

Chapitre 9

Jeux de hasard et d'argent

Serge Chevalier

Institut national de santé publique

Anne-Elyse Deguire

Rina Gupta

Jeffrey Derevensky

Université McGill

Centre international d'étude sur le jeu et les
comportements à risque chez les jeunes

Introduction

Ce n'est que récemment que les jeux de hasard et d'argent ont été identifiés, par les professionnels de la santé, comme un risque pour la santé pouvant même mener à la pathologie (Castellani, 2000). Bien que pour la majorité des personnes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent, cette activité demeure ludique et prête à peu de conséquences (Chevalier et autres, 2001), chez certains, le comportement est maladapté et peut mener à l'expérience de divers problèmes pouvant nécessiter le recours à des services de santé (Gupta et Derevensky, 1998a; Gupta et Derevensky, 2000; Derevensky et Gupta, 2000b).

Par ailleurs, lorsque l'on considère que cette activité est souvent présentée sous ses formes les plus séduisantes, qu'elle est largement accessible, qu'elle procure un niveau d'excitation accru et que les adolescents sont généralement attirés par des activités présentant un certain niveau de risque, il est raisonnable d'entretenir des inquiétudes face à la participation des adolescents aux jeux de hasard et d'argent. En effet, les jeunes semblent plus susceptibles que les adultes de participer à de tels jeux ainsi que de développer des problèmes avec le jeu (Shaffer et Hall, 1996). En quête d'une identité personnelle et envahi par un sentiment de manque à gagner, l'adolescent, qui évolue dans une société qui ne lui confère qu'un rôle de second plan, tend à expérimenter différents rôles qui lui ouvriront le passage vers le monde adulte. Par ailleurs, le fait d'évoluer à l'intérieur d'un pays industrialisé où les principales valeurs reposent sur la consommation, les gratifications immédiates et le surpassement de soi, explique en partie pourquoi certains adolescents sont en proie à adopter des conduites à risque et à développer des difficultés d'adaptation (Le Breton, 2002). Au même titre que d'autres comportements à risque, les jeux de hasard et d'argent représentent à cet effet une opportunité d'accéder rapidement au statut valorisé tout en étant un moyen illusoire d'échapper aux tourments émotionnels que vivent certains de nos adolescents. Bien que la majorité des adolescents participent à cette activité sans vivre de conséquences négatives, certains pourront encourir des difficultés importantes. Dans cette perspective, le jeu devient une

On définit ici les jeux de hasard et d'argent comme l'ensemble des jeux où des paris sont placés, qu'il s'agisse de paris sous forme d'argent, d'objets ou d'actions.

Depuis février 2000, la vente de billets de loterie, de loteries instantanées et de paris sportifs est interdite aux mineurs.

préoccupation de santé publique. La participation des jeunes au jeu est un comportement qu'il importe de mesurer et de suivre dans le temps afin de constater son évolution et les problèmes afférents.

Dans ce chapitre, nous proposons d'abord un survol des écrits portant sur les bénéfiques et problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent; nous voyons aussi le profil des joueurs et de ceux qui ont des problèmes de jeu chez les jeunes. Nous présentons ensuite les résultats de l'enquête, lesquels sont précédés de la définition des mesures et indices dont ils découlent. Finalement, ces résultats sont discutés, ce qui nous permet de conclure sur le potentiel informationnel de nos données et les étapes prioritaires à franchir.

9.1 Mise en contexte

9.1.1 Jeux de hasard et d'argent

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

Au Canada, les jeux de hasard sont circonscrits par le Code criminel. Tous les jeux où aucune tierce personne ne prélève une part des mises sont permis. Seules les provinces peuvent gérer directement des jeux (loteries, casinos ou autres) ou encadrer des jeux (ceux à des fins caritatives ou ceux par des gouvernements autochtones autonomes) avec prélèvement. Tous les autres jeux de hasard et d'argent sont illégaux (par exemple, les paris sportifs auprès d'un preneur aux livres ou les casinos/bingos sur Internet). Au Québec, le gouvernement a mandaté Loto-Québec et la Régie des alcools, des courses et des jeux pour gérer et régir les jeux de hasard et d'argent offerts par l'État. Ces jeux sont réservés à une clientèle adulte seulement. En effet, à la suite de plusieurs pressions sociales, le gouvernement du Québec a adopté, en février 2000, une loi interdisant la vente de billets de loterie aux personnes âgées de moins de 18 ans (incluant les loteries instantanées et les paris sportifs). Il faut également avoir atteint la majorité pour entrer dans les casinos, les salles de bingo, les lieux où les appareils de loterie vidéo sont disponibles ainsi que pour placer des mises sur les courses de chevaux, que ce soit dans les hippodromes ou les salons de paris hors piste.

Malgré ces restrictions, les jeunes sont nombreux à s'adonner aux jeux de hasard et d'argent. Les données de l'édition 2000 de *l'Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire* révèlent un taux de participation à vie de 70 % chez cette population (Chevalier et autres, 2002). Il importe toutefois de noter que les jeunes peuvent s'adonner à cette activité sans avoir recours aux jeux étagés. Ils vont alors participer à des parties de cartes; ils vont parier sur des événements sportifs; ils vont aussi gager sur des jeux auxquels ils participent et où les habiletés et l'adresse sont plus présentes (une partie de billard ou de quilles).

9.1.2 Déterminants associés à la participation des jeunes aux jeux de hasard et d'argent¹

Ainsi, contrairement à d'autres comportements pouvant entraîner une dépendance, les jeux de hasard et d'argent ont ceci de particulier : toute activité peut devenir un jeu de cette nature. Il existe toutefois quelques déterminants ou facteurs associés qui sont susceptibles d'influencer la participation des jeunes aux jeux de hasard et d'argent.

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

Aussi, l'argent disponible (plus les jeunes disposent d'argent plus ils jouent – Fisher et Balding, 1996; Pugh et Webley, 2000) et certaines variables ethnoculturelles (les caucasiens ont moins tendance à jouer que les autres – Westphal et autres, 2000; Stinchfield et autres, 1997) sont aussi associés à la participation aux jeux de hasard et d'argent.

La relation entre l'année d'études (ou l'âge) et le jeu s'avère moins nette. Certaines études n'ont pas trouvé de relation (Frank, 1990; Derevensky et autres, 1996; Wynne et autres, 1996) alors que d'autres concluent que la participation au jeu augmente avec l'âge (ou l'année d'études) des jeunes (Arcuri et autres, 1985; Huxley et Carroll, 1992; Fisher, 1993; Ladouceur et autres, 1994a; Derevensky et autres, 1996; Adebayo, 1998). Les différences observées pourraient notamment être dues à l'âge dissemblable des populations visées, aux tailles échantillonnelles et aux différences entre les instruments de mesure.

9.1.3 Types de joueurs

La littérature actuelle portant sur les jeunes et le jeu révèle que la majorité des jeunes s'adonnent à cette activité sans subir l'expérience de conséquences négatives, alors que d'autres s'y adonnent *malgré* l'expérience de conséquences négatives répétées. On se retrouve donc face à plusieurs types de joueurs qui présentent des caractéristiques particulières et vivent des conséquences différentes selon la nature des comportements adoptés.

▪ Les jeunes joueurs

D'abord, il est possible de diviser les jeunes en deux premières catégories selon qu'ils participent ou non à des jeux de hasard et d'argent (les joueurs). Ensuite, on divise généralement les joueurs en deux catégories de façon à les répartir en fonction de la fréquence (faible ou élevée) à laquelle ils s'adonnent au jeu. Cette catégorisation permet notamment de

1. Cette revue des déterminants de la participation des jeunes aux jeux de hasard et d'argent n'est pas exhaustive. Elle se limite aux variables faisant également l'objet de la présente enquête. Pour une revue plus complète, voir Chevalier et autres (2002).

vérifier s'il existe une relation entre la fréquence de jeu et le développement de problèmes reliés au jeu. Les joueurs qui développent des problèmes sont généralement ceux qui participent fréquemment à des jeux. Toutefois, on ne peut affirmer le corollaire : les joueurs assidus ne présentent pas nécessairement, ni le plus souvent, de pathologie.

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

Pour certains jeunes toutefois, les jeux peuvent occuper une part plus importante de leur vie et être associés à des conséquences sociales et sanitaires. Ainsi, jouer est associé à certains comportements délinquants et à certaines prises de risque indues. Proimos et ses collègues (1998) ont montré que les jeunes qui ont parié dans les douze mois précédant leur enquête étaient plus susceptibles de porter une arme, de s'être battus et de s'être fait menacer que ceux qui ne jouaient pas. Ils ont montré également que les joueurs étaient proportionnellement plus nombreux que ceux qui ne jouent pas à ne pas porter de ceinture de sécurité en voiture et aussi à conduire sous l'effet de l'alcool.

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

▪ Les jeunes joueurs pathologiques

Bien que les jeunes joueurs soient caractérisés par une plus grande propension à prendre des risques, tous ne développeront pas un problème de jeu pathologique. Théoriquement, la participation au jeu se distingue des problèmes de jeu et on retrouve dans la littérature spécialisée toute une série d'études qui traitent du lien entre les problèmes de jeu et les variables qui leurs sont associées.

D'abord, il existe un vaste vocabulaire associé aux problèmes de jeu. On utilise des termes génériques (ex. : compulsif) et d'autres spécialisés (ex. : pathologique). Le DSM (*Diagnostic statistical manual* de l'American Psychiatric Association, 1994) décrit le diagnostic de jeu pathologique. Des échelles de mesure permettent de déterminer si une personne souffre de cette pathologie. Selon la quatrième révision du DSM, il faut présenter cinq symptômes ou manifestations pour être désigné joueur pathologique (« **joueur de niveau 3** », selon certains auteurs). Les personnes qui présentent des symptômes mais qui n'atteignent pas le seuil de la

pathologie peuvent être désignées par différents vocables : « **joueurs à risque de développer une pathologie** », « **joueurs à risque** », « **joueurs problématiques** » ou « **joueurs de niveau 2** », etc. Certains auteurs amalgament les joueurs dits pathologiques avec les autres joueurs qui présentent des symptômes. Ce regroupement est souvent représenté par le vocable de « **joueurs problématiques** » ou encore celui de « **joueurs excessifs** ». Dans la présente revue de littérature nous reprenons, le plus possible, la terminologie utilisée par les auteurs cités.

Certains jeunes développent des problèmes avec le jeu; ceux qui atteignent ce niveau d'engagement sont plus à risque de présenter un nombre considérable de problèmes sanitaires (psychologique ou physique) et sociaux. Le lien entre le jeu excessif et la délinquance a été observé dans un nombre considérable de recherches menées à travers le monde et au Québec (Lesieur et Klein, 1987; Fisher, 1992; Ladouceur et autres, 1994b; Vitaro et autres, 1996; Wallisch, 1996; Wynne et autres, 1996; Griffiths et Sutherland, 1998; Proimos et autres, 1998; Ladouceur et autres, 1999; National Research Council, 1999; Jacobs, 2000). Les comportements délinquants vont de l'absentéisme à l'école, aux comportements antisociaux et à la criminalité proprement dite. Plus de recherches encore ont montré une association entre le jeu excessif et la consommation de psychotropes dont le tabac, l'alcool et les drogues. Les jeunes qui affichent un problème de jeu présentent aussi une propension supérieure à consommer des substances psychotropes ou à en consommer à une fréquence plus élevée (Lesieur et Heineman, 1988; Winters et autres, 1993; Ladouceur et autres, 1994b; Vitaro et autres, 1996; Wallisch, 1996; Wynne et autres, 1996; Stinchfield et autres, 1997; Gupta et Derevensky, 1998a; Proimos et autres, 1998; Vitaro et autres, 1998; Barnes et autres, 1999; Ladouceur et autres, 1999a; National Research Council, 1999; Jacobs, 2000; Poulin, 2000; Winters et Anderson, 2000).

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

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

Les recherches montrent que les taux de joueurs pathologiques ou à risque de développer des problèmes sont plus élevés chez les jeunes que chez les adultes.

et autres, 1996). On observe aussi que les joueurs problématiques présentent, lorsqu'ils jouent, un plus haut niveau de dissociation face à la réalité (Wynne et autres, 1996; Gupta et Derevensky, 1998b; Gupta et Derevensky, 2000; Jacobs, 2000). Les jeunes joueurs pathologiques sont aussi, par la même occasion, plus nombreux à rapporter s'adonner au jeu pour fuir leurs problèmes, soulager leur dépression et se sentir moins seul que les joueurs qui n'ont pas de problème avec le jeu (Gupta et Derevensky, 1998a). Finalement, d'autres travaux ont établi un lien entre le jeu pathologique chez l'adolescent et une plus grande impulsivité (Vitaro et autres, 1997; Vitaro et autres, 1998; Vitaro et autres, 1999; Barnes et autres, 1999).

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

- La prévalence des problèmes avec le jeu

Bon nombre de recherches ont permis d'estimer la prévalence de jeunes qui ont des problèmes avec le jeu. On reconnaît généralement qu'il existe un continuum qui s'étend de ne pas jouer, à jouer socialement sans problème, à être à risque de développer un problème, à avoir un problème avéré et à faire des démarches pour être traité. En appliquant la méthode de la méta-analyse à une vingtaine de recherches, Shaffer et Hall (1996) ont montré qu'au Canada et aux États-Unis la prévalence du jeu pathologique (problème avéré) se situe entre 4,4 % et 7,4 %, alors que la proportion de jeunes à risque de développer des problèmes serait de 9,9 % à 14,2 % (en sus des jeunes qui auraient un problème avéré). Il s'agit là de résultats qui surpassent de loin ceux obtenus dans les populations adultes (voir une autre méta-analyse de Shaffer et autres, 1999). Depuis lors, d'autres études ont été menées et les résultats obtenus s'accordent assez bien avec les résultats tout juste présentés (voir la synthèse de Jacobs, 2000).

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

Contrairement à la relation observée entre la participation au jeu et le type d'organisation familiale, Wynne et ses collègues (1996) n'ont pas noté d'association entre les problèmes de jeu et le fait qu'un jeune n'habite pas avec ses deux parents biologiques. Lesieur et Klein (1987) ont constaté que les joueurs problématiques étaient proportionnellement plus nombreux que les autres jeunes à provenir d'un milieu socio-économique défavorisé. Les jeunes qui occupent un emploi sont également plus susceptibles d'avoir un problème de jeu (Wallisch, 1996). Plus les jeunes ont de l'argent à leur disposition, plus ils sont aussi susceptibles de présenter un problème de jeu (Ladouceur et autres, 1994b; Ashworth et Doyle, 2000).

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

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

9.2 Situation au Québec : mesures et résultats de la présente enquête

Les analyses de la présente enquête débutent par une description de la prévalence et de la fréquence de participation aux diverses activités de jeux de hasard et d'argent et poursuivent avec une description des éventuels problèmes de jeu chez les élèves québécois du secondaire. L'ensemble de ces descriptions est mis en relation avec différentes variables socioculturelles, à savoir l'année d'études, le sexe, l'emploi, le montant d'argent hebdomadaire disponible et la langue d'usage à la maison.

Un des principaux intérêts de ce type d'enquête est la possibilité qu'elle offre d'examiner l'évolution des phénomènes à travers le temps. Les comparaisons entre les résultats de la présente enquête et ceux de l'enquête en 2000 s'avèrent ardues par contre, et ce, pour deux raisons. D'abord, la présente enquête examine la prévalence et la fréquence de différents types de jeux pris individuellement alors que la dernière enquête examinait ces taux à l'aide d'une seule question énumérant quelques exemples de jeux. Ensuite, la mesure permettant d'établir la proportion de jeunes présentant un problème potentiel avec le jeu est aussi beaucoup plus complète en 2002. Ainsi, mis à part l'indicateur de jeu « à vie », toute autre comparaison sera de nature qualitative et les limites inhérentes à ces comparaisons seront mises de l'avant.

9.2.1 Prévalence et fréquence de participation aux jeux de hasard et d'argent

▪ Les variables

Dans le cadre de la présente enquête, la prévalence de participation aux jeux (joueurs ou non-joueurs) est mesurée selon deux références temporelles : la participation à vie et la participation au cours des douze mois précédant l'enquête. La prévalence de participation à vie est obtenue par l'agrégation des réponses affirmatives à la question suivante (Q63) : « Au cours de ta vie, as-tu déjà joué à des jeux d'argent? » Quant à la prévalence au cours des douze derniers mois, elle est obtenue par l'agrégation des élèves considérés « joueurs », c'est-à-dire l'ensemble de ceux ayant participé au moins une fois durant cette période à l'une des 11 formes de jeu énoncées dans le questionnaire (Q64a à Q64k).

Pour chacune des 11 formes de jeu, la fréquence de participation au cours des douze mois précédant l'enquête est mesurée selon trois modalités : 1) les non-joueurs étant ceux qui ne se sont pas adonnés au jeu en question, 2) les joueurs occasionnels étant ceux qui ont joué une fois pour essayer ou qui s'adonnent à ce jeu une fois par mois ou moins et 3) les joueurs habituels étant ceux qui s'adonnent à cette activité la fin de semaine ou plusieurs fois par semaine jusqu'à tous les jours. Les analyses détaillées par type de jeu nous permettront donc de connaître davantage les activités qui sont les plus attrayantes pour les jeunes.

Un second indicateur de fréquence permet également d'établir la fréquence à laquelle les jeunes jouent, toutes activités confondues. Cet indicateur établit donc les types de joueurs et repose sur trois modalités : 1) les non-joueurs sont ceux n'ayant participé à aucune activité au cours des douze derniers mois, 2) les joueurs occasionnels sont ceux qui sont qualifiés de joueur occasionnel sur au moins un type de jeu et 3) les joueurs habituels sont ceux qui sont qualifiés de joueur habituel sur au moins un type de jeu (voir encadré 9.1).

Encadré 9.1
Types de joueurs
(fréquence de participation, tous les jeux confondus)

Non-joueurs	N'ont pas joué au cours des douze mois précédant l'enquête.
Joueurs occasionnels	Ont joué une fois pour essayer ou se sont adonnés à au moins un jeu de hasard et d'argent environ une fois par mois ou moins au cours des douze mois précédant l'enquête.
Joueurs habituels	Ont joué à au moins un jeu de hasard et d'argent sur une base hebdomadaire ou quotidienne au cours des douze mois précédant l'enquête.

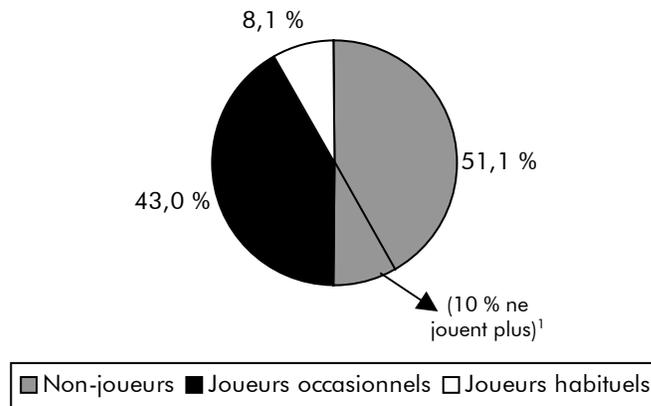
▪ Les résultats, tous les jeux confondus

Au Québec, 61 % des élèves du secondaire ont déjà, au cours de leur vie, participé à des jeux de hasard et d'argent (JHA). Un sur deux (51 %) affirme avoir joué au cours des douze derniers mois. La plus grande portion joue occasionnellement (43 %) et environ un élève sur 12 (8 %) est un joueur habituel, c'est-à-dire qui participe au moins une fois par semaine à un ou plusieurs jeux de hasard et d'argent (figure 9.1). Concrètement, parmi la population des élèves québécois du secondaire, on compte environ 188 700 joueurs occasionnels et 35 500 joueurs habituels (données non présentées).

Au total, 49 % des élèves ont donc déclaré ne pas avoir joué au cours des douze mois précédant l'enquête (donnée non présentée), mais si l'on tient compte des résultats obtenus à la question sur la participation à vie, nous pouvons voir que 10 % des élèves ne jouent plus depuis au moins un an (figure 9.1).

En 2002, un peu plus d'un élève sur deux a participé au moins une fois à un jeu de hasard et d'argent au cours des douze mois précédant l'enquête. En ce qui concerne la fréquence de participation, on parle de 43 % des élèves qui jouent occasionnellement et de 8 % qui sont classés joueur habituel.

Figure 9.1
Distribution des élèves selon le type de joueurs au cours des douze mois précédant l'enquête, ensemble des élèves du secondaire, Québec, 2002



1. Ont déjà joué « à vie », mais pas au cours des douze derniers mois.

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*.

La prévalence de participation aux jeux est légèrement mais significativement plus élevée chez les garçons (53 %) que chez les filles (50 %).

Plus le montant d'argent hebdomadaire dont il dispose pour ses dépenses personnelles est élevé, plus un jeune est susceptible de jouer.

La proportion de joueurs habituels apparaît comme étant plutôt stable tout le long du secondaire (autour de 8 %), mais les garçons ainsi que les non-francophones ont davantage tendance à appartenir à cette catégorie.

La prévalence de la participation au cours des douze mois précédant l'enquête a tendance à augmenter avec l'année d'études passant de 39 % en 1^{re} secondaire à 62 % en 5^e secondaire (voir le tableau C.9.1 en annexe au présent chapitre). Les garçons sont proportionnellement plus nombreux que les filles à jouer (53 % c. 50 %). Les élèves qui travaillent sont eux aussi proportionnellement plus nombreux (57 %) à jouer que ceux qui n'occupent pas d'emploi à l'extérieur de la maison (43 %). La proportion des élèves qui s'adonnent aux JHA augmente avec l'argent de poche disponible. C'est environ 42 % des élèves qui disposent de 10 \$ et moins hebdomadairement qui participent; cette proportion atteint 53 % chez ceux qui empochent de 11 à 30 \$ et culmine à 63 % chez les élèves qui ont plus de 30 \$ par semaine à leur disposition. La langue parlée à la maison et l'autoévaluation de la réussite scolaire ne sont pas associées à la participation aux JHA au cours des douze mois précédant l'enquête.

La proportion de joueurs habituels est essentiellement constante tout le long du secondaire, variant de 7 % à 9 % selon l'année d'études. On observe cependant que les garçons (10 %) sont, toutes proportions gardées, notablement plus nombreux que les filles (6 %) à appartenir à la catégorie des joueurs habituels. Les élèves dont la langue parlée à la maison est autre que le français (11 %) sont aussi dans la même situation par rapport à ceux dont la langue parlée à la maison est le français (8 %). Les élèves qui travaillent (10 %) sont proportionnellement plus nombreux que ceux qui ne travaillent pas (6 %) à être des joueurs habituels. Ce sont environ 14 % des élèves dont l'argent de poche hebdomadaire s'élève à 31 \$ ou plus qui sont des joueurs habituels, proportionnellement plus que ceux qui disposent de moins d'argent de poche. Finalement, ceux qui estiment présenter un rendement scolaire inférieur à la moyenne (12 %)

Les loteries instantanées semblent être particulièrement attirantes pour les jeunes, qui s'y sont adonnés dans une proportion de 37 % au cours des douze mois précédant l'enquête. Les filles participent davantage à ce type de jeu que les garçons (53 % c. 47 %)

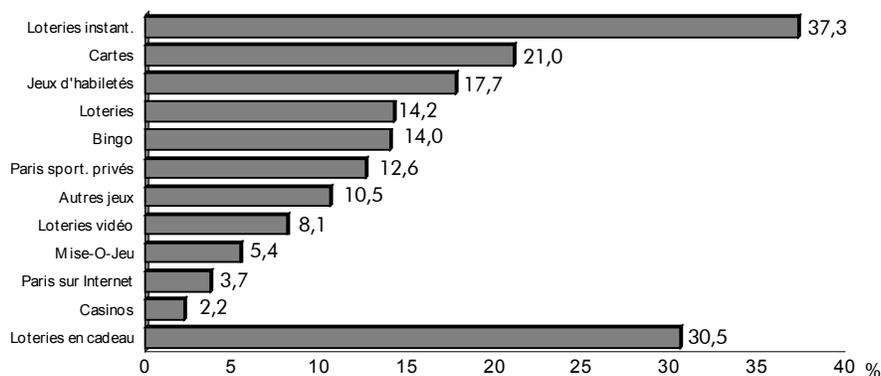
ont davantage tendance à être des joueurs habituels que ceux qui s'évaluent dans ou au-dessus de la moyenne (7 % respectivement).

- Les prévalences détaillées pour chacun des types de jeux de hasard et d'argent

Les jeux de hasard et d'argent ne présentent pas tous le même attrait pour les jeunes. Parmi l'ensemble des élèves, les prévalences de participation au cours des douze derniers mois varient de 2,2 % pour les casinos à 37 % pour les loteries instantanées ou « gratteux » (figure 9.2).

Ce type de jeu semble donc se démarquer. Deux autres jeux ont la cote auprès des jeunes : environ un élève sur cinq s'adonne aux jeux de cartes (21 %) ou parie sur des jeux d'habiletés (18 %). Il faut aussi noter que 31 % des élèves affirment avoir reçu des billets de loterie en cadeau au cours des douze mois précédant l'enquête.

Figure 9.2
Prévalence de participation aux différents jeux de hasard et d'argent au cours des douze mois précédant l'enquête, Québec, 2002



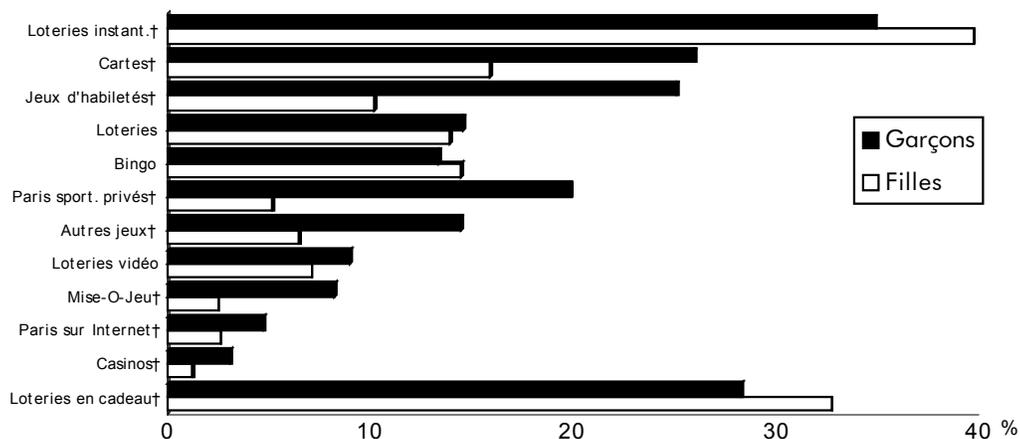
Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002.*

Les cartes, les jeux d'habiletés et les paris sportifs (privés ou avec Mise-O-Jeu™) sont davantage populaires auprès des garçons.

De manière générale, les résultats portent à penser que les garçons se démarquent par une prévalence de participation plus élevée sur un plus grand nombre de jeux (figure 9.3). En fait, comparativement aux filles, les garçons ont davantage tendance à jouer aux cartes, à des jeux d'habiletés, à des paris sportifs privés et à Mise-O-Jeu™. Les filles quant à elles sont proportionnellement plus nombreuses que les garçons à s'être adonnées aux loteries instantanées.

Figure 9.3

Prévalence de participation aux jeux de hasard et d'argent au cours des douze mois précédant l'enquête selon le sexe, Québec, 2002



† Le test d'association entre les deux variables est significatif au seuil de 0,05.

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*.

Pour la majorité des types de jeux, la participation fluctue selon l'année d'études; la proportion des joueurs occasionnels tend à augmenter, alors que la proportion des joueurs habituels est plutôt stable. Plus précisément, on remarque une augmentation de la prévalence de participation entre la 1^{re} et la 5^e secondaire pour ce qui est des loteries instantanées, des jeux de cartes, des jeux d'habiletés, des loteries, des loteries vidéo et du jeu Mise-O-Jeu™ (voir la série de figures C.9.1 en annexe au présent chapitre).

9.2.2 Participation aux jeux privés et aux jeux étatisés

▪ Les variables

En plus de s'intéresser à l'attrait que chaque jeu peut exercer sur les jeunes, il importe d'examiner la prévalence de participation et la fréquence à laquelle les jeunes s'adonnent à des jeux étatisés qui leur sont, en principe, inaccessibles, et de comparer ces résultats avec ceux portant sur les jeux privés, c'est-à-dire non gérés par l'État. Ainsi, les deux indicateurs suivants ont été créés : le premier regroupe les activités gérées par l'État et le second regroupe les activités improvisées par les jeunes. Au regard de la fréquence de participation, ces deux derniers indicateurs présentent les trois mêmes modalités que les précédents, à savoir les non-joueurs, les joueurs occasionnels et les joueurs habituels. Encore une fois, la période de référence renvoie aux douze mois précédant l'enquête (voir encadré 9.2).

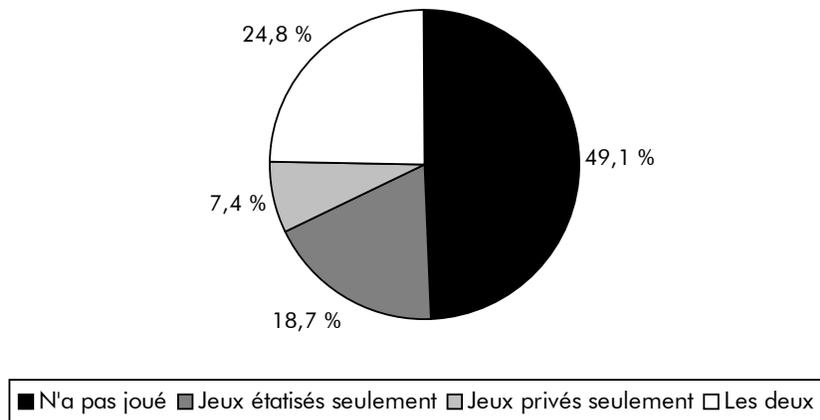
Encadré 9.2
Participation aux jeux privés et aux jeux étatisés

Jeux privés	<ul style="list-style-type: none"> • Paris sur Internet • Jeux de cartes • Paris sportifs privés • Jeux d'habiletés
<p>Pour être reconnu joueur, un élève doit avoir joué au moins une fois à l'un de ces jeux privés au cours des douze mois précédant l'enquête.</p>	
Jeux étatisés	<ul style="list-style-type: none"> • Loteries • Loteries instantanées (« gratteux ») • Mise-O-Jeu™ • Bingo • Loteries vidéo • Casinos
<p>Pour être reconnu joueur, un élève doit avoir joué au moins une fois à l'un de ces jeux étatisés au cours des douze mois précédant l'enquête.</p>	

▪ Les résultats

La nomenclature proposée (encadré 9.2) a permis de constituer un indicateur où les joueurs sont répartis selon quatre modalités : ceux qui ne jouent pas, ceux qui ne jouent strictement qu'à des jeux privés, ceux qui ne jouent strictement qu'à des jeux étatisés, et ceux qui participent à des jeux privés et à des jeux étatisés.

Figure 9.4
Prévalence de participation aux jeux de hasard et d'argent au cours des douze mois précédant l'enquête selon le type de jeu, Québec, 2002



Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002.*

Environ 44 % des élèves du secondaire ont participé, au cours des douze derniers mois, au moins une fois à un jeu de hasard et d'argent géré par l'État. Pour les 5^e secondaire seulement, cette proportion est de 54 %.

Les jeux étatisés sont davantage pratiqués par les filles, probablement en partie à cause de leur attirance pour les loteries instantanées, et par les francophones.

Comme nous l'avons déjà mentionné, ils sont 51 % à avoir joué au cours des douze derniers mois mais 19 % n'ont participé qu'à des jeux étatisés tandis que 7 % n'ont joué qu'à des jeux privés. Conséquemment, 25 % ont déclaré avoir pris part aux deux types de jeux. Un test de différence de proportions a permis de constater que la proportion d'élèves qui jouent strictement à des jeux étatisés est significativement supérieure à celle des élèves qui ne jouent qu'à des jeux privés.

La participation à chacun de ces types de jeux augmente entre la 1^{re} secondaire et la 5^e secondaire. La prévalence de participation aux jeux étatisés est de 34 % en 1^{re} et de 54 % en 5^e, alors que la participation aux jeux privés s'établit à 24 % en 1^{re} secondaire et atteint 39 % en 5^e. Il semble que les garçons s'adonnent tant aux uns qu'aux autres (jeux étatisés : 42 %; jeux privés : 40 %) alors que les filles préfèrent généralement les jeux étatisés (45 % c. 24 % pour les jeux privés - tableau C.9.1).

On observe des disparités de cette nature à l'analyse de la participation aux jeux selon la langue parlée à la maison. Les personnes dont la langue parlée à la maison est autre que le français semblent participer autant aux jeux étatisés qu'aux jeux privés (38 % pour chacun des types de jeux). Les élèves qui parlent le français à la maison auraient davantage tendance à s'adonner aux jeux étatisés qu'aux jeux privés (45 % c. 31 %, voir le tableau C.9.1).

9.2.3 Problèmes de jeu

▪ Les variables

Un instrument de dépistage a été utilisé afin de déterminer la proportion de jeunes qui ont un problème de jeu. Le DSM-IV-J est une version du DSM-IV adaptée aux adolescents. Il comprend neuf domaines relatifs au jeu pathologique : la préoccupation avec le jeu, la tolérance (besoin de miser plus pour atteindre le même niveau d'excitation), les symptômes de sevrage, la fuite des problèmes, les tentatives de « se refaire », les mensonges, les comportements illégaux, les troubles au sein de la famille et les difficultés scolaires et les soucis financiers (voir les items de la question 65 à l'annexe 1). Cet instrument a été retenu car il a été identifié comme étant le plus conservateur de tous les instruments de dépistage disponibles à l'heure actuelle (Derevensky et Gupta, 2000a). Les chances d'identifier des faux positifs sont donc moins probables. Cet instrument a été validé et repose sur le modèle médical classique identifiant une pathologie à partir de symptômes bien définis, ce qui contribue à sa crédibilité. Cet indicateur repose sur trois modalités : 1) les joueurs sans problème de jeu rencontrent qu'un critère diagnostique ou moins, 2) les joueurs à risque de développer un problème de jeu rencontrent 2 ou 3 critères diagnostiques alors que 3) les joueurs *pathologiques probables* rencontrent 4 critères diagnostiques ou plus sur un maximum de 9 critères répartis sur 12 questions. Ces modalités respectent le procédé diagnostique de l'instrument utilisé. Dans le cadre de ce chapitre, nous définissons les joueurs qui ont un problème de jeu (ou joueurs problématiques) comme l'ensemble des joueurs *pathologiques probables* et des joueurs à risque de le devenir.

Approximativement 7 % des élèves sont des joueurs problématiques à risque ou potentiellement pathologiques, ce qui représente environ 31 500 élèves du secondaire. Les garçons et les non-francophones sont davantage susceptibles de se retrouver dans cette situation.

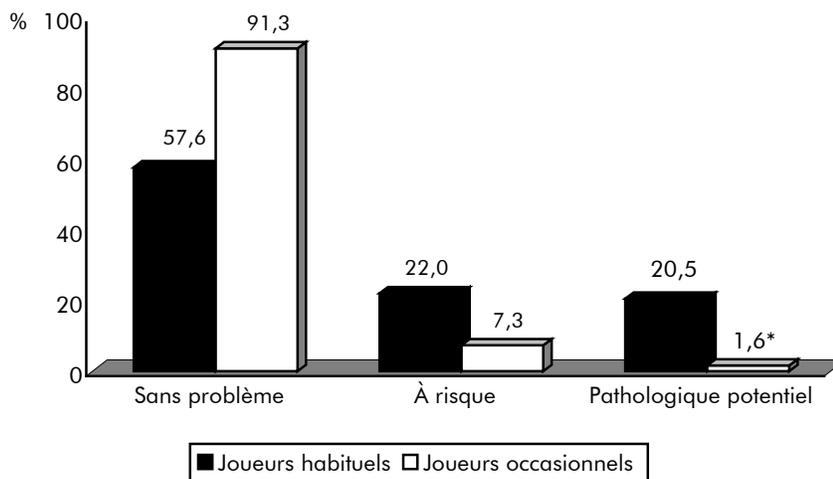
Plus un jeune joue souvent, plus le risque est grand qu'il connaisse des problèmes de jeu.

▪ Les résultats

Environ 7 % des élèves du secondaire ont un problème de jeu (tableau C.9.1); 2,3 % sont probablement déjà des joueurs pathologiques alors que 4,8 % sont à risque de le devenir (données non présentées). La proportion d'élèves qui ont des problèmes de jeu reste plutôt stable tout le long du secondaire. Les garçons (10 %) sont plus susceptibles que les filles (4,7 %) d'avoir un problème de jeu. Ceux dont la langue d'usage à la maison est autre que le français (10 %) sont aussi proportionnellement plus nombreux que ceux qui parlent le français à la maison (7 %) à avoir un problème de jeu. Ceux qui disposent de plus de 30 \$ d'argent de poche par semaine ainsi que ceux qui évaluent leur performance scolaire en-deçà de la moyenne sont aussi, toutes proportions gardées, plus nombreux que les autres à être classés joueur problématique (tableau C.9.1).

Les problèmes de jeu sont associés à la fréquence à laquelle un élève participe aux jeux. Parmi les élèves qui jouent occasionnellement, environ 9 sur 10 (91 %) n'ont pas de problème de jeu, alors 7 % seraient à risque et 2 % seraient des joueurs pathologiques potentiels. Cette situation se distingue radicalement de celle des joueurs habituels pour lesquels approximativement 58 % n'affichent aucun problème de jeu, 22 % sont cependant à risque et une autre portion de près de 20 % sont probablement des joueurs pathologiques (figure 9.5).

Figure 9.5
Problème de jeu selon le type de joueurs, parmi les joueurs seulement, Québec, 2002[†]



† Le test d'association entre les deux variables est significatif au seuil de 0,05.

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

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*.

9.3 Discussion

La participation à vie aux jeux de hasard et d'argent a connu une diminution chez les élèves du secondaire, passant de 70 % en 2000 (Chevalier et autres, 2002) à 61 % en 2002 (données non présentées). En l'an 2000, un amendement à la Loi sur les loteries (Gouvernement du Québec, 1999) est entré en vigueur et rend désormais illégale la vente de produits de loterie aux mineurs². Cette nouvelle loi explique probablement en partie la diminution observée de la participation à vie des élèves québécois aux jeux de hasard et d'argent. Il est toutefois difficile de valider cette hypothèse avec la mesure de participation au cours des douze derniers mois puisqu'elle diffère entre les éditions 2000 et 2002 de l'enquête.

Par ailleurs, nos analyses indiquent entre autres que les joueurs habituels se distinguent des joueurs occasionnels sur plusieurs plans.

- Les filles sont proportionnellement aussi nombreuses à jouer que les garçons, mais les garçons représentent une part notablement plus importante des joueurs habituels et des joueurs à risque. À cet égard, nous constatons le même phénomène en 2000 (Chevalier et autres, 2002). Les jeux de hasard et d'argent ne représentent pas un comportement à risque selon la perspective de la plupart des étudiants du secondaire (Chevalier et autres, 2002; Gupta et Derevensky, 1997). Une telle compréhension des jeux d'argent pourrait expliquer la propension similaire des jeunes filles à participer par rapport aux garçons. Il reste cependant que les garçons s'engagent davantage dans des comportements risqués; cela représente un comportement attendu tant sur les plans théorique (Le Breton, 1995, 2002) qu'empirique (Jacobs, 2000).
- Il n'existe pas de différence quant à la prévalence de participation selon la langue parlée à la maison; on observe cependant, chez ceux dont la langue parlée à la maison est autre que le français, une proportion supérieure de jeunes chez qui on mesure un problème de jeu. La participation proportionnellement moins fréquente des non-francophones diverge des résultats obtenus en Louisiane par Westphal et ses collègues (2000) ainsi que de ceux du Minnesota de Stinchfield et ses collègues (1997). Nos données confirment néanmoins celles obtenues en 2000 auprès de la même population (Chevalier et autres, 2002) et correspondent aussi à la situation mesurée chez les adultes tant à Montréal (Chevalier et Allard, 2001) que dans l'ensemble du Québec (Chevalier et autres, sous presse).
- On observe un phénomène similaire par rapport à la participation au jeu selon l'autoévaluation de la performance scolaire: il n'existe pas de différence perceptible quant à la participation, mais une proportion plus

2. L'accès aux appareils de loterie vidéo, au bingo et au casino a été interdit dès le début de l'exploitation de ces jeux par l'État.

élevée d'élèves qui s'estiment au-dessous de la moyenne est mesurée chez les joueurs habituels. Ici encore la situation eu égard à la participation pourrait s'expliquer par l'absence de dangerosité perçue dans la participation aux JHA. La participation habituelle plus considérable chez les élèves qui perçoivent leurs résultats scolaires sous la moyenne correspond à la plus grande propension de ces jeunes à s'engager dans de multiples comportements à risque (Chevalier, 2003; Vitaro et autres, 1998, 1999).

- La proportion de joueurs habituels augmente avec l'argent de poche hebdomadaire disponible. Il s'agit d'un élément déjà observé lors de l'enquête précédente (Chevalier et autres, 2002). Toutefois, des analyses plus approfondies seraient nécessaires pour établir plus précisément le lien entre la participation, l'année d'études et les fonds disponibles.

Les jeunes participent à différents jeux de hasard et d'argent et ils ne s'engagent pas indifféremment dans tous les jeux. Les jeux de cartes, les jeux d'habiletés et les paris sportifs sont prisés, mais ces jeux ne sont pas organisés par l'État, et au sens de la Loi, rien n'empêche les jeunes de prendre part à de telles activités. Les loteries et le bingo sont aussi assez populaires, mais le jeu auquel semblent s'adonner le plus de jeunes demeure cependant les loteries instantanées. Ces jeux sont organisés et gérés par l'État et leur accès est censé être interdit aux mineurs³. Il importe de souligner que, malgré l'existence de cette restriction légale, nombreux sont les jeunes qui s'adonnent aux jeux offerts par l'État, ce qui laisse supposer une application et un respect insuffisants de cette loi.

Les jeunes filles sont proportionnellement plus nombreuses à jouer aux loteries instantanées que les garçons; c'est le seul jeu où la participation des filles surpasse celle des garçons. Les garçons, pour leur part, jettent davantage leur dévolu sur les cartes, les jeux d'habiletés, les paris sportifs ainsi que les loteries sportives (Mise-O-Jeu™, par exemple). Nous pouvons tenter d'expliquer le comportement des garçons par leur tendance plus marquée à prendre de plus grands risques que les filles. Les garçons seront plus portés à se lancer des défis dans le but de prouver leur masculinité ou leur supériorité physique, par le biais des jeux d'habiletés, ou intellectuelle par le biais des jeux de cartes et des paris sportifs. La nature des jeux préférés par les garçons est aussi problématique dans la mesure où on y trouve un plus grand sentiment de contrôle sur l'issue du pari. Cela peut expliquer en partie pourquoi les garçons sont plus nombreux à faire l'expérience de problèmes de jeu que les filles, d'autant plus qu'ils s'y adonnent sur une base plus régulière.

Les données de l'enquête révèlent qu'environ le tiers des jeunes (31 %) du secondaire se sont vu offrir un produit de loterie en cadeau. Cela indique qu'il reste encore un important travail de sensibilisation à faire auprès de la population en général. Une des raisons probables pour laquelle les

3. Au total, les adolescents âgés de 18 ans et plus représentent environ 2 % de l'ensemble des élèves et 8 % de ceux de la 5^e secondaire.

adolescents sont nombreux à participer aux jeux de hasard et d'argent est que ces derniers sont largement promus et publicisés comme une activité inoffensive. Le fait que l'État gère les jeux peut alimenter cette croyance. De recevoir des produits de loterie en guise de cadeau peut aussi l'aiguiser. Loin d'être malveillants, les parents et les autres adultes qui offrent des loteries aux jeunes ne sont peut-être qu'insuffisamment informés sur les risques potentiels. Un joueur ne développe pas nécessairement une dépendance aux produits de loterie, mais il devient susceptible de participer à d'autres opportunités de jeux plus risquées.

Les jeunes ne sont pas à l'abri des problèmes de jeu : la proportion d'élèves du secondaire aux prises avec un problème est approximativement de 7 %, ce qui correspond à 14 % de ceux ayant déclaré avoir joué au cours des douze mois précédant l'enquête (tableau 9.1). En 2000, nous observions une prévalence légèrement inférieure (en utilisant un outil différent). Peut-on penser que nous sommes en présence d'un phénomène en croissance? La proportion de jeunes qui affichent un problème de jeu semble assez élevée, notamment quand on la compare avec celle observée chez les adultes, qui se situe autour de 2 % (Chevalier et autres, sous presse). Rappelons que le jeu devient problématique lorsque cette habitude affecte les relations avec la famille et les amis, la santé physique et psychologique, le travail ou les études. Il devient pathologique lorsque le joueur est constamment préoccupé par le jeu, lorsqu'il n'arrive plus à se contrôler, quand il est incapable de s'arrêter.

Tableau 9.1

Proportion des jeunes joueurs ayant éprouvé des problèmes de jeu au cours des douze mois précédant l'enquête, selon diverses variables ou catégories de variable, Québec, 2002

	Pe k	Ensemble des élèves [†] %	Parmi les joueurs
Total	31,5	7,2	13,9
Garçons		9,6	18,0
Filles		4,7	9,4
Français comme langue d'usage à la maison		6,5	12,6
Langue d'usage à la maison : autre que le français		10,1	20,7
Montant hebdomadaire de 31 \$ et plus pour dépenses personnelles		10,2	16,3
Résultats scolaires au-dessous de la moyenne		9,9	18,8

† Le test d'association entre les deux variables est significatif au seuil de 0,05.

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*.

Selon la littérature, les adolescents qui souffrent d'un problème de jeu font l'expérience de plusieurs conséquences négatives telles que les difficultés financières, l'adoption de comportements délinquants, la rupture des liens familiaux, la perte d'amitiés, les échecs scolaires, l'anxiété et la dépression pouvant mener aux idéations suicidaires ou pire encore. Ces conséquences sont importantes dans la vie d'un adolescent et pourront très certainement avoir des répercussions à long terme.

9.4 Conclusion

Deux données principales ressortent de nos analyses. D'une part, la moitié (51 %) des élèves se sont adonnés au moins une fois à un jeu de hasard et d'argent pendant l'année précédant l'enquête et presque autant (44 %) ont participé à des jeux étatisés auxquels les jeunes ne sont pas censés avoir accès. D'autre part, on observe que 13 % des joueurs ont connu ou connaissent des problèmes relativement à leur participation aux jeux de hasard et d'argent.

L'âge lors de l'initiation au jeu est un facteur de risque important. Plus une personne commence à jouer précocement, plus elle est à risque de développer un problème de jeu. Les adolescents qui sont des joueurs pathologiques probables rapportent en effet, pour la plupart, avoir été initiés au jeu dès l'âge de 9-10 ans (Gupta et Derevensky, 1998a; Jacobs, 2000; Wynne et autres, 1996). Il devient alors impératif de faire respecter les lois de façon à transmettre un message clair aux enfants et aux adolescents quant aux risques que comportent les activités de jeux de hasard et d'argent. Bien que des démarches coercitives puissent être requises, il reste nécessaire de sensibiliser détaillants, parents, jeunes et population en général aux risques encourus avec les jeux de hasard et d'argent. Il importe également d'expliquer aux enfants et aux adolescents les motivations derrière ces lois. Le but n'étant pas de les priver d'un plaisir autrement accessible, mais plutôt de les protéger étant donné qu'ils représentent une population plus à risque. Il semble qu'ils sont proportionnellement plus nombreux à présenter des problèmes de jeu que les adultes. Les joueurs pathologiques adultes révèlent, le plus souvent, avoir commencé à jouer au cours de la période de l'adolescence (National Research Council, 1999).

Un certain nombre d'éléments restent à éclaircir et des recherches supplémentaires méritent d'être menées dans les meilleurs délais. Quels sont les facteurs de risque prépondérants? Existe-t-il des facteurs de protection, et, le cas échéant, quels sont-ils? Quelles sont les caractéristiques de résilience chez les jeunes cumulant plusieurs facteurs de risque? Dans quelle mesure et comment fonctionnent les facteurs socioculturels des jeunes dans l'adoption des comportements de jeu et dans le développement de problèmes de jeu? Il apparaît dès lors important de réitérer la présente enquête de surveillance en s'assurant de pouvoir établir des comparaisons temporelles adéquates tout en la jumelant à des enquêtes longitudinales de sorte à pouvoir identifier la

nature et la direction des liens entre le jeu, les problèmes de jeu et les facteurs personnels et sociaux associés.

L'ensemble de ces informations nous permettrait d'être mieux à même de développer des programmes de prévention et de traitement de plus en plus raffinés, ciblés et efficaces. Dans cette perspective, il ne faut pas perdre de vue que l'adoption de comportements de jeu, tout en étant un problème en soi, est souvent accompagnée par d'autres comportements à risque tels que la consommation d'alcool et de drogues et le fait de commettre des délits (Chevalier, 2003; Deguire, 2003). Il importe d'envisager une perspective intégrée des conduites à risque et d'aborder les individus dans leur globalité puisqu'un problème de jeu, tout comme un problème de toxicomanie, ne reste que symptomatique d'un syndrome plus général d'adaptation.

Bibliographie

ADEBAYO, B. (1998). « Gambling behavior of students in grades seven and eight in Alberta, Canada », *Journal of School Health*, vol. 68, n° 1, p. 7-11.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (1994). *Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorders, fourth edition*, Washington, DC.

ARCURI, A. F., D. LESTER et F. O. SMITH (1985). « Shaping adolescent gambling behavior », *Adolescence*, vol. 20, n° 80, p. 935-938.

ASHWORTH, J., et N. DOYLE (2000). *Under 16s and the National Lottery*, London, BMRB Social Research.

BARNES, G. M., J. W. WELTE, J. H. HOFFMAN et B. A. DINTCHEFF (1999). « Gambling and alcohol use among youth: Influences of demographic, socialization, and individual factors », *Addictive Behaviors*, vol. 24, n° 6, p. 749-767.

CASTELLANI, B. (2000). *Pathological gambling. The making of a medical problem*, Albany, State University of New York Press.

CHEVALIER, S. (2003). *Multiple risk taking in adolescents*, Vancouver, 12th International Conference on Gambling and Risk-Taking, 28 mai.

CHEVALIER, S., et D. ALLARD (2001). *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*, Montréal, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique, 124 p.

- CHEVALIER, S., D. ALLARD et C. AUDET (2002). « Les jeux de hasard et d'argent », dans : Jacynthe LOISELLE, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2000 – Volume 2*, Québec, Institut de la statistique du Québec, p. 67-90.
- CHEVALIER, S., D. ALLARD, O. SÉVIGNY, A. TREMBLAY et C. AUDET (2001). *La part sociale du jeu - essai de typologie*, Sherbrooke, ACFAS.
- CHEVALIER, S., D. HAMEL, R. LADOUCEUR et C. JACQUES (sous presse). *Habitudes de jeu et prévalence de problèmes de jeu chez les Québécois. Rapport de recherche*, Montréal et Québec, Institut national de santé publique du Québec et Université Laval.
- DEGUIRE, A.-E. (2003). *Jeu pathologique et conduites délictueuses chez les jeunes*, Québec, XXXI^e Congrès de la Société de Criminologie du Québec, 22 mai.
- DEREVENSKY, J., et R. GUPTA (2000a). « Prevalence estimates of adolescent gambling: A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 questions », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2/3, p. 227-251.
- DEREVENSKY, J., et R. GUPTA (2000b). « Youth gambling: A clinical and research perspective », *Gambling*, n° 1, p. 1-13.
- DEREVENSKY, J., R. GUPTA et G. DELLA CIOPPA (1996). « A developmental perspective of gambling behavior in children and adolescents », *Journal of gambling studies*, vol. 12, n° 1, p. 49-66.
- FISHER, S. (1992). « Measuring pathological gambling in children: The case of fruit machines in the U.K. », *Journal of gambling studies*, vol. 8, n° 3, p. 263-285.
- FISHER, S. (1993). « Gambling and pathological gambling in adolescents », *Journal of gambling studies*, vol. 9, n° 3, p. 277-288.
- FISHER, S., et J. BALDING (1996). « Under 16s find the lottery a good gamble », *Education and Health*, vol. 13, n° 5, p. 65-68.
- FRANK, M. (1990). « Underage gambling in Atlantic City casinos », *Psychological Reports*, vol. 67, p. 907-912.
- GOUVERNEMENT DU QUÉBEC (1999). *Loi sur la Société des loteries du Québec*, Québec, Les Publications du Québec.
- GOVONI, R., N. RUPCICH et G. R. FRISCH (1996). « Gambling behavior of adolescent gamblers », *Journal of gambling studies*, vol. 12, n° 3, p. 305-317.
- GRIFFITHS, M. (1995). *Adolescent gambling*, London, Routledge.

- GRIFFITHS, M., et I. SUTHERLAND (1998). « Adolescent gambling and drug use », *Journal of Community and Applied Social Psychology*, vol. 8, p. 423-427.
- GUPTA, R., et J. DEREVENSKY (1997). « Familial and social influences on juvenile gambling behavior », *Journal of gambling studies*, vol. 13, n° 3, p. 179-192.
- GUPTA, R., et J. DEREVENSKY (1998a). « Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling », *Journal of gambling studies*, vol. 14, n° 4, p. 319-345.
- GUPTA, R., et J. DEREVENSKY (1998b). « An empirical examination of Jacobs' General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory? », *Journal of gambling studies*, vol. 14, n° 1, p. 17-49.
- GUPTA, R., et J. DEREVENSKY (2000). « Adolescents with gambling problems: From research to treatment », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2/3, p. 315-342.
- HUXLEY, J. A. A., et D. CARROLL (1992). « A survey of fruit machine gambling in adolescents », *Journal of gambling studies*, vol. 8, n° 2, p. 167-179.
- JACOBS, D. F. (2000). « Juvenile gambling in North America: an analysis of long term trends and future prospects », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2/3, p. 119-152.
- LADOUCEUR, R., N. BOUDREAU, C. JACQUES et F. VITARO (1999a). « Pathological gambling and related problems among adolescents », *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, vol. 8, n° 4, p. 55-68.
- LADOUCEUR, R., C. JACQUES, F. FERLAND et I. GIROUX (1999b). « Prevalence of problem gambling: A replication study 7 years later », *Canadian Journal of Psychiatry*, vol. 44, p. 802-804.
- LADOUCEUR, R., D. DUBÉ et A. BUJOLD (1994a). « Gambling among primary school students », *Journal of gambling studies*, vol. 10, n° 4, p. 363-370.
- LADOUCEUR, R., D. DUBÉ et A. BUJOLD (1994b). « Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolitan area », *Canadian Journal of Psychiatry*, vol. 39, p. 289-293.
- LE BRETON, D. (1995). *La sociologie du risque*, Paris, Presses universitaires de France.

- LE BRETON, D. (2002). « La vie en jeu, pour exister », dans : D. LE BRETON (sous la direction de), *L'adolescence à risque*, Paris, Autrement, p. 14-36.
- LESIEUR, H., et M. HEINEMAN (1988). « Pathological gambling among youthful multiple substance abusers in a therapeutic community », *British Journal of Addiction*, vol. 83, p. 765-771.
- LESIEUR, H., et R. KLEIN (1987). « Pathological gambling among high school students », *Addictive Behaviors*, vol. 12, p. 129-135.
- NATIONAL RESEARCH COUNCIL (1999). *Pathological gambling. A critical review*, Washington, DC, National Academy Press.
- POULIN, C. (1996). *Nova Scotia student drug use 1996: Technical report*, Halifax, Nova Scotia Department of Health and Dalhousie University.
- POULIN, C. (2000). « Problem gambling among adolescent students in the Atlantic provinces of Canada », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 1, p. 53-78.
- PROIMOS, J., R. H. DURANT, J. D. PIERCE et E. GOODMAN (1998). « Gambling and other risk behaviors among 8th- to 12th-grade students », *Pediatrics*, vol. 102, n° 2, p. 392-393.
- PUGH, P., et P. WEBLEY (2000). « Adolescent participation in the U.K. National Lottery games », *Journal of Adolescence*, vol. 23, p. 1-11.
- ROUSSEAU, F. L., R. J. VALLERAND, C. F. RATELLE, G. A. MAGEAU et P. J. PROVENCHER (2001). « Passion and gambling: On the validation of the Gambling Passion Scale (GPS) », *Journal of gambling studies*, vol. 18, n° 1, p. 45-66.
- SHAFFER, H. J., et M. N. HALL (1996). « Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A questionnaire synthesis and guide toward standard gambling nomenclature », *Journal of gambling studies*, vol. 12, n° 2, p. 193-214.
- SHAFFER, H. J., M. N. HALL et J. VANDER BILT (1999). « Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis », *American Journal of Public Health*, vol. 89, n° 9, p. 1369-1376.
- SMITH, J. F., et V. ABT (1984). « Gambling as play », *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, vol. 474, p. 122-132.
- STINCHFIELD, R., N. CASSUTO, K. WINTERS et W. LATIMER (1997). « Prevalence of gambling among Minnesota public school students in 1992 and 1995 », *Journal of gambling studies*, vol. 13, n° 1, p. 25-48.

- VITARO, F., L. ARSENEAULT et R. E. TREMBLAY (1997). « Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents », *American Journal of Psychiatry*, vol. 154, n° 12, p. 1769-1770.
- VITARO, F., L. ARSENEAULT et R. E. TREMBLAY (1999). « Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males », *Addiction*, vol. 94, n° 4, p. 565-575.
- VITARO, F., F. FERLAND, C. JACQUES et R. LADOUCEUR (1998). « Gambling, substance use, and impulsivity during adolescence », *Psychology of Addictive Behaviors*, vol. 12, n° 3, p. 185-194.
- VITARO, F., R. LADOUCEUR et A. BUJOLD (1996). « Predictive and concurrent correlates of gambling in early adolescent boys », *Journal of Early Adolescence*, vol. 16, n° 2, p. 211-228.
- WALLISCH, L. S. (1996). *Gambling in Texas: 1995 Surveys of adult and adolescent gambling behavior*, Austin (TX), Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse.
- WESTPHAL, J. R., J. A. RUSH, L. STEVENS et L. J. JOHNSON (2000). « Gambling behavior of Louisiana students in grades 6 through 12 », *Psychiatric Services*, vol. 51, n° 1, p. 96-99.
- WINTERS, K., et N. ANDERSON (2000). « Gambling involvement and drug use among adolescents », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2/3, p. 175-198.
- WINTERS, K., R. STINCHFIELD et J. FULKERSON (1993). « Patterns and characteristics of adolescent gambling », *Journal of gambling studies*, vol. 9, n° 4, p. 371-386.
- WYNNE, H. J., G. J. SMITH et D. F. JACOBS (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta — Final report*, Edmonton, Wynne Resources Ltd.

Annexes

Tableau C.9.1

Diverses prévalences de participation aux jeux, fréquence de participation et taux de jeunes joueurs problématiques selon l'année d'études, le sexe, la langue parlée à la maison, le statut d'emploi, l'évaluation de la performance scolaire et l'argent de poche moyen hebdomadaire[†], Québec, 2002

	Prévalence de participation à vie	Prévalence de participation (douze derniers mois)	Type de joueurs (douze derniers mois)		Prévalence de participation aux jeux (douze derniers mois)		Taux de joueurs problématiques ¹
			occasionnels	habituels	étatisés	privés	
	%						
Total	61,3	51,1	43,0	8,1	43,7	32,3	7,2
1 ^{re} sec.	48,4	39,0	31,1	7,9	33,7	24,3	7,2
2 ^e sec.	62,2	52,1	43,4	8,7	43,8	32,8	8,7*
3 ^e sec.	62,5	52,7	44,8	7,8	44,8	35,4	6,6
4 ^e sec.	65,7	55,4	48,4	7,0*	46,8	33,5	6,1*
5 ^e sec.	73,2	61,5	52,3	9,2	53,6	38,6	7,0
Garçons	62,3	52,8	42,5	10,3	42,3	40,3	9,6
Filles	60,3	49,5	43,6	5,9	45,1	24,2	4,7
Français	62,5	51,7	44,1	7,5	44,7	31,1	6,5
Autres	55,0	48,0	37,4	10,6	37,8	38,2	10,1
Travaille		56,8	47,2	9,6	50,0	35,5	
Ne travaille pas		43,1	37,1	6,0	34,5	27,7	
Au-dessus	60,6	49,7	42,4	7,3	40,9	30,9	6,1
Dans la moyenne	61,7	52,0	44,9	7,1	45,1	32,0	6,7
Au-dessous	61,8	52,2	40,3	12,0	45,5	36,4	9,9
0-10 \$	53,8	41,7	37,3	4,4	33,6	25,2	5,7
11-30 \$	62,3	52,6	45,3	7,3	45,6	32,6	6,7
31 \$ et plus	70,4	62,5	48,1	14,4	55,1	41,8	10,2

1. Taux obtenus à partir de l'indice DSM-IV-J.

† Le test d'association entre les deux variables est **non significatif** au seuil de 0,05 lorsque les données sont grisées. Ce ne sont pas toutes les catégories des variables en colonne qui sont présentées dans le tableau.

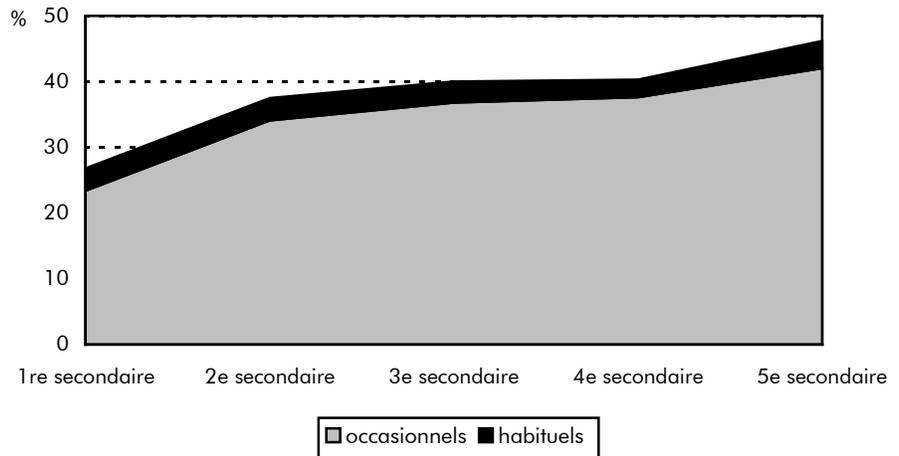
* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*.

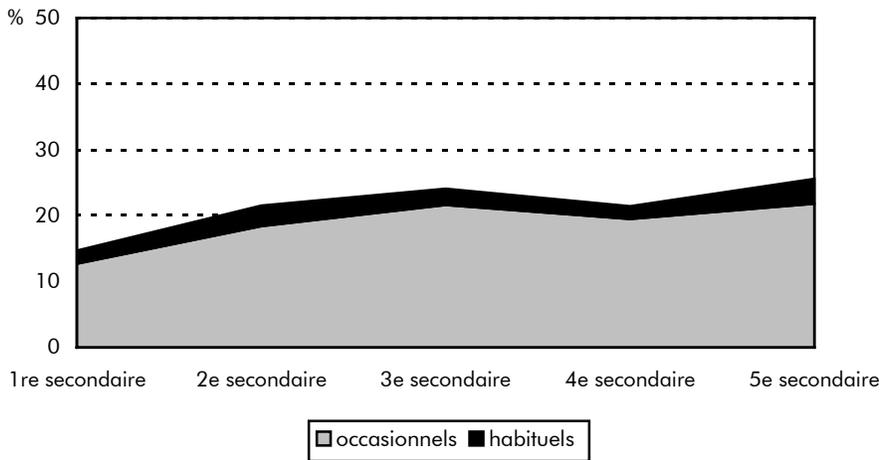
Figures C.9.1

Prévalence de participation à chaque type de jeu au cours des douze mois précédant l'enquête selon le type de joueur et l'année d'études, Québec, 2002

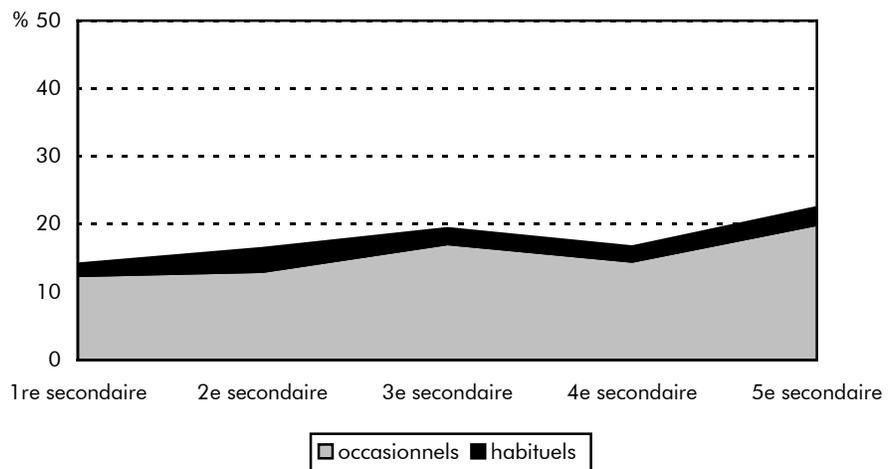
Loteries instantanées[†]



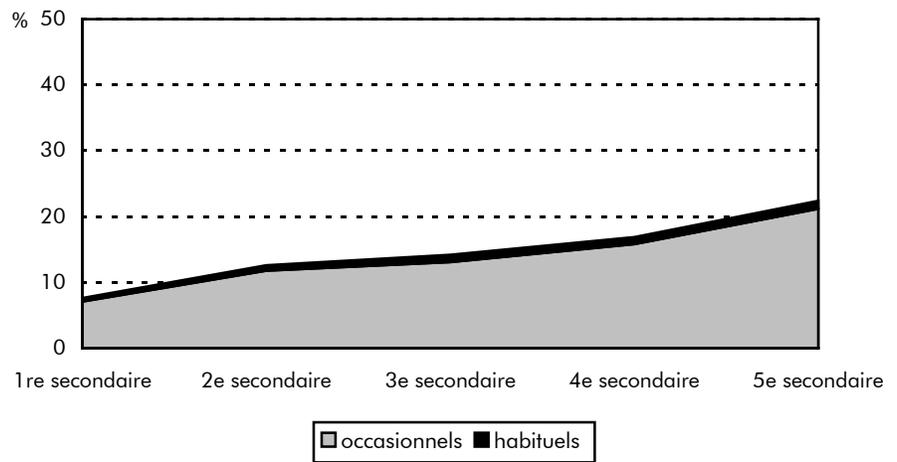
Cartes[†]



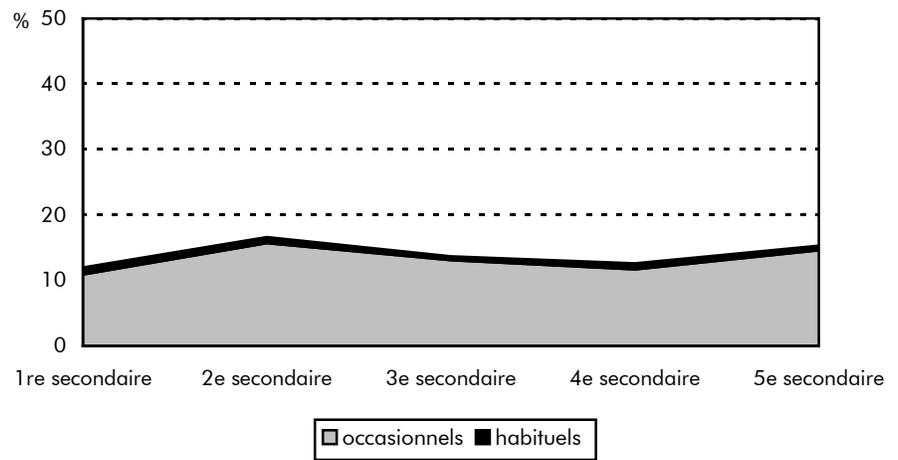
Jeux d'habiletés[†]



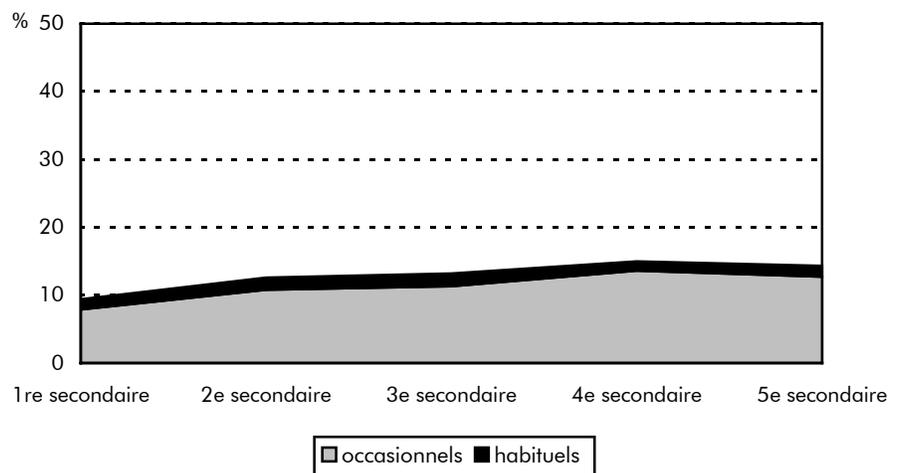
Loteries†



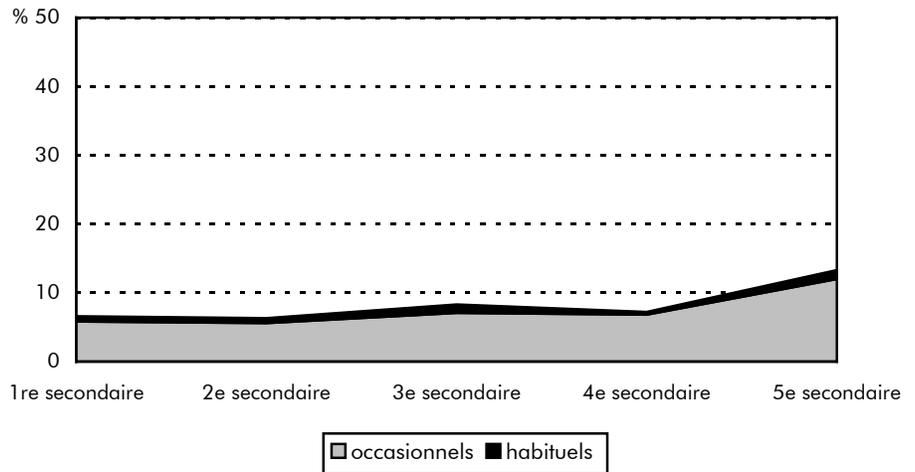
Bingo



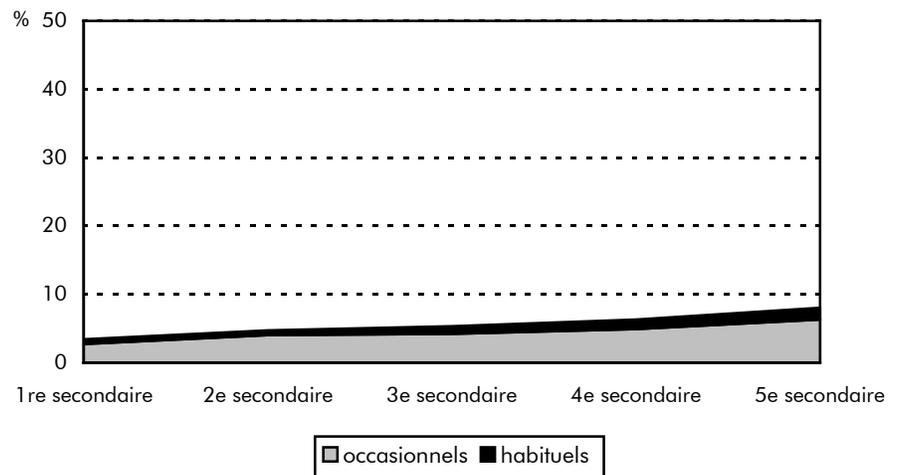
Paris sportifs privés



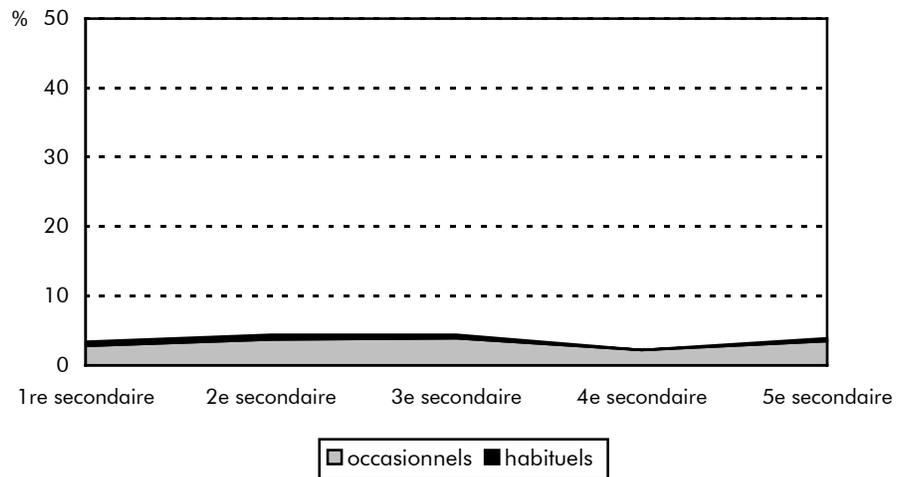
Loterie vidéo[†]



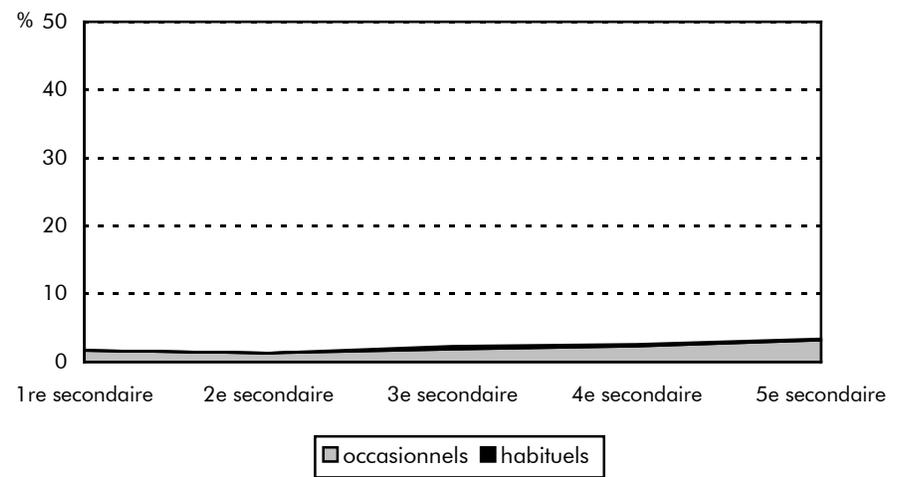
Mise-O-Jeu^{TM†}



Paris sur Internet



Casino



† Le test d'association entre les deux variables est significatif au seuil de 0,05.

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*.

