
2.7.3 Analyse factorielle	21
2.7.4 Analyse factorielle confirmatoire (AFC)	21
2.7.5 Fidélité	22
2.7.6 Validité	23
2.7.7 Justesse de la classification	23
2.7.8 Limites	23
3. RÉSULTATS	25
3.1 Échantillon de l'étude en milieu scolaire	25
3.2 Processus de développement	27
3.2.1 Temps passé à jouer	28
3.2.2 Comportements de jeu et conséquences	28
3.2.3 Calcul des scores	36
3.3 Fidélité et validité	40
3.4 Justesse de la classification	48
4. L'INSTRUMENT FINAL	51
5. CONCLUSION	52
5.1 Revue du cadre conceptuel	53
5.2 Recherche future	53
5.3 Prochaines étapes	54
6. RÉFÉRENCES	56
7. ANNEXES	
Annexe A. Version préliminaire de l'ICJA	58
Annexe B. Endossement des items	70
Annexe C. Items éliminés dans l'analyse factorielle en fonction de la classification	76
Annexe D. Examen des données manquantes des participants exclus	83
Annexe E. Version finale de l'ICJA	86
Annexe F. Cadre, calcul des scores et classifications de l'ICJA	90
Annexe G. Exemples de classifications de l'ICJA	94

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1.	Caractéristiques de l'échantillon en milieu scolaire	18
Tableau 2.	Critères utilisés pour la sélection des cas pour l'analyse des données	25
Tableau 3.	Distribution de fréquences de la participation au jeu	26
Tableau 4.	Coefficients de saturation des 26 items retenus dans la solution à quatre facteurs	29
Tableau 5.	Variance expliquée par chaque facteur et cohérence interne (α)	32
Tableau 6.	Corrélations entre les facteurs pour les cinq domaines en fonction du sexe	32
Tableau 7.	Seuils de cotation et classifications ($n = 682$)	36
Tableau 8.	Distribution des fréquences des seuils de cotation chez les joueurs ($n = 682$)	38
Tableau 9.	Distribution des fréquences des seuils de cotation pour l'échantillon complet ($N = 2,226$)	38
Tableau 10.	Distribution des fréquences des seuils de cotation chez les joueurs, en fonction du sexe	39
Tableau 11.	Distribution des fréquences des seuils de cotation pour l'ensemble de l'échantillon, en fonction du sexe	39
Tableau 12.	Cohérence interne et stabilité temporelle	40
Tableau 13.	Coefficients de corrélation (r) de la validité convergente entre les domaines et les mesures de jeu à risque élevé	41
Tableau 14.	Régression multiples pas-à-pas [<i>stepwise</i>] entre les domaines et les mesures de jeu à risque élevé ($n = 579$)	42
Tableau 15.	Comparaison des domaines et des catégories de jeu avec les mesures de jeu à risque élevé	43
Tableau 16.	Comparaisons entre les catégories de jeu et les échelles validées	45
Tableau 17.	Coefficients de corrélation (r) de la validité discriminante entre les domaines et des variables supposément non-relées	48
Tableau 18.	Coefficients de corrélation (r) de validité entre les domaines et les mesures cliniques	50
Tableau 19.	Comparaison des mesures cliniques et des catégories de jeu	50
Tableau 20.	Tableau croisé de l'identification de cas de l'ICJA avec le diagnostic de jeu pathologique, basé sur les cotes d'autoévaluation du DSM-IV	50
Tableau 21.	Tableau croisé de l'identification de cas de l'ICJA avec le diagnostic du jeu pathologique, basé sur les cotes des cliniciens au DSM-IV	50
Tableau 22.	Tableau croisé de l'identification de cas de l'ICJA avec le diagnostic du jeu à sévérité élevée, basé sur les cotes du clinicien à l'aide de l'ÉSPJ	51

LISTE DES FIGURES

Figure 1.	Cadre conceptuel pour définir et mesurer le jeu problématique chez les adolescents	14
Figure 2.	Modèle à un facteur	34
Figure 3.	Modèle à quatre facteurs	35

REMERCIEMENTS

Nous remercions tous les étudiants qui ont généreusement accepté de participer à cette recherche. Leur participation est le cœur de cette étude. Nous sommes également reconnaissants aux directeurs(trices) et enseignants(tes) des écoles participantes au Québec et au Manitoba qui nous ont accueillis avec sincérité et nous ont aidé à faire avancer le champ de la psychométrie dans le domaine des jeux de hasard et d'argent auprès des jeunes canadiens(nes).

Merci au Centre de Réadaptation Ubald-Villeneuve et au Centre de Réadaptation en dépendance de Chaudière-Appalaches qui ont facilité la réalisation du volet québécois du projet, en permettant à leur équipe de recherche de travailler sur ce dernier. Un merci spécial à Nadine Blanchette-Martin, qui a coordonné le travail de nombreuses personnes impliquées dans le projet de recherche. Merci également à Annie Truchon qui a été la coordonatrice à la recherche pour la collecte de données au Québec et à tous les assistants de recherche qui ont travaillé avec enthousiasme sur ce projet : Francis Berthelot, Pascal Garceau et Annie-Claude Savard. Merci à Stéphane Tremblay, Renée Bissonnette, Marie-Sophie Desrochers et Julie Thibault, qui ont accepté de mettre leurs compétences cliniques au profit de cette recherche. Nous remercions Anne-Claire Villeneuve qui a travaillé à la traduction française de plusieurs documents dans le cadre de ce projet.

Nous remercions la Fondation Manitobaine de lutte contre les dépendances pour leur travail considérable de coordination de la collecte de données dans les écoles du Manitoba. Un merci spécial à Terri-Lynn Mackay et Jackie Lemaire pour leur patience et leur dévouement en travaillant avec les écoles et en organisant la collecte de données et à Tina LeClair pour nous avoir fait bénéficier de ses compétences cliniques.

Nous sommes très reconnaissants au Dr. Scott Maitland de l'*University of Guelph* pour sa contribution en tant que consultant expert en statistiques et pour avoir mené des analyses avancées.

Nous remercions Doreen Weise de *Ontario Problem Gambling Research Centre* pour avoir mis à notre disposition ses services d'édition et son incroyable sens du détail.

Un merci très spécial au Dr. Harvey Skinner de l'*University of Toronto* pour sa contribution au développement du cadre conceptuel. Nous sommes également reconnaissants envers le groupe d'experts composé de chercheurs canadiens et internationaux sur les jeux de hasard et d'argent et aux cliniciens qui ont procuré des commentaires cruciaux tout au long des différentes phases de ce projet de recherche.

Kathryn Bennett, McMaster University
 Renée Bissonnette, Centre de réadaptation Ubald-Villeneuve
 Alex Blaszczyński, University of Sydney
 Kate Brown, Centre for Addiction and Mental Health
 Jane Burke, Ministry of Public Health and Safety, BC
 Serge Chevalier, Institut national de santé publique du Québec
 Natalie Cochrane, CHOICES Program
 Jeffrey Derevensky, McGill University
 Jennifer Gregg, BC Problem Gambling Program
 Rina Gupta, McGill University
 Durand F. Jacobs, Loma Linda University
 Robert Ladouceur, Laval University
 Henry R. Lesieur, Rhode Island Hospital

John McDonald, Centre for Addiction and Mental Health
Tony Schellinck, Focal Research
Howard Shaffer, Harvard Medical School
Garry J. Smith, University of Alberta
Ken Surovy, Addictions Foundation of Manitoba
Rachel A. Volberg, Gemini Research
Ken. C. Winters, University of Minnesota

Finalemment, ce projet n'aurait pas été possible sans le soutien continu des organismes subventionnaires.
Nous sommes spécialement reconnaissants au comité de supervision représenté par:

Sue Birge, Gaming Policy and Enforcement Branch, British Columbia.
Dominique Bouchard, Ministère de la Santé et des Services sociaux
Kristianne Dechant, Manitoba Gaming Control Commission
Celeste M. Gotell, Nova Scotia Gaming Foundation
Jacque LeCavalier, Canadian Centre on Substance Abuse
Jackie Lemaire, Addictions Foundation of Manitoba
Rob Simpson, Ontario Problem Gambling Research Centre
Vickii Williams, Alberta Gaming Research Institute

RÉSUMÉ

Ce rapport constitue un aperçu du développement et de la validation de l'Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent (ICJA), un instrument conçu pour mesurer les risques et les conséquences reliés aux jeux de hasard et d'argent. La recherche, comprenant deux phases, a été subventionnée par un consortium d'organismes subventionnaires provinciaux et a été menée, en collaboration, par une équipe de recherche sous l'égide du Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies (CCSA). Les objectifs du projet consistaient à développer un cadre conceptuel et une définition opérationnelle reflétant avec justesse le jeu chez les adolescents et subséquemment, dériver un nouvel instrument pouvant être utilisé dans des études auprès de la population, afin d'identifier les adolescents aux prises avec des problèmes associés à leur participation au jeu¹.

Protocole de recherche et méthode

Le projet de recherche a été mené en deux phases. La phase I consistait en un examen approfondi de la littérature sur les jeux de hasard et d'argent, afin de déterminer la façon dont les problèmes de jeu ont été conceptualisés, définis et mesurés. De plus, la phase I impliquait la consultation d'un comité d'experts ainsi que la tenue de groupes de discussion avec des adolescents. Ce processus a permis le développement d'un cadre conceptuel, d'une définition opérationnelle du jeu problématique chez les adolescents et d'un ensemble de 51 items potentiels visant à mesurer les risques et les conséquences associés aux jeux de hasard et d'argent ainsi que les problèmes de jeu chez les adolescents.

La phase II consistait à administrer et tester les versions anglaise et française des items potentiels afin de déterminer lesquels devraient être inclus dans l'instrument final. La cueillette de données comprenait les éléments suivants : (1) un test pilote initial, mené auprès de 472 élèves du Manitoba et du Québec, (2) une étude en milieu scolaire, réalisée auprès de 2394 élèves des deux provinces, (3) un retest réalisé auprès de 343 élèves de l'étude en milieu scolaire et (4) des entrevues de validation clinique, menées auprès de 109 élèves de l'étude en milieu scolaire.

Le protocole de recherche initial requérait des tests supplémentaires pour l'instrument, auprès d'un échantillon d'adolescents recevant un traitement pour des problèmes de jeu. Malgré une stratégie de recherche pancanadienne, l'équipe de recherche n'a pu trouver aucun adolescent en traitement. Par conséquent, les tests sur l'instrument ont été fondés exclusivement sur les données recueillies auprès des populations en milieu scolaire.

Processus de développement

Le processus de développement consistait à mener une série de tests statistiques sur les données et à appliquer les résultats sur le développement en cours de l'ICJA. Ce processus est décrit dans les prochaines sections.

Analyse factorielle : Une analyse en composantes principales (ACP), un type d'analyse factorielle, a été utilisée afin de déterminer quels items, parmi les 51 items potentiels, formaient des facteurs cohérents. La stratégie de rotation choisie était orthogonale (VARIMAX). Les items étaient

¹ Contrairement à la langue anglaise où le terme « Gambling » identifie sans ambiguïté le concept de jeux de hasard et d'argent, le terme français « Jeu » réfère à diverses notions. Tout au long du document toutefois, les termes « jeux d'argent » ou parfois « jeu » seront utilisés pour signifier « les jeux d'hasard et d'argent », et ce, afin d'alléger la lecture du document.

retenus pour l'instrument si leurs coefficients de saturation s'élevaient à 0.30 ou plus et que leurs coefficients de saturation étaient élevés sur un seul facteur.

Les résultats des analyses ont révélé quatre facteurs distincts, tirés de 26 items provenant des 51 items potentiels. Ces facteurs étaient les suivants : (1) les conséquences psychologiques, (2) les conséquences sociales, (3) les conséquences financières et (4) préoccupation / contrôle réduit. Le modèle à quatre facteurs expliquait 56.47 % de la variance totale des 26 items, chacun des facteurs expliquant plus de 22 % du modèle.

Après l'ACP, une analyse factorielle confirmatoire (AFC) a été effectuée (à l'aide du logiciel AMOS 6.0) afin de tester si la structure factorielle identifiée par l'ACP s'ajustait le mieux au modèle. L'AFC permet la comparaison de modèles concurrents afin de déterminer lequel représente le mieux la façon dont les items d'une échelle ou d'une sous-échelle fonctionnent ensemble. Cette analyse a été effectuée dans le but d'examiner la possibilité que les quatre facteurs identifiés par l'ACP puissent se regrouper à l'intérieur d'un supra-facteur (c.-à-d., une solution à un facteur).

Les résultats ont révélé des coefficients de saturation statistiquement significatifs (allant de 0.34 à 0.84) pour le modèle à quatre facteurs. La comparaison du modèle à un facteur avec le modèle à quatre facteurs a révélé $\Delta\chi^2_{M2-M1} = 1597,02$, $dl = 6$, $p < 0.001$, ce qui indique que le modèle à quatre facteurs a démontré une amélioration statistiquement significative au niveau de l'ajustement du modèle par rapport au modèle à un facteur. Ces résultats supportent l'inclusion des quatre facteurs (conséquences psychologiques, conséquences sociales, conséquences financières et préoccupation/contrôle réduit) dans le modèle.

Domaines: Les quatre facteurs, combinés à une cinquième mesure, le *temps passé à jouer*, ont été désignés comme les éléments centraux ou *domaines* de l'ICJA. L'apparition de conséquences négatives liées au jeu, que ce soit sous la forme de contrôle réduit ou d'un impact négatif dans des sphères de vie particulières, s'est révélé fortement associée au temps passé à jouer et justifiait de retenir cette dernière variable en tant qu'indicateur-clé du risque et des conséquences des jeux de hasard et d'argent. La mesure du temps passé à jouer représente le temps total passé à jouer à 18 différents types de jeu. Les éléments supportant la validité de cette variable sont des corrélations modérées à élevées avec la fréquence de jeu ($r = 0.55$) et l'argent dépensé au jeu ($r = 0.50$), ainsi qu'avec les quatre autres domaines ($r = 0.16$ à 0.49). Cette variable s'est également avérée stable dans le temps avec une corrélation test-retest de 0.83.

Calcul des scores : Le calcul des scores de l'ICJA permet de classifier le jeu en fonction de quatre catégories : (1) le jeu à risque négligeable, (2) le jeu à faible risque, (3) le jeu à risque modéré et (4) le jeu problématique. Les scores à l'ICJA reflètent également le niveau de risque et de conséquences négatives en lien avec les cinq domaines : (1) le temps passé à jouer, (2) les conséquences psychologiques, (3) les conséquences sociales, (4) les conséquences financières et (5) préoccupation/contrôle réduit.

En raison de l'absence d'une variable étalon [*gold standard*] pour l'identification des adolescents aux prises avec des problèmes de jeu et de l'échec à trouver des adolescents en traitement pour le jeu problématique, le calcul des scores et le schème de classification développés pour l'ICJA a été basé sur la fréquence de distribution des scores et sur les mesures de la tendance centrale. Il ne s'agit pas de la méthode idéale et par conséquent, il est important que le processus soit considéré comme une première étape dans le développement de l'instrument. Il est nécessaire que les résultats soient validés avec

d'autres populations et en particulier, auprès d'une population d'adolescents aux prises avec des problèmes de jeu.

Fidélité : Suite à l'analyse factorielle, deux mesures de fidélité ont été examinées : le test-retest et la cohérence interne. La fidélité test-retest se rapporte à l'habileté d'un instrument à obtenir des résultats qui soient cohérents d'une période de temps à l'autre. Elle a été évaluée en administrant l'instrument à un sous-échantillon de 343 adolescents du Québec et du Manitoba et en répétant l'administration entre sept à quatorze jours plus tard. La cohérence interne estime jusqu'à quel point les items d'une échelle mesurent le même construit et a été évaluée à l'aide du coefficient alpha de Cronbach. Des valeurs alpha de Cronbach plus élevées (c.-à-d., $\alpha \geq 0.70$) indiquent des corrélations plus fortes entre les items.

Les coefficients test-retest allaient de « acceptable » ($r = 0.60$) à « excellent » ($r = 0.91$). La cohérence interne, qui était calculée avec les scores de l'échantillon global, s'est avérée très bonne. Trois des facteurs (conséquences psychologiques, conséquences sociales et préoccupation/contrôle réduit) avaient un coefficient alpha > 0.82 et le dernier facteur (conséquences financières) avait un alpha de 0.74.

Validité : En plus de tester la fidélité, plusieurs mesures de validité ont été évaluées. La première, la validité de construit, évalue jusqu'à quel point un instrument mesure ce qu'il est censé mesurer. Elle a été mesurée à l'aide de tests de validité convergente et discriminante. La validité convergente mesure jusqu'à quel point des items qui *devraient être* reliés *sont* en fait reliés; la validité discriminante mesure jusqu'à quel point des items qui *ne devraient pas être* reliés *ne le sont pas*. La validité convergente et la validité discriminante sont toutes deux requises pour atteindre la validité de construit.

Afin d'évaluer la validité convergente, les cinq domaines ont été corrélés avec d'autres indicateurs de jeu à risque élevé, comme la fréquence de jeu et l'argent dépensé au jeu. La validité discriminante a été évaluée en examinant les relations entre les cinq domaines et les variables qui ne devraient pas être reliées au jeu à risque élevé, comme l'ethnicité et le temps passé à des activités autres que le jeu.

En ce qui concerne la validité convergente, chaque mesure de risque élevé s'est avérée corrélée > 0.30 avec au moins un des domaines. En d'autres mots, avec l'augmentation de chaque mesure, augmentaient également les mesures de conséquences négatives correspondantes, dans les domaines psychologique, social et financier ainsi que la présence de préoccupation/contrôle réduit et le temps passé à jouer. La force modérée des corrélations suggère que les pratiques de jeu et les conséquences sont, en fait, des concepts distincts. La validité discriminante était confirmée par l'obtention de corrélations se rapprochant de zéro entre chacun des cinq domaines et diverses variables sociodémographiques qui étaient présumées non reliées aux problèmes de jeu ainsi qu'au temps passé à des activités autres que le jeu.

Justesse de la classification : Cette mesure se rapporte à la capacité d'un instrument d'identifier tous les cas d'un phénomène cible et de rejeter ceux qui n'y correspondent pas. Typiquement, cela est évalué en calculant les coefficients pour : la sensibilité, la spécificité, la pouvoir de prédiction positive et la pouvoir de prédiction négative. Dans cette étude, la justesse de la classification a été évaluée en examinant les scores de l'échantillon des 109 élèves ayant complété les entrevues cliniques. Leurs scores ont été comparés au niveau de la cohérence entre les cinq domaines, les critères diagnostiques du Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux – Quatrième édition (DSM-IV) ainsi que les évaluations cliniques face-à-face, utilisant le *Gambling Problems Severity Scale (GPSS)* ou l'Échelle de sévérité des problèmes de jeu (ÉSPJ). Les critères du DSM-IV ont été évalués chez les adolescents, à la fois avec l'autoévaluation et avec les cotes établies par les cliniciens.

L'objectif initial du projet était de mener des entrevues cliniques confirmatoires auprès de 120 adolescents – 30 dans chacune des quatre catégories de jeu de l'ICJA (risque négligeable, faible risque, risque modéré et jeu problématique). Toutefois, en raison d'un nombre minimal d'adolescents endossant des conséquences importantes, il a été décidé de mener des entrevues avec tous les élèves ayant rapporté au moins une conséquence négative associée à leurs activités de jeu ($N = 109$). En raison d'une très faible prévalence de problèmes reliés au jeu chez les élèves, les tailles d'échantillon souhaitées pour les groupes de jeu à risque modéré et de jeu problématique n'ont pu être atteintes, entraînant ainsi de faibles comparaisons entre les scores de l'ICJA et les critères du DSM-IV, de même qu'entre les scores de l'ICJA et les cotes établies par les cliniciens à l'aide de l'ÉSPJ.

Les résultats ont révélé des liens faibles à modérés entre les domaines (le temps passé à jouer, préoccupation/contrôle réduit et les conséquences négatives financières, sociales et psychologiques), et trois mesures cliniques (l'autoévaluation basée sur le DSM-IV, l'évaluation clinique basée sur le DSM-IV, les cotes établies par les cliniciens à l'aide de l'ÉSPJ). Parmi les 109 élèves ayant accepté de participer à une entrevue clinique, aucun n'a obtenu un score de 5 ou plus à l'autoévaluation basée sur le DSM-IV et seulement deux élèves ont obtenu un score de 5 ou plus à l'évaluation clinique basée sur le DSM-IV. Considérant que les critères du DSM-IV représentent des symptômes d'un stade avancé chez l'adulte, ces derniers pourraient ne pas être appropriés pour l'évaluation des problèmes de jeu chez les adolescents.

L'instrument final

La version de l'ICJA issue du processus développemental comprend des mesures dans cinq sphères :

- (1) les types d'activités de jeu;
- (2) la fréquence de participation à chaque activité de jeu;
- (3) le temps passé à jouer à chaque activité de jeu;
- (4) le montant total d'argent dépensé au jeu; et
- (5) 26 items reliés au risque et aux conséquences négatives du jeu.

Tel que mentionné, les 26 items reliés au risque et aux conséquences négatives du jeu sont catégorisés de la manière suivante : (1) les conséquences psychologiques, (2) les conséquences sociales, (3) les conséquences financières et (4) préoccupation/contrôle réduit.

Le schéma de cotation de l'ICJA peut être utilisé pour classer les adolescents en quatre catégories de jeu : (1) jeu à risque négligeable, (2) jeu à faible risque, (3) jeu à risque modéré et (4) jeu problématique. La classification globale d'un adolescent est calculée de la manière suivante :

- **Jeu à risque négligeable** – les adolescents de ce groupe ont joué au cours des trois derniers mois et leurs scores se situent dans la catégorie à risque négligeable pour les cinq domaines.
- **Jeu à faible risque** – les adolescents de ce groupe ont joué au cours des trois derniers mois et leurs scores ne se situent pas dans les catégories de jeu à risque modéré ou de jeu problématique dans aucun des cinq domaines.

- **Jeu à risque modéré** – les adolescents de ce groupe ont joué au cours des trois derniers mois à une ou plusieurs activités et leurs scores se situent dans la catégorie de jeu à risque modéré pour un des cinq domaines ou plus. Cependant, ils n'ont pas de scores appartenant à la catégorie de jeu problématique dans aucun des cinq domaines.
- **Jeu problématique** – les adolescents de ce groupe ont joué au cours des trois derniers mois à une ou plusieurs activités et leurs scores se situent dans la catégorie de jeu problématique pour au moins un des cinq domaines.

L'ICJA représente un progrès significatif dans l'évaluation du jeu chez les adolescents. Il va au-delà d'une simple échelle et il mesure des thèmes ou domaines multiples, plus complexes, reliés au risque et aux conséquences négatives du jeu.

Revue du cadre conceptuel

Le cadre conceptuel développé dans la Phase I contestait la perception générale à l'effet qu'il existe un trouble distinct que l'on peut nommer *jeu problématique chez l'adolescent*. Il supposait la possibilité que le jeu problématique chez les adolescents puisse être mieux expliqué en tant que manifestation d'autres conditions intrapersonnelles sous-jacentes comme des facteurs prédisposants, une constitution physiologique, des stress ou troubles émotionnels ou une étape du développement.

Afin de tester ce postulat, l'équipe de recherche a inclus des échelles validées dans l'instrument à l'étude afin d'évaluer parallèlement : (1) les distorsions cognitives, (2) l'impulsivité, (3) la prise de décision, (4) la prise de risque, (5) l'efficacité personnelle et (6) la maîtrise de soi. Une ANOVA a révélé des différences statistiquement significatives entre les catégories de jeu et les six échelles. Les adolescents se situant dans la catégorie de jeu problématique ont obtenu des scores significativement plus élevés pour la prise de risque en général et l'impulsivité et plus bas pour la maîtrise de soi, la prise de décision et l'efficacité personnelle comparativement aux adolescents des trois autres catégories de jeu (jeu à risque négligeable, jeu à faible risque et jeu à risque modéré). La relation entre le jeu problématique chez les adolescents et la prise de risque en général, de même qu'avec l'impulsivité, la maîtrise de soi, l'efficacité personnelle et la prise de décision, requiert une évaluation plus approfondie à l'aide d'études longitudinales. Ces facteurs (et peut-être d'autres facteurs) sont essentiels pour l'identification et le traitement des adolescents présentant le degré le plus élevé de risque et de conséquences reliés au jeu.

Prochaines étapes

Dans le processus de la recherche, l'ébauche du rapport de la Phase II a été soumise au comité d'expert à des fins de révision. Une observation importante ayant été mise en évidence est que la présente recherche doit être considérée comme une première étape et que des recherches additionnelles sont requises afin de raffiner davantage l'instrument. Cette mise en garde a été faite en raison de l'incapacité d'évaluer le construit du jeu problématique et de mener des tests psychométriques auprès d'un échantillon de jeunes connus comme ayant des problèmes de jeu.

En réponse à cela et afin de prendre en compte la limite de la Phase II, la Phase III a été mise sur pied, avec le recrutement d'un échantillon de jeunes étant à risque plus élevé d'avoir des problèmes de jeu ou ayant des problèmes de jeu. Ce nouvel échantillon permettra l'exécution d'analyses, telles qu'elles étaient prévues initialement et dans lesquelles les jeunes ayant des problèmes de jeu sont identifiés et évalués en tant que sous-groupe distinct. Des démarches importantes seront entreprises afin de trouver

des jeunes ayant des problèmes de jeu et ce, en faisant un dépistage auprès des jeunes recevant un traitement pour abus de substance dans sept sites au Québec.

1. INTRODUCTION

1.1 Contexte

Ce rapport constitue un aperçu du développement et de la validation de l'Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent (ICJA), un instrument conçu pour mesurer les risques et les conséquences reliés aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents. La recherche, comprenant deux phases, a été subventionnée par un consortium d'organismes subventionnaires provinciaux et a été menée, en collaboration, par une équipe de recherche sous l'égide du Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies (CCSA). Les objectifs du projet consistaient à développer un cadre conceptuel et une définition opérationnelle reflétant avec justesse le jeu chez les adolescents et subséquemment, dériver un nouvel instrument pouvant être utilisé dans des études auprès de la population, afin d'identifier les adolescents aux prises avec des problèmes associés à leur participation au jeu.

Ce projet s'intéresse à la façon dont le jeu problématique a été évalué chez les populations adolescentes. Les études ayant évalué la prévalence du jeu problématique chez les adolescents ont rapporté des pourcentages allant de 2.3 % à 21.0 %. (voir McGowan, Droessler, Nixon, & Grimshaw, 2000). Une méta-analyse des études nord-américaines a démontré que 9.9 % à 14.2 % des adolescents sont à risque de développer des problèmes de jeu et que 4.4 % à 7.4 % ont des problèmes de jeu (Shaffer & Hall, 1996). Non seulement les estimés des taux de jeu problématique chez les adolescents varient, ces derniers s'avèrent également deux à cinq fois plus élevés que les taux rapportés chez les adultes. Ces résultats ont soulevé des questions quant à leur validité, avec l'idée que des taux de prévalence élevés de jeu problématique chez les adolescents puissent être des artefacts méthodologiques (c.-à-d., un effet d'acquiescement, des erreurs de calcul des scores, des caractéristiques de la demande, ou une prophétie auto-réalisatrice) des instruments d'évaluation et de la recherche (voir Ladouceur et al., 2000; Ladouceur, 2001; Walker & Dickerson, 1996). Une limite potentielle de la recherche existante est que les conceptualisations et les mesures du jeu problématique chez les adultes ont été utilisées auprès des adolescents.

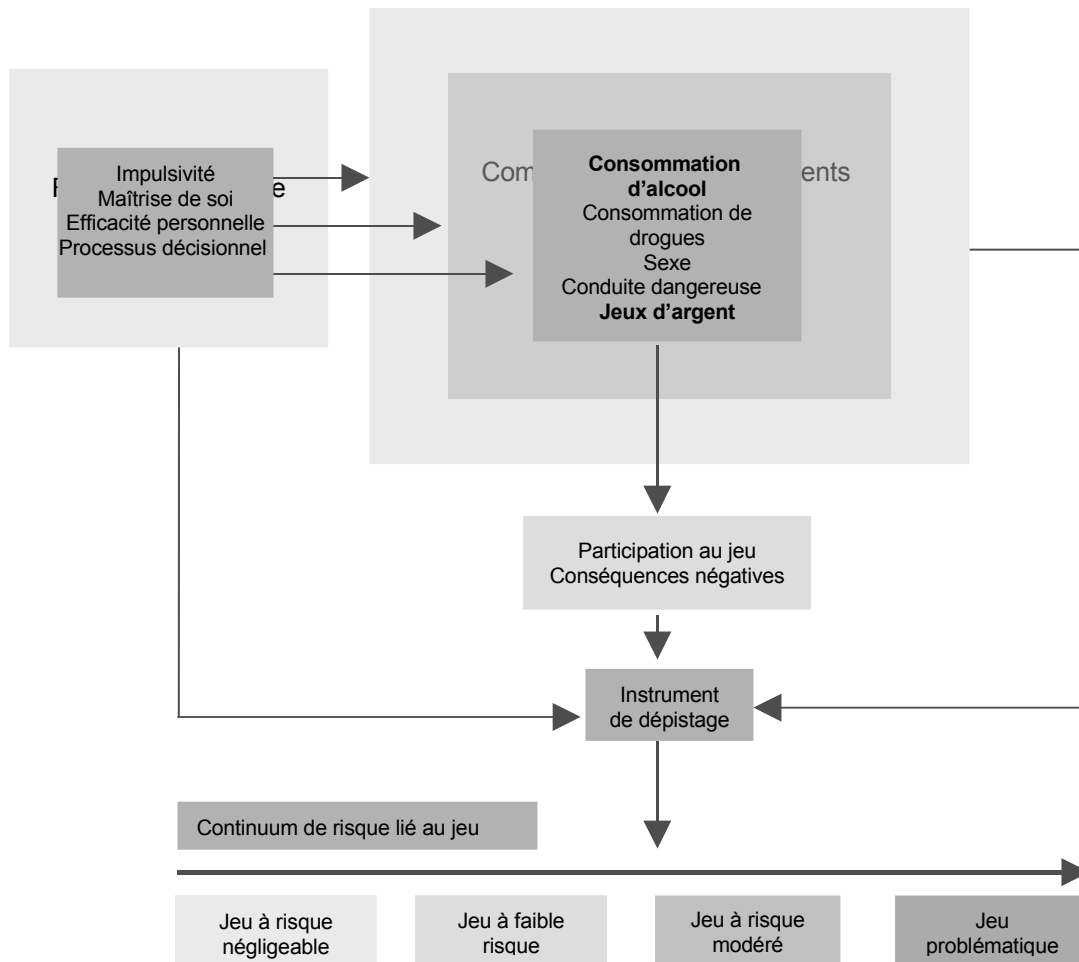
1.2 Aperçu de la Phase I

Le projet de recherche a été entrepris en deux phases. La Phase I consistait à re-conceptualiser le construit du jeu problématique auprès d'une population d'adolescents. L'objectif était d'établir une définition opérationnelle du construit qui permettrait de développer l'instrument. Deux sources principales de données ont été utilisées pour cette phase du projet. En premier lieu, un examen détaillé de la littérature scientifique, décrivant et expliquant le jeu problématique, l'abus de substance et la prise de risque en général chez les adolescents, a été effectué. En second lieu, l'expertise de groupes d'informateurs-clés a été demandée. Les informateurs-clés étaient : des chercheurs éminents dans le domaine du jeu problématique, de l'abus de substances, de la prise de risque chez les adolescents ainsi que du comportement des adolescents en général; des cliniciens/thérapeutes qui traitent des adolescents aux prises avec des troubles de santé mentale, en particulier le jeu et autres dépendances; des intervenants travaillant auprès des adolescents à problèmes; et des adolescents joueurs.

Dans le rapport de la Phase I, un cadre conceptuel a été développé, en se basant sur la recension de la littérature et les données obtenues auprès des groupes d'informateurs-clés. Ce cadre, illustré à la figure 1, a été légèrement modifié : (a) afin d'intégrer les quatre facteurs d'influence spécifiques mesurés

dans la Phase II et, (b) pour refléter la redéfinition des composantes du continuum afin de mettre l'accent sur le risque du jeu par rapport à la sévérité du jeu problématique.

Figure 1. Cadre conceptuel pour définir et mesurer le jeu problématique chez les adolescents



Le cadre conceptuel englobe les principaux éléments suivants :

- La *prise de risque* est un sous-ensemble du comportement général des adolescents, pouvant faire partie du développement normal des adolescents. L'inclusion de la prise de risque comme variable laisse la possibilité que le jeu problématique chez les adolescents soit mieux décrit en tant que manifestation d'une propension à la prise de risque en général plutôt qu'en tant que problème étiologiquement distinct.
- Les *facteurs d'influence*, notamment le large éventail de variables individuelles, sociales et environnementales, ont un impact sur le comportement des adolescents, en particulier la prise de risque. Les facteurs considérés les plus pertinents sont les facteurs individuels comme l'*impulsivité*, l'*efficacité personnelle*, la *maîtrise de soi* et la *prise de décision*. L'inclusion de ces variables dans le cadre permet d'évaluer si le jeu problématique chez les adolescents peut être mieux décrit comme étant la manifestation d'un ou plusieurs de ces construits plutôt qu'en tant que problème étiologiquement distinct.

- La *participation au jeu et les conséquences négatives* constituent les variables domaines cotées et utilisées pour déterminer les niveaux de problèmes de jeu.
- Le *continuum du jeu à risque* comprend le risque négligeable, le faible risque, le risque modéré et le jeu problématique. En se basant sur les scores obtenus à l'ICJA, les répondants sont situés sur un continuum, relativement à leur participation au jeu. L'utilisation du terme *problème* ne se veut pas un diagnostic clinique d'une pathologie du jeu. Il souligne plutôt que les adolescents se situant dans la catégorie à plus haut risque vivent déjà des problèmes ou des conséquences négatives significatives en lien avec le jeu.

Le cadre conceptuel a entraîné la définition opérationnelle suivante du *jeu problématique chez les adolescents* :

Le jeu problématique chez les adolescents est un comportement de jeu persistant qui entraîne des conséquences négatives pour le joueur, pour d'autres personnes dans son réseau social ainsi que pour la communauté.

Cette définition opérationnelle requiert que deux éléments principaux, essentiels au cadre conceptuel, soient mesurés, afin de déterminer si un adolescent s'implique dans des jeux d'argent à risque élevé : (1) participation/préoccupation à l'égard des activités de jeu et (2) conséquences négatives associées (c.-à-d., pour l'adolescent ou les autres). Le cadre conceptuel suppose également que le jeu problématique chez les adolescents puisse être mieux expliqué en tant que manifestations de : niveaux anormalement élevés de prise de risque en général; niveaux élevés d'impulsivité; faibles niveaux de maîtrise de soi et d'efficacité personnelle; et faible prise de décision.

En résumé, la phase I a permis le développement d'un cadre conceptuel, d'une définition opérationnelle du jeu problématique chez les adolescents et d'un ensemble de 51 items potentiels pour mesurer le jeu à risque et problématique jeu chez les adolescents. La phase II comprend l'administration et l'évaluation des versions anglaises et françaises des items potentiels identifiés dans la phase I, afin de déterminer lesquels devraient être inclus dans l'instrument final.

2. PROTOCOLE DE RECHERCHE ET MÉTHODE

2.1 Protocole de recherche

Le protocole de recherche se base sur le cadre de validation de construit pour le développement de tests et adapté de références classiques comme Cronbach et Meehl (1955), Campbell et Fiske (1959), et Jackson (1971). Cette approche de développement d'instrument comprend les trois composantes suivantes reliées entre elles ainsi que les tâches de recherche correspondantes :

1. La *composante théorique*

- Préparer une définition précise de chacun des construits.
- Spécifier les relations structurelles (processus) parmi les construits du modèle/de la théorie (réseau nomologique).
- Générer un large ensemble d'items, en français et en anglais, pour chacun des construits.
- Choisir des items pour les échelles préliminaires, en se basant sur les cotes d'experts.

2. La *composante structurelle*
 - Administrer les échelles préliminaires aux échantillons pertinents (sous-échantillons francophones et anglophones).
 - Effectuer des analyses statistiques afin d'évaluer les propriétés des items et de l'échelle de mesure.
 - Sélectionner les meilleurs items pour chaque échelle.

3. La *composante de validation externe*
 - Déterminer la pertinence perçue des scores aux échelles pour les utilisateurs (validité de contenu et de façade).
 - Comparer les échelles avec d'autres mesures des construits et d'autres instrument d'évaluation pertinents (validité convergente et discriminante).
 - Évaluer la valeur de pronostic des échelles par rapport aux résultats (sensibilité, spécificité, pouvoir de prédiction positive et pouvoir de prédiction négative).

Alors que la Phase I s'intéressait à la composante théorique, la Phase II concerne les composantes de validation structurelle et externe. Les provinces du Manitoba et de Québec ont été choisies comme endroits pour le développement de test. Ces provinces ont permis d'accéder à des populations d'adolescents anglophones et francophones pour la validation. De même, le processus d'évaluation a été facilité au Québec puisqu'un des co-chercheurs réside dans la province. Au Manitoba, l'équipe travaillait avec la Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances [*Addictions Foundation of Manitoba (AFM)*], un organisme ayant de forts liens avec les systèmes scolaires de cette province.

2.2 Questions de recherche

Les questions de recherche suivantes ont guidé l'ensemble du projet et s'intéressaient aux trois objectifs de l'étude :

Objectif 1 : Reconceptualiser le jeu problématique chez la population adolescente

Question de recherche 1. Quels modèles, cadres conceptuels/analytiques, théories, instruments de mesure et résultats de recherche ont été utilisés pour décrire et expliquer les habitudes de jeu et le jeu problématique chez les adolescents?

Question de recherche 2. Quels éléments clés (tirés de la question de recherche 1) devraient être inclus dans un cadre détaillé et intégratif pour guider la recherche sur le jeu et le jeu problématique chez les adolescents?

Objectif 2 : Définir opérationnellement le jeu problématique chez la population adolescente

Question de recherche 3. Quelle est la définition la plus appropriée du jeu et du jeu problématique chez les adolescents et comment peut-elle être opérationnalisée afin de faciliter la mesure de ce construit?

Question de recherche 4. Quels domaines, variables et énoncés spécifiques devraient être inclus dans une mesure du construit du jeu problématique chez les adolescents?

Objectif 3 : Développer et valider un nouvel instrument afin d'identifier les adolescents aux prises avec des problèmes de jeu

Question de recherche 5. Jusqu'à quel point la mesure proposée est-elle fiable et valide pour évaluer le jeu et le jeu problématique chez des populations d'adolescents?

Les quatre premières questions ont guidé la phase I de la recherche. La cinquième question est abordée dans la Phase II et a été élargie afin d'inclure les quatre questions additionnelles suivantes :

1. Pouvons-nous trouver une structure factorielle des items potentiels qui soit cohérente avec la classification des domaines, des variables et des énoncés du cadre conceptuel ayant guidé le développement de l'instrument?
2. L'instrument est-il fiable? (stabilité temporelle et cohérence interne)?
3. L'instrument est-il valide? (validité de contenu, convergente et discriminante)?
4. Quelle est la justesse de classification de l'instrument?

2.3 Traduction

La méthode de *traduction et traduction renversée* est la plus largement utilisée comme méthode de traduction. Toutefois, les spécialistes estiment qu'elle est souvent insuffisante ou même inadéquate . Ce qui constitue une limite est que les traducteurs ont tendance à utiliser des termes qui donnent de meilleurs résultats lors de la traduction renversée plutôt que des termes bien adaptés à la culture-cible (Hambleton, 1993, dans Geisinger, 1994). En ce sens, le processus de traduction utilisé dans la présente étude était celui qui a été proposé par Geisinger (1994) et appelé la *méthode de traduction par un comité d'experts*.

En traduisant les items potentiels de l'anglais au français, une attention a été accordée à trois types d'équivalence : conceptuelle, sémantique et technique. *L'équivalence conceptuelle* est présente lorsque l'instrument mesure le même construit/concept dans les deux cultures. En ce qui a trait à *l'équivalence sémantique*, la signification de chaque énoncé doit demeurer la même que dans la version d'origine. *L'équivalence technique* est reliée à la complexité de la langue, à la longueur des questions et au niveau d'abstraction (Knudsen et al., 2000).

Dans un premier temps, les items potentiels ont été traduits par un traducteur bilingue, parlant couramment l'anglais et le français, qui connaissait les deux cultures, était suffisamment familier avec le contenu mesuré par l'instrument et était familier avec le contexte dans lequel l'instrument allait être utilisé. La traduction a ensuite été révisée par un groupe d'experts dans le traitement clinique et le jeu pathologique. Ces derniers ont effectué des révisions indépendantes et ont participé à un groupe de discussion afin de délibérer et de réconcilier les différences d'opinions. Toutes les dimensions des équivalences de traduction (conceptuelle, sémantique et technique) ont été évaluées.

2.4 Étude pilote

Les versions anglaise et française des items potentiels ont été administrées à un échantillon de 472 adolescents : 195 élèves d'une école manitobaine et 277 élèves d'une école québécoise. L'échantillon n'a pas été sélectionné aléatoirement, mais il a plutôt été obtenu en fonction des écoles qui ont accepté de participer. Les élèves étaient âgés de 12 à 17 ans et ont rempli l'instrument dans leur salle de classe. Une fois l'instrument rempli, l'assistant de recherche révisait chacune des questions avec les élèves pour s'assurer qu'ils avaient compris et interprété adéquatement les items et afin d'identifier toute difficulté. Les résultats de l'étude pilote ont été utilisés pour modifier les items potentiels et pour créer l'instrument expérimental (voir l'annexe A).

2.5 Étude en milieu scolaire

Une version anglaise et française de l'instrument expérimental nouvellement créé a été testée auprès d'un échantillon de 2,394 élèves de la 7^e à la 12^e année au Manitoba et au Québec. Au Manitoba, la participation nécessitait le consentement de l'élève et du parent. Au Québec, le consentement parental était nécessaire pour les élèves de 13 ans et moins. Entre mai et octobre 2005, l'instrument expérimental a été administré à 469 élèves provenant de sept écoles à Winnipeg, au Manitoba. Une semaine plus tard, 57 élèves ont participé à un retest du même instrument. En janvier et février 2006, l'instrument expérimental a été administré à un autre groupe de 530 élèves provenant de quatre écoles différentes à Winnipeg et une semaine plus tard, elle a été à nouveau administrée à 55 élèves. Au Québec, l'instrument a été administré entre décembre et avril 2006 à 1,395 élèves provenant de trois écoles de la région de Québec, l'une d'elles étant une école privée ($n = 628$). Approximativement 10 jours plus tard, l'instrument a été à nouveau administré à 249 élèves. Les élèves ayant participé au retest ont été sélectionnés parmi les écoles ayant accepté de participer à cette composante de la recherche.

Le tableau 1 présente les caractéristiques démographiques de l'échantillon d'élèves par province. L'échantillon était distribué de façon égale en fonction du sexe, assez uniformément en fonction de l'âge et du niveau de scolarité et légèrement surreprésenté par des élèves du Québec. Bien que les 12 à 17 ans constituaient le groupe cible principal, 4.6 % des participants étaient âgés de 18 ans et plus. La majorité des élèves de l'échantillon étaient Caucasiens (82.6 %), vivaient avec les deux parents (71.1 %) et n'étaient pas sur le marché du travail (5.4 %).

Tableau 1. Caractéristiques de l'échantillon en milieu scolaire

Variable sociodémographique	Manitoba ($n = 999$)	Québec ($n = 1,395$)	Total ($n = 2,394$)*
Sexe %			
Masculin	48.1	50.3	49.4
Féminin	51.7	49.1	50.2
Niveau scolaire %			
7	20.9	18.1	19.3
8	19.2	17.7	18.3
Sénior 1	15.2	16.7	16.1
Sénior 2	16.4	21.5	19.4

Variable sociodémographique	Manitoba (n = 999)	Québec (n = 1,395)	Total (n = 2,394)*
Sénior 3	12.8	21.6	18.0
Sénior 4**	14.7	0	6.1
Professionnel***	0	3.9	2.3
Âge %			
12	15.9	11.3	13.2
13	18.1	16.8	17.4
14	16.1	16.6	16.4
15	16.3	21.6	19.4
16	13.5	20.8	17.8
17	11.3	11.0	11.2
18 +	8.5	1.8	4.6
Ethnicité %			
Caucasien	72.2	90.1	82.6
Asiatique	6.8	.9	3.3
Autochtone/Premières Nations	2.5	.4	1.3
Noir	1.5	1.9	1.7
Hispanique	1.0	.6	.8
Race mixte	7.3	1.1	3.7
Autre	4.8	1.7	3.0
Structure familiale %			
Vit avec les deux parents	71.4	70.9	71.1
Avec la mère seulement	14.8	15.6	15.3
Avec le père seulement	2.8	3.4	3.2
Autre	9.6	10.0	9.8
Heures travaillées pour un emploi /semaine %			
Ne travaille pas	54.6	47.5	50.4
1 à 4 heures	13.5	17.8	16.0
5 à 9 heures	8.7	13.0	11.2
10 à 20 heures	12.4	13.0	12.7

Variable sociodémographique	Manitoba (n = 999)	Québec (n = 1,395)	Total (n = 2,394)*
> 20 heures	10.2	8.0	8.9

* Les totaux peuvent ne pas égaier 100 % en raison de données manquantes.

** Le niveau *Sénior 4* n'existe pas dans les écoles secondaires au Québec.

*** 3.9 % des élèves du Québec étaient inscrits dans un programme professionnel visant à créer des opportunités d'emploi après la graduation.

2.6 Entrevues cliniques

Des entrevues cliniques ont été réalisées auprès de 109 élèves (44 provenant du Manitoba et 65 du Québec) qui avaient participé à l'étude en milieu scolaire et qui avaient accepté de participer à cette étape de l'étude. Des professionnels formés à l'évaluation du jeu problématique ont mené les entrevues à l'aide d'un protocole général (Ladouceur et al., 2005; Stinchfield, Govoni, & Frisch, 2005) comportant la cueillette d'information détaillée sur la participation au jeu, les croyances à l'égard du jeu, l'impact de la participation au jeu de même que les critères du DSM-IV. Les critères du DSM-IV ont été administrés aux élèves tant par autoévaluation que par l'évaluation du clinicien. Les cliniciens ont également coté la sévérité du jeu des élèves sur une échelle divisée selon les cinq niveaux suivants : (1) aucune participation au jeu – score de 0; (2) jeu sans problème – score de 1; (3) faible sévérité – score de 2 à 4; (4) sévérité modérée – score de 5 à 7 et (5) forte sévérité – score de 8 à 10. Cette échelle, nommée par l'équipe de recherche comme le *Gambling Problem Severity Scale (GPSS)* ou en français, l'Échelle de sévérité des problèmes de jeu (ÉSPJ), a été spécifiquement élaborée pour cette étude. Les cliniciens ont également été encouragés à compléter l'entrevue avec leurs propres questions.

Au Manitoba, des entrevues individuelles face-à-face ont été réalisées dans un bureau de la Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances (AFM) et au Québec, les entrevues ont eu lieu à l'école des élèves. Les entrevues ont été enregistrées et elles ont été d'une durée approximative d'une heure. Les cliniciens ont également compilé des observations additionnelles et ont donné une cote globale de la sévérité du jeu chez les élèves, sur un continuum allant de 0 (aucune participation au jeu) à 10 (problème d'une forte sévérité) en se basant sur l'information recueillie durant les entrevues.

2.7 Analyse des données

La section suivante donne un aperçu de la procédure d'analyse des données, avec une discussion sur les critères statistiques utilisés pour guider le processus.

2.7.1 Nettoyage des données

Des procédures de nettoyage de données ont été utilisées afin d'éliminer les données susceptibles d'affecter défavorablement les résultats. D'abord, un item portant sur un faux jeu, nommé « Blinko », a été inclus dans le questionnaire, dans le but d'identifier les réponses faussées. Les données des élèves ayant rapporté avoir joué au Blinko n'ont pas été incluses dans les analyses. En second lieu, les distributions des fréquences du temps passé à jouer et du nombre d'activités de jeu ont été examinées afin d'identifier les réponses aberrantes et subséquemment de les retirer. Un critère logique d'un maximum de 2,400 minutes (40 heures) par semaine consacrées au jeu a été considéré comme étant acceptable. Les élèves ayant rapporté jouer davantage ont été éliminés des analyses. De même, les élèves ayant rapporté

jouer à 12 jeux différents ou plus au cours des trois derniers mois ont été éliminés. Une analyse informelle des données des participants exclus de l'étude en milieu scolaire confirme ces critères d'exclusion en ayant identifié de nombreuses incohérences dans les réponses de ces participants.

2.7.2 *Processus de développement*

Une des premières procédures d'analyse de données pour le développement d'une échelle consiste à examiner les distributions de fréquences de l'ensemble des items. Le bassin initial comprenait 51 items potentiels dans les sphères suivantes : les cognitions, le comportement, les conséquences négatives et les corrélats du jeu problématique. La règle générale était de retirer les items endossés trop peu fréquemment (c.-à-d., < 5 %) ou trop fréquemment (c.-à-d., > 95 %). Toutefois, puisque le jeu problématique s'avère un phénomène dont les taux sont relativement faibles, certains items ayant été peu endossés (< 5%) ont été retenus.

2.7.3 *Analyse factorielle*

Une analyse en composantes principales (ACP), un type d'analyse factorielle, a été utilisée afin de déterminer quels items, parmi les 51 items potentiels, formaient des facteurs cohérents. En règle générale, cette procédure requiert 10 participants pour chaque énoncé (Tabachnick & Fidell, 2000). La stratégie de rotation choisie était orthogonale (VARIMAX). Lorsque la valeur des corrélations entre les facteurs s'élève à .30 ou plus, cela pourrait signifier qu'une rotation oblique soit préférable. En même temps, il semble avantageux d'utiliser une rotation orthogonale, particulièrement si les scores factoriels seront éventuellement utilisés en tant que variables indépendantes dans un modèle de prédiction. De plus, une rotation orthogonale est préférable lorsqu'une structure simple est possible, c'est-à-dire, une structure dont les variables ont des coefficients de saturation élevés sur un facteur et de faibles coefficients sur les autres (Thurstone, 1975). Les items étaient conservés pour l'instrument si leurs coefficients de saturation étaient de .30 ou plus et qu'ils étaient élevés sur un seul facteur (Tabachnick & Fidell, 2000).

Bien que la prise de décision statistique soit importante pour l'analyse factorielle, il y a également un élément conceptuel important. En ce sens, les items qui n'étaient pas conceptuellement significatifs pour le facteur sur lequel leur coefficient de saturation était élevé ont été rejetés et ce, même s'ils avaient de bonnes propriétés psychométriques. Par exemple, si un item devait porter sur les conséquences financières présentait un coefficient de saturation élevé aussi sur un facteur portant sur les préoccupation/contrôle réduit, alors cet item pouvait être retiré.

2.7.4 *Analyse factorielle confirmatoire (AFC)*

Après l'ACP, une analyse factorielle confirmatoire (AFC) a été effectuée (à l'aide du logiciel AMOS 6.0) afin de tester si la structure factorielle identifiée par l'ACP s'ajuste le mieux au modèle. L'AFC permet la comparaison de modèles concurrents afin de déterminer lequel représente le mieux la façon dont les items d'une échelle ou d'une sous-échelle fonctionnent entre eux. Le processus visant à déterminer le meilleur modèle d'ajustement est accompli en examinant les statistiques d'ajustement, lesquelles sont les produits de l'AFC. Cette étude a examiné les statistiques d'ajustement suivantes: le khi-deux, l'indice d'adéquation [*goodness-of-fit (GFI)*], la version ajustée de l'indice d'adéquation [*adjusted goodness-of-fit (AGFI)*], la valeur moyenne quadratique d'approximation [*root mean square error of approximation (RMSEA)*], l'indice d'ajustement comparatif [*comparative fit index (CFI)*],

l'indice de normalité d'ajustement [*normed fit index (NFI)*] et l'indice de non normé d'ajustement [*non-normed fit index (NNFI)*].

Le khi-deux compare la matrice de covariance observée avec la matrice de covariance attendue. Une valeur de khi-deux plus faible indique un meilleur ajustement. Par exemple, une valeur de khi-deux de 0 indique qu'il n'y a pas de différence entre les deux matrices (c.-à-d., un parfait ajustement), alors que des valeurs élevées indiquent des différences significatives entre les matrices.

Une limite du khi-deux est qu'il est très sensible à la taille de l'échantillon. Par conséquent, une valeur significative obtenue avec un plus grand échantillon est plus difficile à interpréter avec justesse comme étant un faible ajustement. Deux indices étant moins sensibles à la taille de l'échantillon sont le GFI et le AGFI; ils mesurent la proportion de variance expliquée par le modèle. Le AGFI est similaire au GFI, à l'exception du fait qu'il s'ajuste également aux degrés de liberté du modèle, ce qui fournit des estimés plus conservateurs d'ajustement du modèle. Une valeur de GFI et de AGFI autour de 1.00 indique un meilleur ajustement.

Le RMSEA fait les ajustements avec parcimonie dans le modèle et est moins influencé par la taille de l'échantillon que le khi-deux, le GFI et le AGFI. La parcimonie est obtenue lorsque le modèle contient le nombre minimum de facteurs requis pour spécifier le modèle (c.-à-d., moins il y a de facteurs, plus il est parcimonieux). Un ajustement parfait entraînera un score de 0.0 et certains chercheurs considèrent un score inférieur à .08 comme étant « adéquat », et un score inférieur à .05 comme étant « bon » (Steiger, 1990; Steiger & Lind, 1980).

Le CFI, le NFI et le NNFI comparent le modèle testé avec un modèle indépendant (modèle nul) dans lequel toutes les corrélations entre les variables sont de 0 (c.-à-d., les variables sont indépendantes les unes des autres). Une valeur de 1.00 indique un ajustement parfait, une valeur entre .90 et .95 est considérée « acceptable » et une valeur supérieure à .95 est considérée « bonne ». Une limite du NFI est qu'il est sensible à la taille de l'échantillon et qu'il ne performe pas de manière aussi cohérente avec des échantillons plus petits. Le NNFI a été créé pour corriger certains des défauts du NFI (c.-à-d., la formule comprend les degrés de liberté).

Une fois que les facteurs ont été identifiés avec l'ACP et confirmés par l'AFC, l'étape suivante consistait à identifier la fidélité et la validité de l'instrument. Pour ces analyses, seuls les répondants ayant des données complètes ont été inclus.

2.7.5 Fidélité

Deux types de fidélité ont été évalués : le test-retest et la cohérence interne. La fidélité test-retest consiste en l'habileté d'un instrument à atteindre des résultats cohérents dans le temps et a été évaluée en administrant l'ensemble des items potentiels aux échantillons en milieu scolaire et en répétant l'administration 7 à 14 jours plus tard. La fidélité test-retest a été mesurée avec la corrélation intraclass [*Intraclass Correlation (ICC)*], une procédure sensible aux changements de moyenne dans le temps (Bartko, 1976). Une ICC de .60 ou plus est nécessaire pour démontrer une fidélité satisfaisante (Cicchetti, 1994).

La cohérence interne estime jusqu'à quel point les items d'une échelle mesurent le même construit et a été mesurée à l'aide du coefficient alpha de Cronbach (Cronbach, 1951). Les scores alpha vont de 0 à 1, les scores près de 1 indiquant de fortes corrélations entre les items. Nunnally (1978) suggère comme critère que les instruments avec un $\alpha \geq .70$ ont une cohérence interne adéquate pour les besoins de la recherche.

2.7.6 Validité

Plusieurs mesures de validité ont été examinées. La validité de construit s'intéresse à savoir à quel point un instrument mesure le construit qu'il est sensé mesurer et a été évaluée à l'aide de tests de validité convergente et discriminante (Campbell & Fiske, 1959). La validité convergente consiste à préciser jusqu'à quel point les items qui *devraient être* reliés *sont* en fait reliés; la validité discriminante consiste à préciser jusqu'à quel point les items qui *ne devraient pas* être reliés *ne le sont pas*. La validité convergente et discriminante sont toutes les deux requises pour obtenir la validité de construit.

Pour évaluer la validité convergente, les cinq domaines ont été corrélés avec d'autres indicateurs de jeu à risque élevé, comme la fréquence de jeu et l'argent dépensé au jeu. Des corrélations modérées à élevées ($r > .30$) confirment la validité convergente (Cicchetti, 1994). La validité discriminante a été évaluée en examinant les relations entre les cinq domaines et les variables qui ne devraient pas être reliées au jeu à risque élevé, dont diverses variables sociodémographiques (p. ex., l'ethnicité) et le temps passé à des activités autres que le jeu. Des corrélations près de zéro ($r < .20$) appuient la validité discriminante.

2.7.7 Justesse de la classification

La justesse de la classification consiste en l'habileté d'un instrument à identifier tous les cas d'un phénomène cible et à rejeter ceux qui n'y correspondent pas. Elle est typiquement évaluée en calculant des coefficients pour : la sensibilité, la spécificité, le pouvoir de prédiction positif et le pouvoir de prédiction négatif. La sensibilité signifie le taux de vrai-positifs, c'est-à-dire, la capacité d'un test ou d'un instrument à identifier, dans une population, les personnes qui correspondent au phénomène cible. La spécificité correspond au taux de vrai-négatifs, c'est-à-dire, la capacité d'un test ou d'un instrument à identifier, dans une population, les personnes qui ne présentent pas le phénomène cible. Le pouvoir de prédiction positif signifie le taux de vrai-positifs parmi les personnes d'un échantillon présentant le phénomène cible. Le pouvoir de prédiction négatif signifie le taux de vrai-négatifs parmi les personnes d'un échantillon ne présentant pas le phénomène cible.

La justesse de la classification a été évaluée en examinant les scores d'un échantillon de 109 élèves ayant participé aux entrevues cliniques. Leurs scores ont été comparés quant à la cohérence, pour les cinq domaines, les critères diagnostiques du DSM-IV ainsi que pour les cotes cliniques des entrevues face-à-face, obtenues à l'aide de l'ÉSPJ.

2.7.8 Limites

La faible prévalence de jeu problématique chez les adolescents s'est avérée un véritable défi dans cette étude. Le but initial était de mener des entrevues cliniques avec 120 élèves – 30 dans chacune des catégories de jeu de l'ICJA (jeu à risque négligeable, jeu à faible risque, jeu à risque modéré et jeu

problématique) pour un total de 120 entrevues (60 par province). Cependant, en raison d'un nombre minimal d'élèves qui rapportent des conséquences négatives du jeu, il a été décidé de faire des entrevues avec tous les élèves ayant rapporté au moins une conséquence négative associée à leur participation au jeu ($n = 109$), résultant en la distribution suivante : jeu à risque négligeable – $n = 26$; jeu à faible risque – $n = 51$; jeu à risque modéré – $n = 26$; et jeu problématique – $n = 6$. Les tailles d'échantillon souhaitées pour les groupes de jeu à risque modéré et de jeu problématique n'ont pas été atteintes, ce qui a entraîné de faibles comparaisons entre les scores de l'ICJA et ceux des critères du DSM-IV, de même qu'entre les scores de l'ICJA et les cotes cliniques.

Il n'existe pas de variable étalon [*gold standard*] pour l'identification des adolescents aux prises avec des problèmes de jeu. Les mesures les plus communément utilisées pour le jeu chez les jeunes – le South Oaks Gambling Screen – version révisée pour les adolescents (SOGS-RA) et le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux - quatrième édition – Réponses multiples – Junior (DSM-IV-MR-J) – comportent une fidélité et une validité questionnables. Par conséquent, cette étude s'est appuyée sur les évaluations des cliniciens, réalisées à partir des entrevues cliniques. Toutefois, ces entrevues étaient partiellement basées sur la mesure du jeu pathologique chez l'adulte selon le DSM-IV.

Le protocole de recherche initial nécessite que les items potentiels soient davantage testés auprès d'un échantillon d'adolescents recevant un traitement pour des problèmes de jeu. Malgré une vaste recherche au Canada (au Québec, en Ontario, au Manitoba, en Alberta et en Colombie-Britannique), nous n'avons pu trouver aucun adolescent en traitement pour un problème de jeu. Des démarches ont été faites afin d'identifier des adolescents aux prises avec des problèmes de jeu en dépistant auprès d'adolescents en traitement pour abus de substance à l'AFM; cependant, cette démarche fut également infructueuse. Par conséquent, les tests effectués sur les items potentiels ont été exclusivement basés sur les données recueillies à partir des échantillons en milieu scolaire provenant du Manitoba et du Québec. De plus, comme l'échantillon en milieu scolaire n'a pas été choisi aléatoirement, les comparaisons provinciales ne peuvent être faites. Théoriquement, l'administration de l'ensemble d'items potentiels dans différentes écoles ou provinces peut entraîner différents résultats.

Les adolescents de l'échantillon en milieu scolaire se sont fait demander s'ils avaient joué/parié/gagé à une liste d'activités au cours des trois derniers mois. Théoriquement, les réponses pourraient être différentes dans le cas de périodes de temps plus courtes ou plus longues. Une période de trois mois a été choisie en fonction d'un consensus chez les experts, suite à l'examen des périodes de temps d'autres instruments existants et à partir de ce qui est connu à propos du développement des adolescents et de leurs réponses à des questionnaires : les adolescents ont tendance à vivre dans le présent, rendant ainsi plus significatives les plus courtes périodes de temps. Il n'existe actuellement aucune étude empirique connue auprès d'adolescents joueurs évaluant les effets du souvenir de la période de temps. Toutefois, Wulfert et ses collègues (2005) ont étudié les effets de la réduction de la période de temps sur les propriétés psychométriques du SOGS et du *NORC Diagnostic Screen for Gambling Problems* (NODS) auprès d'un échantillon d'adultes cherchant un traitement pour des problèmes de jeu. Une comparaison des périodes de temps rétrospectives à vie, depuis un an et depuis trois mois, pour le SOGS et le NODS, a démontré que le fait de raccourcir la période de temps à trois mois n'avait pas eu d'effets négatifs sur les propriétés psychométriques de ces mesures.

3. RÉSULTATS

Les résultats sont présentés et discutés en fonction des quatre sphères suivantes : (a) l'échantillon de l'étude en milieu scolaire, (b) le processus de développement, (c) la fidélité et la validité et (d) la justesse de la classification.

3.1 Échantillon de l'étude en milieu scolaire

Vingt élèves ont été retirés des analyses pour les raisons suivantes : 12 ont rapporté jouer au Blinko (énoncé concernant un faux jeu), deux ont rapporté jouer plus de 2,400 minutes par semaine et 11 ont rapporté jouer à 12 jeux différents ou plus au cours des trois derniers mois (voir le tableau 2). Cinq élèves correspondaient à plus d'un critère de retrait.

Tableau 2. Critères utilisés pour la sélection des cas pour l'analyse des données

Item de validité	Temps total passé à jouer par semaine au cours des trois derniers mois					
	0 à 2,400 minutes			Plus de 2,400 minutes		
	Nombre de jeux différents joués au cours des trois derniers mois			Nombre de jeux différents joués au cours des trois derniers mois		
	0	1-11	≥12	0	1-11	≥12
A rapporté jouer au Blinko	0	8	3	0	0	1
N'a pas rapporté jouer au Blinko	1,510	864	7	0	1	0

Note: Les cellules ombragées indiquent qu'il s'agit de participants exclus.

Le tableau 3 montre la fréquence de distribution de la participation au jeu par province pour l'échantillon total en milieu scolaire. La majorité des participants (63.6 %) ont rapporté ne pas avoir participé à aucune activité de jeu au cours des trois derniers mois. Ce taux de participation relativement faible (36.4 %) peut être relié à la période de temps de trois mois. Parmi ceux qui ont rapporté avoir joué, la plupart l'ont fait deux à trois fois par mois ou moins fréquemment et approximativement 10 % ont joué toutes les semaines ou plus fréquemment. Approximativement un quart des participants au jeu ont joué une heure ou moins au cours d'une semaine typique et 2.8 % ont passé six heures ou plus à jouer au cours d'une semaine typique. La plupart des participants n'avaient pas d'activité de jeu favorite; toutefois, les jeux de dés/cartes/société ont constitué l'activité la plus fréquemment cotée, suivie des « gratteux ». Parmi ceux qui ont rapporté avoir joué, la plupart a dépensé 10 \$ ou moins au cours des trois derniers mois et moins de 2 % ont dépensé plus de 100 \$.

Tableau 3. Distribution de fréquences de la participation au jeu

Participation au jeu	Manitoba % (n = 991)	Québec % (n = 1,383)	Total* % (n = 2,374)
Niveau le plus élevé de fréquence de jeu au cours des trois derniers mois			
Aucune participation au jeu	59.0	66.9	63.6

Participation au jeu	Manitoba % (n = 991)	Québec % (n = 1,383)	Total* % (n = 2,374)
Une fois/mois	13.3	15.3	14.4
2 à 3 fois/mois	9.1	8.7	8.8
Une fois/semaine	6.6	3.4	4.7
2 à 6 fois/semaine	3.8	1.4	2.4
Tous les jours	6.1	.9	3.0
Données manquantes	2.1	3.5	2.9
Activité de jeu favorite			
Aucune participation au jeu	59.0	66.9	63.6
Aucune activité favorite	14.9	1.3	12.3
Jeux de dés/cartes/société	4.3	2.0	3.0
Loterie instantanée « gratteux »	2.5	2.7	2.7
Parier qu'on est capable de faire quelque chose	1.9	1.2	1.5
Pools de sports	1.1	1.7	1.4
Jeux d'arcade/vidéo	1.2	1.4	1.3
Jeux d'habiletés	.7	.9	.8
Jeux de table dans des casinos	1.1	.5	.8
Paris sportifs	.5	.6	.5
Parier que quelqu'un d'autre est capable ou non de faire quelque chose	.9	.4	.6
Internet	.8	.1	.4
Autre	.5	.4	.4
Billets de tirage ou de collecte de fonds	.3	.2	.3
Appareils de loterie vidéo	.4	.3	.3
Machines à sous	.5	.2	.3
Billets de loterie	.2	.1	.1
Courses de chevaux	.3	.1	.2
Bingo	1.1	.4	.7
Parier à l'aide d'un bookmaker	.1	.0	.0
Données manquantes	7.5	9.5	8.6

Participation au jeu	Manitoba % (n = 991)	Québec % (n = 1,383)	Total* % (n = 2,374)
Temps passé à jouer au cours d'une semaine type			
Aucune participation au jeu	47.8	66.5	58.7
15 minutes	7.7	11.8	10.1
30 minutes	3.7	2.9	3.2
1 heure	7.2	5.3	6.1
2 heures	4.5	2.7	3.5
3 heures	2.2	1.4	1.8
4 heures	0.9	0.8	0.8
5 heures	1.1	0.7	0.8
6 heures ou plus	5.1	1.1	2.8
Données manquantes	19.7	6.6	12.2
Argent dépensé au jeu au cours des trois derniers mois			
Aucune participation au jeu	59.0	66.9	63.6
1 à 10 \$	12.1	13.3	12.8
11 à 20 \$	4.0	3.6	3.8
21 à 30 \$	1.6	1.9	1.8
31 à 40 \$	1.5	.9	1.2
41 à 100 \$	3.8	1.3	2.4
101 à 200 \$	1.2	.5	.8
201 à 500 \$.9	.1	.5
>500 \$.5	.1	.2
Données manquantes	15.2	11.4	13.0

* Les totaux peuvent ne pas évaluer 100 % en raison des données manquantes.

3.2 Processus de développement

3.2.1 Temps passé à jouer

En plus de l'ensemble des 51 items potentiels visant à mesurer le risque du jeu, l'instrument expérimental comprenait des questions reliées à la fréquence de jeu, à l'argent dépensé au jeu ainsi qu'au temps passé à jouer. Parmi ces dernières, le temps passé à jouer a été retenu dans l'instrument final.

Le temps passé à jouer a été choisi plutôt que la fréquence de jeu et l'argent dépensé au jeu. Il était considéré un indicateur-clé du risque relié au jeu pour diverses raisons. D'abord, en ce qui a trait à

la fréquence de jeu, les options de réponse incluses dans l'instrument rendent cette mesure plutôt grossière. De plus, la fréquence de jeu ne tient pas compte du temps passé à jouer durant chaque séance de jeu. Par exemple, une personne qui achète un billet de loterie à chaque jour joue à « tous les jours », bien que ça ne prenne que quelques minutes pour acheter un billet de loterie alors qu'une personne qui joue au poker à tous les samedis soirs joue « une fois par semaine » même si les parties de poker peuvent durer des heures. Deuxièmement, l'argent dépensé au jeu peut être difficile à mesurer avec justesse en raison du « mouvement » ; c'est-à-dire, l'argent misé est soit perdu ou plus d'argent est gagné. De même, les joueurs peuvent considérer ou non les gains qu'ils ont pariés dans l'argent perdu ou dépensé. Finalement, le temps passé à jouer était plus fortement corrélé avec les quatre autres domaines que ne l'étaient la fréquence de jeu et l'argent dépensé au jeu.

3.2.2 Comportements de jeu et ses conséquences

Un but important de cette recherche consistait à développer un instrument adapté tant à la langue anglaise que française. Il était également important d'examiner les structures factorielles en fonction de l'âge et du sexe pour représenter la possibilité de différences développementales et spécifiques au sexe.

Plusieurs items de l'instrument préliminaire étaient peu endossés, ce qui pourrait refléter la faible prévalence du jeu et particulièrement du jeu problématique chez les adolescents. L'annexe B présente les taux d'endossement par province, sexe et âge, pour chaque item potentiels. Les élèves du Québec ont rarement endossé (c.-à-d., 10 élèves ou moins) environ 30 % des items, les filles ont rarement endossé 35 % des items et les élèves plus jeunes (12 à 14 ans) ont rarement endossé 25 % des items.

Le manque de variabilité pour environ 30 % des items exclus n'a pas permis la division de l'échantillon par sous-groupes culturels, par sexe ou en fonction de l'âge. Lorsque les items étaient conceptuellement et cliniquement significatifs, ils étaient retenus et inclus dans une analyse factorielle. Considérant, en règle générale, la nécessité d'obtenir 10 participants pour chaque item inclus dans l'analyse factorielle, un échantillon minimum de 510 participants était requis pour les 51 items potentiels (Tabachnick & Fidell, 2000). Par conséquent, l'échantillon de 864 élèves joueurs était insuffisant pour faire des analyses séparées par province, sexe et âge.

L'ensemble des 51 items potentiels ont été inclus dans l'analyse factorielle et classifiés de la façon suivante : (1) les cognitions au sujet du jeu problématique - 7 items; (2) les habitudes de jeu problématique - 18 items; (3) les conséquences négatives - 19 items et (4) l'influence des pairs sur le jeu - 7 items. L'ACP a révélé 11 facteurs avec une valeur propre [*eigenvalue*] de 1 ou plus et l'analyse de la pente des éboulements [*scree test*] a révélé quatre facteurs distincts. Par la suite, des solutions avec deux à six facteurs ont été examinées, révélant une solution à cinq facteurs. Au total, 16 items ont été éliminés en raison d'une faible classification conceptuelle, c'est-à-dire que le contenu de l'item était différent du contenu des autres items ayant été identifiés pour le facteur (voir l'annexe C pour un résumé). L'ACP a été répétée (avec rotation VARIMAX) avec 35 items, résultant en une solution à quatre facteurs. La solution finale comprenait 26 items (voir le tableau 4).

Tableau 4. Coefficients de saturation des 26 items retenus dans la solution à quatre facteurs

Items	Catégorie théorique	Conséquences psychologiques (6 items)	Conséquences sociales (6 items)	Conséquences financières (8 items)	Préoccupation/contrôle réduit (6 items)
35q. Combien de fois t'es-tu senti coupable par rapport au montant d'argent perdu lors de jeux/paris/gageures?	Conséquences négatives (conséquences personnelles)	.786			
35r. Combien de fois t'es-tu senti triste ou déprimé par rapport à la somme d'argent que tu avais perdue en jouant/pariant/gageant?	Conséquences négatives (conséquences personnelles)	.772	.325		
35o. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir de la frustration?	Conséquences négatives (conséquences personnelles)	.719			
35n. Combien de fois t'es-tu senti mal au sujet de ta façon de jouer/parier/gager ou par rapport à ce qui arrive quand tu joues/paries/gages?	Conséquences négatives (conséquences personnelles)	.680			
35p. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir du stress?	Conséquences négatives (conséquences personnelles)	.662			
35s. Combien de fois as-tu eu l'impression qu'il serait mieux pour ton bien-être d'arrêter de jouer/parier/gager?	Conséquences négatives (reconnaissance du problème)	.647			
35dd. Combien de fois as-tu manqué ou abandonné une activité (comme un sport d'équipe ou un groupe de musique) à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?	Habitudes de jeu problématiques (problèmes scolaires)		.842		
35aa. Combien de fois as-tu manqué des rencontres familiales pour jouer/parier/gager?	Conséquences négatives (conséquences sociales)		.838		
35z. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis qui ne jouent/parient/gagent pas pour aller voir des amis qui jouent/parient/gagent?	Corrélat du jeu problématique (groupe de pairs)		.750		
35bb. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec	Conséquences négatives	.344	.716		

Items	Catégorie théorique	Conséquences psychologiques (6 items)	Conséquences sociales (6 items)	Conséquences financières (8 items)	Préoccupation/contrôle réduit (6 items)
	des amis pour plutôt aller jouer/gager/parier?	(conséquences sociales)			
35v.	Combien de fois ta famille ou tes amis se sont-ils plaints que tu jouais/pariais/gageais trop?	Conséquences négatives (conséquences personnelles)	.314	.662	
35cc.	Combien de fois as-tu joué/parié/gagé alors que tu devais être en train de faire tes devoirs?	Habitudes de jeu problématiques (problèmes scolaires)		.539	.403
34c.	Combien de fois as-tu vendu des biens personnels (comme des CD, un Game Boy, etc.) pour avoir de l'argent pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?	Habitudes de jeu problématiques (financement)		.696	
34b.	Combien de fois as-tu pris de l'argent prévu pour ton dîner, tes vêtements, aller au cinéma, etc., pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?	Habitudes de jeu problématiques (financement)		.661	
37c.	Combien de fois as-tu eu de la difficulté à rembourser tes dettes de jeu/pari/gageure?	Conséquences négatives (conséquences personnelles)		.652	
37b.	Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont causé des problèmes financiers?	Conséquences négatives (conséquences personnelles)	.384	.594	
34e.	Combien de fois as-tu fait, ou as-tu fait faire, les actions suivantes : menacer, brutaliser ou battre quelqu'un afin que cette personne te rembourse ses dettes de jeu, de pari ou de gageure?	Corrélat du jeu problématique (groupe de pairs)		.537	
34a.	Combien de fois as-tu emprunté de l'argent de ta famille, amis ou autres pour jouer/parier/gager?	Habitudes de jeu problématiques (financement)		.473	
37d.	Combien de fois a-t-on fait pression dur toi, de quelque façon que ce soit, pour que tu paies ce que tu dois après	Conséquences négatives (conséquences personnelles)		.454	

Items	Catégorie théorique	Conséquences psychologiques (6 items)	Conséquences sociales (6 items)	Conséquences financières (8 items)	Préoccupation/contrôle réduit (6 items)
avoir perdu à un jeu/pari/gageure?					
35i. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé plus que tu ne pouvais te permettre de perdre?	Habitudes de jeu problématiques (contrôle réduit)	.347	.326	.453	
35b. Combien de fois as-tu pensé au jeu/pari/gageure?	Cognitions du jeu problématique				.803
35a. Combien de fois as-tu parlé de jeu/pari/gageure?	Cognitions du jeu problématique				.793
35c. Combien de fois as-tu planifié tes activités de jeu/pari/gageure?	Habitudes de jeu problématiques (contrôle réduit)				.706
35l. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé tes gains?	Habitudes de jeu problématiques (financement ou contrôle réduit)	.324			.640
35h. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé pendant des périodes plus longues que prévu?	Habitudes de jeu problématiques (contrôle réduit)			.335	.502
35f. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé des sommes plus importantes que prévu?	Habitudes de jeu problématiques (contrôle réduit)	.372		.393	.460

Note: Les cellules ombragées indiquent l'identification de facteurs.

Tel que montré dans le tableau 5, le modèle à quatre facteurs expliquait 56.47 % de la variance totale des 26 items, chaque facteur expliquant plus de 22 % du modèle (après la rotation). Les quatre facteurs ont été nommés : (1) les conséquences psychologiques, (2) les conséquences sociales, (3) les conséquences financières et (4) préoccupation/contrôle réduit.

Tableau 5. Variance expliquée par chaque facteur et cohérence interne (α)

Facteur	Valeur propre après rotation [rotated eigenvalue]	Total de la variance expliquée %	Variance expliquée du modèle %
Conséquences psychologiques (6 items)	4.17	16.04	28.40

Conséquences sociales (6 items)	3.98	15.30	27.09
Conséquences financières (8 items)	3.26	12.54	22.21
Préoccupation/contrôle réduit (6 items)	3.27	12.59	22.30
Total	14.68	56.47	100

Le tableau 6 montre les corrélations entre les quatre facteurs identifiés par l'ACP et le temps passé à jouer (c.-à-d., les cinq domaines). La corrélation moyenne s'élevait à .35 ($ÉT = .14$) pour les filles et à .47 ($ÉT = .12$) pour les garçons. Ces corrélations avaient tendance à être de faibles à modérées, soutenant la présence de facteurs uniques, tout en indiquant la possibilité d'un facteur d'ordre supérieur.

Tableau 6. Corrélations entre les facteurs pour les cinq domaines en fonction du sexe

Domaine	1	2	3	4	5
1. Conséquences psychologiques (6 items)	--	.666 *	.434 *	.459 *	.322 *
2. Conséquences sociales (6 items)	.548 *	--	.212 *	.284 *	.290 *
3. Conséquences financières (8 items)	.547 *	.560 *	--	.343 *	.158 *
4. Préoccupation/contrôle réduit (6 items)	.531 *	.578 *	.535 *	--	.358 *
5. Temps passé à jouer	.218 *	.392 *	.303 *	.490 *	--

Note: Sous la diagonale, les corrélations se rapportent aux garçons ($n = 394$) et au-dessus de la diagonale, elles se rapportent aux filles ($n = 339$).

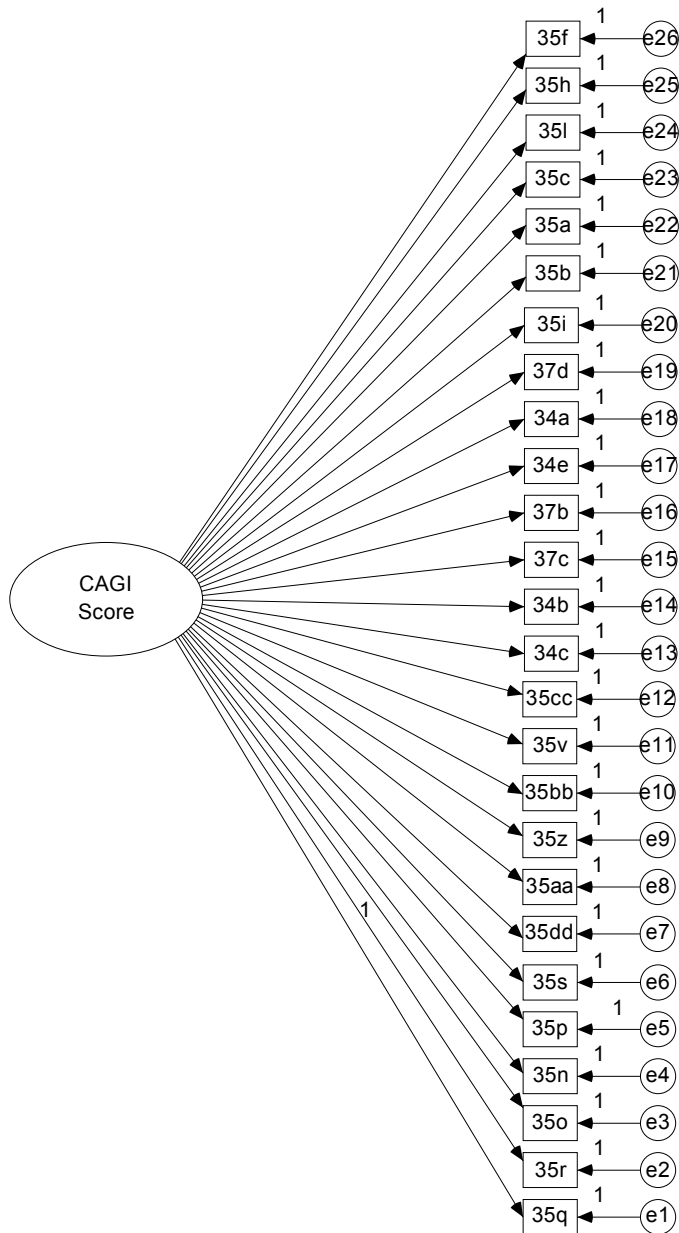
* $p < .01$

Après l'ACP, l'AFC a été utilisée pour tester le modèle à quatre facteurs obtenu. Cette analyse a été réalisée afin d'examiner la possibilité que les quatre facteurs identifiés par l'ACP puissent se regrouper à l'intérieur d'un supra-facteur (c.-à-d., une solution à un facteur). La première étape consistait à comparer une solution à un facteur à un modèle indépendant (présumant qu'il n'y a aucune relation entre les variables). Les résultats montrent que le modèle à un facteur présentait des coefficients de saturation statistiquement significatifs (.26 à .73). Cependant, l'ensemble des indices d'ajustement ont démontré un très faible ajustement du modèle, $\chi^2 = 3334.68$, $dl = 299$, $p < .001$, GFI = .673, NNFI = .617, CFI = .647 et RMSEA = .122. Il faudrait prendre note qu'aucun des indices d'ajustement n'a atteint un niveau d'acceptabilité et la plupart étaient nettement sous le seuil d'inclusion.

Des corrélations multiples au carré [*Squared multiple correlations (SMCs)*] pour toutes les variables allaient de .07 (7 % de la variance de l'énoncé 34a expliqué par le facteur) à .54, ou 54 % de la variance de l'item 35r était expliquée par le facteur (voir la figure 2). Un modèle d'indépendance a

montré un ajustement encore pire, $\chi^2 = 8935.78$, $dl = 325$, $p < .001$, $GFI = .252$, $NNFI = .000$, $CFI = .000$ et $RMSEA = .197$. Bien que la comparaison entre le modèle à un facteur et le modèle d'indépendance ait montré que le modèle à un facteur présentait un meilleur ajustement, il ne s'avérait pas une représentation acceptable des données.

Figure 2. Modèle à un facteur

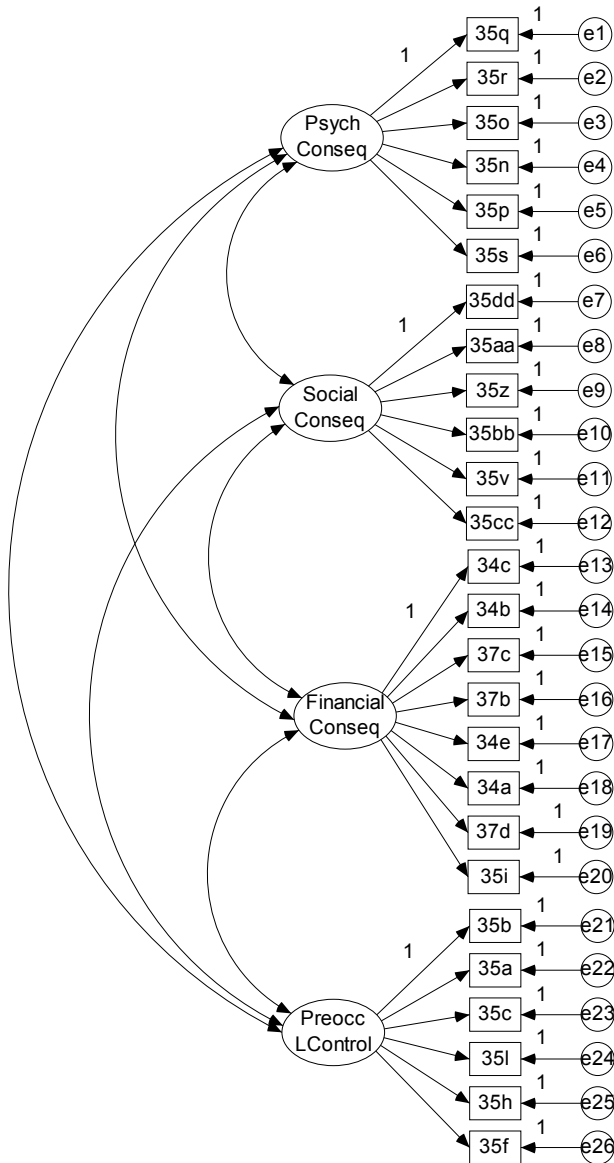


Note : "CAGI Score" = Score à l'ICJA

Par la suite, le modèle à quatre facteurs a été testé et a démontré des coefficients de saturation statistiquement significatifs, allant de .34 à .84. Les corrélations entre les quatre facteurs étaient toutes modérées ($M_r = .63$). L'ajustement du modèle a été amélioré, mais il demeurerait questionnable pour tous les indices d'ajustement, $\chi^2 = 1737.66$, $dl = 293$, $p < .001$, $GFI = .835$, $NNFI = .814$, $CFI = .832$ et $RMSEA = .085$.

Les SMCs pour toutes les variables allaient de .11 (11 % de la variance de l'item 34a expliquée par le facteur) à .70, ou 70 % de la variance de l'item 35r. La comparaison du modèle à un facteur avec le modèle à quatre facteurs a montré que $\Delta\chi^2_{M2-M1} = 1597.02$, $dl = 6$, $p < .001$, signifiant que le modèle à quatre facteurs a démontré des améliorations statistiquement significatives dans l'ajustement du modèle comparativement au modèle à un facteur. Tous les indices d'ajustement ont démontré une amélioration substantielle pour le modèle à quatre facteurs (voir la figure 3).

Figure 3. Modèle à quatre facteurs



Note : "Psych Conseq" = Conséquences psychologiques; "Social Conseq" = Conséquences sociales; "Financial Conseq" = Conséquences financières; "Preocc LControl" = Préoccupations, perte de contrôle.

Bien que le modèle à quatre facteurs a un meilleur ajustement que le modèle d'indépendance ou un modèle à un facteur, les indices d'ajustement ont indiqué que le modèle pourrait être davantage amélioré afin d'atteindre des niveaux potentiellement acceptables. Par exemple, l'examen des coefficients de saturation a démontré que dans le modèle, le facteur le plus faible était celui des conséquences financières. Plus précisément, l'item 34a (« Combien de fois as-tu emprunté de l'argent de ta famille, amis ou autres pour jouer/parier/gager? ») a présenté le plus petit coefficients de saturation et le plus bas SMC. L'item 34b (« Combien de fois as-tu pris de l'argent prévu pour ton dîner, tes vêtements, aller au cinéma, etc., pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure ?») a présenté le deuxième coefficient de saturation le plus bas et le deuxième plus bas SMC. Il pourrait être envisagé d'éliminer ces deux items du modèle. Toutefois, les petits coefficients de saturation pourraient

être le résultat d'un taux d'endossement extrêmement faible de ces items dans l'instrument. Des recherches futures avec différents échantillons d'adolescents pourraient permettre d'observer des relations plus fortes avec ces items. Par conséquent, l'équipe de recherche a décidé de garder tous les items dans le modèle à quatre facteurs identifié par l'ACP plutôt que d'éliminer les deux énoncés portant sur les conséquences financières, afin d'améliorer l'ajustement du modèle.

3.2.3 Calcul des scores

Le protocole de recherche initial comportait deux sources de données externes afin d'établir les seuils de cotation (c.-à-d., les scores utilisés pour répartir les participants dans des catégories) pour les niveaux de risque du jeu : des adolescents en traitement pour des problèmes de jeu et des évaluations cliniques. Cependant, comme il a été mentionné antérieurement, l'équipe de recherche n'a pu trouver aucun adolescent en traitement pour des problèmes de jeu. De même, très peu d'élèves ont été identifiés comme ayant des problèmes de jeu suite aux évaluations cliniques. En l'absence de critères de validation externe, le consensus d'experts, les distributions de fréquences et les mesures de tendance centrale ont été utilisés afin de déterminer ce qui constitue un jeu à risque dans l'échantillon d'élèves.

Les quatre domaines (les conséquences psychologiques, les conséquences sociales, les conséquences financières et préoccupation/contrôle réduit) ont été cotés en additionnant les items correspondant à chacun des domaines. Ces facteurs comprenaient en tout 26 items : six items portant sur les conséquences psychologiques, six portant sur les conséquences sociales, huit portant sur les conséquences financières et six sur le facteur préoccupation/contrôle réduit. Le temps passé à jouer était calculé en additionnant (en minutes ou en heures) le temps passé à jouer à 18 différents types de jeu, les scores les plus élevés indiquant un niveau de risque associé au jeu plus élevé (voir l'annexe E pour les items du questionnaire et le calcul des scores).

Afin de fournir une interprétation des scores de l'instrument préliminaire, des seuils de cotation ont été précisés, à partir de l'échantillon de 682 élèves ayant répondu à l'ensemble des 26 items de l'ICJA (à l'exception du temps passé à jouer). Les analyses comparant les 682 élèves ayant répondu à tous les énoncés de l'ICJA aux élèves ayant des données manquantes ont révélé quelques différences mais aucune différence reliée aux niveaux de participation par type de jeu (voir l'annexe D). Les distributions de fréquences et les mesures de tendance centrale ont été utilisées afin d'identifier les scores qui reflétaient le niveau de risque associé au jeu. Les scores au-delà du 98^e percentile (c.-à-d., supérieurs à 2% de l'échantillon) se situaient dans la catégorie du jeu problématique, les scores entre le 84^e et le 98^e percentile se situaient dans la catégorie du jeu à risque modéré et les scores sous le 84^e percentile étaient dans la catégorie de jeu à faible risque, ou ce qui peut en fait être considéré comme normal ou sans problème de jeu. Puisqu'une part importante du groupe à faible risque a obtenu un score de 0 au niveau des conséquences psychologiques, des conséquences sociales, des conséquences financières et du facteur préoccupation/contrôle réduit, ce groupe a été divisé afin d'inclure une catégorie de jeu à risque négligeable. Le temps passé à jouer ne convenait pas à ce protocole parce que les élèves devaient avoir joué au cours des trois derniers mois pour être inclus. Après l'examen de la distribution de fréquences du temps passé à jouer, l'équipe de recherche a décidé que le fait de jouer une heure ou moins convenait mieux à la catégorie de jeu à risque négligeable.

Bien que l'objectif était d'obtenir des seuils de cotation divisant la distribution de fréquences en groupes à des percentiles donnés, les distributions de fréquences n'ont pas toujours fourni des seuils de cotation qui convenaient à ces percentiles. Une explication est que certains domaines comportaient seulement six items, entraînant une faible étendue des scores. De plus, les distributions de l'échantillon

en milieu scolaire étaient positivement désaxée (*positively skewed*), la plupart des élèves se retrouvant dans la faible étendue de scores pour chaque domaine. Par conséquent, des seuils de cotation pour chaque percentile, comme ceux ayant produit 2 % dans la catégorie de jeu problématique ou 14 % dans la catégorie de jeu à risque modéré (basé sur une distribution normale), pourraient ne pas avoir été identifiés dans certains cas (p.ex., 14 % n'a pas été atteint dans la catégorie de jeu à risque modéré en ce qui a trait aux conséquences sociales parce que la plupart des élèves ont eu un score de 0 ou 1 dans ce domaine).

Le tableau 7 présente les seuils de cotation pour les cinq domaines. Les scores moyens sont les suivants : conséquences psychologiques – 1.0 ($\acute{E}T = 2.3$), conséquences sociales – .4 ($\acute{E}T = 1.6$), conséquences financières – .6 ($\acute{E}T = 1.6$), préoccupation/contrôle réduit – 2.1 ($\acute{E}T = 2.4$) et temps passé à jouer – 2.1 ($\acute{E}T = 2.9$).

Tableau 7. Seuils de cotation et classifications ($n = 682$)

Domaine	Jeu à risque négligeable	Jeu à faible risque	Jeu à risque modéré	Jeu problématique
Conséquences psychologiques (étendue des scores de 0 à 18)	0	1-2	3-8	9+
Conséquences sociales (étendue des scores de 0 à 18)	0	1	2-5	6+
Conséquences financières (étendue des scores de 0 à 24)	0	1	2-5	6+
Préoccupation/contrôle réduit (étendue des scores de 0 à 18)	0	1-4	5-9	10+
Temps passé à jouer (nombre total d'heures pour toutes les activités de jeu)	1 ou moins	1.25-3.75	4-11.75	12+

Le tableau 8 présente le compte total et les pourcentages des seuils de cotation pour les adolescents ayant joué au cours des trois mois précédant la cueillette de données. Les scores des cinq domaines donnent une indication du niveau de risque et du type de conséquences vécues par les participants. Les adolescents dont le score se situe dans la catégorie du jeu problématique pour l'un ou l'autre des cinq domaines, sont considérés comme ayant un problème de jeu. Comme il est montré, la majorité des joueurs se situaient dans les catégories à risque négligeable (22 %) ou à faible risque (46 %), 26 % étant dans la catégorie à risque modéré et 6 % dans la catégorie de jeu problématique.

Tableau 8. Distribution des fréquences des seuils de cotation chez les joueurs ($n = 682$)

Domaine	Jeu à risque négligeable <i>n</i> (%)	Jeu à faible risque <i>n</i> (%)	Jeu à risque modéré <i>n</i> (%)	Jeu problématique <i>n</i> (%)
Conséquences psychologiques	477 (70)	102 (15)	89 (13)	14 (2)
Conséquences sociales	587 (86)	46 (7)	36 (5)	13 (2)
Conséquences financières	490 (72)	101 (15)	79 (12)	12 (2)
Préoccupation/contrôle réduit	221 (32)	378 (55)	73 (11)	10 (2)
Temps passé à jouer	305 (53)	186 (32)	77 (13)	11 (2)
Niveau total le plus élevé pour l'ensemble des domaines	153 (22)	313 (46)	177 (26)	39 (6)

Le tableau 9 présente la distribution des seuils de cotation pour l'échantillon total des élèves (joueurs et non joueurs). La plupart (69 %) étaient non joueurs (c.-à-d., qu'ils n'avaient pas joué à aucun jeu au cours des trois derniers mois), 8 % se situaient dans la catégorie de jeu à risque modéré et 2 % étaient dans la catégorie de jeu problématique.

Tableau 9. Distribution des fréquences des seuils de cotation pour l'échantillon complet ($N = 2,226$)

Domaine	Jeu à risque négligeable <i>n</i> (%)	Jeu à faible risque <i>n</i> (%)	Jeu à risque modéré <i>n</i> (%)	Jeu problématique <i>n</i> (%)
Conséquences psychologiques	477 (21)	102 (5)	89 (4)	14 (1)
Conséquences sociales	587 (26)	46 (2)	36 (2)	13 (1)
Conséquences financières	490 (22)	101 (5)	79 (4)	12 (1)
Préoccupation/contrôle réduit	221 (10)	378 (17)	73 (3)	10 (0)
Temps passé à jouer	305 (14)	186 (8)	77 (3)	11 (0)
Niveau total le plus élevé pour l'ensemble des domaines	153 (7)	313 (14)	177 (8)	39 (2)

Le tableau 10 présente la distribution des seuils de cotation pour les joueurs, en fonction du sexe. Selon les critères, 3 % des joueurs de sexe féminin et 8 % des joueurs masculins ont été classés comme des individus jouant à des niveaux problématiques.

Tableau 10. Distribution des fréquences des seuils de cotation chez les joueurs, en fonction du sexe.

Domaine	Jeu à risque négligeable <i>n</i> (%)	Jeu à faible risque <i>n</i> (%)	Jeu à risque modéré <i>n</i> (%)	Jeu problématique <i>n</i> (%)
Joueurs de sexe féminin (<i>n</i> = 314)				
Conséquences psychologiques	225 (72)	174 (55)	23 (7)	1 (0)
Conséquences sociales	278 (89)	24 (8)	10 (3)	2 (1)
Conséquences financières	239 (76)	39 (12)	34 (11)	2 (1)
Préoccupation/contrôle réduit	116 (37)	174 (55)	23 (7)	1 (0)
Temps passé à jouer (<i>n</i> = 267)	159 (60)	78 (29)	28 (11)	2 (1)
Niveau total le plus élevé pour l'ensemble des domaines	88 (28)	142 (45)	75 (24)	9 (3)
Joueurs de sexe masculin (<i>n</i> = 363)				
Conséquences psychologiques	248 (68)	53 (15)	54 (15)	8 (2)
Conséquences sociales	305 (84)	22 (6)	25 (7)	11 (3)
Conséquences financières	247 (68)	62 (17)	44 (12)	10 (3)
Préoccupation/contrôle réduit	102 (28)	202 (56)	50 (14)	9 (3)
Temps passé à jouer (<i>n</i> = 309)	144 (47)	107 (35)	49 (16)	9 (3)
Niveau total le plus élevé pour l'ensemble des domaines	63 (17)	169 (47)	101 (28)	30 (8)

Le tableau 11 présente la distribution des seuils de cotation pour l'échantillon complet (les joueurs et les non-joueurs) en fonction du sexe. Dans l'ensemble, 1 % des filles et 3 % des garçons ont été classés comme des individus jouant à des niveaux problématiques.

Tableau 11. Distribution des fréquences des seuils de cotation pour l'ensemble de l'échantillon, en fonction du sexe

Domaine	Jeu à risque négligeable <i>n</i> (%)	Jeu à faible risque <i>n</i> (%)	Jeu à risque modéré <i>n</i> (%)	Jeu problématique <i>n</i> (%)
Filles (<i>n</i> = 1,121)				
Conséquences psychologiques	225 (20)	49 (4)	34 (3)	6 (1)
Conséquences sociales	278 (25)	24 (2)	10 (1)	2 (0)
Conséquences financières	239 (21)	39 (3)	34 (3)	2 (0)
Préoccupation/contrôle réduit	116 (10)	174 (16)	23 (2)	1 (0)
Temps passé à jouer	159 (14)	78 (7)	28 (2)	2 (0)

Domaine	Jeu à risque négligeable <i>n</i> (%)	Jeu à faible risque <i>n</i> (%)	Jeu à risque modéré <i>n</i> (%)	Jeu problématique <i>n</i> (%)
Niveau total le plus élevé pour l'ensemble des domaines	88 (8)	142 (13)	75 (7)	9 (1)
Garçons (<i>n</i> = 1,105)				
Conséquences psychologiques	248 (22)	53 (5)	54 (5)	8 (1)
Conséquences sociales	305 (28)	22 (2)	25 (2)	11 (1)
Conséquences financières	247 (22)	62 (6)	44 (4)	10 (1)
Préoccupation/contrôle réduit	102 (9)	202 (18)	50 (5)	9 (1)
Temps passé à jouer	144 (13)	107 (10)	49 (4)	9 (1)
Niveau total le plus élevé pour l'ensemble des domaines	63 (6)	169 (15)	101 (9)	30 (3)

3.3 Fidélité et validité

La cohérence interne, calculée à l'aide des scores de l'échantillon complet en milieu scolaire, était très bonne pour trois des domaines (les conséquences psychologiques, les conséquences sociales et la préoccupation/contrôle réduit), le coefficient alpha étant $> .82$ (voir le tableau 12). Les conséquences financières avaient un coefficient alpha de $.74$, ce qui est inférieur mais acceptable. Les coefficients test-retest allaient de « acceptable » ($r = .60$) à « excellent » ($r = .91$).

Tableau 12. Cohérence interne et stabilité temporelle

Domaine de l'ICJA	Cohérence interne (α) (<i>n</i> = 682)	Test-retest (<i>r</i>) (<i>n</i>)
Conséquences psychologiques (6 items)	.86	.77 (56)
Conséquences sociales (6 items)	.88	.65 (55)
Conséquences financières (8 items)	.74	.60 (54)
Préoccupation/contrôle réduit (6 items)	.83	.91 (56)
Temps passé à jouer	n/a	.83 (41)

La validité convergente a été évaluée en calculant les coefficients de corrélation entre les cinq domaines et les indicateurs de jeu à risque élevé pour l'échantillon d'élèves ayant joué au cours des trois derniers mois. Comme le montre le tableau 13, chacune des mesures de risque élevé était corrélée $> .30$ avec au moins un domaine et allait de $r = .12$ à $.84$. Ces résultats suggèrent que plus les mesures de risque

élevé augmentaient, plus les mesures correspondantes dans les cinq domaines augmentaient également. La force modérée des corrélations mesurées suggère que les habitudes de jeu et les conséquences du jeu s'avèrent, en fait, des concepts distincts.

Tableau 13. Coefficients de corrélation (r) de la validité convergente entre les domaines et les mesures de jeu à risque élevé

Mesure de risque élevé	Conséquences Psychologiques	Conséquences sociales	Conséquences financières	Préoccupation/contrôle réduit	Temps passé au jeu
Nombre de jeux pratiqués	.24	.25	.25	.42	.51
Niveau le plus élevé de fréquence de jeu	.29	.28	.33	.40	.54
Fréquence de jeu totale	.32	.36	.34	.42	.55
Temps le plus élevé passé à jouer	.22	.42	.15	.33	.84
Temps passé à jouer au cours d'une semaine typique	.37	.50	.35	.59	.51
Somme d'argent la plus élevée perdue au jeu	.16	.46	.18	.33	.50
Somme d'argent totale perdue au jeu	.12	.47	.13	.31	.50
Somme d'argent la plus élevée perdue en une journée	.17	.33	.14	.28	.48
Somme d'argent la plus élevée perdue en une journée	.18	.38	.16	.29	.52
Dettes de jeu actuelle	.36	.54	.46	.22	.17
Nombre d'amis joueurs	.23	.23	.18	.44	.26

Note: Les corrélations $>.30$ sont en caractère gras.

Le tableau 14 présente les résultats de plusieurs régressions multiples pas-à-pas [*stepwise*], pour l'ensemble de l'échantillon en milieu scolaire, ayant été effectuées afin d'évaluer la relation entre les cinq

domaines et les mesures de risque élevé. Ces résultats démontrent que chaque domaine contribue à prédire les mesures de risque élevé. À titre d'exemple, 40 % de la variance de la somme d'argent dépensée au jeu était expliquée par les cinq domaines. Pour la fréquence de jeu totale, 37 % de la variance était expliquée par trois domaines (le temps passé à jouer, préoccupation/contrôle réduit et les conséquences financières).

Tableau 14. Régression multiples pas-à-pas [*stepwise*] entre les domaines et les mesures de jeu à risque élevé ($n = 579$)

Étape de régression	Variabiles associées	β	Multiple r	r^2
Nombre de jeux pratiqués				
1	Temps passé à jouer	.40	.51	.26
2	Préoccupation/contrôle réduit	.25	.56	.31
Niveau de jeu le plus élevé				
1	Temps passé à jouer	.42	.54	.29
2	Préoccupation/contrôle réduit	.18	.58	.34
3	Conséquences financières	.14	.59	.35
Fréquence de jeu totale				
1	Temps passé à jouer	.43	.55	.30
2	Préoccupation/contrôle réduit	.19	.59	.35
3	Conséquences financières	.14	.61	.37
Somme d'argent totale dépensée au jeu				
1	Temps passé au jeu	.36	.50	.25
2	Conséquences sociales	.48	.59	.35
3	Conséquences psychologiques	-.20	.62	.38
4	Conséquences financières	-.15	.63	.39
5	Préoccupation/contrôle réduit	.10	.63	.40
Dettes de jeu actuelle				
1	Conséquences sociales	.49	.55	.31
2	Conséquences financières	.32	.60	.36
3	Préoccupation/contrôle réduit	-.18	.62	.38

Les cinq domaines ont été comparés aux mesures de risque élevé par l'exécution d'une ANOVA entre les catégories de jeu et les échelles de jeu convergentes. Les résultats démontrent que les élèves se situant dans la catégorie de jeu problématique ont joué plus fréquemment et avec des sommes d'argent plus élevées que les élèves se situant dans les catégories de jeu à risque négligeable, à faible risque et à risque modéré (voir le tableau 15).

Tableau 15. Comparaison des domaines et des catégories de jeu avec les mesures de jeu à risque élevé

Mesures de risque élevé	Jeu à risque négligeable moyenne (ÉT)	Jeu à faible risque moyenne (ÉT)	Jeu à risque modéré moyenne (ÉT)	Jeu problématique moyenne (ÉT)	F	p
Préoccupation/contrôle réduit						
Nombre de jeux pratiqués	2.3 (1.7) ^{b,c,d}	3.4 (2.2) ^{c,d}	4.9 (2.7)	6.3 (2.9)	35.5	< .001
Niveau de jeu le plus élevé	1.7 (1.2) ^{b,c,d}	2.1 (1.1) ^{c,d}	3.2 (1.3)	3.8 (1.3)	36.4	< .001
Fréquence de jeu totale	4.1 (5.1) ^{b,c,d}	6.0 (5.5) ^{c,d}	11.1 (8.8) ^d	18.4 (12.3)	38.5	< .001
Somme d'argent totale dépensée au jeu	6.2 (17.4) ^{c,d}	16.4 (37.7) ^{c,d}	98.3 (286.1) ^d	432.1 (968.2)	32.3	< .001
Dettes de jeu actuelle	.6 (5.4) ^{c,d}	1.0 (7.3) ^{c,d}	16.6 (89.7) ^d	6.0 (189.7)	11.1	< .001
Conséquences financières						
Nombre de jeux pratiqués	2.9 (2.1) ^{b,c,d}	3.7 (2.5) ^d	4.3 (2.6) ^d	5.9 (3.7)	16.0	< .001
Niveau de jeu le plus élevé	1.8 (1.1) ^{b,c,d}	2.3 (1.3) ^{c,d}	3.0 (1.3) ^d	3.8 (1.1)	32.3	< .001
Fréquence de jeu totale	5.2 (5.6) ^{b,c,d}	6.8 (6.3) ^{c,d}	9.6 (7.8) ^d	15.8 (11.6)	21.8	< .001
Somme d'argent totale dépensée au jeu	2.5 (147.2)	2.0 (42.2) ^c	75.3 (278.9)	93.4 (85.3)	3.5	.02
Dettes de jeu actuelle	1.5 (5.7) ^d	7.3 (6.1) ^d	1.8 (8.3) ^d	97.5 (213.4)	27.6	< .001
Conséquences sociales						
Nombre de jeux pratiqués	3.0 (2.1) ^{b,c,d}	4.2 (2.3) ^d	5.7 (2.9)	5.2 (3.5)	23.8	< .001
Niveau de jeu le plus élevé	1.9 (1.2) ^{b,c,d}	2.7 (1.2) ^{c,d}	3.3 (1.3)	3.8 (1.2)	25.7	< .001
Fréquence de jeu totale	5.4 (5.5) ^{b,c,d}	8.7 (6.9) ^{c,d}	12.9 (8.8)	15.8 (13.6)	3.2	< .001
Somme d'argent totale dépensée au jeu	12.7 (32.5) ^{c,d}	43.7 (108.1) ^d	98.8 (146.0) ^d	466.5 (22.7)	27.6	< .001
Dettes de jeu actuelle	.6 (5.9) ^{c,d}	1.7 (9.1) ^{c,d}	19.4 (87.0) ^d	9.4 (22.7)	27.6	< .001
Conséquences psychologiques						

Mesures de risque élevé	Jeu à risque négligeable moyenne (ÉT)	Jeu à faible risque moyenne (ÉT)	Jeu à risque modéré moyenne (ÉT)	Jeu problématique moyenne (ÉT)	F	p
Préoccupation/contrôle réduit						
Nombre de jeux pratiqués	2.9 (2.1) ^{b,c,d}	3.8 (2.3) ^c	4.4 (2.7)	4.8 (3.2)	16.9	< .001
Niveau de jeu le plus élevé	1.9 (1.1) ^{b,c,d}	2.4 (1.2)	2.8 (1.4)	3.2 (1.3)	21.1	< .001
Fréquence de jeu totale	5.2 (5.7) ^{b,c,d}	6.8 (5.5) ^{c,d}	9.3 (8.1) ^d	14.3 (11.4)	18.7	< .001
Somme d'argent totale dépensée au jeu	19.1 (148.3) ^d	19.4 (27.1) ^d	8.2 (267.1)	64.8 (8.9)	4.1	.007
Dette de jeu actuelle	.7 (6.5) ^d	6.0 (5.5) ^d	.7 (5.5) ^d	91.4 (211.9)	28.0	< .001
Temps passé à jouer						
Nombre de jeux pratiqués	2.1 (1.4) ^{b,c,d}	4.1 (2.1) ^{c,d}	5.4 (2.7) ^d	7.0 (1.8)	98.6	< .001
Niveau de jeu le plus élevé	1.6 (.9) ^{b,c,d}	2.3 (1.1) ^{c,d}	3.3. (1.4) ^d	4.6 (.5)	88.1	< .001
Fréquence de jeu totale	3.5 (4.0) ^{b,c,d}	7.1 (5.4) ^{c,d}	12.2 (8.1) ^d	19.5 (8.9)	84.6	< .001
Somme d'argent totale dépensée au jeu	8.2 (23.8) ^{c,d}	25.3 (61.4) ^d	64.0 (92.6) ^d	594.0 (1083.8)	53.8	< .001
Dette de jeu actuelle	.4 (4.0)	1.3 (9.8) ^d	25.7 (113.0) ^d	.1 (.3)	7.8	< .001
Niveau total le plus élevé pour les domaines de l'ICJA						
Nombre de jeux pratiqués	1.9 (1.3) ^{b,c,d}	3.1 (2.0) ^{c,d}	4.1 (2.4) ^d	5.6 (3.2)	46.2	< .001
Niveau de jeu le plus élevé	1.4 (1.0) ^{b,c,d}	1.9 (1.0) ^{c,d}	2.7 (1.3) ^d	3.8 (1.2)	72.6	< .001
Fréquence de jeu totale	3.2 (4.3) ^{b,c,d}	5.2 (4.9) ^{c,d}	8.3 (6.8) ^d	15.4 (1.3)	54.9	< .001
Somme d'argent totale dépensée au jeu	3.0 (6.3) ^d	11.2 (21.8) ^d	34.6 (69.8) ^d	229.6 (613.3)	26.0	< .001
Dette de jeu actuelle	.2 (2.5) ^d	.4 (3.8) ^d	1.5 (9.6) ^d	47.5 (151.1)	19.2	< .001

^b Significativement différent du jeu à faible risque.

^c Significativement différent du jeu à risque modéré.

^d Significativement différent du jeu problématique.

Le cadre conceptuel développé dans la Phase I remettait en question la perception commune qu'il existe un trouble distinct appelé *jeu problématique chez l'adolescent*. Il soulevait la possibilité que le jeu problématique chez les adolescents puisse être mieux expliqué en tant que manifestation d'autres conditions intrapersonnelles sous-jacentes comme un facteur prédisposant, une condition physiologique, des stress ou troubles émotionnels ou une étape du développement. Afin de tester cette hypothèse, l'équipe de recherche a inclus dans l'instrument des échelles validées, afin d'évaluer simultanément : (1) les distorsions cognitives, (2) l'impulsivité, (3) la prise de décision, (4) la prise de risque, (5) l'efficacité personnelle et (6) le contrôle de soi.

Une ANOVA a permis d'obtenir des différences statistiquement significatives entre les catégories de jeu et les six échelles (voir le tableau 16). Les adolescents se situant dans la catégorie de jeu problématique ont présenté des scores significativement plus élevés pour la prise de risque générale et l'impulsivité et des scores significativement plus faibles pour la maîtrise de soi, la prise de décision et l'efficacité personnelle, comparativement aux adolescents se situant dans les trois autres catégories de jeu (jeu à risque négligeable, jeu à faible risque et jeu à risque modéré).

Tableau 16. Comparaisons entre les catégories de jeu et les échelles validées

Échelle	Jeu à risque négligeable moyenne (ÉT)	Jeu à faible risque moyenne (ÉT)	Jeu à risque modéré moyenne (ÉT)	Jeu problématique moyenne (ÉT)	F	p
Préoccupation/contrôle réduit						
Distorsions cognitives	.9 (1.0) ^b	1.2 (1.2)	1.3 (1.2)	1.7 (1.3)	4.4	.004
Impulsivité	1.8 (1.6) ^{b,c,d}	2.1 (1.7) ^d	2.4 (1.7) ^d	3.9 (1.0)	6.9	< .001
Prise de risque	2.3 (1.6) ^{b,c,d}	2.7 (1.5) ^{c,d}	3.3 (1.7) ^d	5.1 (1.6)	15.8	< .001
Prise de décision	1.6 (.8)	1.7 (.7)	1.5 (.9)	1.1 (.9)	3.4	.02
Efficacité personnelle	16.1 (2.7) ^d	16.2 (2.5) ^d	16.1 (3.2) ^d	13.6 (5.1)	3.2	.02
Maîtrise de soi	45.7 (7.5) ^{b,c}	43.4 (7.8) ^c	39.2 (8.3)	35.0 (8.5)	8.1	< .001
Conséquences financières						
Distorsions cognitives	1.1 (1.0) ^c	1.2 (1.2)	1.5 (1.3)	1.5 (1.1)	4.2	.006
Impulsivité	1.9 (1.7) ^{c,d}	2.1 (1.7) ^d	2.6 (1.8)	3.6 (1.4)	7.4	< .001
Prise de risque	2.5 (1.6) ^{c,d}	2.8 (1.6) ^{c,d}	3.3. (1.7) ^d	4.3 (2.0)	1.2	< .001

Échelle	Jeu à risque négligeable moyenne (ÉT)	Jeu à faible risque moyenne (ÉT)	Jeu à risque modéré moyenne (ÉT)	Jeu problématique moyenne (ÉT)	F	p
Prise de décision	1.7 (.7) ^{c,d}	1.5 (.8) ^d	1.3 (.8)	1.0 (.8)	11.4	< .001
Efficacité personnelle	16.2 (2.5) ^c	16.5 (2.6) ^c	15.3 (3.6)	14.7 (4.9)	5.0	.002
Maîtrise de soi	44.7 (7.6) ^{c,d}	44.1 (7.6) ^{c,d}	4.0 (8.8)	33.8 (4.4)	7.8	< .001
Conséquences sociales						
Distorsions cognitives	1.1 (1.1)	1.4 (1.0)	1.4 (1.3)	1.5 (1.2)	2.8	.04
Impulsivité	1.9 (1.7) ^{b,c}	2.8 (1.7)	2.8 (1.6)	3.1 (1.7)	7.7	< .001
Prise de risque	2.5 (1.5) ^{b,c,d}	3.3 (1.5) ^d	3.6 (2.0)	2.6 (2.2)	15.4	< .001
Prise de décision	1.7 (.8) ^{b,d}	1.4 (.7)	1.4 (.6)	1.1 (1.1)	5.1	.002
Efficacité personnelle	16.2 (2.6)	15.8 (2.8)	16.1 (2.9)	14.6 (5.7)	1.8	.15
Maîtrise de soi	44.6 (7.6) ^{b,c,d}	39.8 (8.8) ^c	39.3 (9.8)	35.8 (8.9)	7.6	< .001
Conséquences psychologiques						
Distorsions cognitives	1.0 (1.1) ^c	1.2 (1.1) ^c	1.5 (1.2)	1.6 (1.1)	5.4	.001
Impulsivité	1.9 (1.7) ^{c,d}	2.1 (1.7) ^d	2.5 (1.8)	3.3 (1.5)	5.7	< .001
Prise de risque	2.4 (1.6) ^{b,c,d}	3.0 (1.5)	2.3 (1.7)	3.9 (2.2)	11.0	< .001
Prise de décision	1.7 (.8) ^d	1.6 (.6) ^d	1.5 (.8) ^d	1.1 (.9)	4.7	.003
Efficacité personnelle	16.2 (2.6)	16.0 (2.4) ^d	16.1 (2.7) ^d	14.4 (5.2)	2.4	.07
Maîtrise de soi	44.7 (7.6) ^c	43.1 (6.7)	41.2 (9.8)	38.8 (9.8)	4.7	.003
Temps passé à jouer						
Distorsions cognitives	1.0 (1.1) ^b	1.3 (1.2)	1.1 (1.1)	1.3 (.9)	3.5	.02
Impulsivité	1.8 (1.7) ^{b,c}	2.2 (1.8)	2.6 (1.7)	1.4 (1.5)	5.1	.002
Prise de risque	2.3 (1.5) ^{b,c}	2.8 (1.5) ^c	3.5 (1.9)	3.3 (1.6)	13.3	< .001
Prise de décision	1.8 (.7) ^c	1.7 (.8) ^c	1.3 (.8)	1.8 (1.0)	6.8	< .001

Échelle	Jeu à risque négligeable moyenne (ÉT)	Jeu à faible risque moyenne (ÉT)	Jeu à risque modéré moyenne (ÉT)	Jeu problématique moyenne (ÉT)	<i>F</i>	<i>p</i>
Efficacité personnelle	16.3 (2.1)	16.1 (2.7)	16.1 (3.5)	15.8 (3.9)	.4	.75
Maîtrise de soi	45.7 (7.4) ^{b,c}	42.5 (7.6) ^c	39.6 (9.9)	46.0 (NA)	1.2	< .001
Niveau le plus élevé des échelles de l'ICJA						
Distorsions cognitives	.9 (1.0) ^c	1.1 (1.1) ^c	1.3 (1.2)	1.3 (1.0)	3.7	.01
Impulsivité	1.7 (1.6) ^{c,d}	1.9 (1.7) ^{c,d}	2.4 (1.8)	2.7 (1.6)	7.3	.01
Prise de risque	2.2 (1.6) ^{c,d}	2.5 (1.5) ^{c,d}	3.1 (1.6) ^d	3.7 (1.9)	16.4	< .001
Prise de décision	1.7 (.7) ^{c,d}	1.7 (.7) ^{c,d}	1.5 (.8)	1.3 (.9)	7.1	< .001
Efficacité personnelle	15.9 (2.5)	16.4 (2.3) ^d	16.2 (3.0) ^d	14.9 (4.4)	4.2	.006
Maîtrise de soi	45.6 (7.6) ^{c,d}	44.7 (7.1) ^{c,d}	41.6 (8.9)	38.3 (8.4)	9.1	< .001

^b Significativement différent du jeu à faible risque.

^c Significativement différent du jeu à risque modéré.

^d Significativement différent du jeu problématique.

La validité discriminante a été évaluée en examinant la relation entre les cinq domaines et les variables qui ne devraient pas être reliés au jeu à risque élevé comme le temps passé à pratiquer des activités autres que le jeu. Des corrélations se rapprochant de zéro entre les domaines et des variables choisies ont confirmé la validité discriminante. Par exemple, les corrélations avec certaines variables sociodémographiques allaient de $r = .00$ à $.11$. En ce qui concerne le temps passé à pratiquer des activités autres que le jeu, les corrélations allaient de $r = .01$ à $.11$, et tous les coefficients étaient inférieurs au critère de $r < .2$.

Tableau 17. Coefficients de corrélation (r) de la validité discriminante entre les domaines et des variables supposément non-relieuses

Variable « non-relieuse »	Conséquences psychologiques	Conséquences sociales	Conséquences financières	Préoccupation/contrôle réduit	Temps passé à jouer
Variables sociodémographiques					
Vit dans une maison versus en appartement	.07	.02	.02	.02	.00
Temps passé à des activités					
Temps passé à jouer à des jeux vidéo	.07	.14	.07	.15	.23
Temps passé sur Internet	.03	.07	-.03	.07	.09
Temps passé à écouter la télévision	.05	.06	-.01	.01	-.03
Temps passé à pratiquer des sports	-.01	.08	-.03	.04	.04
Temps passé à écouter de la musique	.07	.09	.03	.12	.11
Temps passé à parler au téléphone	.05	.06	.00	.07	.08
Temps passé à magasiner	.04	.10	-.01	.00	.03
Temps passé à lire	-.03	.00	-.10	-.07	-.06
Temps passé avec des amis	.03	.01	-.06	.08	.05

3.4 Justesse de la classification

Le tableau 18 présente les corrélations entre les cinq domaines et trois mesures cliniques (l'autoévaluation basée sur les critères du DSM-IV, les critères du DSM-IV cotés par un clinicien, les cotes cliniques à l'aide de l'ÉSPJ). Les coefficients de corrélation allaient de $r = .01$ à $.48$. Les conséquences sociales, le facteur préoccupation/contrôle réduit et le temps passé à jouer étaient modérément corrélés et de façon cohérente avec les mesures cliniques, alors que les conséquences psychologiques et les conséquences financières étaient corrélées de façon moins constante. La variabilité minimale des scores au DSM-IV et à l'ÉSPJ a contribué à ces faibles corrélations.

Tableau 18. Coefficients de corrélation (r) de validité entre les domaines et les mesures cliniques

Mesures cliniques	Conséquences psychologiques	Conséquences sociales	Conséquences financières	Préoccupation/contrôle réduit	Temps passé à jouer
Autoévaluation du DSM-IV	.26	.43	.09	.31	.41
DSM-IV coté par un clinicien	.10	.20	.01	.30	.34
Cotes cliniques à l'aide de l'ÉSPJ	.20	.32	.14	.48	.42

Note: Les corrélations $>.30$ sont en caractère gras.

Le tableau 19 présente la comparaison des trois mesures cliniques avec chacune des quatre catégories de jeu. Les résultats confirment la validité de l'instrument, puisque les scores au DSM-IV et les cotes des cliniciens à l'aide de l'ÉSPJ allaient dans le sens attendu. À mesure que le risque de jeu augmentait, allant d'un risque négligeable au jeu problématique, les scores du DSM-IV et les cotes des cliniciens basées sur l'ÉSPJ augmentaient également. Les catégories de jeu présentaient des différences statistiquement significatives pour les scores d'autoévaluation basée sur le DSM-IV ainsi que les cotes des cliniciens basées sur l'ÉSPJ, et s'approchaient des seuils de signification pour les scores du DSM-IV coté par un clinicien. Des comparaisons *posteriori* entre les catégories de jeu ont montré des résultats mitigés. Toutefois, la catégorie de jeu à risque négligeable était plus souvent significativement différente des autres catégories. La petite taille de l'échantillon ($n = 109$) a limité cette analyse en réduisant la puissance statistique. Cela a entraîné des distributions de fréquences asymétriques des mesures de validité, comportant de très faibles scores au DSM-IV ainsi que de très faibles cotes cliniques basées sur l'ÉSPJ.

Tableau 19. Comparaison des mesures cliniques et des catégories de jeu

Mesures cliniques	Jeu à risque négligeable moyenne (ÉT)	Jeu à faible risque moyenne (ÉT)	Jeu à risque modéré moyenne (ÉT)	Jeu problématique moyenne (ÉT)	F	p
Autoévaluation du DSM-IV	.0 (.0) ^{c,d}	.3 (.7)	.5 (.9)	1.2 (1.6)	5.0	.003
DSM-IV coté par un clinicien	.0 (.2)	.4 (1.0)	.8 (1.8)	1.0 (2.0)	2.3	.08
Cotes cliniques à l'aide de l'ÉSPJ	.4 (.9) ^{b,c,d}	1.1 (.8) ^d	1.5 (1.3)	2.3 (2.0)	7.7	$< .001$

^b Significativement différent du jeu à faible risque.

^c Significativement différent du jeu à risque modéré.

^d Significativement différent du jeu problématique.

Les tableaux 20 et 21 présentent les tableaux croisés de l'identification de cas de l'ICJA (combinant les groupes de jeu à risque négligeable, à faible risque et à risque modéré) et le diagnostic de jeu pathologique basé sur les critères du DSM-IV évalués par l'individu et les cotes des cliniciens. Le

tableau 22 présente un tableau croisé de l'identification de cas de l'ICJA d'une part, et d'autre part, du jeu à sévérité élevée tel qu'évalué par les cliniciens à l'aide de l'ÉSPJ.

La très faible prévalence des problèmes reliés au jeu, chez les élèves, a contribué à l'obtention de taux de classification insatisfaisants. En particulier, les tailles d'échantillon souhaitées pour les groupes de jeu à risque modéré et de jeu problématique n'ont pu être obtenues, entraînant de faibles comparaisons entre les scores de l'ICJA et les critères du DSM-IV, ainsi qu'entre les scores de l'ICJA et les cotes cliniques basées sur l'ÉSPJ. De plus, aucun élève de l'échantillon en milieu scolaire n'était joueur pathologique si l'on se base sur les scores de l'autoévaluation du DSM-IV et seulement deux élèves étaient des joueurs pathologiques tels que cotés à partir de l'évaluation faite par les cliniciens au DSM-IV. En raison du manque de joueurs pathologiques dans l'échantillon, il a été impossible de tester adéquatement la justesse de la classification de l'instrument préliminaire. Néanmoins, les indices de classification ont été calculés et ont démontré que l'instrument préliminaire pouvait identifier avec justesse les joueurs non-pathologiques en se basant sur les taux de classification adéquate, la spécificité et les scores de pouvoir de prédiction négative.

Tableau 20. Tableau croisé de l'identification de cas de l'ICJA avec le diagnostic de jeu pathologique, basé sur les cotes d'autoévaluation du DSM-IV

Diagnostic de l'élève au DSM-IV*	Jeu problématique	Jeu à risque négligeable-/à faible risque-/à risque modéré	Total des rangées
Présent	0	0	0
Absent	6	103	109
Total des colonnes	6	103	109

*Niveau de base : $0/109 = .00$; Taux de classification adéquate : $103/109 = .94$; sensibilité : $0/0 = .00$; spécificité : $103/109 = .94$; pouvoir de prédiction positive : $0/6 = .00$; et pouvoir de prédiction négative : $103/103 = 1.0$.

Tableau 21. Tableau croisé de l'identification de cas de l'ICJA avec le diagnostic du jeu pathologique, basé sur les cotes des cliniciens au DSM-IV

Diagnostic du clinicien au DSM-IV*	Jeu problématique	Jeu à risque négligeable-/à faible risque-/à risque modéré	Total des rangées
Présent	1	1	2
Absent	5	101	106
Total des colonnes	6	102	108

*Niveau de base : $2/108 = .02$; Taux de classification adéquate : $102/108 = .94$; sensibilité : $1/2 = .50$; spécificité : $101/106 = .95$; pouvoir de prédiction positive : $1/6 = .17$; et pouvoir de prédiction négative : $101/102 = .99$.

Tableau 22. Tableau croisé de l'identification de cas de l'ICJA avec le diagnostic du jeu à sévérité élevée, basé sur les cotes du clinicien à l'aide de l'ÉSPJ.

Cotes du clinicien à l'aide de L'ÉSPJ*	Jeu problématique	Jeu à risque négligeable-/à faible risque-/à risque modéré	Total des rangées
Présent	0	0	0
Absent	6	102	108
Total des colonnes	6	102	108

* Niveau de base : $0/108 = .00$; Taux de classification adéquate : $102/108 = .94$; sensibilité : $0/0 = .00$; spécificité : $102/108 = .94$; pouvoir de prédiction positive : $0/6 = .00$; et pouvoir de prédiction négative : $102/102 = 1.0$.

4. L'INSTRUMENT FINAL

La version de l'ICJA, issue du processus de développement, inclut des mesures dans les cinq sphères suivantes : (1) les types d'activités de jeu, (2) la fréquence de participation à chaque activité de jeu, (3) le temps passé au jeu pour chaque activité, (4) la somme d'argent totale dépensée au jeu et (5) les 26 items reliés au risque et aux conséquences du jeu (voir l'annexe E).

Comme mentionné, les 26 items reliés au risque et aux conséquences du jeu permettent de distinguer quatre domaines cotables : (1) les conséquences psychologiques, (2) les conséquences sociales, (3) les conséquences financières et (4) préoccupation/contrôle réduit. Un cinquième domaine, le temps passé au jeu, est également calculé.

Les adolescents n'ayant pas joué à aucune activité au cours des trois derniers mois sont considérés non-joueurs et ne répondent pas aux 26 items. Pour les adolescents ayant joué à au moins une activité au cours des trois derniers mois, les scores des énoncés sont utilisés pour classer leurs habitudes de jeu dans l'une des quatre catégories de jeu suivantes : (1) jeu à risque négligeable, (2) jeu à faible risque, (3) jeu à risque modéré ou (4) jeu problématique. Une classification globale des adolescents est faite de la façon suivante :

Jeu à risque négligeable : Les adolescents de cette catégorie ont joué au cours des trois derniers mois et se situent dans la catégorie de jeu à risque négligeable dans les cinq domaines. Ils jouent rarement (c.-à-d., moins d'une heure au cours d'une semaine type) et durant de courtes périodes et ils ne vivent aucune conséquence négative attribuable à leurs habitudes de jeu. Les adolescents de cette catégorie sont considérés comme des joueurs occasionnels, sociaux ou sans problème. Cette catégorie représente un comportement commun chez les adolescents joueurs dans un milieu scolaire.

Jeu à faible risque : Les adolescents de cette catégorie ont joué au cours des trois derniers mois et n'ont aucun score se situant dans les catégories de jeu à risque modéré ou de jeu problématique dans les cinq domaines. Ils jouent rarement (c.-à-d., 1 à 4 heures au cours d'une semaine type) et durant de courtes périodes, et ils peuvent vivre un niveau minimal de conséquences psychologiques, sociales et financières et de préoccupation/contrôle réduit attribuables à leurs

habitudes de jeu. Cette catégorie représente également un comportement commun chez les adolescents joueurs dans un milieu scolaire. Cependant, ces adolescents reconnaissent avoir un certain degré de préoccupation à l'égard de leurs habitudes de jeu. Cette catégorie pourrait représenter une identification précoce du risque de développer un problème de jeu.

Jeu à risque modéré : Les adolescents de cette catégorie ont joué à un jeu ou plus au cours des trois derniers mois et présentent un score dans la catégorie de jeu à risque modéré dans l'un des cinq domaines ou plus. Cependant, aucun de leur score ne se situe dans la catégorie de jeu problématique pour chacun des cinq domaines. Ils jouent fréquemment (c.-à-d., 5 à 11 heures au cours d'une semaine type) et pour de longues périodes et ils peuvent vivre, en raison du jeu, certaines conséquences psychologiques, sociales et financières ainsi qu'une préoccupation/contrôle réduit de niveau modéré. Cette catégorie représente un comportement qui se situe au-dessus de la norme chez les joueurs adolescents en milieu scolaire.

Jeu problématique : Les adolescents de cette catégorie ont joué à un jeu ou plus au cours des trois derniers mois et présentent un score dans la catégorie de jeu problématique dans au moins un des cinq domaines. Ils jouent très fréquemment (c.-à-d., 12 heures ou plus au cours d'une semaine type) et pour de longues périodes et ils peuvent vivre, en raison du jeu, d'importantes conséquences psychologiques, sociales et financières ainsi qu'une importante préoccupation/contrôle réduit. Ils participent également au plus grand nombre de jeux, en comparaison aux joueurs des catégories à risque négligeable, à faible risque et à risque modéré. Cette catégorie représente un comportement de jeu à risque très élevé chez les joueurs adolescents en milieu scolaire.

Une classification globale des adolescents est déterminée par le niveau de risque le plus élevé (c.-à-d., la catégorie la plus élevée) atteint parmi les cinq domaines. Par conséquent, les évaluateurs devraient examiner les scores aux items de l'ensemble des cinq domaines afin de déterminer quel(s) domaine(s) les situaient dans les catégories de jeu à risque modéré et de jeu problématique. L'annexe F présente un aperçu du schéma de classification et l'annexe G fournit des exemples d'adolescents classés dans chacune des catégories de jeu.

5. CONCLUSION

Le jeu peut affecter plusieurs sphères de la vie d'un adolescent et l'ICJA rend compte de cette complexité. L'ICJA aborde plusieurs questions importantes à propos du jeu chez les adolescents, notamment : Combien d'adolescents jouent? À quel point les adolescents jouent-ils en termes de fréquence, de temps et d'argent? Qui pratique des activités de jeu à risque élevé et dans quelle mesure? Quelles sont les conséquences négatives du jeu à risque élevé sur les plans psychologique, social et financier? Les adolescents négligent-ils leurs responsabilités et leurs engagements en raison du jeu? Les adolescents sont-ils préoccupés par le jeu et passent-ils trop de temps à jouer? Les adolescents perdent-ils le contrôle lorsqu'ils jouent?

L'ICJA constitue un progrès important pour l'évaluation du jeu chez les adolescents. Il va au-delà d'une simple échelle pour mesurer des thèmes/domaines multiples et complexes reliés au risque et aux conséquences du jeu. L'objectif de cette recherche était de développer un instrument de dépistage pour les études portant sur la santé de la population, afin d'aider à identifier les adolescents qui pratiquent des activités de jeu à risque élevé. Bien que l'ICJA puisse être utilisé dans un milieu clinique afin de mieux

comprendre le risque du jeu et les conséquences négatives associées, son utilité à des fins de diagnostic n'a pu être établie.

5.1 Revue du cadre conceptuel

Le cadre conceptuel développé dans la Phase I remettait en question la perception commune qu'il existe un trouble distinct appelé *jeu problématique chez l'adolescent*. Il soulevait la possibilité que le jeu problématique chez les adolescents puisse être mieux expliqué en tant que manifestation d'autres conditions intrapersonnelles sous-jacentes comme un facteur prédisposant (p. ex., une disposition à la prise de risque en général), une condition physiologique, des stress ou troubles émotionnels ou une étape du développement.

Afin de tester cette hypothèse, l'équipe de recherche a inclus dans l'instrument des échelles validées, afin d'évaluer simultanément : les distorsions cognitives, l'impulsivité, la prise de décision, la prise de risque, l'efficacité personnelle et la maîtrise de soi. Les résultats ont montré des différences statistiquement significatives entre les quatre catégories de jeu et chacune de ces échelles. De plus, ces différences allaient dans le sens attendu, c'est-à-dire que les adolescents se situant dans la catégorie de jeu problématique ont présenté des scores significativement plus élevés pour la prise de risque générale et l'impulsivité et inférieurs pour le contrôle de soi, la prise de décision et l'efficacité personnelle, comparativement aux adolescents se situant dans les catégories de jeu à risque modéré, à risque négligeable et à faible risque. Il serait nécessaire d'étudier davantage la relation entre le jeu problématique chez les adolescents et la prise de risque générale de même que sa relation avec l'impulsivité, le contrôle de soi, l'efficacité personnelle et la prise de décision et ce dans le cadre d'études longitudinales. Ces facteurs, et peut-être d'autres, sont cruciaux pour l'identification et le traitement des adolescents présentant le degré le plus élevé de risque et de conséquences.

5.2 Recherche future

Le développement de l'ICJA doit être considéré comme une première étape puisque d'autres études sont requises afin de raffiner cet instrument. Cette recherche initiale montre que l'ICJA s'avère une mesure multidimensionnelle du jeu problématique. Bien que l'ACP a permis d'obtenir un modèle à quatre facteurs et que l'AFC a confirmé la solution à quatre facteurs, les résultats suggèrent que des modifications sont nécessaires afin d'améliorer l'ajustement du modèle. Par exemple, deux des items portant sur les conséquences financières ont présenté de faibles SMC et devraient être évalués afin de les retirer du modèle. Il est nécessaire de répliquer cette étude avec d'autres échantillons indépendants d'adolescents, en particulier des échantillons avec davantage de jeunes aux prises avec des problèmes de jeu, afin de guider les décisions concernant les changements à apporter au modèle.

Considérant la difficulté à identifier un groupe d'adolescents ayant des problèmes de jeu, des études futures devraient valider les seuils de cotation préliminaires utilisés pour classer les adolescents dans les catégories de jeu. Cela devrait être mené auprès de populations étant plus susceptibles de comporter des adolescents aux prises avec des problèmes de jeu, comme dans les écoles alternatives ou des centres de détention juvéniles. La recherche future devrait également explorer différentes normes pour le sexe et l'âge. Cette étude a permis d'observer des différences en fonction du sexe et de l'âge, en lien avec les items de l'ICJA. Toutefois, en raison de l'absence de critères extérieurs pour valider la classification des scores, il était prématuré de proposer des catégories spécifiques au sexe et à l'âge.

Il serait nécessaire d'étudier davantage la relation entre le jeu problématique chez les adolescents et la prise de risque générale, l'impulsivité, la maîtrise de soi, l'efficacité personnelle et la prise de décision. Ces facteurs (et peut-être d'autres facteurs) sont cruciaux pour l'identification et le traitement des adolescents présentant le degré le plus élevé de risque relié au jeu. En lien avec cela, il ressort un besoin d'étudier la possibilité que des niveaux élevés de risque reliés au jeu puissent être un symptôme d'un autre trouble sous-jacent.

Le risque relié au jeu évalué par l'ICJA comporte une dimension temporelle, c'est-à-dire que l'adolescent est considéré comme vivant le risque ou les conséquences du jeu *dans le moment présent*. Cela ne signifie pas que l'adolescent est à risque de développer un problème de jeu plus tard dans sa vie. Bien que des recherches antérieures aient démontré une corrélation entre une première expérience de jeu à un jeune âge et le développement d'un problème de jeu à l'âge adulte, une relation de cause à effet n'a pas été validée empiriquement. Par conséquent, des études longitudinales suivant des adolescents dans le temps sont requises, afin de déterminer si le risque du jeu constitue un épisode de l'adolescence ou si cela devient chronique lors de la transition à l'âge adulte.

En dernier lieu, les résultats de cette étude remettent en question la justesse d'utiliser les critères du DSM-IV chez les adolescents, en particulier auprès d'échantillons en milieu scolaire. Considérant que les critères du DSM-IV représentent des symptômes d'un stade avancé chez l'adulte, il est possible qu'ils ne soient pas appropriés pour l'évaluation des problèmes de jeu chez les adolescents. Des recherches additionnelles auprès d'échantillons d'adolescents aux prises avec des problèmes de jeu contribueraient à clarifier les limites reliées à l'utilisation des critères du DSM-IV pour l'évaluation du jeu problématique chez les adolescents.

5.3 Prochaines étapes

L'ICJA s'avère un développement important pour l'évaluation du risque et des conséquences du jeu chez les adolescents. L'obtention des cinq domaines est un résultat très important. Il met l'accent sur des dimensions cruciales à la compréhension de la façon dont les adolescents manifestent des difficultés avec le jeu. Les mesures existantes sont conçues à partir d'une définition adulte du jeu et du *jeu pathologique*. Il reste beaucoup à apprendre sur la nature, la signification et l'impact du jeu de même que sur le jeu à risque élevé dans le développement des adolescents, notamment : Quelle est la sévérité du comportement de manquer des rencontres avec des amis dans le but d'aller jouer, lorsque vous êtes un adolescent qui fait l'apprentissage de nouvelles façons de socialiser? Jusqu'à quel point est-ce problématique d'avoir recours au jeu comme moyen de calmer des émotions difficiles lorsque vous vivez une période d'apprentissage intense de nouvelles façons de composer avec les exigences de la vie?

Dans le processus de la recherche, le rapport préliminaire de la phase II a été soumis au comité d'expert pour révision. Le comité a clairement recommandé la réalisation d'études auprès de populations comportant des adolescents aux prises avec des problèmes de jeu, afin de raffiner le calcul des scores et le schème de classification développés pour l'ICJA. À cette étape, les études épidémiologiques utilisant l'ICJA pour identifier le jeu problématique chez les adolescents devraient le faire avec précaution. Les seuils de cotation sont préliminaires et l'instrument sera inévitablement raffiné à mesure que d'autres études seront réalisées.

Pour répondre aux limites de la présente étude et aux recommandations du comité d'expert, la phase III a été initiée afin de préciser les habitudes de jeu et le jeu problématique auprès d'un échantillon de jeunes ayant des problèmes de jeu. D'importants efforts, dont le dépistage de jeunes dans sept centres

de réadaptation de la province de Québec, sont déployés afin de trouver ce sous-échantillon. Ce nouvel échantillon permettra aux chercheurs de terminer les analyses des seuils de cotation planifiées initialement et de revoir le construit du jeu problématique.

6. RÉFÉRENCES

- Bartko, J. J. (1976). On various intraclass correlation reliability coefficients. *Psychological Bulletin*, 83, 762-765.
- Campbell, D. T., & Fiske, D. W. (1959). Convergent and discriminant validation by the multitrait-multimethod matrix. *Psychological Bulletin*, 56, 81-105.
- Cicchetti, D. V. (1994). Guidelines, criteria, and rules of thumb for evaluating normed and standardized assessment instruments in psychology. *Psychological Assessment*, 6, 284-29.
- Cronbach, L. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16, 297-334.
- Cronbach, L. J. & Meehl, P. E. (1955). Construct validity in psychological tests. *Psychological Bulletin*, 52, 281-302.
- Geisinger, K. F. (1994). Cross-Cultural Normative Assessment: Translation and Adaptation Issues Influencing the Normative Interpretation of Assessment Instruments. *Psychological Assessment*, 6, 304-312.
- Jackson D.N. (1971). The dynamics of structured personality tests: 1971. *Psychological Review*, 78, 229-248.
- Knudsen, H. C., Vazquez-Barquero, J. L., Welcher, B., Gaite, L., Becker, T., Chisholm, D. et al. (2000). Translation and cross-cultural adaptation of outcome measurements for schizophrenia. EPSILON Study 2. European Psychiatric Services: Inputs Linked to Outcome Domains and Needs. *British Journal of Psychiatry*, s8-14.
- Ladouceur, R., Ferland, F., Poulin, C., Vitaro, F., & Wiebe, J. (2005). Concordance between the SOGS-RA and the DSM-IV criteria for pathological gambling among youth. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19, 271-276.
- Ladouceur, R. (2001, December). *Conceptual issues in screening and diagnostic instruments: Implications for treatment and prevention of gambling disorders*. Paper presented at the Toward Meaningful Diagnosis of Gambling Disorders: From Theory to Practice conference, Las Vegas.
- Ladouceur, R., Bouchard, C., Rheume, N., Jacques, C., Ferland, F., Leblond, J., et al. (2000). Is the SOGS an accurate measure of pathological gambling among children, adolescents and adults? *Journal of Gambling Studies*, 16, 1-24.
- McGowan, V., Droessler, J., Nixon, G., & Grimshaw, M. (2000). *Recent research in the socio-cultural domain of gaming and gambling: An annotated bibliography and critical overview*. Edmonton, AB: Alberta Gaming Research Institute.
- Massoubre, C., Lang, F., Jaeger, B., Jullien, M., & Pellet, J. (2002). The translation of questionnaires and of tests: techniques and problems. *Canadian Journal of Psychiatry*, 47, 61-67.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). New York: McGraw Hill, Inc.
- Shaffer, H. & Hall, M. (1996). Estimating prevalence of adolescent gambling disorders. A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12, 193-214.
- Steiger, J.H. (1990b). Structural model evaluation and modification: an interval estimation approach. *Multivariate Behavioral Research*, 25, 173-180.
- Steiger, J.H., & Lind, J.C. (1980). *Statistically-based tests for the number of common factors*. Paper presented at the annual Spring Meeting of the Psychometric Society in Iowa City. May 30, 1980.
- Stinchfield, R., Govoni, R. & Frisch, R. (2005). DSM-IV diagnostic criteria for pathological gambling: Reliability, validity and classification accuracy. *American Journal on Addictions*, 14, 73-82.
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2000). *Using multivariate statistics (4th edition)*. Allyn & Bacon.
- Thurstone, L. L. (1975). *Multiple factor analysis*. Chicago: University of Chicago Press.

- Walker, M.B. & Dickerson, M.G. (1996). The prevalence of problem and pathological gambling: A critical analysis. *Journal of Gambling Studies*, 12, 233-249.
- Wulfert, E., Hartley, J., Lee, M., Wang, N., Franco, C., Sodano, R. (2005). Gambling screens: Does shortening the time frame affect their psychometric properties? *Journal of Gambling Studies*, 21, pp.521-536.

7. ANNEXES

Annexe A. Version expérimentale de l'ICJA

CPGI-A

L'enquête suivante porte sur les jeux de hasard et d'argent. Selon nous, le jeu est une activité où tu joues, parles ou gages de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur pour gagner de l'argent ou remporter quelque chose d'autre qui a de la valeur. Ce test ne concerne pas les gageures ou paris faits sans argent ou sans que quelque chose de valeur soit misé.

Merci de répondre aux questions suivantes.

Comment
cocher:

Correct
Incorrect
Incorrect



Utiliser un crayon foncé

Écrire lisiblement SVP!

Indice:

École:

Date: - -
Année Mois Jour

No d'école:
(Ne rien inscrire SVP)

1. De quel sexe es-tu?

- Masculin Féminin

2. Quel âge es-tu?

- 12 ans 13 ans 14 ans 15 ans 16 ans 17 ans 18 ans et +

3. Quel est ton degré scolaire actuel?

- 1^{er}sec. 2^{es}sec. 3^{es}sec. 4^{es}sec. 5^{es}sec. Autre (formation professionnelle, pré-secondaire, etc.)

4. Lequel des termes suivants décrit le mieux ton groupe ethnique ou racial?

- Blanc
 Noir
 Asiatique (par ex. famille d'origine de l'Asie, comme la Chine, le Japon, le Vietnam, etc.)
 Autochtones/Premières Nations (par ex. communautés Cri, Mohawk, Wendake, etc.)
 Hispanique (par ex. famille d'origine d'Amérique du sud, parlant espagnol ou portugais, etc.)
 Je ne sais pas
 Autre, spécifie:

5. Au cours du dernier mois, combien de temps es-tu travaillé pour être payé? (en n'incluant pas les tâches à la maison payées par une allocation, c'est-à-dire l'argent que tes parents te donnent pour faire des tâches ou simplement comme argent de poche)

- Je n'ai pas eu de travail payé 10 à 20 heures/semaine
 1 à 4 heures/semaine 20 ou plus heures/semaine
 5 à 9 heures/semaine



6. Au cours du dernier mois, combien as-tu gagné avec ton emploi? (en n'incluant pas les tâches à la maison payées par une allocation, c'est-à-dire l'argent que tes parents te donnent pour faire des tâches ou simplement comme argent de poche)

- Je n'ai pas gagné d'argent 51\$ à 100\$
 10\$ et moins 101\$ à 200\$
 11\$ à 20\$ 201\$ et plus
 21\$ à 50\$

7. Quelle est la somme de ton allocation par mois (par ex. pour les tâches à la maison ou simplement donnée par tes parents comme argent de poche)?

- Je ne reçois pas d'allocation 51\$ à 100\$
 10\$ et moins 101\$ à 200\$
 11\$ à 20\$ 201\$ et plus
 21\$ à 50\$

8. Au cours du dernier mois, combien d'argent as-tu reçu de ton emploi, de ton allocation (c'est-à-dire l'argent que tes parents te donnent pour faire des tâches ou simplement comme argent de poche) et des autres sources additionnées ensemble?

- Je n'ai pas reçu d'argent 51\$ à 100\$
 10\$ et moins 101\$ à 200\$
 11\$ à 20\$ 201\$ et plus
 21\$ à 50\$

9. Dans quel type d'habitation vis-tu?

- Maison
 Appartement, duplex, maison en rangée ou condominium
 Maison mobile ou roulotte
 Autre type Indique-le:

10. Lequel ou lesquels de tes parents vit avec toi à la maison?

- Mère et père (incluant les parents adoptifs)
 Mère seulement
 Père seulement
 Mère et conjoint
 Père et conjointe
 Mère et père (garde partagée)
 Je vis seul
 Autre Spécifie:

11. Combien d'adultes (18 ans et plus) vivent avec toi, sans compter tes parents?

adultes

12. En ne t'incluant pas, combien de personnes de moins de 18 ans vivent avec toi (incluant frères, sœurs, parenté, amis et toute autre personne)?

personnes de moins de 18 ans



13. Si tu le voulais, jusqu'à quel point ce serait facile pour toi d'avoir des occasions de jouer, de parler ou de gager dans ces différentes activités (par ex. de trouver l'argent, de te rendre sur les lieux pour faire cette activité, d'y avoir accès même si ce n'est pas légal pour les moins de 18 ans, etc.)?

Activités	Très facile	Plutôt facile	Plutôt difficile	Très difficile	Je ne sais pas
A. Billets de loterie (par ex. 6/49, Super 7, Banco, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Billets de loterie instantanée ou "gratteux" (par ex. Loto-bingo, Le 7 chanceux, Mots-cachés, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. Billets de tirage ou de collecte de fonds	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. Bingo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E. Jeux de dés, de cartes ou de société (pour de l'argent)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
F. Appareils de loterie vidéo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
G. Machines à sous de casinos ou à l'hippodrome	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H. Jeux vidéo ou d'arcade (pour de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I. Internet (pour de l'argent)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
J. Pari sportif (par ex. Mise-O-Jeu, Pronostick, Total, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K. Pools de sport (par ex. hockey, basket-ball, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L. Jouer ou parler avec l'aide d'un bookmaker (preneur de paris)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
M. Courses de chevaux (en direct à la piste ou hors-piste)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
N. Jeux de table dans des casinos (par ex. poker, black-jack, roulette)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O. Parier ou gager sur sa propre performance ou sur celle d'une autre personne lors de jeux d'habileté (par ex. billard, golf, quilles, dards) ou autres activités (par ex. sports, école)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
P. Parier ou gager que tu es capable de faire quelque chose (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q. Parier ou gager que quelqu'un d'autre est capable ou non de faire quelque chose (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
R. Bingo (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
S. Toute autre activité de jeu de hasard et d'argent, de pari ou de gageure Indique ce que c'est: _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Est-ce que tes parents jouent/parient/gagent? (si au moins un de tes parents joue/parie/gage, coche oui)

- Oui Non Je ne sais pas

15. Combien de tes amis jouent/parient/gagent fréquemment?

- Aucun Quelques-uns La plupart Tous

16. Préfères-tu te tenir avec des amis qui jouent/parient/gagent?

- Jamais Parfois La plupart du temps Presque toujours

17. Jusqu'à quel point le jeu, les paris ou les gageures sont importants dans ta vie?

- Pas du tout important Un peu important Très important Extrêmement important



18. Es-tu une personne chanceuse?

- Jamais
 Parfois
 Souvent
 Presque toujours

19. Quel âge avais-tu la première fois que tu as joué, parié ou gagné pour de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur?

ans

- Je n'ai jamais joué/parié/gagné

20. Lorsque tu as commencé à jouer/parier/gager, est-ce que tu as gagné une grosse somme d'argent ou quelque chose qui a de la valeur?

- Oui
 Non
 Je n'ai jamais joué/parié/gagé pour de l'argent

21. Combien d'argent as-tu gagné la première fois que tu as joué/parié/gagé?

- Je ne me rappelle pas
 21\$ à 50\$
 Je n'ai pas gagné d'argent
 51\$ à 100\$
 10\$ et moins
 101\$ à 200\$
 11\$ à 20\$
 201\$ et plus
 Je n'ai jamais joué/parié/gagé pour de l'argent

22. Combien de temps passes-tu à effectuer les activités suivantes dans une semaine habituelle?

	Aucun	Moins d'une heure	1 à 2 heures	3 à 4 heures	5 à 7 heures	8 à 10 heures	Plus de 10 heures
A. Jeux vidéo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. Regarder la télévision	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. Faire du sport	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E. Écouter de la musique	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
F. Parier au téléphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
G. Magasiner	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H. Lire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I. Se tenir avec des amis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
J. Jouer/parier/gager	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K. Autres intérêts ou passe-temps Spécifique _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



23. Indique si tu penses que les affirmations suivantes sont vraies ou fausses

A. Rester à la même machine à sous améliore tes chances de gagner	<input type="radio"/> Vrai	<input type="radio"/> Faux
B. Parier les mêmes chiffres à chaque tirage de loterie va t'aider à gagner	<input type="radio"/> Vrai	<input type="radio"/> Faux
C. Si tu tires à pile ou face et que face revient 5 fois de suite, il y a plus de chances que pile soit tiré la prochaine fois	<input type="radio"/> Vrai	<input type="radio"/> Faux
D. Tu as plus de chances de devenir riche en jouant/parlant/gageant qu'en travaillant fort	<input type="radio"/> Vrai	<input type="radio"/> Faux
E. À la loterie, tous les nombres ont la même chance de se faire tirer	<input type="radio"/> Vrai	<input type="radio"/> Faux
F. Une série de chiffres aléatoires comme 12 - 5 - 23 - 4 - 17, est plus susceptible d'être gagnante qu'une série de chiffres en séquence telle que 1 - 2 - 3 - 4 - 5	<input type="radio"/> Vrai	<input type="radio"/> Faux

24. Indique si tu as effectué les activités suivantes en inscrivant "oui" ou "non"

A. As-tu l' <u>habitude</u> de parler ou d'agir sans t'arrêter pour réfléchir?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
B. As-tu l' <u>habitude</u> de réfléchir soigneusement avant de faire quoi que ce soit?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
C. Parles-tu <u>souvent</u> sans penser à ce que tu vas dire?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
D. As-tu <u>souvent</u> des ennuis parce que tu fais des choses sans réfléchir?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
E. Es-tu quelqu'un d'impulsif (c'est-à-dire une personne qui réagit de façon incontrôlable ou qui fait les choses immédiatement sans penser à ses actions ou à leurs conséquences)?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non

25. Indique si tu as fait les activités suivantes au cours des TROIS DERNIERS MOIS

A. Boire de l'alcool (même si ce n'était qu'un verre)	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
B. Fumer une cigarette (même si ce n'était qu'une puff)	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
C. Prendre n'importe laquelle des drogues illégales	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
D. Te battre (n'inclus pas te chamailler pour le plaisir)	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
E. Conduire une bicyclette ou une motocyclette sans casque (même si ce n'était qu'une fois)	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
F. Rouler dans une auto sans porter de ceinture de sécurité (même si ce n'était qu'une fois)	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
G. Voler quelque chose dans un magasin (peu importe ce que c'était)	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non



26. La prochaine série de questions concerne la façon dont tu as réglé des PROBLÈMES (de n'importe quel type) que tu as eus au cours du DERNIER MOIS

Question	Jamais	Parfois	La plupart du temps	Presque toujours
A. Lorsque tu as eu des problèmes, est-ce que tu pensais à ce que tu pourrais faire avant d'agir?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Lorsque tu as eu des problèmes, est-ce que tu pensais aux conséquences avant de décider ce que tu allais faire?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. Lorsque tu as eu des problèmes, est-ce que tu évaluais les possibilités qui seraient les plus efficaces pour régler la situation?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. Lorsque tu as eu des problèmes, est-ce que tu pensais à l'information que tu devais posséder pour pouvoir résoudre le problème?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

27. Indique si tu es en accord ou en désaccord avec les affirmations suivantes

Question	Pas du tout d'accord	En désaccord	Neutre	D'accord	Tout à fait en accord
A. Je peux habituellement réussir ce que je veux si je travaille fort pour y arriver	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Quand je fais des plans, je suis presque certain qu'ils vont fonctionner	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. Quand je me décide, je peux apprendre presque n'importe quoi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. Mes principaux succès sont dus entièrement à mon travail acharné et à mes habiletés	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

28. Indique jusqu'à quel point les affirmations suivantes reflètent comment tu es habituellement

Question	Pas du tout	Parfois	La moitié du temps	La plupart du temps	Très souvent
A. Je suis bon pour résister à la tentation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Il est difficile pour moi de changer mes mauvaises habitudes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. Je suis paresseux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. Je dis des choses déplacées/inappropriées	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E. Je fais certaines choses qui sont mauvaises pour moi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
F. Je refuse les choses qui sont mauvaises pour moi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
G. Je souhaiterais avoir plus d'auto-discipline	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H. Les gens diraient de moi que j'ai une auto-discipline de fer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I. Le plaisir et l'amusement parfois m'empêchent de faire ce que j'ai à faire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
J. J'ai de la difficulté à me concentrer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K. Je suis capable de travailler avec succès sur des buts à long terme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L. Parfois je ne peux m'arrêter de faire quelque chose même si je sais que c'est mauvais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
M. J'agis souvent sans penser à toutes les alternatives	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



29. Au cours des trois derniers mois, as-tu joué, parié ou gagé dans les différentes activités suivantes? À nouveau, par "jouer" nous voulons dire une activité où tu joues, paries ou gages de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur pour gagner de l'argent ou remporter quelque chose d'autre qui a de la valeur.

Dans les trois derniers mois...		
Activités	Oui	Non
A. Billets de loterie (par ex. 6/49, Super 7, Banco, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Billets de loterie instantanée ou "gratteux" (par ex. Loto-bingo, Le 7 chanceux, Mots-cachés, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. Billets de tirage ou de collecte de fonds	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. Bingo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E. Jeux de dés, de cartes ou de société (pour de l'argent)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
F. Appareils de loterie vidéo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
G. Machines à sous de casinos ou à l'hippodrome	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H. Jeux vidéo ou d'arcade (pour de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I. Internet (pour de l'argent)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
J. Pari sportif (par ex. Mise-O-Jeu, Pronostick, Total, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K. Pools de sport (par ex. hockey, basket-ball, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L. Jouer ou parier avec l'aide d'un bookmaker (preneur de paris)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
M. Courses de chevaux (en direct à la piste ou hors-piste)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
N. Jeux de table dans des casinos (par ex. poker, black-jack, roulette)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O. Parier ou gager sur sa propre performance ou sur celle d'une autre personne lors de jeux d'habileté (par ex. billard, golf, quilles, dards) ou autres activités (par ex. sports, école, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
P. Parier ou gager que tu es capable de faire quelque chose (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q. Parier ou gager que quelqu'un d'autre est capable ou non de faire quelque chose (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
R. Bingo (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
S. Toute autre activité de jeu de hasard ou d'argent, de pari ou de gageure (indique ce que c'est) _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SI TU AS RÉPONDU "NON" À TOUTES LES ACTIVITÉS DANS LE TABLEAU PRÉCÉDENT, PASSE DIRECTEMENT À LA PAGE 12 (LES QUESTIONS SUR L'ALCOOL ET LES DROGUES)

DÈS QUE TU AS RÉPONDU "OUI" À UNE DES ACTIVITÉS DU TABLEAU PRÉCÉDENT, CONTINUE LE QUESTIONNAIRE

SVP, LIS LES CONSIGNES SUIVANTES ET POSE DES QUESTIONS SI CE N'EST PAS CLAIR

POUR LE TABLEAU DE LA PAGE SUIVANTE, REMPLIS LES LIGNES SEULEMENT POUR CHAQUE ACTIVITÉ DE JEU, DE PARI OU DE GAGEURE QUE TU AS FAITE, C'EST-À-DIRE QUE TU AS RÉPONDU "OUI" DANS LE TABLEAU CI-DESSUS. PAR EXEMPLE, SI TU AS RÉPONDU "OUI" À L'ACTIVITÉ "A" (BILLETS DE LOTERIE), RÉPONDS AUX COLONNES 1, 2, 3 ET 4 DANS LE TABLEAU SUIVANT POUR L'ACTIVITÉ "BILLETS DE LOTERIE"



30.

Activités (Ne réponds qu'aux activités que tu as faites dans les trois derniers mois)	Colonnes									
	1					2		3		4
	Combien de fois as-tu joué, parié ou gagé dans ces activités?					Environ combien de temps as-tu passé à faire cette activité dans une semaine typique (en minutes)		Combien d'argent as- tu total ou tu perdu dans cette activité (en dollars)? Si tu n'as pas perdu d'argent, indique "0", si c'est moins de 1\$, indique 1		Quel est le plus gros montant d'argent que tu as perdu dans une journée pour cette activité (en dollars)? Si tu n'as pas perdu d'argent, indique "0"
	1 fois/ mois ou moins	2 à 3 fois/ mois	Environ 1 fois/ sem.	2 à 4 fois/ sem.	Tous les jours					
A. Billets de loterie (par ex. 649, Super 7, Banco, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
B. Billets de loterie instantanés ou "gratteur" (par ex. Loto-bingo, Le 7 chanceux, Mots-cachés, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
C. Billets de tirage ou de collecte de fonds	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
D. Bingos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
E. Jeux de dés, de cartes ou de société (pour de l'argent)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
F. Appareils de loterie vidéo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
G. Machines à sous de casinos ou à l'hippodrome	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
H. Jeux vidéo ou d'arcade (pour de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
I. Internet (pour de l'argent)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
J. Pari sportif (par ex. Mise-O-Jeu, Pronostick, Total, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
K. Pools de sport (par ex. hockey, basket-ball, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
L. Jouer ou parler avec l'aide d'un bookmaker (preneur de paris)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M. Courses de chevaux (en direct à la piste ou hors-piste)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
N. Jeux de table dans des casinos (par ex. poker, black-jack, roulette)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
O. Parier ou gager sur sa propre performance ou sur celle d'une autre personne lors de jeux d'habileté (par ex. billard, golf, quilles, dards) ou autres activités (par ex. sports, écolés, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
P. Parier ou gager que tu es capable de faire quelque chose (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Q. Parier ou gager que quelqu'un d'autre est capable ou non de faire quelque chose (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
R. Bingo (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
S. Toute autre activité de jeu de hasard ou d'argent, de pari ou de gageure (Indique ce que c'est)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

31. Parmi les activités de jeu de hasard et d'argent ou de pari, ou de gageure que tu as faites dans les trois derniers mois, laquelle est ta préférée?

Je n'en ai pas de préférée

La lettre de mon activité préférée est:
(voir les lettres dans la colonne ci-dessus,
par ex. bingo = R)



LES QUESTIONS SUIVANTES (32 À 42) CONCERNENT TES HABITUDES DE JEU AU COURS DES 3 DERNIERS MOIS

32. Quand tu as joué, parlé ou gagé pour de l'argent, étais-tu habituellement seul ou avec d'autres?

- Seul
 Avec des amis
 Avec des membres de ma famille
 Avec des collègues de travail
 Avec d'autres personnes

 (Ne choisir qu'une seule réponse SVP!)

Indique la ou les personnes:

33. Pourquoi as-tu joué, parlé ou gagé? Parce que...

tu voulais t'amuser?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu voulais avoir un <i>buzz</i> ?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu voulais prendre des risques?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu voulais faire ce que tes amis faisaient?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
ta famille jouait/parlait/gageait?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu as vu des jeux/paris/gageures à la télévision?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu as ressenti de la pression des autres pour jouer/parler?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu te sentais seul?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu te sentais rejeté?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu avais besoin d'argent?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu voulais regagner l'argent perdu auparavant?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu te sentais stressé ou anxieux?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu te sentais frustré ou fâché?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu te sentais irrité?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu espérais gagner beaucoup d'argent?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu voulais impressionner tes amis?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
tu te considères comme un joueur professionnel?	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non
pour une autre raison: spécifique	<input type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non

34. Parfois les gens font des choses à cause du jeu, des paris ou des gageures pour de l'argent. Dis combien de fois tu as fait les choses suivantes au cours des TROIS DERNIERS MOIS

Question	Jamais	1 à 3 fois	4 à 6 fois	7 fois ou plus
A. Combien de fois as-tu emprunté de l'argent de ta famille, amis ou autres pour jouer/parler/gager?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Combien de fois as-tu pris de l'argent prévu pour ton dîner, tes vêtements, aller au cinéma, etc., pour jouer/parler/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. Combien de fois as-tu vendu des biens personnels (comme des CD, un Game Boy, etc.) pour avoir de l'argent pour jouer/parler/gager ou pour rembourser tes dettes de jeu, de pari ou de gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. Combien de fois as-tu volé de l'argent ou des objets de valeur pour jouer/parler/gager ou pour rembourser tes dettes de jeu, de pari ou de gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E. Combien de fois as-tu fait, ou as-tu fait faire, les actions suivantes: menacer, brutaliser ou battre quelqu'un afin que cette personne te rembourse ses dettes de jeu, de pari ou de gageure	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
F. Combien de fois as-tu laissé de côté tes amis qui ne jouent pas pour te tenir avec des amis qui jouent/parlent/gagent?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
G. Combien de fois es-tu arrivé en retard ou as-tu manqué de l'école à cause du jeu, des paris ou des gageures pour de l'argent?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



35. Encore une fois, les questions suivantes concernent tes habitudes de jeu, de pari ou de gageure, pour de l'argent ou quelque chose de valeur, au cours des TROIS DERNIERS

AU COURS DES TROIS DERNIERS MOIS...	Jamais	Parfois	La plupart du temps	Presque toujours
A. Combien de fois as-tu parié de jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Combien de fois as-tu pensé au jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. Combien de fois as-tu planifié tes activités de jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. Combien de fois as-tu joué, parié ou gagé pour oublier tes problèmes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E. Combien de fois as-tu ressenti que le jeu, les paris ou les gageures prenaient une place trop importante dans ta vie?	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
F. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé des sommes plus importantes que prévu?	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
G. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé ou dépensé plus d'argent que tu ne le voulais sur des jeux/paris/gageures?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé pendant des périodes plus longues que prévu?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé plus que tu ne pouvais te permettre de perdre?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
J. Combien de fois es-tu retourné un jour suivant pour essayer de regagner l'argent perdu en jouant/pariant/gageant?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K. Combien de fois devais-tu de l'argent à des personnes à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé tes gains?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
M. Lorsque tu as remporté un jeu/pari/gageure, combien de fois as-tu joué/parié/gagé tes gains immédiatement après?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
N. Combien de fois t'es-tu senti mal au sujet de ta façon de jouer/parier/gager ou par rapport à ce qui arrive quand tu joues/paries/gages?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir de la frustration?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
P. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir du stress?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Q. Combien de fois t'es-tu senti coupable par rapport au montant d'argent perdu lors de jeux/paris/gageures?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
R. Combien de fois t'es-tu senti triste ou déprimé par rapport à la somme d'argent que tu avais perdue en jouant/pariant/gageant?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
S. Combien de fois as-tu eu l'impression qu'il serait mieux pour ton bien-être d'arrêter de jouer/parier/gager?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
T. Combien de fois as-tu souhaité arrêter de jouer/parier/gager de l'argent, mais qu'en même temps tu pensais ne pas pouvoir y arriver?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
U. Combien de fois as-tu caché tes habitudes de jeu/pari/gageure à tes parents, ta parenté ou tes professeurs?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
V. Combien de fois ta famille ou tes amis se sont-ils plaint que tu jouais/pariais/gageais trop?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
W. Combien de fois des gens ont-ils critiqué tes habitudes de jeu/pari/gageure ou t'ont-ils dit que tu avais un problème de jeu/pari/gageure, peu importe si tu pensais que c'était vrai ou non?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
X. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé surtout parce que tes amis jouaient/pariaient/gageaient?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Y. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé à cause de la pression que les autres ont exercée sur toi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Z. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis qui ne jouent/parient/gagent pas pour aller voir des amis qui jouent/parient/gagent?	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
AA. Combien de fois as-tu manqué des rencontres familiales pour jouer/parier/gager?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
BB. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis pour plutôt aller jouer/parier/gager?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CC. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé alors que tu devais être en train de faire tes devoirs?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DD. Combien de fois as-tu manqué ou abandonné une activité (comme un sport d'équipe ou un groupe de musique) à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



36. a) Au cours des 3 derniers mois, jusqu'à quel point as-tu eu l'impression que tu avais un problème de jeu/pari/gageure?

- Pas du tout
 Un peu
 Assez
 Beaucoup

b) Si tu as répondu à la question 36 a) que tu as eu l'impression que tu avais un problème de jeu/pari/gageure (un peu, assez ou beaucoup), depuis combien de temps as-tu cette impression?

- Moins d'un mois
 1 mois
 2 mois
 3 mois (et plus)

37. À nouveau, les questions suivantes portent sur tes habitudes de jeu/pari/gageure au cours des **TROIS DERNIERS MOIS**

Question	Pas du tout	Un peu	Assez	Beaucoup
A. Jusqu'à quel point tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles causé des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Jusqu'à quel point tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont causé des problèmes financiers?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
C. Jusqu'à quel point as-tu eu de la difficulté à rembourser tes dettes de jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
D. Jusqu'à quel point a-t-on fait pression sur toi, de quelque façon que ce soit, pour que tu paies ce que tu dois après avoir perdu à un jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
E. Jusqu'à quel point as-tu éprouvé des difficultés dans tes amitiés à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
F. Jusqu'à quel point as-tu éprouvé des difficultés dans tes relations familiales à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
G. Jusqu'à quel point as-tu eu des ennuis à l'école ou au travail à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

38. Actuellement, quel est le montant de tes dettes de jeu/pari/gageure (si tu n'as pas de dettes, inscris "0")?

.00 \$

39. Quelle est la plus grosse dette d'argent que tu as déjà eue à cause du jeu/pari/gageure?

.00 \$

40. As-tu déjà eu un emploi à temps partiel pour rembourser tes dettes de jeu/pari/gageure?

- Oui
 Non

41. Au cours des 3 derniers mois, quelle quantité de ton allocation ou autre argent de poche as-tu dépensé pour jouer/parier/gager?

- Rien
 Un peu
 Presque tout
 Tout

42. Es-tu capable de prédire si tu vas gagner quand tu joues/paries/gages?

- Jamais
 Parfois
 Souvent
 Presque toujours



Annexe B. Endossement des items

DOMAINE	VARIABLES	Items (basés sur l'ICJA expérimental)	TOTAL (n = 864)	PROVINCES (n)		SEXE (n)		ÂGE (n)	
				Manitoba (n = 406)	Québec (n = 458)	Filles (n = 395)	Garçons (n = 463)	12-14 (n = 373)	15-17 (n = 490)
Aspect cognitif du jeu problématique	Motivation	35d. Combien de fois as-tu joué, parié ou gagé pour oublier tes problèmes?	57 (6.6%)	32 (7.9%)	25 (5.5%)	21 (5.3%)	36 (7.8%)	20 (5.4%)	37 (7.6%)
	Pré occ upa tion	35b. Combien de fois as-tu pensé au jeu/pari/gageure?	392 (45.5%)	210 (51.7%)	182 (39.7%)	162 (41.0%)	228 (49.2%)	127 (34.0%)	265 (54.1%)
		17. Jusqu'à quel point le jeu, les paris ou les gageures sont importants dans ta vie ?	178 (2.6%)	70 (17.2%)	108 (23.6%)	68 (17.2%)	109 (23.5%)	83 (22.3%)	94 (19.2%)
		35e. Combien de fois as-tu ressenti que le jeu, les paris ou les gageures prenaient une place trop importante dans ta vie?	39 (4.5%)	20 (4.9%)	19 (4.1%)	9 (2.3%)	30 (6.5%)	12 (3.2%)	27 (5.5%)
		35a. Combien de fois as-tu parlé de jeu/pari/gageure?	438 (5.7%)	219 (53.9%)	219 (47.8%)	190 (48.1%)	248 (53.6%)	142 (38.1%)	296 (6.4%)
	Chance	18. Es-tu une personne chanceuse?	785 (9.9%)	366 (9.1%)	419 (91.5%)	353 (89.4%)	426 (92.0%)	347 (93.0%)	437 (89.2%)
		42. Es-tu capable de prédire si tu vas gagner quand tu joues/paries/gages?	215 (24.9%)	106 (26.1%)	109 (23.8%)	67 (17.0%)	146 (31.5%)	74 (19.8%)	141 (28.8%)
Finances		41. Au cours des 3 derniers mois, quelle quantité de ton allocation ou autre argent de poche as-tu dépensé pour jouer/parier/gager?	233 (27.0%)	123 (3.3%)	110 (24.0%)	84 (21.3%)	149 (32.2%)	69 (18.5%)	164 (33.5%)
		34b. Combien de fois as-tu pris de l'argent prévu pour ton dîner, tes vêtements, aller au cinéma, etc., pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?	81 (9.4%)	42 (1.3%)	39 (8.5%)	22 (5.6%)	58 (12.5%)	38 (10.2%)	43 (8.8%)
		34c. Combien de fois as-tu vendu des biens personnels (comme des CD, un Game Boy, etc.) pour avoir de l'argent pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?	22 (2.5%)	16 (3.9%)	6 (1.3%)	4 (1.0%)	18 (3.9%)	14 (3.8%)	8 (1.6%)
		34d. Combien de fois as-tu volé de l'argent ou des objets de valeur pour jouer/parier/gager ou pour rembourser tes	17 (2.0%)	13 (3.2%)	4 (.9%)	4 (1.0%)	13 (2.8%)	7 (1.9%)	10 (2.0%)

DOMAINE	VARIABLES	Items (basés sur l'ICJA expérimental)	TOTAL (n = 864)	PROVINCES (n)		SEXE (n)		ÂGE (n)	
				Manitoba (n = 406)	Québec (n = 458)	Filles (n = 395)	Garçons (n = 463)	12-14 (n = 373)	15-17 (n = 490)
Aspect cognitif du jeu problématique	Motivation	35d. Combien de fois as-tu joué, parié ou gagé pour oublier tes problèmes?	57 (6.6%)	32 (7.9%)	25 (5.5%)	21 (5.3%)	36 (7.8%)	20 (5.4%)	37 (7.6%)
	Pré occ upa tion	35b. Combien de fois as-tu pensé au jeu/pari/gageure?	392 (45.5%)	210 (51.7%)	182 (39.7%)	162 (41.0%)	228 (49.2%)	127 (34.0%)	265 (54.1%)
		17. Jusqu'à quel point le jeu, les paris ou les gageures sont importants dans ta vie ?	178 (2.6%)	70 (17.2%)	108 (23.6%)	68 (17.2%)	109 (23.5%)	83 (22.3%)	94 (19.2%)
		35e. Combien de fois as-tu ressenti que le jeu, les paris ou les gageures prenaient une place trop importante dans ta vie?	39 (4.5%)	20 (4.9%)	19 (4.1%)	9 (2.3%)	30 (6.5%)	12 (3.2%)	27 (5.5%)
		35a. Combien de fois as-tu parlé de jeu/pari/gageure?	438 (5.7%)	219 (53.9%)	219 (47.8%)	190 (48.1%)	248 (53.6%)	142 (38.1%)	296 (6.4%)
	Chance	18. Es-tu une personne chanceuse?	785 (9.9%)	366 (9.1%)	419 (91.5%)	353 (89.4%)	426 (92.0%)	347 (93.0%)	437 (89.2%)
		42. Es-tu capable de prédire si tu vas gagner quand tu joues/paries/gages?	215 (24.9%)	106 (26.1%)	109 (23.8%)	67 (17.0%)	146 (31.5%)	74 (19.8%)	141 (28.8%)
Reconnaissance du problème		36a. Au cours des 3 derniers mois, jusqu'à quel point as-tu eu l'impression que tu avais un problème de jeu/pari/gageure?	35 (4.1%)	23 (5.7%)	12 (2.6%)	10 (2.5%)	24 (5.2%)	12 (3.2%)	23 (4.7%)
		35t. Combien de fois as-tu souhaité arrêter de jouer/parier/gager de l'argent, mais qu'en même temps tu pensais ne pas pouvoir y arriver?	54 (6.3%)	28 (6.9%)	26 (5.7%)	22 (5.6%)	32 (6.9%)	21 (5.6%)	33 (6.7%)
		35s. Combien de fois as-tu eu l'impression qu'il serait mieux pour ton bien-être d'arrêter de jouer/parier/gager?	113 (13.1%)	61 (15.0%)	52 (11.4%)	46 (11.6%)	66 (14.3%)	43 (11.5%)	70 (14.3%)
		35w. Combien de fois des gens ont-ils critiqué tes habitudes de jeu/pari/gageure ou t'ont-ils dit que tu avais un problème de jeu/pari/gageure, peu importe si tu pensais que c'était vrai ou non?	38 (4.4%)	22 (5.4%)	16 (3.5%)	8 (2.0%)	29 (6.3%)	11 (2.9%)	27 (5.5%)
		35v. Combien de fois ta famille ou tes amis se	42	26	16	12	30	17	25

DOMAINE	VARIABLES	Items (basés sur l'ICJA expérimental)	TOTAL (n = 864)	PROVINCES (n)		SEXE (n)		ÂGE (n)	
				Manitoba (n = 406)	Québec (n = 458)	Filles (n = 395)	Garçons (n = 463)	12-14 (n = 373)	15-17 (n = 490)
Aspect cognitif du jeu problématique	Motivation	35d. Combien de fois as-tu joué, parié ou gagé pour oublier tes problèmes?	57 (6.6%)	32 (7.9%)	25 (5.5%)	21 (5.3%)	36 (7.8%)	20 (5.4%)	37 (7.6%)
	Pré occ upa tion	35b. Combien de fois as-tu pensé au jeu/pari/gageure?	392 (45.5%)	210 (51.7%)	182 (39.7%)	162 (41.0%)	228 (49.2%)	127 (34.0%)	265 (54.1%)
		17. Jusqu'à quel point le jeu, les paris ou les gageures sont importants dans ta vie ?	178 (2.6%)	70 (17.2%)	108 (23.6%)	68 (17.2%)	109 (23.5%)	83 (22.3%)	94 (19.2%)
		35e. Combien de fois as-tu ressenti que le jeu, les paris ou les gageures prenaient une place trop importante dans ta vie?	39 (4.5%)	20 (4.9%)	19 (4.1%)	9 (2.3%)	30 (6.5%)	12 (3.2%)	27 (5.5%)
		35a. Combien de fois as-tu parlé de jeu/pari/gageure?	438 (5.7%)	219 (53.9%)	219 (47.8%)	190 (48.1%)	248 (53.6%)	142 (38.1%)	296 (6.4%)
	Chance	18. Es-tu une personne chanceuse?	785 (9.9%)	366 (9.1%)	419 (91.5%)	353 (89.4%)	426 (92.0%)	347 (93.0%)	437 (89.2%)
		42. Es-tu capable de prédire si tu vas gagner quand tu joues/paries/gages?	215 (24.9%)	106 (26.1%)	109 (23.8%)	67 (17.0%)	146 (31.5%)	74 (19.8%)	141 (28.8%)
Corrélat s du jeu problématique	Groupe de pairs	34e. Combien de fois as-tu fait, ou as-tu fait faire, les actions suivantes: menacer, brutaliser ou battre quelqu'un afin que cette personne te rembourse ses dettes de jeu, de pari ou de gageure	25 (2.9%)	17 (4.2%)	8 (1.7%)	4 (1.0%)	20 (4.3%)	7 (1.9%)	18 (3.7%)
		34f. Combien de fois as-tu laissé de côté tes amis qui ne jouent pas pour te tenir avec des amis qui jouent/parient/gagent?	18 (2.1%)	13 (3.2%)	5 (1.1%)	7 (1.8%)	11 (2.4%)	8 (2.1%)	10 (2.0%)
		35z. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis qui ne jouent/parient/gagent pas pour aller voir des amis qui jouent/parient/gagent?	31 (3.6%)	20 (4.9%)	11 (2.4%)	8 (2.0%)	22 (4.8%)	9 (2.4%)	22 (4.5%)
		16. Préfères-tu te tenir avec des amis qui jouent/parient/gagent?	469 (54.3%)	219 (53.9%)	250 (54.6%)	188 (47.6%)	279 (6.3%)	195 (52.3%)	273 (55.7%)
		15. Combien de tes amis jouent/parient/gagent fréquemment?	510 (59.0%)	248 (61.1%)	262 (57.2%)	208 (52.7%)	300 (64.8%)	169 (45.3%)	340 (69.4%)

DOMAINE	VARIABLES	Items (basés sur l'ICJA expérimental)	TOTAL (n = 864)	PROVINCES (n)		SEXE (n)		ÂGE (n)	
				Manitoba (n = 406)	Québec (n = 458)	Filles (n = 395)	Garçons (n = 463)	12-14 (n = 373)	15-17 (n = 490)
Aspect cognitif du jeu problématique	Motivation	35d. Combien de fois as-tu joué, parié ou gagé pour oublier tes problèmes?	57 (6.6%)	32 (7.9%)	25 (5.5%)	21 (5.3%)	36 (7.8%)	20 (5.4%)	37 (7.6%)
	Pré occ upa tion	35b. Combien de fois as-tu pensé au jeu/pari/gageure?	392 (45.5%)	210 (51.7%)	182 (39.7%)	162 (41.0%)	228 (49.2%)	127 (34.0%)	265 (54.1%)
		17. Jusqu'à quel point le jeu, les paris ou les gageures sont importants dans ta vie ?	178 (2.6%)	70 (17.2%)	108 (23.6%)	68 (17.2%)	109 (23.5%)	83 (22.3%)	94 (19.2%)
		35e. Combien de fois as-tu ressenti que le jeu, les paris ou les gageures prenaient une place trop importante dans ta vie?	39 (4.5%)	20 (4.9%)	19 (4.1%)	9 (2.3%)	30 (6.5%)	12 (3.2%)	27 (5.5%)
		35a. Combien de fois as-tu parlé de jeu/pari/gageure?	438 (5.7%)	219 (53.9%)	219 (47.8%)	190 (48.1%)	248 (53.6%)	142 (38.1%)	296 (6.4%)
	Chance	18. Es-tu une personne chanceuse?	785 (9.9%)	366 (9.1%)	419 (91.5%)	353 (89.4%)	426 (92.0%)	347 (93.0%)	437 (89.2%)
		42. Es-tu capable de prédire si tu vas gagner quand tu joues/paries/gages?	215 (24.9%)	106 (26.1%)	109 (23.8%)	67 (17.0%)	146 (31.5%)	74 (19.8%)	141 (28.8%)
Nombre d'items ayant un taux d'endossement extrêmement faible (10 répondants ou moins/cellules ombragées). L'échelle comporte 51 items.			0	1	15	18	1	13	3

Note: Les items ayant un taux d'endossement extrêmement faible sont dans les cellules ombragées.

Annexe C. Items éliminés de l'analyse factorielle par la classification

DOMAINE	VARIABLES	INDICATEURS	ITEMS	ITEMS ÉLIMINÉS DANS LA 1 ^e SOLUTION À 5 FACTEURS	ITEMS ÉLIMINÉS DANS LA SOLUTION SUIVANTE À 4 FACTEURS
Aspect cognitif du jeu problématique	Motivation	Évasion	35d. Combien de fois as-tu joué, parié ou gagé pour oublier tes problèmes?	Le meilleur coefficient de saturation de l'item se trouve dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item	
	P r é o c c u p a t i o n	Penser au jeu	35b. Combien de fois as-tu pensé au jeu/pari/gageure?		
		Importance du jeu/pari/gageure	17. Jusqu'à quel point le jeu, les paris ou les gageures sont importants dans ta vie ?		... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item
			35e. Combien de fois as-tu ressenti que le jeu, les paris ou les gageures prenaient une place trop importante dans ta vie?		... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item
		Parler du jeu	35a. Combien de fois as-tu parlé de jeu/pari/gageure?		
	Chance	Personne chanceuse	18. Es-tu une personne chanceuse?		Aucun coefficient de saturation significatif sur les facteurs
		Prédire la chance	42. Es-tu capable de prédire si tu vas gagner quand tu joues/paries/gages?		... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item

DOMAINE	VARIABLES	INDICATEURS	ITEMS	ITEMS ÉLIMINÉS DANS LA 1 ^e SOLUTION À 5 FACTEURS	ITEMS ÉLIMINÉS DANS LA SOLUTION SUIVANTE À 4 FACTEURS
	Finances	Argent de poche	41. Au cours des 3 derniers mois, quelle quantité de ton allocation ou autre argent de poche as-tu dépensé pour jouer/parier/gager?	... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item	
		Utiliser l'argent prévu pour autre chose	34b. Combien de fois as-tu pris de l'argent prévu pour ton dîner, tes vêtements, aller au cinéma, etc., pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?		
		Vente de biens personnels	34c. Combien de fois as-tu vendu des biens personnels (comme des CD, un Game Boy, etc.) pour avoir de l'argent pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?		
		Vol d'argent ou d'autres objets de valeur	34d. Combien de fois as-tu volé de l'argent ou des objets de valeur pour jouer/parier/gager ou pour rembourser tes dettes de jeu, de pari ou de gageure?	... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item	
		Dettes	35k. Combien de fois devais-tu de l'argent à des personnes à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?	... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item	
		Emprunt	34a. Combien de fois as-tu emprunté de l'argent de ta famille, amis ou autres pour jouer/parier/gager?		
		Jouer les gains	35l. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé tes gains?		
			35m. Lorsque tu as remporté un jeu/pari/gageure, combien de fois as-tu joué/parié/gagé tes gains immédiatement après?	Redondance : L'item 35l mesure mieux le concept	
	Miser plus qu'on peut se permettre	35i. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé plus que tu ne pouvais te permettre de perdre?			

DOMAINE	VARIABLES	INDICATEURS	ITEMS	ITEMS ÉLIMINÉS DANS LA 1 ^e SOLUTION À 5 FACTEURS	ITEMS ÉLIMINÉS DANS LA SOLUTION SUIVANTE À 4 FACTEURS
Conséquences négatives	Reconnaissance du problème	Sentir qu'il y a un problème	36a. Au cours des 3 derniers mois, jusqu'à quel point as-tu eu l'impression que tu avais un problème de jeu/pari/gageure?	... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item	
		Être incapable de cesser	35t. Combien de fois as-tu souhaité arrêter de jouer/parier/gager de l'argent, mais qu'en même temps tu pensais ne pas pouvoir y arriver?		Mauvaise formulation, mesure deux concepts Coefficients de saturation élevés sur deux facteurs
		Évitement	35s. Combien de fois as-tu eu l'impression qu'il serait mieux pour ton bien-être d'arrêter de jouer/parier/gager?		
	Conséquences personnelles	Critiques	35w. Combien de fois des gens ont-ils critiqué tes habitudes de jeu/pari/gageure ou t'ont-ils dit que tu avais un problème de jeu/pari/gageure, peu importe si tu pensais que c'était vrai ou non?	Coefficients de saturation élevés sur deux facteurs Redondance : L'énoncé 35v mesure mieux le concept	
		Plaintes	35v. Combien de fois ta famille ou tes amis se sont-ils plaint que tu jouais/pariais/gageais trop?		
		Frustration	35o. Combien de fois tes habitudes de jeu t'ont-elles fait ressentir de la frustration?		
		Stress	35p. Combien de fois tes habitudes de jeu t'ont-elles fait ressentir du stress?		
		Se sentir mal	35n. Combien de fois t'es-tu senti mal au sujet de ta façon de jouer/parier/gager ou par rapport à ce qui arrive quand tu joues/paries/gages?		
		Se sentir coupable	35q. Combien de fois t'es-tu senti coupable par rapport au montant d'argent perdu lors de jeux/paris/gageures?		
		Se sentir déprimé	35r. Combien de fois t'es-tu senti triste ou déprimé par rapport à la somme d'argent que		

DOMAINE	VARIABLES	INDICATEURS	ITEMS	ITEMS ÉLIMINÉS DANS LA 1 ^e SOLUTION À 5 FACTEURS	ITEMS ÉLIMINÉS DANS LA SOLUTION SUIVANTE À 4 FACTEURS
Corrélat du jeu problématique	Groupe de pairs	Intimidation	34e. Combien de fois as-tu fait, ou as-tu fait faire, les actions suivantes: menacer, brutaliser ou battre quelqu'un afin que cette personne te rembourse ses dettes de jeu, de pari ou de gageure?		
		Changer d'amis	34f. Combien de fois as-tu laissé de côté tes amis qui ne jouent pas pour te tenir avec des amis qui jouent/parient/gagent?		... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item
		Se tenir avec des amis	35z. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis qui ne jouent/parient/gagent pas pour aller voir des amis qui jouent/parient/gagent?		
		Amis joueurs	16. Préfères-tu te tenir avec des amis qui jouent/parient/gagent?	... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item	
		Fréquence de jeu des amis	15. Combien de tes amis jouent/parient/gagent fréquemment?	... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item	
		Pression des pairs pour jouer	35y. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé à cause de la pression que les autres ont exercée sur toi?	... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de l'item Coefficients de saturation élevés sur deux facteurs	
			35x. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé surtout parce que tes amis jouaient/pariaient/gageaient?	... dans un facteur qui n'est pas en accord avec la classification conceptuelle initiale de	

Annexe D - Examen des données manquantes des participants

Parmi l'échantillon de joueurs, 682 ont répondu à l'ensemble des 26 items de l'ICJA et 182 avaient des données manquantes et ont donc été éliminés. Des analyses ont été effectuées afin d'identifier des particularités ou des différences chez les jeunes qui avaient des données manquantes.

Une observation-clé est qu'une majorité de participants (52.7 %) qui avaient des données manquantes ont cessé de remplir le questionnaire après avoir répondu à la question concernant les habitudes de jeu (question #29). Approximativement un tiers (environ 30 %) des cas de données manquantes ont sauté des questions, n'ayant pas répondu à plus de 10 % des items. Finalement, environ 20 % des participants qui avaient des données manquantes n'ont pas répondu à un ou deux items.

Lorsqu'ils étaient comparés avec les participants qui avaient des données complètes, ceux dont les données étaient incomplètes étaient plus jeunes ($\bar{m} = 14,40$ ans, $\text{é.-t.} = 1.8$ comparativement à $\bar{m} = 14.69$, $\text{é.-t.} = 1.7$), $t(861) = 3.87$, $p < .001$. Cette différence se reflète dans la distribution des niveaux de scolarité: 29.7 % des cas éliminés sont des élèves de secondaire I, comparativement à 14.2 % des cas sélectionnés. Cela se reflète également dans la proportion d'élèves ayant rapporté avoir occupé un emploi rémunéré au cours des trois dernier mois (51.6 % de l'échantillon qui n'a pas été inclus dans l'étude par rapport à 58.8 %), $\chi^2 = 3.84$, $p < .05$. Les distributions en fonction du sexe, la façon de vivre (c.-à-d., la proportion de jeunes qui habitent avec leurs deux parents) et du type de résidence (plus de 80 % vivant dans une maison) ne sont pas différentes entre les deux groupes. Les participants qui avaient des données complètes étaient plus souvent caucasiens (80.9 % par rapport à 74.7 %), $\chi^2 = 4.49$, $p < .05$.

Le tableau D1 illustre le niveau d'accès à différents types de jeu. Les résultats montrent que le groupe qui présente des données manquantes a moins facilement accès à différents types de jeux, comparativement au groupe ayant des données complètes. Cela est probablement relié à leur plus jeune âge.

Tableau D1. Proportion ayant un accès facile au jeu chez les groupes ayant des données complètes et incomplètes

Activités de jeu/pari/gageure	Données complètes % (n = 682)	Données incomplètes % (n = 182)	Total % (n = 864)
Billets de loterie	48.7	33.3	45.6****
Billets de loterie instantanée/« gratteux »	66.4	54.1	63.9***
Billets de tirage/collecte de fonds	60.7	52.4	59.0*
Jeux de dés, cartes, société	67.6	60.6	66.2
Appareils de loterie vidéo	24.2	20.1	23.4
Machines à sous de casino, hippodrome	18.9	18.2	18.8
Jeux vidéo ou d'arcade (pour de l'argent)	63.0	68.0	64.0
Jeu sur Internet	61.3	58.1	60.6
Pari sportif	44.1	42.6	43.8

Pools de sport/jeux	61.5	50.6	59.3***
Jouer à l'aide d'un preneur de paris	15.5	16.1	15.6
Courses de chevaux	26.4	22.6	25.7
Jeux de table dans des casinos	17.5	19.9	18.0
Parier sur sa propre performance ou sur celle d'une autre personne	69.3	59.2	67.3***
Parier ou gager que tu es capable de faire quelque chose	76.9	66.3	74.7***
Parier ou gager que quelqu'un d'autre est capable de faire quelque chose	74.0	66.9	72.6*
Bingo	64.2	58.8	63.1
Autre	22.4	21.4	22.2

Khi-deux utilisé pour comparer les proportions

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$, **** $p < .0001$

Cependant, Il n'y avait aucune différence entre les deux groupes, en ce qui a trait au type de jeu pratiqué. Comme le montre le tableau ci-dessous, les élèves qui avaient des données complètes et qui ont été retenus dans les analyses jouent de façon proportionnelle aux mêmes jeux que ceux ayant été exclus des analyses en raison de données manquantes.

Tableau D2. Participation au jeu chez les groupes ayant des données complètes et incomplètes

Activités de jeu/pari/gageure	Inclus ($n = 682$)	Non inclus ($n = 182$)	Total ($n = 864$)
Billets de loterie	13.9	9.1	12.9
Billets de loterie instantanée/« gratteux »	39.2	33.9	38.1
Billets de tirage/collecte de fonds	25.7	20.1	24.5
Jeux de dés, cartes, société	39.6	40.4	39.8
Appareils de loterie vidéo	6.4	6.9	6.5
Machines à sous de casino, hippodrome	4.7	5.8	4.9
Jeux vidéo ou d'arcade (pour de l'argent)	23.5	26.3	24.1
Jeu sur Internet	12.1	16.6	13.1
Pari sportif	12.2	9.8	11.7
Pools de sport/jeux	26.2	21.7	25.2
Jouer à l'aide d'un preneur de paris	2.0	1.2	1.8

Courses de chevaux	4.3	4.6	4.3
Jeux de table dans des casinos	7.1	7.6	7.2
Parier sur sa propre performance ou sur celle d'une autre personne	26.3	28.4	26.7
Parier ou gager que tu es capable de faire quelque chose	38.6	34.7	37.8
Parier ou gager que quelqu'un d'autre est capable de faire quelque chose	33.5	28.1	32.4
Bingo	12.9	14.9	13.3
Autre	9.1	9.2	9.1

Khi-deux utilisé pour comparer les proportions

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$, **** $p < .0001$,

Dans l'ensemble, l'échantillon d'élèves exclus de l'analyse factorielle et des analyses de classification, à l'exception d'être plus jeune et de ne pas être caucasien, est similaire à l'échantillon retenu.

Annexe E. Version finale de l'ICJA

Si tu n'as pas joué de l'argent à aucune des activités ci-dessus, au cours des 3 derniers mois, tu termines le questionnaire ici. Merci!

20. AU COURS DES 3 DERNIERS MOIS, combien d'argent au total as-tu perdu en jouant/parlant/gageant? ,00 \$
 Si tu n'as pas perdu d'argent, inscris "0" (en dollars).

Encore une fois, les questions suivantes concernent tes habitudes de jeu, de pari ou de gageure, pour de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur, au cours des TROIS DERNIERS MOIS.

	Jamais	Parfois	La plupart du temps	Presque toujours
21. Combien de fois t'es-tu senti coupable par rapport au montant d'argent perdu lors de jeux/paris/gageures?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Combien de fois as-tu manqué ou abandonné une activité (comme un sport d'équipe ou un groupe de musique) à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé plus que tu ne pouvais te permettre de perdre?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Combien de fois as-tu pensé au jeu/pari/gageure?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Combien de fois t'es-tu senti triste ou déprimé par rapport à la somme d'argent que tu avais perdue en jouant/parlant/gageant?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
26. Combien de fois as-tu manqué des rencontres familiales pour jouer/parier/gager?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27. Combien de fois as-tu parié de jeu/pari/gageure?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir de la frustration?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis qui ne jouent/parient/gagent pas pour aller voir des amis qui jouent/parient/gagent?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
30. Combien de fois as-tu planifié tes activités de jeu/pari/gageure?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
31. Combien de fois t'es-tu senti mal au sujet de ta façon de jouer/parier/gager ou par rapport à ce qui arrive quand tu joues/parles/gages?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
32. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis pour plutôt aller jouer/parier/gager?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
33. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé tes gains?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
34. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir du stress?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
35. Combien de fois ta famille ou tes amis se sont-ils plaint que tu jouais/parlais/gageais trop?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
36. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé pendant des périodes plus longues que prévu?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
37. Combien de fois as-tu eu l'impression qu'il serait mieux pour ton bien-être d'améter de jouer/parier/gager?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
38. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé alors que tu devais être en train de faire tes devoirs?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
39. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé des sommes plus importantes que prévu?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
40. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont causé des problèmes financiers?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
41. Combien de fois as-tu eu de la difficulté à rembourser tes dettes de jeu/pari/gageure?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
42. Combien de fois a-t-on fait pression sur toi, de quelque façon que ce soit, pour que tu paies ce que tu dois après avoir perdu à un jeu/pari/gageure?.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1741506756

Parfois, les gens font des choses à cause du jeu, des paris ou des gageures pour de l'argent. Dis combien de fois tu as fait les choses suivantes au cours des TROIS DERNIERS MOIS.

	Jamais	1 à 3 fois	4 à 6 fois	7 fois ou plus
43. Combien de fois as-tu emprunté de l'argent de ta famille, amis ou autres pour jouer/parier/gager?.....	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
44. Combien de fois as-tu pris de l'argent prévu pour ton dîner, tes vêtements, aller au cinéma, etc., pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?.....	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
45. Combien de fois as-tu vendu des biens personnels (comme des CD, un Game Boy, etc.) pour avoir de l'argent pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?.....	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
46. Combien de fois as-tu fait, ou as-tu fait faire, les actions suivantes: menacer, brutaliser ou battre quelqu'un afin que cette personne te rembourse ses dettes de jeu, de pari ou de gageure?.....	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Annexe F. Cadre, calcul des scores et classifications de l'ICJA

Cadre et items du questionnaire

DOMAINE	VARIABLES	INDICATEURS	ITEMS
Sociodémographique	Sexe	Garçon ou fille	De quel sexe es-tu?
	Âge	Années	Quel âge as-tu?
Habitudes de jeu	Jeu	Activités de jeu et fréquence	1a – 19a. Au cours des 3 derniers mois, combien de fois as-tu joué, parié ou gagé de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur aux activités suivantes? (liste des activités de jeu/pari/gageure)?
	Durée	Temps de jeu/séance	1b – 19b. Environ combien de temps par semaine as-tu passé à faire chaque activité [liste des activités de jeu/pari/gageure]?
	Dépenses	Somme d'argent pariée par mois	20. Au cours des 3 derniers mois, combien d'argent au total as-tu perdu en jouant/pariant/gageant?
Conséquences psychologiques	Sentiments négatifs	Frustration	28. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir de la frustration?
		Stress	34. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir du stress?
		Se sentir mal	31. Combien de fois t'es-tu senti mal au sujet de ta façon de jouer/parier/gager ou par rapport à ce qui arrive quand tu joues/paries/gages?
		Se sentir coupable	21. Combien de fois t'es-tu senti coupable par rapport au montant d'argent perdu lors de jeux/paris/gageures?
		Se sentir déprimé	25. Combien de fois t'es-tu senti triste ou déprimé par rapport à la somme d'argent que tu avais perdue en jouant/pariant/gageant?
		Cesser le jeu	37. Combien de fois as-tu eu l'impression qu'il serait mieux pour ton bien-être d'arrêter de jouer/parier/gager?

Conséquences sociales	Évitement	Ne pas faire les devoir pour aller jouer	38. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé alors que tu devais être en train de faire tes devoirs?
		Manquer ou abandonner des activités	22. Combien de fois as-tu manqué ou abandonné une activité (comme un sport d'équipe ou un groupe de musique) à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?
		Manquer des rencontres familiales	26. Combien de fois as-tu manqué des rencontres familiales pour jouer/parier/gager?
		Manquer des rencontres avec des amis	32. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis pour plutôt aller jouer/parier/gager?
		Se tenir avec des amis	29. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis qui ne jouent/parient/gagent pas pour aller voir des amis qui jouent/parient/gagent?
	Critiques	Plaintes	35. Combien de fois ta famille ou tes amis se sont-ils plaints que tu jouais/pariais/gageais trop?

Conséquences financières	Financement du jeu	Utiliser de l'argent prévu pour autre chose	44. Combien de fois as-tu pris de l'argent prévu pour ton dîner, tes vêtements, aller au cinéma, etc., pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?	
		Vendre des biens personnels	42. Combien de fois as-tu vendu des biens personnels (comme des CD, un Game Boy, etc.) pour avoir de l'argent pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?	
		Emprunter	43. Combien de fois as-tu emprunté de l'argent de ta famille, amis ou autres pour jouer/parier/gager?	
	Problèmes financiers	Miser plus qu'on ne peut se permettre	23. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé plus que tu ne pouvais te permettre de perdre?	
		Problèmes monétaires	40. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont causé des problèmes financiers?	
		Difficulté à rembourser les dettes	41. Combien de fois as-tu eu de la difficulté à rembourser tes dettes de jeu/pari/gageure?	
		Pression à rembourser les dettes	42. Combien de fois a-t-on fait pression sur toi, de quelque façon que ce soit, pour que tu paies ce que tu dois après avoir perdu à un jeu/pari/gageure?	
		Intimidation	46. Combien de fois as-tu fait, ou as-tu fait faire, les actions suivantes: menacer, brutaliser ou battre quelqu'un afin que cette personne te rembourse ses dettes de jeu, de pari ou de gageure?	
	Conséquences de la préoccupation et du contrôle réduit	Préoccupation	Penser au jeu	24. Combien de fois as-tu pensé au jeu/pari/gageure?
			Parler du jeu	27. Combien de fois as-tu parlé de jeu/pari/gageure?
contrôle réduit		Planifier le jeu	30. Combien de fois as-tu planifié tes activités de jeu/pari/gageure?	
		Jouer plus d'argent que prévu	39. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé des sommes plus importantes que prévu?	
		Jouer plus longtemps que prévu	36. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé pendant des périodes plus longues que prévu?	

Échelles de réponse

Sexe	masculin, féminin
Âge	11 ans; 12 ans; 13 ans; 14 ans; 15 ans; 16 ans; 17 ans; 18 ans et plus
Questions 1a à 19a	Pas au cours des 3 derniers mois; 1 fois/mois ou moins; 2 à 3 fois/mois; environ 1 fois/semaine; 2 à 6 fois/semaine; tous les jours
Questions 1b à 19b	15 min. ou moins; 30 min. ; 1 heure; 2 heures; 3 heures; 4 heures; 5 heures; 6 heures ou plus... par semaine.
Questions 20	noter le montant en dollars
Questions 21 à 42	jamais = 0; parfois = 1; la plupart du temps = 2; presque toujours = 3
Questions 43 à 46	jamais = 0; 1 à 3 fois = 1; 4 à 6 fois = 2; 7 fois ou plus = 3

Calcul des scores

a) Temps passé à jouer

- Le temps passé à jouer est mesuré en fonction des options de réponses suivantes pour chaque activité de jeu et elles sont additionnées pour l'ensemble des jeux : 0 = 0; 15 minutes = .25; 30 minutes = .50; 1 heure = 1; 2 heures = 2; 3 heures = 3; 4 heures = 4; 5 heures = 5; 6 heures ou plus = 6

b) Items du questionnaire sur les conséquences

Pour chaque domaine, additionner les items selon les échelles de réponse ci-dessus.

Conséquences psychologiques

- Additionner les items 21, 25, 28, 31, 34, 37. Les scores vont de 0 à 18.

Conséquences sociales

- Additionner les items 22, 26, 29, 32, 35, 38. Les scores vont de 0 à 18.

Conséquences financières

- Additionner les items 23, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46. Les scores vont de 0 à 24.

Préoccupation et contrôle réduit

- Additionner les items 24, 27, 30, 33, 36, 39. Les scores vont de 0 à 18

Classification des sous-types d'adolescents joueurs à risque

Il y a cinq catégories de classification du risque de jeu, basées sur les seuils de cotation suivants. Une classification globale d'un individu est le plus haut degré de risque atteint dans l'un des cinq domaines.

Domaine	Jeu à risque négligeable	Jeu à faible risque	Jeu à risque modéré	Jeu problématique
Conséquences psychologiques	0	1 à 2	3 à 8	9 et+
Conséquences sociales	0	1	2 à 5	6 et+
Conséquences financières	0	1	2 à 5	6 et+
Préoccupation/contrôle réduit	0	1 à 4	5 à 9	10 et+
Temps passé à jouer	1 ou moins	1.25 à 3.75	4 à 11.75	12 et+

Annexe G. Exemples de classifications de l'ICJA

Le tableau A1 présente les cotes des domaines pour les adolescents classés dans les quatre catégories de jeu. De brèves descriptions d'adolescents classés dans chaque catégorie sont présentées ci-dessous afin de donner au lecteur une compréhension plus approfondie du continuum de risque et de conséquences reliées au jeu. Les noms des personnes ont été modifiés. Les descriptions sont basées sur les réponses à l'ICJA et lorsque possible, l'information obtenue lors de l'entrevue clinique est ajoutée.

Tableau A1. Exemples des scores des domaines pour les joueurs classés dans chaque catégorie de jeu

Catégorie de jeu	Conséquences psychologiques		Conséquences sociales		Conséquences financières		Préoccupation/contrôle réduit		Temps passé à jouer	
	Score	Catégorie	Score	Catégorie	Score	Catégorie	Score	Catégorie	Score	Catégorie
Jeu problématique										
Fu (17 ans) - 781	13	Probl.	7	Probl.	11	Probl.	12	Probl.	3	Faible
Marina (13 ans) - 9469	11	Probl.	9	Probl.	7	Probl.	5	Mod.	3.25	Faible
Jason (12 ans) -3034	7	Mod.	9	Probl.	9	Probl.	6	Mod.	6	Mod.
Judith (15 ans)- 2027	10	Probl.	3	Mod.	0	Négl.	1	Faible	1	Faible
Jeu à risque modéré										
Eric (17 ans) - 4025	4	Mod.	0	Négl.	2	Mod.	5	Mod.	1	Négl.
Steven (15 ans) - 9975	1	Faible	2	Mod.	0	Négl.	7	Mod.	4.5	Mod.
Jeu à faible risque										
Phillip (13 ans) - 2091	0	Négl.	0	Négl.	1	Faible	2	Faible	3	Faible
William (16 ans) - 2033	0	Négl.	0	Négl.	1	Faible	2	Faible	1.5	Faible
Jeu à risque négligeable										
Helen (15 ans) - 2053	0	Négl.	0	Négl.	0	Négl.	0	Négl.	0.25	Négl.
Samuel (17 ans) - 4047	0	Négl.	0	Négl.	0	Négl.	0	Négl.	1	Négl.

Descriptions des élèves dans la catégorie de jeu problématique

Fu a 17 ans et est un élève à sa première année de Cegep. Il travaille approximativement 20 heures par semaine. Il achète des billets de loterie instantanée ou des « gratteux » deux à trois fois par mois, il joue aux dés ou aux cartes pour de l'argent une fois par semaine et il joue environ une fois par mois à des jeux d'arcade ou à des jeux vidéo pour de l'argent. Il passe environ une heure par semaine au jeu et a perdu près de 200 \$ au cours des trois derniers mois. Bien qu'il mentionne que le jeu n'est pas du tout important dans sa vie, Fu dit prendre souvent l'argent prévu pour son dîner ou ses vêtements pour jouer. De plus, il arrive souvent en retard à l'école ou s'en absente à cause du jeu. Il pense au jeu presque toujours et joue avec de plus importantes sommes d'argent ou pour des périodes plus longues que prévu. Il retourne presque toujours un autre jour pour essayer de « se refaire » ou de récupérer l'argent perdu au jeu.

Marina a 13 ans et est une élève de secondaire I. Elle dispose de 20 \$ à 50 \$ par mois d'argent de poche et provenant de revenu d'emplois et elle dit prendre tout ce montant pour jouer ou parier. Elle a accès à des billets de loterie ou à des « gratteux » environ une fois par semaine, elle joue aux cartes ou aux dés pour de l'argent une fois par semaine et elle parie tous les jours sur sa propre performance ou celle d'une autre personne. Elle passe approximativement trois heures par semaine à ces activités. Cependant, elle rapporte une perte de seulement 15 \$ au cours des trois derniers mois (ce qui est probablement inférieur au montant réel). Elle donne les raisons suivantes pour jouer/parier : pour s'amuser, pour l'excitation reliée à la prise de risque, pour le besoin d'argent et pour composer avec le stress, la colère et la frustration. Elle a emprunté de l'argent pour jouer (quatre fois), vendu des biens personnels, a été menacée pour qu'elle rembourse ses dettes de jeu et elle a manqué de l'école une fois pour aller jouer. Elle a joué quelquefois plus d'argent qu'elle ne le voulait et pour de plus longues périodes. Elle se sent presque toujours coupable par rapport au jeu. Elle pense presque toujours qu'il serait mieux pour son bien-être d'arrêter de jouer. La plupart du temps, des personnes significatives pour elle ont critiqué ses activités de jeu.

Jason a 12 ans. Il est en 6^e année et vit avec ses deux parents. Il dit avoir plus de 200 \$ par mois, provenant d'argent de poche et de petits emplois. Il joue aux dés/cartes pour de l'argent environ deux à trois fois par mois, joue aux jeux d'arcade et vidéo pour de l'argent plusieurs fois par semaine (cinq heures par semaine) et mise sur des paris sportifs une fois par mois. Il mentionne avoir perdu 125 \$ au jeu, au cours des trois derniers mois. Au cours des trois derniers mois, Jason a emprunté de l'argent une à trois fois pour jouer et il dit jouer/parier presque toujours plus d'argent qu'il ne peut se permettre de perdre. Presque toujours, il sent qu'il serait mieux pour son bien-être d'arrêter de jouer. Il manque souvent des rencontres avec des amis qui ne jouent/parient pas pour aller voir des amis qui jouent/parient. Jason n'a pas participé à l'entrevue clinique.

Judith a 15 ans et est une élève de secondaire IV. Elle est considérée avoir un comportement de jeu problématique à l'ICJA principalement en raison d'un score de 10 dans le domaine des conséquences psychologiques. En termes d'activités de jeu, elle mentionne acheter seulement des billets de tirage ou de collectes de fonds une fois par mois ou moins. Au cours des trois derniers mois, elle a perdu environ 2 \$. Elle dit se sentir presque toujours coupable ou triste par rapport au montant d'argent perdu et sent presque toujours qu'il serait mieux pour son bien-être d'arrêter de jouer. L'entrevue clinique a révélé que lorsqu'elle était jeune, sa mère lui achetait des « gratteux » mais sa mère a cessé de le faire depuis, en raison des limites d'âge sur le plan légal. Judith est préoccupée par le désir secret d'obtenir ces billets et d'y avoir un accès libre lorsqu'elle aura 18 ans. Judith a coté à un des critères du DSM-IV, mentionnant qu'elle est retournée jouer un autre jour (même si c'était pour moins de 1 \$) pour tenter de « se refaire » ou de récupérer l'argent perdu.

Descriptions d'élèves dans la catégorie de jeu à risque modéré

Éric a 17 ans et est un élève de secondaire IV. Il gagne plus de 200 \$ par mois. Sa mère lui achète des billets de loterie cinq fois par mois. Il dit que le jeu n'est pas du tout important pour lui mais il pratique plusieurs activités de jeu. Il joue aux cartes ou aux dés pour de l'argent trois fois par mois. Il parie sur des événements sportifs (environ 15 parties de basket ou de hockey regardées à la télévision au cours des trois derniers mois, principalement avec des amis). À chaque partie, il parie entre 2 \$ et 20 \$ et estime avoir perdu 40 \$ au cours des trois derniers mois. Il a également parié sur des jeux d'adresse durant la même période, misant 5 \$ à chaque fois. Dix fois par semaine, il joue à des jeux de dés et y a dépensé environ 10 \$ par semaine (120 \$ au cours des trois derniers mois). Il ne parle pas à ses parents de ses habitudes de jeu, par peur de leur désapprobation. Son père était joueur pathologique dans le passé. Ses amis lui disent parfois qu'il devrait jouer moins. Il a joué une à cinq fois pour tenter de « se refaire » ou de récupérer l'argent perdu. Il sent parfois qu'il joue trop mais il dit avoir un sentiment d'excitation lorsqu'il joue. Il pense que le jeu ne constitue pas un problème, car il estime pouvoir cesser quand il veut.

Steven a 15 ans et est un élève de secondaire III. Il dispose d'environ 50 \$ par mois. Il mentionne que le jeu est très important pour lui. Une fois par mois, il obtient des « gratteux » de la part de ses parents. Il a parié sur des sports une fois par mois (10 \$ à chaque fois), sur des jeux d'adresse une fois au cours des trois derniers mois et il joue aux cartes une fois par semaine (5 \$ à chaque fois). Il parie sur des jeux vidéo trois fois par mois. Il a estimé avoir perdu 65 \$ au cours des trois derniers mois. Il pense parfois que le jeu devient trop important et il joue parfois plus d'argent que prévu. Des personnes significatives (sa mère) ont parfois critiqué ses habitudes de jeu. Il manque parfois des rencontres avec des amis pour aller jouer. Le clinicien a eu l'impression que Steven sous-estimait l'importance du jeu dans sa vie et combien de temps il passait à jouer ou à penser au jeu.

Descriptions d'élèves dans la catégorie de jeu à faible risque

Phillip est âgé de 13 ans et est en secondaire I. Il dispose de moins de 10 \$ par mois d'argent de poche. Il joue à des jeux vidéo ou à des jeux d'arcade pour de l'argent, participe à des pools de sport et parie sur la performance d'une autre personne. Il passe environ trois heures par semaine à ces activités et rapporte avoir perdu 5 \$ au cours des trois derniers mois. Il parie parfois parce qu'il est en colère ou frustré ou parce qu'il a besoin d'argent. Il mentionne prendre parfois l'argent prévu pour son dîner ou des activités de loisirs pour aller jouer et parfois, il pense au jeu et parle du jeu.

William a 16 ans et est un élève de secondaire III. Il travaille 20 heures par semaine et gagne plus de 200 \$ par mois. Il achète des « gratteux » trois fois par mois, va au bingo une fois par mois, parie sur sa propre performance ou celle d'une autre personne deux à trois fois par mois et il a perdu environ 10 \$ au cours des trois derniers mois. Parfois, il parle du jeu ou pense au jeu et lorsqu'il gagne, il joue ses gains immédiatement. Il ne pense pas avoir un problème de jeu. Il prend parfois l'argent prévu pour son dîner ou ses vêtements pour jouer.

Descriptions d'élèves dans la catégorie de jeu à risque négligeable

Helen a 16 ans et est de secondaire V. Elle travaille plus de 20 heures par semaine et dispose de plus de 200 \$ par mois. Elle a acheté des billets de collecte de fonds deux ou trois fois au cours des trois derniers mois, totalisant 1 \$. Elle ne rapporte aucune conséquence ou préoccupation.

Samuel a 17 ans et est de secondaire V. Il a entre 50 \$ et 100 \$ d'argent de poche par mois. Il rapporte faire des paris sportifs, participer à des pools de sports et jouer aux dés ou parier sur la performance d'une autre personne. Il passe moins d'une heure par semaine à des activités de jeu et a perdu approximativement 50 \$ au cours des trois derniers mois. Il ne rapporte aucun des indicateurs de risque et dit que le jeu n'est pas du tout important pour lui. L'entrevue clinique n'a révélé aucun signe de jeu problématique.

Le tableau A2 montre la distribution des réponses à certains items inclus dans l'instrument préliminaire et qui n'ont pas été retenus dans la version finale de l'ICJA. Ces items demandent si le participant ou d'autres personnes dans sa vie ont l'impression que le jeu est un problème ou qu'il devient trop important. L'examen de l'endossement de ces items donne une compréhension plus approfondie du profil des élèves classés dans les différentes catégories de jeu. Essentiellement, l'information est une validation à posteriori informelle des seuils de cotation développés, basée sur les percentiles.

Tableau A2. Proportions d'élèves ou de familles ou d'amis d'élèves endossant la croyance que le jeu est un problème

Item	Risque négligeable %		Faible risque %		Risque modéré %		Jeu problématique %	
	Parfois	La plupart du temps ou presque toujours	Parfois	La plupart du temps ou presque toujours	Parfois	La plupart du temps ou presque toujours	Parfois	La plupart du temps ou presque toujours
35e. Combien de fois as-tu ressenti que le jeu, les paris ou les gageures prenaient une place trop importante dans ta vie?	0	0	2.2	0	6.8	.6	28.2	7.7
35t. Combien de fois as-tu souhaité arrêter de jouer/parier/gager de l'argent, mais qu'en même temps tu pensais ne pas pouvoir y arriver?	.7	0	.6	1.0	7.3	5.6	28.2	2.6
35w. Combien de fois des gens ont-ils critiqué tes habitudes de jeu/ pari/gageure ou t'ont-ils dit que tu avais un problème de jeu/pari/gageure, peu importe si tu pensais que c'était vrai ou non?	0	0	.6	0	9.0	0	2.5	18.0
36a. Au cours des trois derniers mois, combien de fois as-tu senti que tu pourrais avoir un problème de jeu?	.7	0	0	0	9.0	1.2	28.2	7.7
Score le plus élevé parmi les cinq items ci-dessus, c.-à-d., admettre qu'il y a un problème ou la famille ou les amis ont dit qu'il y avait un problème.	1.3	0	3.2	1.0	19.8	7.4	3.8	33.3