

# Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

## **Problèmes de jeu chez les joueurs de poker et joueurs d'appareils de loterie vidéo : un modèle intégratif**

### **Chercheur principal**

Serge Sévigny, Université Laval

### **Cochercheure**

Isabelle Giroux, Université Laval

### **Collaborateurs**

Olivier Pelletier, Centre hospitalier universitaire de Québec  
Alex Blaszczyński, Université de Sydney

### **Établissement gestionnaire de la subvention**

Université Laval

### **Numéro du projet de recherche**

2014-JU-173029

### **Titre de l'Action concertée**

Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent, phase 5

### **Partenaires de l'Action concertée**

Le Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS)  
et le Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC)

## Remerciements

Nous tenons particulièrement à souligner le travail remarquable réalisé par monsieur David Lévesque, et à le remercier pour son importante contribution à cette étude.

Les auteurs tiennent à remercier les chercheurs collaborateurs Alexander Blaszczynski, Lia Nower, Olivier Pelletier et Christian Jacques pour leurs conseils, ainsi que les assistants de recherche et doctorants du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu qui ont participé à différentes étapes de l'étude.

Nous voulons également souligner la collaboration des joueurs de poker et des joueurs d'appareils de loterie vidéo, et les remercier d'avoir accepté de participer à ce projet. Sans l'appui de ces gens, l'étude aurait été impossible.

Finalement, la présente recherche a bénéficié d'une subvention du Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture en partenariat avec le Ministère de la santé et des services sociaux du Québec et nous remercions ces organismes pour leur implication indispensable.

## Référence suggérée

Sévigny, S., Lévesque, D., Jacques, C., et Giroux, I., (2016). *Personnalité, symptômes anxio-dépressifs et distorsions cognitives: comparaison de joueurs de poker et de joueurs d'appareils de loterie vidéo*. Québec, Université Laval.

Ce rapport vulgarisé est disponible gratuitement en version électronique sur les sites Internet du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (<http://gambling.psy.ulaval.ca>) et du Fonds de recherche du Québec - Société et culture ([www.fgrsc.gouv.qc.ca](http://www.fgrsc.gouv.qc.ca)). Reproduction autorisée à des fins non commerciales à la condition d'en mentionner la source.

**Note.** Certaines de ces annexes ne présentent que les lignes principales de l'étude. Pour de plus amples détails, le lecteur est prié de s'adresser directement à : [Serge.sevigny@fse.ulaval.ca](mailto:Serge.sevigny@fse.ulaval.ca).

© Université Laval (2016)

## **Liste des Annexes**

A- État des connaissances sur la personnalité, l'humeur et les distorsions cognitives chez les joueurs de jeux de hasard et d'argent.	1
B- Méthodologie de l'étude 1	12
C- Méthodologie de l'étude 2	25
D- Résultats	26
E- Thèmes ou codes issus des verbatim	39
F- Principaux questionnaires soumis en Phase 1	53
G- Principales questions soumises en Phase 2	68
H- Bibliographie complète	74

## **Liste des Tableaux**

1- Moyennes, proportions et analyses comparatives des caractéristiques sociodémographiques en fonction du type de jeu.	13
2- Corrélations bivariées entre les variables sociodémographiques et les variables dépendantes principales	21
3- Moyennes des items, écarts-types et résultats aux analyses comparatives sur les variables principales.	26
4- Analyse « bootstrap » des coefficients standardisés totaux, des effets directs et indirects en fonction du type de jeu.	28
5- Statistiques d'ajustement des modèles testés aux données et résultats aux tests d'invariance.	31

## **Liste des Figures**

1- Modèle théorique proposé liant les traits de personnalité et les perturbations de l'humeur aux distorsions cognitives et au problème de jeu.	11
2- Résumé des résultats du modèle sans contrainte (modèle A). Les coefficients standardisés sont présentés.	30

## **ANNEXE A – État des connaissances sur la personnalité, l’humeur et les distorsions cognitives chez les joueurs de jeux de hasard et d’argent.**

### **1. Contexte**

Il existe aujourd’hui un large éventail de jeux de hasard et d’argent (JHA) disponible aux joueurs. Les types de JHA (p.ex., poker, paris sportifs, machine à sous) diffèrent conceptuellement en raison de la variation de leurs caractéristiques structurelles et situationnelles (Abbott, 2007; Griffiths, 1993, 1999; Griffiths, & Parke, 2003; Parke, & Griffiths, 2007). Ces caractéristiques se rapportent respectivement aux composantes qui renforcent le comportement de jeu (p.ex., la grosseur des lots à gagner, la vitesse de déroulement des parties) et aux composantes environnementales (p.ex., lieu, disponibilité).

Griffiths (1999) soutient l’hypothèse qu’en raison des caractéristiques psychologiques d’un individu, ce dernier pourrait être plus attiré/intéressé par un type de JHA en particulier et se retrouver alors plus à risque de développer un problème de jeu. Plus précisément, il postule que l’interaction psychostructurelle entre les caractéristiques d’un JHA et les caractéristiques psychologiques du joueur pourrait constituer un terrain fertile au développement d’un problème de jeu. Par exemple, si la dépression est liée au problème de jeu chez les joueurs de machine à sous, mais pas chez les joueurs de paris sportifs, le joueur dépressif aurait avantage à s’adonner à un autre type de JHA ou à diminuer son comportement de jeu aux machines à sous. Selon l’auteur, cette orientation d’analyse ouvre la porte à l’élaboration de théories explicatives des comportements de jeu qui prennent en considération des contextes spécifiques, ce qui diffère des explications

généralisatrices dans lesquelles les spécificités liées à l'environnement sont peu considérées.

Pour identifier et étudier les caractéristiques des joueurs, les chercheurs qui s'inscrivent dans ce courant de recherche ont classifié les joueurs en fonction de la part de hasard ou d'habileté dans les types de jeu (Ledgerwood, & Petry, 2010; Moragas et al., 2015; Odlaug, Marsh, Kim, & Grant, 2011). Les JHA impliquant une part d'habileté offrent la possibilité aux joueurs d'utiliser leurs connaissances et habiletés pour augmenter leur chance de gagner au jeu (Odlaug et al., 2011). Certains auteurs qualifient ces JHA « d'actifs », puisque le joueur peut s'impliquer activement dans le jeu par le biais de ses connaissances et de ses habiletés (Breen, & Zimmerman, 2002; Dickerson, 1993).

Le poker est un jeu de cartes, qui se pratique à plusieurs joueurs et qui implique une part d'habileté, c'est-à-dire des connaissances et des stratégies pouvant influencer le déroulement et l'issue du jeu. Ce jeu implique également une forme de compétition entre les joueurs dans laquelle le gagnant remporte la mise. Il intègre donc un aspect de compétitivité et d'interaction sociale. Il s'apparente davantage à la catégorie des JHA actifs.

À l'opposé, dans les JHA de hasard pur (c'est-à-dire ceux qui n'impliquent aucune part d'habileté), les joueurs n'ont pas la possibilité d'utiliser leurs habiletés pour influencer le jeu, bien que ces derniers puissent parfois en avoir l'illusion (Breen, & Zimmerman, 2002; Odlaug et al., 2011). Ces JHA sont qualifiés de « passifs », puisque les joueurs misent davantage de façon continue et prennent moins de temps pour réfléchir (planifier) à leur façon de jouer (Dickerson, 1993). Les appareils de loterie vidéo (ALV) offrent des jeux sur terminal dans lesquels seul le

hasard détermine l'issue du jeu. L'aspect de compétition y est absent et les joueurs s'y adonnent généralement seuls. Contrairement au poker, ce JHA se joue contre la « banque » (l'exploitant), soit le représentant du distributeur de JHA. Il s'apparente davantage à la catégorie des JHA passifs.

L'étude de ces deux groupes de joueurs est importante, particulièrement parce qu'ils présentent des taux élevés de prévalence au problème de jeu. Près de 7,9 % des adeptes de poker présentent des comportements de jeu à risque modéré ou pathologique probable (Kairouz, & Nadeau, 2014) au sens de l'Indice canadien de jeu excessif (ICJE; Ferris, & Wynne, 2001). Près de 16,4 % des joueurs d'ALV présentent un jeu à risque modéré ou excessif (Kairouz, & Nadeau, 2014). Ces taux peuvent être jugés comme élevés, particulièrement lorsqu'ils sont comparés aux taux de prévalence du jeu à risque modéré ou excessif de l'ensemble de la population de joueurs québécois (2,7 %) (Kairouz, & Nadeau, 2014).

Le poker et les ALV sont deux types différents de JHA dont les caractéristiques des joueurs n'ont jamais été comparées dans une même étude. En effet, ces deux JHA ont généralement été étudiés indépendamment ou à l'intérieur d'un groupe de JHA, c'est-à-dire de façon indifférenciée. En s'appuyant sur la théorie de l'interaction psychostructurale (Griffiths, 1993) et les études citées, il est possible d'émettre l'hypothèse que les adeptes de ces deux types de JHA puissent différer sur le plan des caractéristiques psychologiques, puisque les caractéristiques structurelles composant les types de jeu diffèrent. Afin d'augmenter la base des connaissances théoriques liées à l'interaction psychostructurale, ce projet étudie la personnalité, les symptômes anxio-dépressifs et les cognitions des joueurs de poker et des joueurs d'ALV.

## Narcissisme, recherche de sensations, dépression, anxiété et comportements de jeu

Selon le modèle de Blaszczynski et Nower (2002), la personnalité de l'individu pourrait constituer une vulnérabilité biologique favorisant le développement et le maintien d'un problème de jeu. Des recherches ont illustré un lien entre le narcissisme et le jeu pathologique (p.ex., Lakey, Rose, Campbell, & Goodie, 2008; Lesieur, & Rosenthal, 1991; Rosenthal, 1986; Taber, & Chaplin, 1988). Le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux, cinquième édition (DSM-5; APA, 2013) décrit la personnalité narcissique en termes de patron chronique de fantaisies ou de comportements grandioses, d'un besoin d'être admiré et d'un manque d'empathie.

Certaines études (p.ex., Blaszczynski, & Steel, 1998; Pelletier, Ladouceur, & Rhéaume, 2008) ont trouvé un haut pourcentage (> 15 %) de joueurs pathologiques présentant un trouble de personnalité narcissique, tandis qu'une autre (p.ex., Specker, Carlson, Edmonson, Johnson, & Marcotte, 1996) a trouvé un faible pourcentage (5 %). Lakey et ses collaborateurs (2008) ont réalisé trois études empiriques sur le sujet. Les résultats montrent que le narcissisme, au sens du Narcissistic Personality Inventory (NPI; Raskin, & Terry, 1988; Rhodewalt, & Morf, 1995) est lié à une plus grande fréquence de jeu, à des dépenses d'argent plus élevées et à une plus grande propension au jeu pathologique, au sens des critères du DSM-IV. Lakey et al. (2008) soulèvent l'hypothèse que des joueurs pathologiques pourraient avoir tendance à entretenir des fantaisies de gloire, de domination et d'autoglorification, tout en minimisant les échecs. Il est possible que les résultats contradictoires entre les études soient consécutifs à des choix méthodologiques, notamment le fait que ces études aient été réalisées avec des mesures différentes,

des populations différentes (p.ex., composé uniquement de joueurs pathologiques) et sans égard au type de JHA auxquels les joueurs s'adonnent. Les joueurs de poker pourraient présenter un plus haut niveau de narcissisme que les joueurs d'ALV, entre autres, parce que ce type de JHA exige des habiletés particulières (p.ex., le bluff, se montrer confiant), de même qu'en raison du prestige et de l'aspect glamour associés à ce JHA et perçus par les joueurs (Brochu, Sévigny, & Giroux, 2015; Dufour, Petit, & Brunelle, 2012), ce qui ne caractérise pas les ALV. Mentionnons également que le poker prend la forme d'une compétition dans laquelle le joueur plus narcissique pourrait y trouver un certain plaisir et se valoriser à battre ses adversaires et à être le meilleur.

La recherche de sensations a également été documentée comme étant liée au jeu pathologique. Elle est définie comme un trait de personnalité qui pousse une personne à la recherche d'excitation et d'expériences variées, nouvelles et complexes et le désir de prendre des risques physiques, sociaux, juridiques et financiers pour les bénéfices qui y sont associés (Zuckerman, 1994). Pour les joueurs, les JHA peuvent procurer un niveau de stimulation et d'excitation compte tenu du risque monétaire et de l'incertitude inhérente à l'activité. Ainsi, les individus qui présentent un haut niveau de recherche de sensations pourraient être attirés par cette activité (Zuckerman, 1994). Globalement, les études réalisées montrent que les joueurs problématiques présentent un plus haut niveau de recherche de sensations que les non-joueurs (Coventry, & Brown, 1993; Myrseth, Tverå, Hagatun, & Lindgren, 2012; Steel, & Blaszczynski, 1998; Vitaro, Arseneault, & Tremblay, 1999). Par contre, d'autres études, telles que celles de Blaszczynski, Wilson et McConaghy (1986), Blanco, Orensanz-Muñoz, Blanco-Jerez et Saiz-Ruiz (1996), et

Carrasco, Saiz-Ruiz, Hollander, Cesar et Lopez-Ibor (1994), en arrivent à des résultats opposés dans lesquels les joueurs sans problème présentent un plus haut niveau de recherche de sensations que les joueurs pathologiques de leur échantillon respectif. Ces trois dernières études, contrairement aux autres citées précédemment, ont recruté les joueurs pathologiques dans des centres de traitement. À cet égard, il est possible que les traitements offerts aux joueurs diminuent l'envie de jouer et le désir de prendre des risques, ce qui pourrait expliquer leurs résultats. De plus, le type de JHA d'intérêt pourrait influencer les niveaux de sensations retrouvés, ce qui ne peut être relevé puisqu'aucun contrôle du type de JHA n'a été appliqué. En effet, les joueurs de JHA « actif » pourraient rechercher davantage des sensations fortes que les joueurs de JHA « passifs » (Bonnaire, Bungener, & Varescon, 2006). À la lumière de la revue de littérature, aucune étude ne s'est encore intéressée à comparer ce concept entre des joueurs de poker et des joueurs d'ALV. Puisque le jeu de poker est un jeu actif, il est possible que ces joueurs présentent un plus haut niveau de recherche de sensations que les joueurs d'ALV (JHA passif).

La présence de symptômes dépressifs ou anxieux pourraient constituer une vulnérabilité émotionnelle favorisant le développement et le maintien d'un problème de jeu (Blaszczynski, & Nower, 2002). Au cours d'une partie, le joueur est sujet à vivre plusieurs émotions. Le jeu peut prendre la fonction d'échappatoire aux problèmes du quotidien de l'individu et à la souffrance potentielle associée (Blaszczynski, & Nower, 2002). Bien que les relations entre la dépression/l'anxiété et la gravité du problème de jeu soient bien établies dans la littérature (Kim, Grant, Eckert, Faris, & Hartman, 2006; Lindberg, Fernie, & Spada, 2011; Lorains,

Cowlshaw, & Thomas, 2011), il semble y avoir des distinctions entre les joueurs de jeux de hasard pur et les joueurs de jeux impliquant une part d'habileté. En effet, Bonnaire et ses collaborateurs (2009) ont illustré que les joueurs pathologiques probables de jeux de hasard pur (p.ex., machine à sous) présentent un score plus élevé de dépression à l'Inventaire de dépression de Beck-version courte (BDI-13; Beck, & Beamesderfer 1974), comparativement aux joueurs pathologiques s'adonnant à des JHA impliquant une part d'habileté (p.ex., courses de chevaux). Selon les auteurs, le jeu pourrait avoir une fonction de passe-temps ou d'échappatoire aux émotions négatives et à l'anxiété trop prenantes. Cependant, ce résultat est contradictoire avec une étude plus récente (Moragas et al., 2015) ayant trouvé des résultats inverses (c'est-à-dire des niveaux de dépression et d'anxiété plus élevés chez les joueurs problématiques de JHA impliquant une part de stratégie). Mentionnons que ces deux études (Bonnaire et al., 2009 et Moragas et al., 2015) ont été réalisées avec des joueurs pathologiques probables uniquement, ce qui limite la portée de la généralisation. Les joueurs de JHA de hasard pur peuvent s'apparenter davantage à la catégorie « vulnérable émotionnellement » décrite dans la typologie des joueurs problématiques de Blaszczynski et Nower (2002). Dans une perspective psychostructurelle, les joueurs présentant des symptômes dépressifs/anxieux pourraient être davantage intéressés par les ALV qui se jouent généralement seuls (isolement) et dans le but d'échapper aux difficultés du quotidien. De plus, ce JHA est reconnu pour sa rapidité et son effet « hypnotisant » (McCaslin, 2002).

## Les distorsions cognitives : un mécanisme cognitif sous-jacent influençant le processus décisionnel en contexte de jeu

Les études des dernières décennies ont confirmé l'existence d'un lien entre les distorsions cognitives et les pratiques de jeu (problématique ou non; Barrault, & Varescon, 2012; Ladouceur, & Walker, 1996; Langer, 1975; Langer, & Roth, 1975; Toneatto, 1999). Ces pensées constituent d'ailleurs la principale cible de traitement dans les thérapies cognitivo-comportementales, soit le traitement psychologique pour le jeu problématique présentant le plus de données probantes (Blaszczynski, & Silove, 1995; Pallesen, Mitsem, Kvale, Johnsen, & Molde, 2005; Raylu, & Oei, 2002).

Ces erreurs de pensées peuvent prendre différentes formes. Par exemple, le joueur peut présenter une illusion de contrôle, c'est-à-dire en venir à croire qu'il peut contrôler le déroulement d'une partie et son issue grâce à son expérience, ses habiletés ou ses connaissances (Langer, 1975). Il peut également présenter des biais interprétatifs, soit des interprétations favorables à la poursuite du jeu (p.ex., associer ses victoires à ses habiletés ce qui renforce la poursuite du jeu) (Devynck, Giroux, & Jacques, 2012). Les distorsions cognitives contribuent à la poursuite du comportement de jeu car elles amènent le joueur à croire qu'il peut contrôler l'issue du jeu et gagner inévitablement de l'argent (Devynck, et al., 2012). Celles-ci ont été identifiées chez les joueurs de JHA de hasard pur, mais également chez les joueurs de JHA impliquant de l'habileté/connaissances comme le blackjack, le poker, et les paris sportifs (Coulombe, Ladouceur, Desharnais, & Jobin, 1992; Gaboury, & Ladouceur, 1989; Ladouceur, Gaboury, Bujold, Lachance, & Tremblay, 1991; Mitrovic, & Brown, 2009; Walker, 1992).

Des recherches antérieures mettent en évidence un niveau plus élevé de distorsions cognitives chez les joueurs de JHA impliquant une part d'habileté (c. aux JHA de hasard pur), ce qui est expliqué par le fait que ces joueurs ont l'opportunité de faire des choix, c'est-à-dire une implication active et la possibilité d'accumuler de l'expérience en jouant (Langer, 1975). Ces particularités augmenteraient la perception de contrôle, pourraient engendrer une trop grande confiance en ses habiletés, ce qui favoriserait l'émergence de distorsions cognitives. La revue de littérature sur les distorsions cognitives aux JHA de Barrault et Varescon (2012) souligne toutefois que des recherches supplémentaires sont recommandées pour bien comprendre leur rôle dans les JHA impliquant une part d'habileté. En effet, dans la mesure où le joueur dispose effectivement d'un certain contrôle sur le jeu, aidé par ses connaissances et habiletés, la nature, l'intensité et le rôle des distorsions cognitives, notamment de l'illusion de contrôle, pourraient différer des jeux de hasard pur.

Jusqu'à maintenant, peu d'études se sont intéressées à savoir pourquoi certains joueurs sont plus disposés à développer et maintenir des distorsions cognitives. Quelques études ont investigué l'hypothèse selon laquelle les distorsions cognitives pourraient jouer un rôle de médiateur entre des prédispositions psychosociales (vulnérabilité) et les comportements de jeu. Par exemple, l'étude d'Oei et Raylu (2004) a montré, à l'aide d'analyses acheminatoires, que les distorsions cognitives du joueur, évaluée à l'aide de l'Échelle des cognitions liées au jeu (Gambling Related Cognitions Scale : GRCS; Raylu, & Oei, 2004) sont prédites par les cognitions de ses parents, ce qui influence ultimement ses comportements de jeu. Mentionnons toutefois que, bien que les données s'ajustent à leur modèle testé,

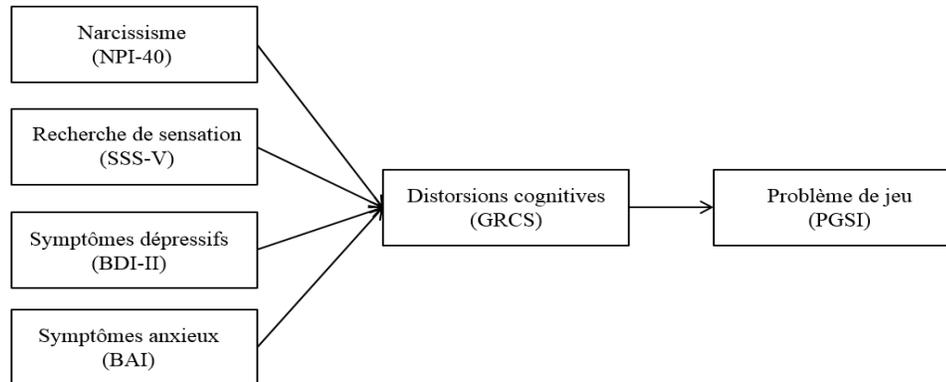
les auteurs n'ont pas réalisé d'analyses de médiation (p.ex., les techniques de bootstrap). En plus des cognitions de parents, les erreurs de pensées aux JHA pourraient également être influencées par d'autres facteurs, notamment les traits de personnalité et l'humeur de l'individu. Cyders et Smith (2008) suggèrent qu'une disposition de la personnalité puisse influencer à la hausse ou à la baisse les attentes liées à l'issue du jeu et ultimement les comportements de jeu. Plus spécifiquement, les auteurs avancent que la disposition des joueurs à agir imprudemment dans un sentiment d'urgence, lorsqu'ils sont envahis par des émotions fortes, ferait en sorte qu'ils soient plus vulnérables à l'apprentissage d'une forme de programme de gestion des contingences (renforcements/punitions; « learning schedules ») associée au jeu. Il s'agirait donc d'une tendance individuelle, liée à la personnalité, favorisant le développement d'erreurs de pensées. La littérature scientifique met également en lumière une influence des états psychologiques négatifs (dépression, anxiété, stress) sur le développement et le maintien des distorsions cognitives (Oei, Lin, & Raylu, 2008). Toutefois, des données supplémentaires sont nécessaires pour confirmer l'effet médiateur des distorsions cognitives.

## **2. Questions de recherche**

Pour faciliter la lecture de la section rapportant les résultats, présentée plus loin, les questions de recherche sont rappelées :

- Q1 : Les joueurs de poker diffèrent-ils des joueurs d'ALV sur le plan des traits de personnalité, des perturbations de l'humeur, des distorsions cognitives au jeu et de la gravité du problème de jeu?

- Q2a : Les données recueillies s'ajustent-elles bien au modèle hypothétique de la Figure 1?



*Figure 1.* Modèle théorique proposé liant les traits de personnalité et les perturbations de l'humeur aux distorsions cognitives et au problème de jeu.

- Q2b : Les distorsions cognitives au jeu constituent-elles une variable médiatrice entre les aspects de personnalité/humeur et la gravité du problème de jeu chez les deux groupes?
- Q2c : Est-ce que le modèle testé est invariant entre les deux groupes?
- Q3 : Les motivations à jouer et les pensées liées au jeu rapportées par les joueurs varient-elles en fonction du type de jeu d'intérêt?
- Q4 : Les différences répertoriées entre les joueurs, lors des analyses et de la triangulation, peuvent-elles servir à améliorer et/ou modifier les approches de prévention et de traitement?

## **ANNEXE B – Méthodologie de l'étude 1**

### **Devis de recherche et participants**

La présente étude suit un devis observationnel de type transversal avec groupe de comparaison. Pour participer à l'étude, les joueurs devaient répondre aux critères d'inclusion suivants : (1) être un homme<sup>1</sup>, (2) être âgé d'au moins 18 ans, (3) jouer à l'argent, (4) jouer au jeu de poker à une fréquence d'au moins deux fois par mois ou d'une fois par mois aux ALV<sup>2</sup>, et ce, depuis au moins 6 mois, et (5) le joueur se considère comme principalement un joueur de poker ou un joueur d'AVL. Les participants s'adonnant à la fois au jeu de poker et aux ALV ont été exclus.

L'échantillon final ( $N = 272$ ) pour la présente étude est composé de 191 joueurs de poker et 81 joueurs d'ALV, de sexe masculin, âgés entre 18 et 82 ans ( $M = 35,17$ ,  $MDN = 29,00$ ,  $ÉT = 15,58$ ). Les joueurs de poker ( $M = 28,40$ ,  $ÉT = 9,21$ ) de l'échantillon sont significativement plus jeunes que les joueurs d'ALV ( $M = 51,11$ ,  $ÉT = 15,95$ ;  $p < 0,001$ ). Par ailleurs, quatre différences sont observables parmi les variables sociodémographiques. En effet, l'état civil, le revenu annuel, le niveau de scolarité et l'occupation des joueurs diffèrent selon le type de jeu. Les résidus standardisés permettent d'avancer que, comparativement aux joueurs d'ALV, les joueurs de poker de l'échantillon sont plus nombreux à détenir un diplôme d'études supérieures et à être étudiants. Pour leur part, les joueurs d'ALV seraient plus nombreux à détenir un revenu se situant entre 25 000 \$ et 74 999 \$, à être mariés et retraités (voir les caractéristiques sociodémographiques au Tableau 1).

---

<sup>1</sup> Très peu de femmes jouent au poker et le fait d'être un homme représente un facteur de risque pour le jeu pathologique. L'homogénéité de l'échantillon permet d'augmenter la validité interne de l'étude.

<sup>2</sup> Le critère portant sur les fréquences de jeu minimales requises pour pouvoir participer à l'étude a été établi en fonction de celles retrouvées dans la population générale (Kairouz et Nadeau, 2014) et dans laquelle les joueurs de poker jouent en moyenne près de deux fois plus que les joueurs d'ALV.

Tableau 1. Moyennes, proportions et analyses comparatives des caractéristiques sociodémographiques en fonction du type de jeu.

Variables	Types de jeu		t	ddl
	ALV (n=81)	Poker (n=191)		
	M (ÉT)	M (ÉT)		
Âge <sup>a</sup>	51,11 (15,95)	28,40 (9,21)	12,00**	103,36
	n (%)	n (%)	$\chi^2$	ddl
État civil			24,58**	3
Célibataire	28 (34,6)	104 (54,5)		
Marié	23 (28,4)	15 (7,9)		
Conjoint de fait / en couple	24 (29,6)	66 (34,6)		
Séparé / Divorcé	6 (7,4)	6 (3,1)		
Lieu de naissance			1,33†	
Province de Québec	77 (95,1)	176 (92,1)		
Autre province canadienne	2 (2,5)	4 (2,1)		
Autre pays	2 (2,5)	11 (5,8)		

Le Tableau 1 continue sur l'autre page

	Type de jeu		$\chi^2$	ddl
	Joueurs d'ALV (n=81)	Joueurs de poker (n=191)		
	n (%)	n (%)		
Revenu annuel			12,03*	2
14 999 \$ à 24 999 \$	26 (32,1)	98 (51,6)		
25 000 \$ à 74 999\$	51 (63,0)	76 (40,0)		
75 000 \$ et plus	4 (4,9)	16 (8,4)		
Scolarité			56,72**	2
Primaire ou secondaire	53 (65,4)	36 (18,8)		
Professionnel ou collégial	20 (24,7)	95 (49,7)		
Universitaire	8 (9,9)	60 (31,4)		
Occupation			82,98**	4
Travailleur à temps plein	35 (43,8)	78 (41,1)		
Travailleur à temps partiel	3 (3,8)	6 (3,2)		
Étudiant	6 (7,5)	97 (51,1)		
Retraité	22 (27,5)	5 (2,6)		
Sans emploi, à la maison ou arrêt de travail	14 (17,5)	4 (2,1)		

Note. <sup>a</sup>La statistique de Welch est utilisée lorsque le postulat d'égalité des variances n'est pas satisfait.

†Test exact de Fisher pour la comparaison des proportions.

\* $p < 0,05$ , \*\* $p < 0,01$ .

## **Instruments de mesure**

**Jeu problématique.** Le *Problem Gambling Severity Index* (PGSI; Ferris, & Wynne, 2001) est une sous-section de l'ICJE (Ferris, & Wynne, 2001) qui permet de mesurer de façon autorapportée la gravité du problème de jeu au cours des 12 derniers mois. Certains auteurs le considèrent comme l'instrument de référence pour dépister les problèmes de jeu (Currie, Casey, & Hodgins, 2010). Il est composé de 9 items évalués sur une échelle de type Likert en quatre points : Jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours. Un score de 0 indique un jeu non problématique, tandis qu'un score de 1 ou 2 signifie un jeu à faible risque, un score de 3 à 7 réfère à un jeu à risque modéré et un score de 8 ou plus qualifie le jeu comme étant excessif (Ferris, & Wynne, 2001). Cet instrument a été validé auprès d'un large échantillon de 3120 Canadiens et présente de bonnes qualités psychométriques. Avec un alpha de Cronbach de 0,84, la consistance interne est considérée comme bonne. L'instrument présente une forte corrélation de 0,83 avec les critères diagnostiques du DSM-IV et du SOGS de même qu'une corrélation modérée de 0,48 avec les résultats des entrevues cliniques et une bonne fidélité test-retest ( $r = 0,78$ ) (Ferris, & Wynne, 2001).

**Narcissisme.** L'*Inventaire de personnalité narcissique* (Narcissistic Personality Inventory : NPI, Raskin, & Terry, 1988) est l'instrument de mesure du narcissisme le plus utilisé en recherche pour mesurer le narcissisme (Pincus, & Lukowitsky, 2010). Il a été développé sur la base des critères du *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux*, troisième édition (American Psychiatric Association, 1980) et représente actuellement la norme d'excellence dans l'évaluation de la grandiosité narcissique (Cain, Pincus, & Ansel, 2008; Pincus, & Lukowitsky, 2010). La

conceptualisation du narcissisme est également fondée sur celle du DSM (Raskin, & Hall, 1979; Raskin, & Terry, 1988). Cet instrument conceptualise et opérationnalise le narcissisme selon une approche dimensionnelle, c'est-à-dire qui varie selon un degré d'exacerbation. Contrairement à l'approche catégorielle (présence ou absence d'un trouble), l'approche dimensionnelle permet une meilleure probabilité de détection, en plus de s'avérer plus représentative de la réalité clinique (De Fruyt, De Clercq, Miller, Rolland, & Lynam, 2008), ce qui augmente la validité écologique de l'étude. De plus, le NPI permet de répondre à une critique généralement adressée à la description du trouble de personnalité narcissique selon le DSM-IV-TR concernant sa vision catégorielle de la personnalité pathologique (Ronningstam, 2009). L'inventaire est composé de 40 items évalués sur une échelle de type Likert en sept points allant de totalement en désaccord à totalement en accord. L'instrument est traduit en français et est validé empiriquement auprès de 546 adultes âgés de 19 à 59 ans (Brin, 2011). La cohérence interne de l'échelle est excellente (alpha de Cronbach = 0,91) et est fidèle dans le temps ( $r = 0,79$ ).

**Recherche de sensations.** *L'Échelle de recherche de sensations* (Sensation Seeking Scale Form V : SSS-V; Zuckerman, Eysenck, & Eysenck, 1978) dans sa cinquième version est l'un des instruments les plus utilisés en recherche pour évaluer, avec une approche dimensionnelle, la tendance à rechercher ou éviter l'activation (physiologique ou subjective). Il a été développé sur une période s'échelonnant sur trente ans (1964-1994) et a été validé par des études parallèles notamment en Angleterre, en France et au Canada. Cet instrument autorapporté, composé de 40 items, comporte un score total (entre 0 et 40). Le répondant doit choisir entre deux énoncés, généralement en opposition l'un à l'autre, en fonction de

ce qui décrit le mieux ses préférences ou de ce qu'il ressent. Dans le cadre de la présente étude, c'est dans sa version traduite en français (Bergeron, & Prud'homme, 1999) qu'il a été administré. Le score total de cet instrument dans sa version traduite présente une bonne cohérence interne (alpha de Cronbach = 0,82).

**Symptômes dépressifs.** *L'Inventaire de dépression de Beck* (Beck Depression Inventory-II : BDI-II; Beck, Steer, & Brown, 1996) dans sa deuxième version est l'un des questionnaires les plus utilisés en recherche dans l'évaluation de la gravité de la symptomatologie dépressive. Il trouve ses fondements dans les critères de dépression du DSM-IV-TR (Beck et al., 1996). L'instrument compte 21 items comprenant quatre choix de réponse chacun. Le répondant doit choisir l'énoncé en fonction de ce qui décrit le mieux ce qu'il ressent. Le score total, se situant entre 0 et 63, permet de qualifier l'intensité des symptômes dépressifs. Cet instrument de mesure démontre une excellente cohérence interne (alphas de Cronbach = 0,92) et stabilité temporelle (une semaine;  $r = 0,93$ ) (Dozois, Dobson, & Ahnberg, 1998).

**Symptômes anxieux.** *L'Inventaire d'anxiété de Beck* (Beck Anxiety Inventory : BAI; Beck, Epstein, Brown, & Steer, 1988; version française : Freeston, Ladouceur, Thibodeau, Gagnon, & Rhéaume, 1994) est un questionnaire autorapporté visant à estimer la gravité de l'anxiété. Plus précisément, il détecte les symptômes somatiques généraux liés à l'anxiété vécue par le répondant. En fait, il a été élaboré avec l'objectif ultime de discriminer les symptômes d'anxiété et ceux liés à la dépression (Freeston et al., 1994). L'instrument compte 21 items en quatre points allant de « pas du tout » à « beaucoup » pour qualifier à quel point le symptôme décrit dans l'item est subjectivement supportable pour le répondant. Le

score total, se situant entre 0 et 63, permet de qualifier l'intensité des symptômes anxieux autorapportés. La version traduite présente une bonne consistance interne (alpha de Cronbach = 0,85) (Freeston et al., 1994). L'instrument présente également une bonne fidélité test-retest pour un intervalle d'un mois : les scores obtenus aux deux passations sont respectivement de 11,2 ( $ÉT = 8,34$ ) et 10,3 ( $ÉT = 8,45$ ) et leur corrélation est statistiquement significative ( $r = 0,63, p < 0,001$ ) (Freeston et al., 1994).

**Distorsions cognitives.** La version abrégée de l'*Échelle des cognitions liées au jeu* (Gambling Related Cognitions Scale : GRCS; Raylu, & Oei, 2004, version française : Grall-Bronnec et al., 2012) permet d'évaluer l'intensité des distorsions cognitives chez les joueurs de JHA. Il s'agit d'un questionnaire autorapporté comprenant 23 items de type Likert en sept points (allant de 1 = « pas du tout d'accord » à 7 = « tout à fait d'accord »). À l'heure actuelle, il s'agit du seul instrument mesurant les distorsions cognitives qui a été validé dans une population de joueurs francophones. Enfin, cet instrument présente une bonne validité interne (alpha de Cronbach > 0,7 sur toutes les sous-échelles et sur le score total) (Grall-Bronnec et al., 2012) et les indices d'ajustement sont corrects (RMSEA = 0,07; CFI = 0,93; NFI = 0,98; GFI = 0,88).

**Profil sociodémographique.** Ce questionnaire est tiré du Programme de traitement du jeu excessif (Ladouceur, Boutin, Doucet, Lachance, & Sylvain, 2000). Il permet de recueillir les différentes données sociodémographiques des participants telles l'âge, l'occupation, l'état matrimonial, le niveau de scolarité, le revenu annuel et l'état civil.

## **Procédure**

Le recrutement des joueurs a été effectué dans la province de Québec (Canada) par le biais d'annonces sur les réseaux sociaux, sur des forums de discussion spécifiques aux JHA et par le biais de listes de distribution (courriels). Des publicités ont également été diffusées dans les médias locaux et provinciaux.

La stratégie de collecte de données a consisté en la complétion d'un sondage en ligne. Les participants avaient également l'option de répondre au questionnaire par le biais d'une entrevue téléphonique. Au total, 236 (86,8 %) participants ont choisi de répondre au sondage par le biais d'Internet. La campagne de recrutement invitait les participants ciblés à remplir les questionnaires sur le site web de LimeSurvey (<https://www.limesurvey.org/>), soit un logiciel d'enquêtes professionnelles en ligne. Les données recueillies sur le site sont cryptées et protégées dans un serveur canadien par un mot de passe et un nom d'utilisateur déterminés par le chercheur pour des fins de confidentialité et de sécurité. La première page du questionnaire contenait l'objectif de l'étude, les consignes à suivre, les critères d'inclusion et d'exclusion et le feuillet d'information permettant de consentir de façon libre et éclairée à la participation à l'étude. Une fois cette étape terminée, les participants étaient automatiquement redirigés vers les questionnaires. Dans le cas d'un non-respect des critères de sélection, les répondants étaient remerciés et avaient l'occasion de laisser leurs coordonnées afin de participer à des études ultérieures. Pour les participants préférant l'entrevue téléphonique, ils étaient invités à communiquer avec un assistant de recherche. Les questionnaires étaient présentés dans le même ordre chronologique qu'en ligne. À titre de compensation pour leur temps accordé à la recherche, les participants ayant rempli le

questionnaire se voyaient admissibles à un tirage de chèques-cadeaux d'une valeur de 100 \$. Près de neuf mois après le début du recrutement, la compensation a été bonifiée en raison d'une difficulté à recruter des participants, particulièrement en ce qui concerne les joueurs d'ALV. Ainsi, à partir de ce moment, pour compenser le temps consacré à leur participation à l'étude, une compensation sous forme de chèque-cadeau d'une valeur de 25 \$ était alors systématiquement remise à tous les participants. La présente procédure a été approuvée par le Comité d'éthique de la recherche de l'Université Laval (No d'approbation : 2013-038 A-2).

### **Analyses préliminaires**

Avant de procéder aux analyses principales, les données ont été d'abord examinées pour identifier les valeurs extrêmes et évaluer la linéarité, la normalité, la multicolinéarité et les données manquantes. Pour certaines variables, la distribution des données affiche des caractéristiques de non normalité (p.ex., dépression : asymétrie = 1,69 et kurtosis = 3,55; anxiété : asymétrie = 2,06 et kurtosis = 4,78; gravité du problème de jeu : asymétrie = 2,24 et kurtosis = 6,20). Afin de réduire l'effet des valeurs extrêmes, une technique de *winsorisation* a été appliquée (Schwab, 2004).

Les pourcentages de données manquantes propres aux variables principales varient entre 0,4 % et 11,4 %. Le test de l'hypothèse MCAR de Little (1988), émettant l'hypothèse que les données manquantes sont réparties de manière complètement aléatoire (MCAR), s'avère non statistiquement significatif ( $\chi^2(23) = 15,602, p = 0,872$ ). En d'autres mots, la probabilité d'absence d'une donnée sur une variable est indépendante des autres variables observées. Les participants n'ayant pas répondu au questionnaire portant sur les habitudes de jeu

ont été exclus des analyses. De plus, les participants qui n'ont pas bien répondu aux items visant à détecter les patrons de réponses inappropriés<sup>3</sup> ont également été exclus.

Des analyses descriptives et de khi carré ont été effectuées sur les caractéristiques sociodémographiques. Ensuite, des corrélations bivariées ont été réalisées pour accéder aux relations entre les variables (voir Tableau 2). Les analyses descriptives et les corrélations bivariées ont été réalisées à l'aide logiciel SPSS (version 21), et les analyses principales avec Mplus version 7.11 (Muthén, & Muthén, 1998–2010).

Tableau 2. *Corrélations bivariées entre les variables sociodémographiques et les variables dépendantes principales pour les joueurs de poker (n = 191; **au-dessus de la diagonale**) et les joueurs d'ALV (n = 81; **en-dessous de la diagonale**).*

Variables	Variables								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Âge	—	,536**	-,055	-,136	-,292**	-,019	-,067	,015	-,171*
2. Revenu	,262*	—	,076	-,036	-,146	-,177	-,091	,019	-,037
3. Scolarité	-,216	,208	—	,040	,098	-,226**	-,050	-,018	-,073
4. NPI	-,296**	,094	,071	—	,290**	-,009	,066	,325***	,157*
5. SSS	-,477***	-,071	-,078	,448**	—	,076	,091	,012	,061
6. BDI	-,117	-,228*	-,131	,087	-,025	—	,666***	,114	,262**
7. BAI	-,082	-,247*	-,135	,127	,015	,577***	—	,169*	,340***
8. GRCS	-,070	-,078	-,002	,308**	-,012	,463***	,444***	—	,482***
9. PGSI	,035	-,198	-,113	,170	,000	,554***	,376**	,627***	—

Note. NPI = Narcissisme; SSS = recherche de sensations; BDI = symptômes dépressifs; BAI = symptômes anxiété; GRCS = pensées erronées; PGSI = sévérité du problème de jeu; \* $p < 0,05$ , \*\* $p < 0,01$ , \*\*\* $p < 0,001$ .

<sup>3</sup> Pour s'assurer de la validité des réponses données par les participants au sondage en ligne, deux items impliquant une échelle Likert ont été insérés aléatoirement dans la batterie de questionnaire (1- « s'il vous plaît, veuillez sélectionner le chiffre six » et 2- « S'il vous plaît, veuillez sélectionner le chiffre sept »). Une réponse différente à ce qui est demandé, c'est-à-dire différente du chiffre ciblé dans la question, est considérée comme inappropriée et les données du participant concerné se voit systématiquement retirées des analyses.

## **Analyses comparatives**

Pour répondre à la première question de recherche, des ANOVAs ont été réalisées sur les variables dépendantes en fonction du type de jeu (voir le Tableau 3, Annexe D). Avec le logiciel Mplus, le modèle statistique de l'ANOVA procède par la régression d'une variable dépendante continue sur une variable indépendante catégorielle. Les différences entre les deux groupes quant à la gravité du problème de jeu et sur les variables sociodémographiques (p.ex., âge, niveau de scolarité) ne sont pas des artefacts d'un recrutement biaisé. La présence de relations fortes entre ces variables et le type de JHA signifie qu'elles ne peuvent pas être utilisées comme covariables dans les analyses puisque cela supprimerait la variance, dans les mesures dépendantes, directement due au type de jeu (Miller, & Chapman, 2001), et violerait également le postulat d'indépendance entre covariable et variable indépendante (Miller, & Chapman, 2001). De plus, le « retrait » statistique de la variance partagée entre deux concepts liés conceptuellement et statistiquement (p.ex., la gravité du problème de jeu et le type de JHA) pourrait mener à une faible validité des construits ciblés (VDs) (Miller, & Chapman, 2001). Pour ces raisons, considérant le chevauchement entre le type de JHA et la gravité du problème de jeu, nous n'avons pas contrôlé pour la gravité du problème de jeu.

## **Analyses d'équation structurelle**

Pour répondre à Q2a, Q2b et Q2c, une procédure en trois étapes a été appliquée et elle implique l'usage d'analyses d'équation structurelle. Ces dernières ont été sélectionnées en raison de leur capacité à traiter des modèles multivariés dont certaines variables peuvent agir à la fois comme une variable prédictrice et prédite (Byrne, 2006). Ce plus, elles permettent de tester la représentativité d'un

modèle causal développé à partir de résultats de recherche antérieurs et de théories bien établies (Byrne, 2006; Pedhazur, 1982). Mentionnons que le logiciel Mplus, utilisé pour procéder aux analyses, traite les données manquantes par le biais de l'algorithme FIML (« Full Information Maximum Likelihood ») (Muthén, & Muthén, 1998–2012). Muthén, Kaplan et Hollis (1987) soutiennent que cette dernière méthode d'estimation réduit les biais potentiels, même lorsque les données ne sont pas strictement manquantes aléatoirement.

Premièrement, des analyses acheminatoires ont été réalisées pour apprécier l'adéquation des données (Q2a) au modèle à l'étude (Figure 1, plus haut) sur l'ensemble de l'échantillon (N = 272) et pour chaque groupe pris séparément (poker : n = 191; ALV : n = 81). Les analyses ont été réalisées à l'aide de l'estimateur MLR (« *Maximum Likelihood Robust* ») pour pallier la violation de l'hypothèse de la normalité multivariée. Afin d'évaluer si le modèle théorique testé s'ajustait bien aux données recueillies, certains indicateurs ont été utilisés. En effet, l'indice d'ajustement comparatif (Comparative Fit Index : CFI), le khi carré ( $\chi^2$ ), le Tucker Lewis Index (TLI) et le Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) sont généralement utilisés (Chen, 2007; Cheung, & Rensvold, 2002; Hu, & Bentler, 1999; Vandenberg, & Lance, 2000). Le seuil de signification du CFI et du TLI est  $> 0,90$  (Byrne, 2006) et le RMSEA est de  $< 0,08$  (Browne, & Cudeck, 1993).

Deuxièmement, pour vérifier l'effet médiateur (Q2b), la méthode non paramétrique de rééchantillonnage par « bootstrapping » a été utilisée (Preacher, & Hayes, 2008). Cette procédure remplace l'utilisation de la méthode classique de Baron et Kenny (1986) pour tester l'effet médiateur, en raison de sa meilleure puissance statistique. En effet, cette technique statistique permet d'obtenir des

résultats plus précis dans une étude limitée par une petite taille de l'échantillon. La méthode « bootstrap » implique des rééchantillonnages, c'est-à-dire un processus de remplacement aléatoire des données obtenues dans l'échantillon original. La méthode réplique donc l'estimation du modèle sur un grand nombre de sous-échantillons constitués aléatoirement dans l'échantillon principal. Dans le cas de la présente étude, le nombre de rééchantillonnages se chiffre à 1000. Généralement, un rééchantillonnage au-dessus de 500 est suffisant (Davidson, & MacKinnon, 2001). L'ensemble de ces rééchantillonnages permet d'obtenir une estimation de l'effet indirect testé par la médiation et produit des intervalles de confiance (IC) corrigés à 95% (Hayes, 2009). Si zéro n'est pas inclus dans cet intervalle, l'effet indirect est statistiquement significatif à  $p < 0,05$ . Le modèle de médiation (Figure 1) a été testé sur les deux groupes à l'étude (Tableau 4, Annexe D).

Troisièmement, un test d'invariance des liens a été réalisé pour vérifier si la configuration du modèle varie en fonction du type de JHA (poker c. ALV – Q2c). Tester l'invariance des liens implique de comparer les paramètres structurels de deux modèles afin de vérifier si ceux-ci diffèrent entre les deux groupes (voir Tableau 5 et Figure 2). Le premier modèle a été testé en spécifiant que tous les liens soient libres de varier entre les groupes. Le deuxième modèle a été testé, cette fois en spécifiant que les paramètres soient contraints à l'invariance entre les groupes. Puis, les deux modèles ont été comparés à l'aide du Comparative Fit Index ( $\Delta CFI$ ). Dans la présente étude, la différence de khi carré ( $\Delta\chi^2$ ) n'a pas été utilisée pour tester l'invariance, puisque cet indice est très sensible à la grandeur de l'échantillon (Cheung, & Rensvold, 2002; Little, 1997). Un  $\Delta CFI > 0,01$  entre les deux modèles suggère une différence statistiquement significative (Cheung, & Rensvold, 2002).

## **ANNEXE C – Méthodologie de l'étude 2**

### **Participants et procédure**

Ce volet avait pour objectif d'accéder à de nouvelles informations sur les raisons/motivations liées au jeu et la nature des pensées propres à chaque jeu. Pour ce volet, 10 joueurs pathologiques (ALV = 7, Poker = 3; PGSI 8 et +), 17 joueurs problématiques (ALV = 5, Poker = 12; PGSI 3-7), et 5 joueurs de poker à faible risque (PGSI 0-2) ayant répondu au premier volet ont été recontactés pour participer aux entrevues téléphoniques semi-structurées. Les verbalisations furent codifiées et analysées afin d'identifier les tendances, contradictions et thèmes contenus dans les verbatim. Lors de cette participation, le GRCS et le CPGI ont été administrés à nouveau vu le délai passé entre les Phases 1 et 2 (plus de six mois).

### **Variables et instrument de mesure**

Grâce à l'entrevue, les joueurs ont eu l'occasion d'expliquer leurs expériences et leurs opinions par rapport à plusieurs variables dont les suivantes : leur comportement de jeu, leur choix de jeu, les cognitions en lien avec la notion de hasard/habilité, leur personnalité, ce qu'ils recherchent en jouant, la façon dont ils se décrivent comme joueur, les raisons pour lesquelles ils préfèrent le poker comparativement aux ALV (ou vice-versa), leur historique familial, les facteurs environnementaux, émotionnels, les désordres comorbides, le rapport à l'argent.

### **Analyses**

Pour chaque groupe, une analyse de contenu a été effectuée dans QDA-Miner. Les énoncés ont été regroupés et catégorisés selon leur nature distinctive. Deux juges indépendants ont effectué l'analyse de contenu afin de s'assurer de la fiabilité des résultats.

## ANNEXE D – Résultats

Cette annexe ajoute des renseignements statistiques et descriptifs, ainsi qu'une section sur des analyses secondaires faites suite à la Phase 1.

### Phase 1 – Devis quantitatif

Le Tableau 3 présente les résultats des analyses liées à la première question de recherche (Q1). Le groupe poker affiche des scores plus élevés de narcissisme et de recherche de sensations. Le groupe ALV présente des scores plus élevés de dépression et de gravité du problème de jeu. Aucune différence n'est retrouvée quant aux distorsions cognitives ( $p = 0,500$ ) et aux symptômes anxieux ( $p = 0,058$ ).

Tableau 3. Moyennes des items, écarts-types et résultats aux analyses comparatives sur les variables principales.

Variables	Type de JHA		$\beta$	R <sup>2</sup>
	ALV	Poker		
	<i>M (ESM)</i>	<i>M (ESM)</i>		
Narcissisme (NPI)	3,79 (0,96)	4,14 (0,74)	0,194**	0,038
Recherche de sensations (SSS-V)	0,38 (0,15)	0,53 (0,15)	0,412***	0,170
Symptômes dépressifs (BDI-II)	0,50 (0,47)	0,31 (0,28)	-0,247***	0,061
Distorsions cognitives (GRCS)	2,43 (1,06)	2,52 (0,79)	0,049	0,002
Gravité du problème de jeu (PGSI)	0,72 (0,66)	0,22 (0,25)	-0,476***	0,226
	<i>M (ESM)</i>	<i>M (ESM)</i>	<i>F</i>	R <sup>2</sup>
Symptômes d'anxiété (BAI)	0,33 (0,39)	0,24 (0,29)	4,61†	0,137

Note.  $\beta$  = estimés standardisés.

† La statistique de Welch ( $F$ ) est utilisée. NPI : Narcissistic Personality Inventory; SSS-V : Sensation Seeking Scale-Form V; BDI-II : Beck Depression Inventory-II; BAI : Beck Anxiety Inventory; GRCS : Gambling Related Cognitions Scale; PGSI : Problem Gambling Severity Index. \* $p < 0,05$ , \*\* $p < 0,01$ , \*\*\* $p < 0,001$ .

Un modèle de médiation impliquant les distorsions cognitives comme variable médiatrice entre les caractéristiques psychologiques (narcissisme, recherche de sensations, symptômes dépressifs, symptômes anxieux) et la gravité du problème de jeu a permis de répondre à la question de recherche Q2a. Tout d'abord, les analyses acheminatoires ont été réalisées à l'aide de l'estimateur MLR sur l'échantillon total (N= 272), puis sur les deux groupes pris séparément. Le modèle testé sur l'échantillon met en évidence une excellente adéquation aux données ( $\chi^2 = 3,26$ ; CFI = 1,00; TLI = 1,014; RMSEA = 0,000). Le modèle démontre également d'excellents indices d'adéquation tant pour le groupe ALV ( $\chi^2 = 2,03$ ; CFI = 1,00; TLI = 1,085; RMSEA = 0,000) que pour le groupe poker ( $\chi^2 = 2,85$ ; CFI = 1,00; TLI = 1,036; RMSEA = 0,000).

Pour répondre à la question de recherche Q2b, le modèle de médiation a été testé à l'aide de la méthode non paramétrique de rééchantillonnages par « bootstrapping » sur les deux groupes de joueurs. Pour le modèle ALV, les indices d'adéquation sont excellents ( $\chi^2 = 1,99$ ; CFI = 1,00; TLI = 1,067; RMSEA = 0,00). De plus, les résultats indiquent que deux effets indirects sont statistiquement significatifs ( $p < 0,05$ ). Plus précisément, le lien entre le narcissisme, les distorsions cognitives et la gravité du problème de jeu (IC 95% [0,007; 0,287]) et celui entre les symptômes dépressifs, les distorsions cognitives et la gravité du problème de jeu (IC 95% [0,008; 0,272]) s'avèrent statistiquement significatifs. Pour le modèle poker, les indices d'adéquation sont également excellents ( $\chi^2 = 2,99$ ; CFI = 1,00; TLI = 1,029; RMSEA = 0,00). Dans ce modèle, les résultats indiquent qu'un seul effet indirect est statistiquement significatif ( $p < 0,05$ ) : le lien entre le narcissisme,

les distorsions cognitives et la gravité du problème de jeu (IC 95% [0,079; 0,239]).

Le Tableau 4 présente les résultats de l'analyse « bootstrap » des coefficients standardisés totaux, des effets directs et indirects pour chaque groupe.

Tableau 4. Analyse « bootstrap » des coefficients standardisés totaux, des effets directs et indirects en fonction du type de jeu.

VI	médiateur	VD	$\beta$ effet indirect (Coefficients standardisés et leur produit)	Erreur standard de l'effet indirect	IC 95% de l'effet indirect
ALV					
NPI	→ GRCS	→ PGSI	$0,316 \times 0,465 = 0,147^*$	0,071	[0,007; 0,287]
SSS-V	→ GRCS	→ PGSI	$-0,160 \times 0,465 = -0,074$	0,064	[-0,200; 0,051]
BDI-II	→ GRCS	→ PGSI	$0,300 \times 0,465 = 0,140^*$	0,067	[0,008; 0,272]
BAI	→ GRCS	→ PGSI	$0,210 \times 0,465 = 0,098$	0,074	[-0,047; 0,242]
Poker					
NPI	→ GRCS	→ PGSI	$0,354 \times 0,449 = 0,159^*$	0,041	[0,079; 0,239]
SSS-V	→ GRCS	→ PGSI	$-0,117 \times 0,449 = -0,053$	0,036	[-0,124; 0,019]
BDI-II	→ GRCS	→ PGSI	$0,040 \times 0,449 = 0,018$	0,041	[-0,061; 0,098]
BAI	→ GRCS	→ PGSI	$0,124 \times 0,449 = 0,056$	0,047	[-0,037; 0,148]

*Note.* Les paramètres standardisés sont présentés. VI = variable indépendante; VD = variable dépendante, IC = intervalle de confiance; NPI : Narcissistic Personality Inventory; SSS-V : Sensation Seeking Scale-Form V; BDI-II : Beck Depression Inventory-II; BAI : Beck Anxiety Inventory; GRCS : Gambling Related Cognitions Scale; PGSI : Problem Gambling Severity Index.\*  $p < 0,05$

Pour répondre à la question de recherche Q2c, des analyses acheminatoires multigroupes ont été effectuées pour vérifier l'invariance du modèle de médiation

(Figure 1 plus haut) selon le type de JHA. Le modèle est d'abord testé en tenant compte de toutes les relations possibles entre les variables mesurées (Modèle A; modèle sans contrainte). Les indices d'adéquation suggèrent que le modèle s'ajuste très bien aux données ( $\chi^2 = 4,91$ ; CFI = 1,00; TLI = 1,057; RMSEA = 0,00). Les paramètres du modèle A sont présentés à la Figure 2. Le deuxième modèle (modèle B; avec contraintes) est testé en spécifiant, cette fois, que les paramètres soient contraints à l'invariance entre les groupes. Le modèle testé s'ajuste également très bien aux données, malgré les contraintes ( $\chi^2 = 22,51$ ; CFI = 0,96; TLI = 0,95; RMSEA = 0,08) et neuf degrés de liberté ont été gagnés.

Une différence ( $\Delta\text{CFI} = 0,04$ ) est observable entre le modèle B (avec contraintes) et le modèle A (sans contrainte) suggérant une diversité entre les groupes. Pour mettre en évidence les liens qui diffèrent entre les deux groupes, un troisième modèle (modèle C; parcimonieux avec invariance partielle) a été élaboré à partir du modèle B (avec contraintes). Plus précisément, des liens ont été libérés puisqu'ils ont été identifiés comme pouvant améliorer significativement l'adéquation du modèle aux données s'ils étaient libérés. Les liens ont été libérés l'un après l'autre jusqu'à ce que le modèle C ne diffère plus du modèle A (sans contrainte). Au total, deux liens ont été libérés : 1- PGSI sur GRCS et 2- GRCS sur BDI-II. Le modèle C met en évidence d'excellentes statistiques d'ajustement aux données ( $\chi^2 = 9,73$ ; CFI = 1,00; TLI = 1,050; RMSEA = 0,00).

Les deux liens libérés ainsi que le lien indirect observé diffèrent entre les groupes : le lien GRCS sur BDI-II ( $\beta = 0,644$ ,  $p < 0,05$ ), le lien PGSI sur GRCS ( $\beta = 0,225$ ,  $p < 0,05$ ) et l'effet indirect ( $p < 0,05$ ) avec « bootstrap » (IC 95% [0,056; 0,467]). Ainsi, la différence intergroupes provient du fait que seulement chez les

joueurs d'ALV, le niveau de dépression est lié positivement au niveau de distorsions cognitives, qui est lié à la gravité des problèmes. Les statistiques d'ajustement aux données des résultats aux tests d'invariance sont présentées dans le Tableau 5.

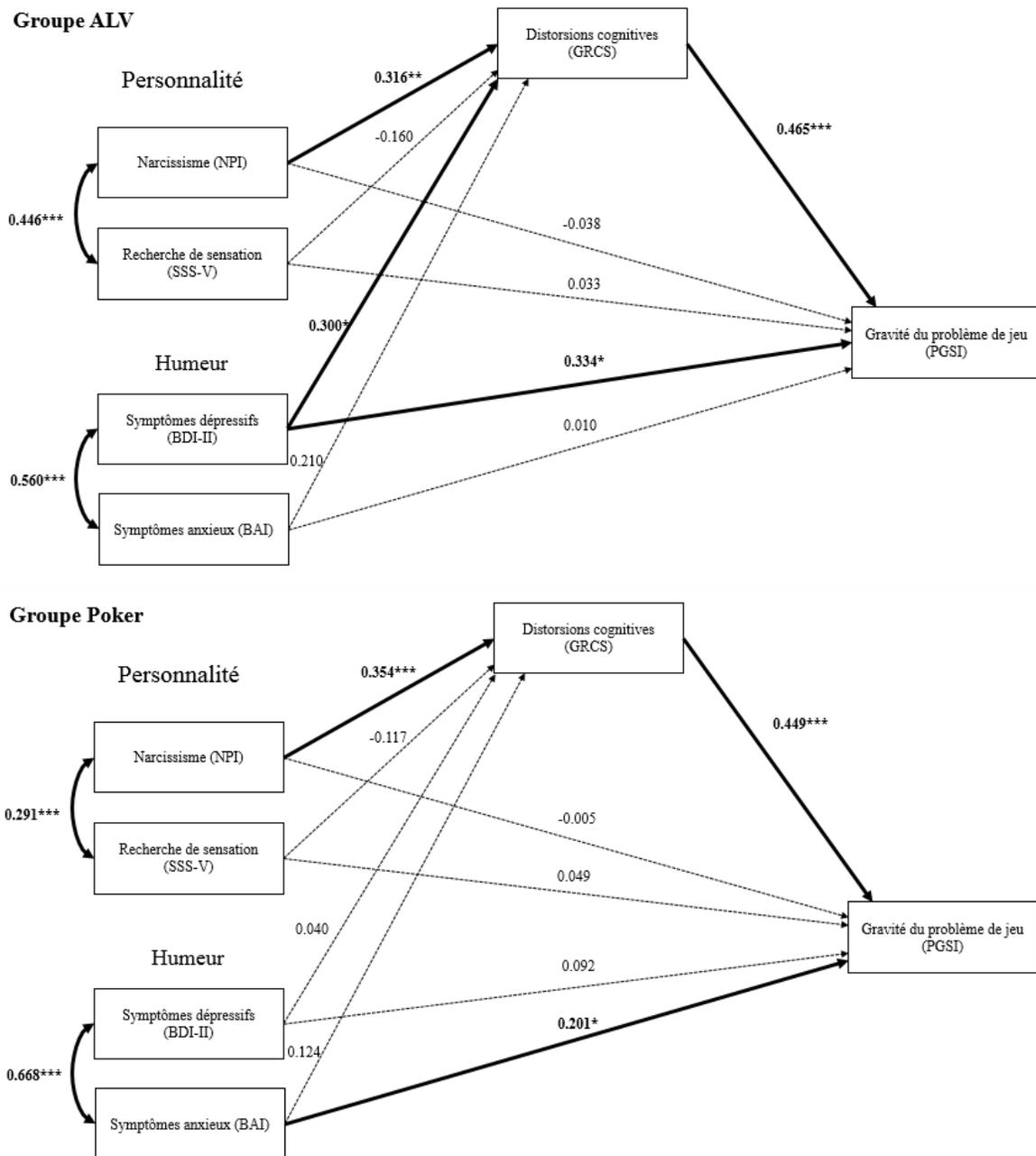


Figure 2. Résumé des résultats du modèle sans contrainte (modèle A). Les coefficients standardisés sont présentés. \* $p < 0,05$ , \*\* $p < 0,01$ , \*\*\* $p < 0,001$ .

Tableau 5. Statistiques d'ajustement des modèles testés aux données et résultats aux tests d'invariance.

Modèles	Indices d'ajustement					Indices d'amélioration					
	$\chi^2$	<i>dl</i>	CFI	TLI	RMSEA	$\Delta\chi^2$ ( $\Delta dl$ )	$\Delta CF$ I	$\Delta TLI$	PL	-LL	FC
Modèle A : Modèle sans contrainte	4,91	8	1,00	1,06	0,000	-	-	-	46	-591,36	1,18
Modèle B <sup>b</sup> : Modèle avec contraintes <sup>b</sup>	22,51	17	0,96	0,95	0,049	24.2 (9)	0,04	0,11	37	-604,02	1,20
Modèle C <sup>b</sup> : Modèle parcimonieux avec invariance partielle	9,73	15	1,00	1,05	0,000	10,4 (7)	0,00	0,01	39	-596.90	1,19

Note. <sup>a</sup> Modèle dans lequel tous les coefficients sont nuls (aucune relation). <sup>b</sup> Comparé au Modèle A (sans contrainte).  $\chi^2$  = test du khi carré; *dl* = degrés de liberté; CFI = Comparative fit index; TLI = Tucker-Lewis index; RMSEA = Root mean square error of approximation; PL : nombre de paramètres libres; LL : LogLikelihood; FC : Facteur de correction robuste;  $\Delta\chi^2$  : différence de khi carré sur la base du Loglikelihood;  $\Delta dl$  : différence de degrés de liberté;  $\Delta CFI$  : différence de CFI;  $\Delta TLI$  : différence de TLI.

## Phase 2 – Devis qualitatif

### 1. Tendances

Les tendances ressorties des thèmes provenant de l'analyse des verbatim ont été subdivisées en quatre catégories : motivations, pensées, stratégies et autres. Un premier juge a créé le livre de codes et codé les réponses des participants. Un deuxième juge a utilisé ce livre pour coder les réponses. L'accord interjuges sur les codes macro (voir Annexe E) se chiffrait à 70% et tous les désaccords ont fait l'objet d'un consensus entre les deux juges.

Concernant les motivations à jouer, les deux groupes de joueurs mentionnent jouer pour fuir des émotions négatives (ennui, tristesse), passer le temps, gagner de

l'argent et ressentir des émotions. Les joueurs de poker mentionnent être attirés par les aspects de stratégie, l'excitation des jeux d'esprit, le désir de devenir meilleur et d'en faire un revenu secondaire ou un métier.

Sur le plan des pensées, les joueurs d'ALV mentionnent l'absence de contrôle sur le jeu et souhaiteraient gagner plus d'argent. Une partie des joueurs ont l'impression que les ALV représentent un divertissement et que ce n'est pas grave de perdre (se considèrent comme joueurs perdants). Mais plusieurs semblent vivre de la déception quand même et la plupart en sont fâchés même si certains voient les pertes comme une simple dépense (budget fixe) pour une activité qu'ils apprécient (équivalent au cinéma par exemple). Certains joueurs d'ALV ont tendance à se justifier et corriger leurs paroles quand ils échappent une pensée erronée lors de la réponse aux questions. Chez les joueurs de poker, la perception de la proportion de hasard au poker est très variable mais toutes leurs réponses mettent l'accent sur l'habileté. La plupart parlent d'eux-mêmes en tant que joueur gagnant (si on est habile, on gagne à long terme) et méprisent des jeux qu'ils considèrent être basés seulement sur le hasard. Peu de cognitions erronées sont ressorties des entretiens.

Les stratégies ne font pas partie du discours des joueurs d'ALV, aucun n'a parlé de stratégies qui permettent de gagner plus souvent ou plus d'argent. À froid, ils sont conscients que l'issue du jeu est seulement déterminée par le hasard. Par contre, les pensées problématiques ne sont pas bien loin : bon espoir de gagner malgré les faibles probabilités et croyance que la machine peut être due pour payer. À l'inverse, les joueurs de poker parlent beaucoup de stratégies : être reposés; cacher ses émotions, connaître les autres joueurs, les probabilités, les bonnes actions à poser.

Les groupes ne diffèrent pas sur les liens exprimés entre leurs habitudes de jeu et les variables suivantes : les facteurs environnementaux, leur historique familial, les désordres comorbides, et le rapport à l'argent. Ils mentionnent pour la grande majorité que ces variables n'ont rien à voir avec leur comportement de joueur.

## 2. Contradictions

Les joueurs d'ALV verbalisent que le hasard est le seul responsable de l'issue du jeu mais ce n'est pas toujours clair dans les réponses (espoir de gagner malgré tout; la machine peut être due pour payer; après une série de pertes, les gains sont plus probables car la machine est pleine). Donc, les pensées problématiques n'étaient pas toujours loin.

Les joueurs de poker attaquent la validité des questions. Par exemple, plusieurs diront que des questions ne s'appliquent pas vraiment au poker ou qu'elles s'appliquent seulement aux joueurs problématiques, et qu'eux n'en sont pas. Plusieurs se présentent d'emblée comme joueur gagnant mais vont nuancer leur propos en cours d'entrevue. Par exemple, ils diront qu'ils se considèrent comme des gagnants mais diront que leur habileté est 5/10 seulement. Ou encore, ils diront qu'ils prévoient être gagnants à long terme alors qu'ils perdent depuis des mois. D'autres auront un comportement superstitieux tout en disant qu'ils savent que ce comportement ne change rien.

## 3. Thèmes

Les thèmes issus des verbatim sont présentés à titre informatif à l'Annexe E.

## **Triangulation des résultats**

La dernière étape visait à favoriser l'intégration des données quantitatives et qualitatives pour tirer une compréhension globale du phénomène d'intérêt. Les résultats montrent que le type de jeu est lié à des différences personnelles entre joueurs sur certaines caractéristiques et sur leur vision du jeu, et que ces différences doivent être prises en compte lors de l'interprétation de résultats de recherche. Ignorer l'effet du type de jeu, dans certaines circonstances, pourrait nuire à l'interprétation des résultats et conduire à des constats limités.

## **Analyses secondaires**

Les résultats de la Phase 1 ne montrent pas de différence entre les groupes sur le score au GRCS. Ce manque de différence étonne car il y a plus de joueurs pathologiques dans le groupe ALV (53 %, n = 43/81) que dans le groupe de joueurs de poker de l'échantillon (6%, n = 12/191), et il y a un lien entre les pensées erronées et les problèmes de jeu. De ce fait, des analyses secondaires ont été menées afin de vérifier si le GRCS contenait des items biaisés, c'est-à-dire des items qui fonctionnent différemment d'un groupe à l'autre. Certains items réfèrent à l'habileté et il est possible que les joueurs de poker endossent de tels items alors qu'ils ne posséderaient pas de pensées erronées face à ces items. Nous avons donc conduit des analyses de fonctionnement différentiel d'items (FDI) et posé quelques questions ouvertes se rapportant aux items du GRCS.

Sur le plan quantitatif, les analyses d'estimation par noyau (TESTGRAF : Ramsay, 1991, 2000) permettent d'identifier cinq items avec un FDI de grande importance ( $\beta > 0,30$ ) : les items 5, 9, 11, 15, 22. Ces items réfèrent tous à

l'habileté et font en sorte d'augmenter de manière statistiquement significative le score au GRCS des joueurs de poker. À titre d'exemple :

Item 5 : « Relier mes gains à mon adresse et mes capacités me fait continuer à jouer »;

Item 9 : « Une série de pertes me procurera un apprentissage qui m'aidera à gagner par la suite »;

Item 15 : « Relier mes pertes aux probabilités me fait continuer à jouer ».

Pour vérifier l'impact des items potentiellement biaisés sur l'instrument de mesure, une ANOVA a été réalisée entre la moyenne aux items de la mesure originale et la moyenne de la mesure modifiée, c'est-à-dire en éliminant les cinq items biaisés au poker. L'ANOVA ne montre toujours pas de différence entre les deux groupes, (Test-*F* de Welch = 4,46;  $p = 0,066$ ). Toutefois, pour un même groupe, il est possible d'observer une différence statistiquement significative entre la moyenne aux items de la mesure originale à celle de la mesure modifiée.

Sur le plan qualitatif, nous avons questionné les joueurs de poker et les joueurs d'ALV sur leur perception/interprétation des items au GRCS, particulièrement ceux trouvés comme présentant un FDI.

Dans l'ensemble, l'étude qualitative des entrevues montre que le sens des items du GRCS n'est pas bien compris par une majorité de joueurs. De plus, les réponses sont sensibles au type de jeu (parfois en fonction du jeu de prédilection et parfois en considérant l'ensemble des jeux joués). Parfois, on ne tient pas compte de l'ensemble de l'énoncé de l'item lorsqu'on répond et l'interprétation du chercheur sera donc incomplète, voire biaisée. Le chercheur ne pourra pas être sûr de ce que le

joueur a réellement endossé en répondant à l’item. Parfois, ce n’est pas l’énoncé de l’item mais l’échelle de type Likert qui était comprise de plusieurs manières différentes par les joueurs. Bref, on ne peut que suggérer de la prudence dans l’interprétation des résultats impliquant le GRCS.

### Discussion liée aux analyses secondaires

La perception des items du GRCS par les joueurs de poker pourrait différer en raison de la part d’habileté inhérente à ce jeu. En effet, tel qu’observé par Brochu, Sévigny et Giroux (2015) dans leur étude impliquant un devis qualitatif, les joueurs de poker insistent sur l’importance dans leur succès au jeu, de la pratique, de l’accumulation de connaissances, et de l’apprentissage tiré de leurs défaites. Au final, ce groupe voit donc son score total « majoré » en raison d’un artéfact méthodologique, ce qui serait *a priori* interprété comme une intensité plus grande de distorsion cognitive.

À cet égard, Young et Stevens sont catégoriques : il serait faux de croire que la notion d’habileté serait le fruit d’une simple croyance erronée (Stevens, & Young, 2010; Young, & Stevens, 2009). Dans ce contexte, dans une mesure des distorsions cognitives s’adressant à des joueurs de JHA d’habileté, les items portant sur la notion d’habileté doivent être conçus avec discernement. Il appert que les études s’intéressant à l’évaluation des distorsions cognitives devraient envisager de prendre en considération l’effet du type de JHA dans l’analyse de leurs données.

Que faire maintenant avec les items présentant un FDI? Selon Zumbo (1999), le simple retrait de ces items serait une idée à proscrire. En effet, l’élimination de ces items limiterait trop le domaine d’intérêt, soit le concept mesuré. Puis, l’auteur

rappelle qu'un item présentant un FDI ne signifie pas nécessairement qu'il est problématique, tout comme un item sans FDI peut également présenter un biais non détecté. Ainsi, la poursuite des recherches sur la mesure est recommandée. Dans le cadre de la présente étude, les items identifiés comme potentiellement biaisés devront faire l'objet d'une analyse critique de la part des experts et des théoriciens de l'approche cognitive pour mieux comprendre les causes de ce fonctionnement différentiel. Par exemple, il pourrait être pertinent de mieux comprendre le lien entre la perception de l'habileté et les distorsions cognitives, particulièrement dans les JHA impliquant une part d'habileté réelle. Rappelons que le retrait d'items peut affecter la validité de contenu de la mesure, et aussi la possibilité de comparer les résultats obtenus avec d'autres études utilisant le GRCS.

Les résultats laissent croire que le type de JHA d'intérêt des joueurs peut influencer leurs patrons de réponse au GRCS. Les chercheurs et les cliniciens peuvent bénéficier des nouvelles connaissances tirées de cette étude dans l'interprétation de cette mesure. Une attention particulière devrait être portée à la possibilité que la mesure surestime l'intensité des distorsions cognitives lorsque l'évaluation est effectuée avec un joueur de poker et l'inverse dans le cas d'un joueur d'AVL.

Enfin, cette étude soulève également de nouvelles questions de recherche, notamment sur le plan de la validité « transjeux » de ce type de mesure « généralistes » et, au sens plus large, de la conception des distorsions cognitives propres aux JHA impliquant une part d'habileté (p.ex., ce qui est réellement une distorsion cognitive). Le développement de nouvelles échelles spécifiques à certains

types de JHA pourrait s'avérer être une avenue de recherche d'intérêt. En conclusion, le GRCS est une mesure qui devrait être utilisée et interprétée avec prudence par les cliniciens et les chercheurs. Une attention particulière devrait être portée sur les items identifiés dans la présente étude comme ayant un FDI.

### **Limites de l'étude**

Certaines limites doivent toutefois être considérées dans l'interprétation des résultats obtenus. Premièrement, les joueurs recrutés sont des volontaires de sexe masculin, ce qui limite la portée des résultats. La taille de l'échantillon de joueurs d'ALV limite également la généralisation des résultats, tout comme le fait que peu de joueurs de poker pathologiques ont été recrutés. Deuxièmement, il s'est avéré impossible d'utiliser l'âge comme covariable car elle était trop confondue avec le type de jeu (les joueurs de poker sont plus jeunes). Il est donc possible que les résultats attribuables aux types de jeu soient en fait dus aux différences d'âge entre les joueurs de poker et d'ALV de l'échantillon. Troisièmement, bien que le GRCS puisse ressembler à d'autres mesures évaluant les distorsions cognitives, celui-ci n'est pas identique. Ainsi, les présents résultats ne peuvent être généralisés à ces autres mesures. De plus, le GRCS nécessite qu'on fasse preuve de prudence en interprétant les résultats liés à cette mesure, surtout pour les joueurs de poker. Finalement, les résultats obtenus doivent être interprétés en tenant compte des limites inhérentes à cette étude. Afin de pouvoir généraliser ou comparer avec d'autres populations, la réplication de la présente étude avec des échantillons représentatifs serait souhaitable.

## **ANNEXE E – Thèmes ou codes issus des verbatim**

Dans les lignes suivantes, chaque question posée a été associée à des codes macro et micro issus des verbatim. Le thème de la question est souligné, le code macro est en gras, il est suivi de ses codes micro.

### **Motivations à jouer**

#### **Aspect social du jeu**

- Aime l'ambiance
- Aspect social du jeu

#### **Ce que le jeu apporte**

- Plaisir / Divertissement / Passe-temps
- Recherche de sensations fortes (adrénaline, « thrill », etc.)

#### **Évitement**

- Se changer les idées / Fuites des problèmes / Fuite des émotions négatives
- Solitude / Isolement

#### **Fonctionnement du jeu**

- Aime le côté hasard du jeu
- Diversité du jeu
- Stimulation cognitive

#### **Gains monétaires**

- Appât du gain
- Emploi (revenu principal)
- Revenu secondaire

#### **Performance / Habileté**

- Aspect stratégique / d'adresse du jeu
- Défi
- Développer / Perfectionner ses habiletés au jeu
- Gagner / être meilleur que l'adversaire
- Participer à des championnats majeurs

### **Inconvénients du jeu de prédilection**

#### **Caractéristiques propres au jeu**

- Espérance de gains négative
- La maison prend une cote (l'argent misé n'est pas entièrement redistribuée)
- Le rythme de jeu est lent et c'est ennuyeux
- Le son des ALV est dérangement
- L'issue du jeu est incertaine (variable)
- Lorsqu'une partie a commencé, on ne peut pas l'arrêter sans perdre
- Peu de flexibilité au niveau du lieu de jeu
- Peut demander un grand investissement de temps
- Sédentarité du jeu

### **Conséquences financières**

- Pertes monétaires

### **Conséquences physiques**

- Diminution du temps de sommeil
- Somatisation (p.ex. maux de tête, douleurs, etc.)

### **Conséquences psychologiques**

- Émotions négatives / stress liés au jeu
- Peut développer une dépendance

### **Conséquences sociales**

- Solitude / Isolement
- Stigma social associé au jeu / Désapprobation du partenaire / Aliénation d'une partie du réseau social
- Trouve désagréable la présence des joueurs qui surveillent les machines
- Ne voit pas d'inconvénient au niveau personnel

## **Aspirations à long terme pour le jeu de prédilection**

### **Diminuer / cesser les activités de jeu**

- Cesser de jouer
- Diminuer les comportements de jeu

### **Faire un gros gain**

- Gagner un gros lot

### **Jouer à niveau plus sérieux**

- Participer à des championnats majeurs / Devenir une vedette du poker
- Pourrait songer à devenir professionnel s'il gagnait un très gros montant
- Se donne un an pour s'améliorer et si ça ne marche pas, va jouer seulement de manière récréative

### **Maintenir les activités de jeu**

- Continuer à jouer de manière récréative
- Continuer à jouer pour avoir un revenu secondaire

### **Pas de réflexion entamée sur le sujet**

- Rien de défini

## **Perception de l'argent consacré au jeu**

**Ne s'impose pas de limites / ne parvient pas à réguler son jeu**

**S'impose des limites et les respecte**

**Transgressions occasionnelles des limites imposées**

### **Perception du temps consacré au jeu**

**Ne s'impose pas de limites / ne parvient pas à réguler son jeu**

**S'impose des limites et les respecte**

**Transgressions occasionnelles des limites imposées**

### **Explication de la préférence pour le jeu de prédilection**

#### **Aspect social du jeu**

- Accessibilité du jeu (types de joueurs)
- Aime l'ambiance
- Aspect social du jeu

#### **Autres raisons**

- Accessibilité du jeu (physiquement)
- Attirance pour les jeux auxquels il a beaucoup gagné
- Les ALV sont un jeu solitaire
- Ne sait pas

#### **Caractéristiques du jeu**

- Espérance de gain négative
- Flexibilité du jeu (horaire, implication requise, etc.)
- Interface (images, couleurs, etc.)
- Préférence pour les petites mises des ALV à celles au poker qui sont plus élevées
- Présence de bonus dans le jeu

#### **Changement de jeu de prédilection**

- Joueur d'ALV qui préfère le poker
- Préférerait le poker, mais aime mieux les ALV maintenant

#### **Perception négative d'autres jeux**

- Perception négative des jeux de cartes
- Un jeu purement de hasard (ALV) est moins excitant / est ennuyant

#### **Performance / Habileté**

- Aspect compétitif du jeu
- Aspect stratégique / d'adresse du jeu

### **Raisons qui ont amené le participant à jouer**

#### **Aspect social du jeu**

- Aspect social du jeu
- Initié par un ou plusieurs membre(s) de la famille
- Initié par un ou plusieurs membres du réseau social

#### **Autres raisons**

- Anonymat suite à un déménagement dans un nouvel endroit
- Argent disponible pour jouer
- Initié aux JHA (avec ou sans mise réelle) avant d'être majeur
- Initié aux JHA par internet

### **Évitement**

- Se changer les idées / Fuites des problèmes / Fuite des émotions négatives
- Solitude / Isolement

### **Gains monétaires**

- Appât du gain
- Est resté accroché après un ou plusieurs gros gain(s)
- Grosses pertes au casino et tentatives pour se refaire

### **Performance / Habileté**

- Intéressé par le côté mathématique du poker
- Jouer contre Duhamel lui a montré qu'il pouvait atteindre ce niveau de jeu
- Aspect compétitif du jeu

### **Publicité**

- Émissions à la télé qui traitaient de poker

## **Caractéristiques personnelles**

### **Caractéristiques « positives »**

- Calme / sérieux
- Côté social
- Générosité

### **Différence**

- Anticonformisme / marginalité

### **Émotivité négative**

- Dépression / Anxiété / Ennui

### **Intensité**

- Compulsivité / Impulsivité
- Excessif / passionné / intense
- Recherche de sensations fortes (adrénaline, « thrill », etc.)

### **Performance / Habileté**

- Bonne intuition
- Compétitivité / Désir d'être meilleur que les autres
- Esprit analytique

## **Historique familial**

### **Émotions positives**

- A commencé très jeune à jouer (Émotions positives reliées à ces souvenirs)

### **Fuite d'émotions négatives**

- Enfance difficile (qu'il essaie d'oublier avec le jeu)

### **Le début de la pratique du jeu est lié à la famille**

- Initié par un ou plusieurs membre(s) de la famille
- Un ou plusieurs membre(s) de la famille jouent aux JHA
- Vient d'un milieu qui lui met beaucoup de pression et l'argent récolté en jouant permettait d'acquérir une certaine autonomie

### **Solitude / Isolement**

- S'est mis à jouer beaucoup plus alors qu'il n'avait plus vraiment de contacts avec sa famille

## **Facteurs environnementaux**

### **Aspects sociaux**

- Aime l'ambiance
- Joue avec des amis
- Joue avec sa conjointe
- Le jeu permet d'initier d'autres activités sociales avec ses amis
- Pression sociale de sortir dans les bars / restaurants, ce qui engendre une pression monétaire
- Un ami lui a donné l'impulsion nécessaire pour commencer à jouer au poker avec du vrai argent

### **Autres facteurs environnementaux influençant la pratique de jeu**

- Argent disponible pour jouer
- La distance ne l'empêche pas de jouer
- Proximité physique du lieu de jeu

### **Divertissement / Passe-temps**

- Sans emploi Solitude / Isolement
- Vivait en région et il y avait peu d'activités à faire

### **Travail**

- Travaille dans le milieu du jeu
- Travaille en finance (habitude de jouer avec l'argent)

## **Facteurs émotionnels**

### **Autres**

- Désir d'autonomie par rapport à la famille

### **Émotions négatives**

- Compulsivité / Impulsivité
- Les pertes importantes enlèvent l'envie de jouer
- Se changer les idées / Fuites des problèmes / Fuite des émotions négatives
- Solitude / Isolement

### **Émotions positives**

- Euphorie / bonheur / émotions positives
- Recherche de sensations fortes (adrénaline, « thrill », etc.)

## **Consommation de SPA (drogue, alcool)**

**Consomme en jouant; la consommation influence les comportements**

**La consommation influence les réactions émotionnelles face au jeu**

**Ne voit pas de lien entre la consommation et la participation au jeu**

## **Rapport à l'argent**

### **Autres motivations**

- Culpabilité de ne pas jouer (peur d'avoir manqué sa chance)

### **L'argent est l'objectif en soi**

- Appât du gain
- Joue quand il est serré financièrement
- Revenu secondaire

### **Le gain d'argent est un moyen et non une fin en soi**

- Besoin d'argent pour avoir de l'autonomie par rapport à ses parents
- L'argent est un moyen de se divertir, il n'est pas une fin en soi dans le jeu
- Pression sociale de suivre ses amis dans différentes activités (coûts)

## **GRCS item 1** *«Jouer me rend plus heureux»*

### **Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise

### **Caractéristiques du jeu**

- Les bonus / surprises sont agréables

### **Contexte de jeu en tant que travail**

- Le jeu est un emploi, il n'est pas perçu comme un divertissement / une source de joie supplémentaire

### **Contexte du jeu**

- Jouer dans un contexte de divertissement rend plus heureux
- Le contexte social du jeu est agréable
- Un gros gain dans un contexte de jeu qui n'est pas un travail rend plus heureux (C'est un gain et non un réinvestissement potentiel)

### **Émotions négatives suscitées par le jeu**

- Le fait que le revenu principal dépende des gains au jeu est source de stress
- Les jeux de hasard (p. ex. ALV) rendent malheureux

### **Émotions positives suscitées par le jeu**

- Jouer est agréable / relaxant
- Jouer est une manière parmi d'autres de se divertir et d'éprouver des sensations fortes
- Le jeu est un plaisir / un passe-temps / un divertissement
- Se changer les idées / Fuites des problèmes / Fuite des émotions négatives

### **Issue du jeu**

- A moins de plaisir, car gagne moins qu'auparavant
- Ce n'est pas le jeu en tant que tel qui rend plus heureux, mais plutôt le gain monétaire et la manière de l'utiliser
- Les gains au jeu le rendent heureux et les pertes affectent négativement son humeur

### **Valence neutre des émotions par rapport au jeu**

- Jouer n'est pas obligatoire pour être heureux
- L'humeur est indépendante du jeu, mais jouer est agréable
- N'est pas tant attaché au matériel, ce qui fait que le jeu ne le rend pas plus heureux
- Neutre émotionnellement par rapport au jeu

### **GRCS 4 «Les pertes au jeu doivent être suivies par une série de gains»**

#### **Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise

#### **Contrôle / Habileté**

- Il est possible, dans une certaine mesure, d'avoir le contrôle sur l'issue de la partie
- La plupart du temps, les pertes sont dues au fait que les adversaires sont meilleurs que soi
- Perdre motive à vouloir vaincre l'adversaire la prochaine fois. Une série de pertes permet de s'adapter / mieux cerner l'adversaire pour ensuite le battre

#### **Hasard / Probabilités**

- Le hasard fait que les tours sont indépendants
- Les machines sont programmées pour faire plus de pertes que de gains
- Parfois les machines sont perdantes pour de très longues périodes
- Plus il y a de mains / tours joués, plus les chances sont élevées d'en gagner
- Sait par expérience qu'une série de gains ne suit pas nécessairement une série de pertes
- S'attend à perdre au jeu en général
- Tenter de se refaire est risqué financièrement et le succès n'est pas garanti

#### **Pensées erronées**

- A l'impression que l'item est vrai pour les autres, mais pas pour lui
- Aimait que les pertes soient compensées par une série de gains
- Après avoir mis beaucoup d'argent dans la machine elle finit généralement par payer
- Il y a une petite chance qu'une série de gains suive une série de pertes
- Les machines sont programmées pour payer à un moment donné. Par contre, la série de pertes peut être longue

**GRCS 5** «Relier mes gains à mon adresse et mes capacités me fait continuer à jouer»,

**Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise

**Aucune possibilité d'avoir du contrôle / habileté**

- Il n'y a aucune habileté à développer au jeu

**Autres motivations à jouer**

- La principale motivation à jouer est le plaisir et non le fait de se sentir bon
- Le fait de gagner n'est pas la principale motivation à jouer

**Hasard / Probabilité**

- Même si l'habileté joue un rôle, il ne faut pas négliger le rôle du hasard dans la victoire
- Sur une courte période, il est difficile de savoir si les gains au jeu sont dus à la chance ou au talent

**Possibilité d'avoir du contrôle / habileté**

- Gagner au jeu est lié à l'habileté du joueur
- Le talent est évalué en fonction des adversaires battus, mais cela n'a pas de lien avec le montant gagné
- Pense qu'il y a une habileté à trouver la machine gagnante, mais sait que ce n'est pas conforme à la réalité
- Se sentir habile au jeu donne envie de continuer à jouer (au long terme)
- Se sentir habile au jeu donne envie de continuer à jouer (dans la même partie)

**Réaction aux gains**

- Arrête de jouer lorsqu'il a gagné le montant d'argent désiré
- Faire des gains lors de la dernière séance donnent envie de retourner jouer plus rapidement
- Gagner ne fait pas nécessairement continuer à jouer
- Une série de gains donne envie de continuer à jouer

**Réaction aux pertes**

- Perdre à répétition enlève l'envie de jouer

**GRCS 8** «Des nombres ou des couleurs particulières peuvent aider à augmenter mes chances de gagner»,

**Aspects méthodologiques**

- La question ne concerne pas le jeu de prédilection (Dans le 1er sens compris)
- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise

### **Justifications rationnelles**

- Certains nombres qui poussent à jouer peuvent être bénéfiques car ils amènent à ne pas seulement jouer des mains fortes (diversification de la stratégie)
- Considère que les couleurs correspondent à un type de main (ex. flush) et les nombres au chiffre sur la carte
- De bonnes cartes augmentent les chances de gagner
- De bonnes cartes peuvent aider à gagner, mais ce n'est pas obligatoire pour remporter une main
- Les couleurs, chiffres, objets chanceux, etc. sont des superstitions. Ils n'influencent pas les chances de gagner

### **Superstitions**

- Les nombres font référence au montant de la cagnotte. Plus elle est élevée, plus les chances de gagner seraient élevées
- Son côté superstitieux le rend ambivalent face à l'item
- Superstitions franches
- Une nouvelle machine est plus payante que les autres

**GRCS 9** *«Une série de pertes me procurera un apprentissage qui m'aidera à gagner par la suite»,*

### **Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise
- Ne pas perdre toute sa mise de départ est considéré, d'une certaine façon, comme un gain

### **Apprentissages à partir des défaites**

- Aux ALV, une série de pertes permet d'apprendre à ne pas tout dépenser son argent dans ce type de jeu
- Dans n'importe quelle situation, il est possible de tirer des leçons de ses erreurs
- Il est possible d'apprendre de ses défaites au jeu
- Il est possible d'apprendre de ses défaites au jeu, mais cela n'assure pas de gagner dans le futur
- Perdre à répétition lui apprend le peu de considération que Loto-Québec a pour les joueurs
- Une série de pertes peut permettre d'apprendre à jouer de manière moins compulsive
- Une série de pertes peut permettre de s'ouvrir à d'autres stratégies

### **Autres stratégies pour apprendre**

- Apprend quand il gagne. Quand il perd c'est à cause du hasard ou du fait qu'il a mal joué, mais n'en tire pas d'apprentissage
- Lire sur le poker permet de s'améliorer
- Pour gagner de l'expérience au jeu, il faut jouer beaucoup
- Voir des gens perdre beaucoup aux ALV lui indique que ces machines sont dues pour payer

### **Pas d'apprentissages possibles**

- Considère qu'il n'a plus d'apprentissage à faire
- Il n'est pas possible d'apprendre de ses défaites au jeu pour gagner plus
- Ni les pertes, ni les gains ne procurent un apprentissage au jeu

**GRCS 10** «Relier mes pertes à de la malchance ou de mauvaises circonstances me fait continuer à jouer»

### **Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise

### **Influence des gains sur le désir de jouer**

- Se concentrer sur les gains plutôt que sur les pertes renforce le désir de jouer

### **Influence des pertes sur le désir de jouer**

- C'est frustrant de perdre à cause de la malchance et ça pousse à continuer à jouer
- Perdre à répétition enlève l'envie de jouer

### **Les pertes ne sont pas liées à la malchance**

- La malchance n'est pas la seule responsable des pertes, il y a une partie due au manque d'adresse
- Les pertes ne sont pas dues à la malchance, elles sont programmées dans la machine
- Les pertes ne sont pas dues à la malchance, elles sont dues au hasard
- Les pertes ne sont pas une question de malchance, c'est une question de mauvais timing. (La machine n'est pas due au moment où le joueur joue)
- Quand il perd, il essaie de s'adapter pour battre son adversaire (ne relie pas ses pertes à la malchance)

### **Motivations autres à jouer**

- Joue pour fuir ses émotions négatives. Les pertes et les gains n'influencent pas le désir de jouer
- Joue pour le plaisir. Jouer est donc une dépense et gagner est un bonus (non une attente)
- La malchance ou de mauvaises circonstances n'ont pas d'influence sur la pratique de jeu

### **Normalisation des pertes**

- Certains sont plus malchanceux que d'autres
- Le poker comprend une partie de hasard et il faut s'attendre à perdre de temps en temps
- Le talent fait en sorte que la malchance ne cause pas de grosses pertes
- Se dire que les pertes sont dues à la malchance permet de ne pas se décourager

**GRCS 11** «*Jouer rend l'avenir plus prometteur*»,

**Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise

**Aspects divertissants du jeu**

- Le jeu de prédilection est un passe-temps et rend l'avenir un peu plus prometteur puisqu'il permet, dans un certain sens, de se développer en tant que personne
- Le jeu est un divertissement, mais il ne rend pas l'avenir plus prometteur
- Le jeu rend l'avenir plus le « fun »

**Aspects risqués du jeu**

- Il y a trop de hasard dans le jeu pour baser son avenir là-dessus
- Jouer met l'avenir en péril si on ne respecte pas son budget / Les pertes sont assurées à long terme
- Le jeu rend l'avenir moins prometteur / plus incertain
- Le jeu ne permet pas de fuir / régler efficacement ses problèmes

**Énoncés neutres**

- L'idée de faire un gain est agréable, mais ne trouve pas que le jeu rend l'avenir particulièrement prometteur
- Le jeu ne rend pas l'avenir ni meilleur ni pire / Ne pense pas devenir riche avec le jeu
- Le jeu se déroule dans le présent et n'a rien à voir avec l'avenir

**Le jeu donne des opportunités**

- Aime jouer et trouverait le jeu plus prometteur pour l'avenir s'il y avait plus de gains
- L'idée de faire un gros gain au jeu rend l'avenir plus prometteur
- L'idée de participer à de gros tournois dans l'avenir fait rêver

**Le jeu est une source de revenu**

- Faire un gain important rend l'avenir meilleur car il permet de se gâter
- Le poker est un emploi temporaire (le temps que ça fonctionne)
- Le poker est un revenu secondaire intéressant qui aide à préparer l'avenir
- Le poker est un revenu secondaire intéressant, mais pas obligatoire

**GRCS 14** «*Lorsque je gagne une fois, je gagnerai sûrement encore*»,

**Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise
- L'item est mal formulé, car la définition de gagner n'est pas assez précisée
- N'aime pas la formulation de l'item qui met trop l'accent sur le lieu de contrôle externe

### **Aspects liés au hasard**

- Gagner met en confiance, mais ça ne veut pas dire que les gains suivront
- La partie hasard au jeu fait en sorte qu'il n'est pas possible de savoir avec certitude si on va gagner le tour
- Les gains dépendent du timing (être là au bon moment)
- Les tours sont indépendants
- Sur le nombre de tours, il est normal de s'attendre de gagner à nouveau au jeu. Par contre, il peut s'écouler plusieurs tours avant le prochain gain

### **Contrôle / Habileté**

- Gagner plusieurs mains lors d'une partie permet d'avoir un plus gros pouvoir sur les joueurs qui ont moins de jetons (donc ça aide à gagner davantage)
- Le talent fait qu'il s'attend à gagner
- Une même séance de jeu qui perdure risque de mener à des pertes, car la fatigue s'installe
- Une série de gains met en confiance et permet de mieux jouer

### **Perception de chance accrue**

- A l'impression qu'il y a des séries de gains, mais ne peut les expliquer et ne sais pas si c'est seulement une impression
- Gagner donne envie de continuer à jouer
- Il est possible que la machine soit sur une bonne séquence
- La tendance à ne retenir que les gains en mémoire peut donner une fausse perception de la réalité
- Quand il gagne il a l'espoir de gagner plus
- S'il a déjà gagné, les chances sont qu'il gagne encore

## **GRCS 15** *«Relier mes pertes aux probabilités me fait continuer à jouer»*

### **Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise

### **Aspects liés au hasard**

- Il ne sert à rien d'essayer de se refaire, car l'issue du jeu est déterminée par le hasard
- Le manque de chance au jeu incite à arrêter de jouer / diminue l'envie de jouer
- Le poker comprend une partie de hasard et il faut s'attendre à perdre parfois

### **Contrôle / Habileté**

- À cause de son talent, les probabilités qu'il gagne sont bonnes et cela le pousse à continuer à jouer
- Comme il a du talent, les probabilités de gains sont plus élevées
- une main qui a de faibles probabilités d'être gagnante incite à ne pas la jouer
- Ne se considère pas assez habile pour tout calculer les probabilités
- S'il a perdu une main avec une grande probabilité de gain, sa perte le motive à jouer puisque les probabilités font en sorte que sa prochaine main avec une grande probabilité de gain devrait entraîner un gain

### **Motivations autres à jouer**

- Jouer permet de s'améliorer
- Les pertes ne font pas arrêter de jouer, car la motivation principale est le plaisir de jouer
- Ne comptabilise pas ses pertes, car la motivation principale à jouer est de fuir les émotions négatives
- Ne considère pas ses pertes pour prendre sa décision de jouer ou non

### **Normalisation des pertes**

- Relier ses pertes aux probabilités permet de les normaliser et de ne pas se décourager

### **Pensées problématiques**

- Continu à jouer pour se refaire (espoir de tomber sur une bonne séquence)
- Il y a une chance de gagner et ça donne le goût de risquer
- Quand la machine est « pleine » ça augmente un peu les probabilités de gagner

**GRCS 18** *«J'ai des rituels et des comportements particuliers qui augmentent mes chances de gagner»*,

### **Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise

### **Justifications rationnelles**

- Les rituels/comportements n'ont aucun lien avec l'issue du jeu. C'est une superstition

### **Stratégies potentiellement efficaces**

- Boire une bière lui permet de diminuer son stress
- Être reposé aide à mieux performer au poker
- Il est possible d'adopter certains comportements qui vont influencer les autres joueurs
- Met des lunettes fumées pour cacher ses émotions
- Stratégie de poker pour augmenter ses chances de gagner
- Tente de connaître les joueurs pour avoir un « edge » sur eux

### **Superstitions**

- A déjà joué sous l'impulsion venue d'un rêve, mais le lien avec les chances de gagner n'est pas clair
- A des superstitions mais est conscient que ça n'affecte pas l'issue du jeu
- A un petit côté superstitieux
- Choisit un ALV où quelqu'un vient de dépenser beaucoup sans faire de gains
- Stratégies aux ALV
- Utilisation d'un porte-bonheur / objet fétiche pour augmenter ses chances de gagner

**GRCS 22** «*Je possède une certaine capacité à prédire mes gains au jeu*»,

**Aspects méthodologiques**

- La question semble être mal comprise
- L'échelle de cotation semble être mal comprise

**Aspects liés au hasard**

- À cause du hasard, l'estimation des gains pour une partie est peu fiable
- Il n'est pas possible de prédire ses gains car ils dépendent entièrement (ou presque) du hasard

**Autres**

- Il n'est pas possible de prédire les gains, car les ALV sont programmés pour que Loto-Québec soit toujours gagnant. Ne se préoccupe pas de prédire ses gains

**Contrôle / Habileté**

- En fonction du taux de réussite, il est possible de s'attendre à un certain taux de succès par session de jeu, mais il est impossible de prédire quel montant sera gagné
- En fonction du taux de réussite, il est possible d'estimer ses gains sur le long terme
- La force de prédiction dépend de la force des adversaires
- L'habileté joue un rôle dans la victoire
- Peut prédire le maximum qu'il perdra dans une soirée (car il se fixe une limite)

**Pensées problématiques**

- En fonction de son état d'esprit, il sait qu'il a plus ou moins de chances de gagner
- Lorsque la cagnotte est plus élevée, il peut prédire qu'il gagnera bientôt (la machine est due)
- Peut prédire qu'il va gagner encore quand il croit être tombé sur une bonne machine. Toutefois la prédiction ne garantit aucunement les gains
- Peut s'attendre à gagner certains montants selon le feeling qu'il a lors de tournois. Cette impression est très subjective.

## **ANNEXE F – Principaux questionnaires soumis en Phase 1**

**Lorsque nécessaire, une adaptation des questions a été faite en fonction du type de jeu.**

### **Problem Gambling Severity Index (PGSI)**

Les prochaines questions vont porter sur vos habitudes de jeu au cours de la DERNIÈRE ANNÉE. Il est possible que certaines d'entre elles ne s'appliquent pas à votre situation. S'il vous plaît, entourez la réponse qui s'applique le mieux pour vous.

1- Au cours des douze derniers mois, avez-vous parié plus que vous ne pouviez vraiment vous permettre de perdre? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

- 1) Jamais
- 2) Quelquefois
- 3) La plupart du temps
- 4) Presque toujours

2- Au cours des douze derniers mois, avez-vous eu besoin de jouer des sommes d'argent de plus de plus en plus grosses pour atteindre le même état d'excitation?

- 1) Jamais
- 2) Quelquefois
- 3) La plupart du temps
- 4) Presque toujours

3- Au cours des douze derniers mois, êtes-vous retourné jouer pour essayer de regagner l'argent perdu auparavant?

- 1) Jamais
- 2) Quelquefois
- 3) La plupart du temps
- 4) Presque toujours

4- Au cours des douze derniers mois, avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoi que ce soit dans le but d'obtenir de l'argent pour jouer?

- 1) Jamais
- 2) Quelquefois
- 3) La plupart du temps
- 4) Presque toujours

5- Au cours des douze derniers mois, avez-vous eu le sentiment que vous aviez peut-être un problème de jeu?

- 1) Jamais
- 2) Quelquefois
- 3) La plupart du temps
- 4) Presque toujours

6- Au cours des douze derniers mois, le jeu vous a-t-il causé des problèmes de santé, incluant le stress ou l'anxiété?

- 1) Jamais
- 2) Quelquefois
- 3) La plupart du temps
- 4) Presque toujours

7- Au cours des douze derniers mois, est-ce que des personnes ont critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, indépendamment du fait que vous pensiez que cela soit vrai ou non?

- 1) Jamais
- 2) Quelquefois
- 3) La plupart du temps
- 4) Presque toujours

8- Au cours des douze derniers mois, est-ce que vos activités de jeu ont causé des problèmes financiers pour vous ou votre ménage?

- 1) Jamais
- 2) Quelquefois
- 3) La plupart du temps
- 4) Presque toujours

9- Au cours des douze derniers mois, vous êtes-vous senti coupable à cause de vos habitudes de jeu ou de leurs conséquences?

- 1) Jamais
- 2) Quelquefois
- 3) La plupart du temps
- 4) Presque toujours

### **Narcissistic Personality Inventory (NPI)**

Dans les deux prochaines pages, vous trouverez 40 énoncés sur des attitudes que certaines personnes ont envers elles-mêmes. S'il vous plaît, considérez chacun des énoncés et entourez le chiffre qui illustre le mieux à quel point l'attitude vous correspond. Si vous êtes totalement en accord que l'énoncé vous décrit, sélectionnez le 7. Si vous êtes totalement en désaccord que l'énoncé vous décrit, sélectionnez le 1. Si vous n'êtes ni en accord ni en désaccord que cet énoncé vous décrit, sélectionnez le 4.

1- J'ai un talent naturel pour influencer les gens	1	2	3	4	5	6	7
2- La modestie n'est pas mon genre	1	2	3	4	5	6	7
3- Je ferais presque n'importe quoi par défi	1	2	3	4	5	6	7
4- Je sais que je suis bon parce que tout le monde me le répète sans cesse.	1	2	3	4	5	6	7
5- Si je gouvernais le monde, ce serait un bien meilleur endroit	1	2	3	4	5	6	7
6- Je peux habituellement me sortir de n'importe quelle situation en discutant.	1	2	3	4	5	6	7
7- J'aime être le centre de l'attention	1	2	3	4	5	6	7
8- Je vais faire de ma vie une grande réussite	1	2	3	4	5	6	7
9- Je pense être quelqu'un de spécial	1	2	3	4	5	6	7
10- Je me vois comme un bon leader.	1	2	3	4	5	6	7

11- Je suis sûr de moi	1	2	3	4	5	6	7
12- J'aime avoir de l'autorité sur les autres	1	2	3	4	5	6	7
13- Je trouve qu'il est facile de manipuler les gens	1	2	3	4	5	6	7
14- Je tiens à obtenir le respect qui m'est dû	1	2	3	4	5	6	7
15- J'aime montrer mon corps	1	2	3	4	5	6	7
16- Je peux lire dans les gens comme dans un livre	1	2	3	4	5	6	7
17- J'aime avoir la responsabilité de prendre des décisions	1	2	3	4	5	6	7
18- Je veux compter pour quelque chose aux yeux du monde	1	2	3	4	5	6	7
19- J'aime regarder mon corps	1	2	3	4	5	6	7
20- Je suis prêt à me donner en spectacle si j'en ai la chance	1	2	3	4	5	6	7
21- Je sais toujours ce que je fais	1	2	3	4	5	6	7
22- Je dépends rarement de qui que ce soit pour mener les choses à terme	1	2	3	4	5	6	7
23- Tout le monde aime écouter mes histoires	1	2	3	4	5	6	7
24- J'attends beaucoup de la part d'autrui	1	2	3	4	5	6	7
25- Je ne serai jamais satisfait avant d'avoir eu tout ce que je mérite.	1	2	3	4	5	6	7
26- J'aime être complimenté	1	2	3	4	5	6	7
27- J'ai une forte volonté de pouvoir	1	2	3	4	5	6	7
28- J'aime lancer de nouvelles tendances et de nouvelles modes	1	2	3	4	5	6	7
29- J'aime me regarder dans le miroir	1	2	3	4	5	6	7
30- J'aime vraiment être le centre de l'attention	1	2	3	4	5	6	7
31- Je peux vivre ma vie de la façon que je veux	1	2	3	4	5	6	7
32- Les gens semblent toujours reconnaître mon autorité	1	2	3	4	5	6	7
33- Je préférerais être un leader	1	2	3	4	5	6	7
34- Je deviendrai quelqu'un d'important	1	2	3	4	5	6	7
35- Je peux faire croire n'importe quoi à n'importe qui	1	2	3	4	5	6	7
36- Je suis un leader né	1	2	3	4	5	6	7
37- Je souhaite qu'un jour quelqu'un écrive ma biographie	1	2	3	4	5	6	7
38- Je deviens irrité lorsque les gens ne remarquent pas mon apparence quand je sors en public	1	2	3	4	5	6	7
39- J'ai plus de capacité que les autres	1	2	3	4	5	6	7
40- Je suis une personne extraordinaire	1	2	3	4	5	6	7

## Sensation Seeking Scale Form-V (SSS-V)

### Consigne

Lisez attentivement les énoncés A et B.

- Entourez le chiffre qui correspond à l'énoncé qui décrit le mieux vos préférences ou ce que vous ressentez

Si les deux choix offerts semblent correspondre à vos préférences ou à ce que vous ressentez :

- Veuillez ne choisir qu'un seul énoncé (A ou B), soit celui qui décrit le mieux vos préférences ou vos sentiments.

Si aucun choix ne semble correspondre à vos préférences ou à ce que vous ressentez :

- Veuillez choisir celui qui vous déplaît le moins.

Il est important d'indiquer ce que VOUS aimez et ressentez, non ce que les autres pensent ou ce que l'on devrait penser de ces sujets. Il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse.

1-	A- J'aime les rencontres d'ami(e)s où l'on peut se laisser aller à toutes ses fantaisies, sans retenue. B- Je préfère les rencontres d'ami(e)s tranquilles où l'on tient de bonnes conversations
2-	A- Il y a des films que j'aime revoir une deuxième ou même une troisième fois B- Je déteste regarder un film que j'ai déjà vu.
3-	A- Il m'arrive souvent de souhaiter faire de l'escalade. B- Je ne peux comprendre les gens qui font de l'escalade au risque de se casser le cou.
4-	A- Je n'aime aucune des odeurs corporelles. B- J'aime bien certaines odeurs naturelles du corps humain.
5-	A- Ça m'ennuie de toujours voir les mêmes têtes. B- J'aime l'aspect familier et détendu des contacts avec de bon(ne)s ami(e)s.
6-	A- Même si je peux m'égarer, j'aime bien explorer seul(e) une ville étrangère ou un nouveau quartier. B- Je préfère être accompagné(e) d'un guide lorsque je me trouve dans un endroit que je ne connais pas très bien.
7-	A- Je n'aime pas les gens qui disent ou font des choses uniquement pour choquer ou troubler les autres B- Quand on peut prévoir à peu près tout ce qu'une personne va dire ou faire, il s'agit de quelqu'un d'ennuyeux à mourir.
8-	A-En général, je n'apprécie pas les films ou les pièces de théâtre dont je peux prévoir le déroulement. B-Ça ne me dérange pas de voir un film ou une pièce de théâtre dont je peux prévoir le déroulement.
9-	A- J'ai déjà fumé de la marijuana (hachisch, cannabis) ou du moins j'aimerais tenter l'expérience. B- Jamais je ne fumerais de la marijuana.

10-	A- Je n'aimerais essayer aucune drogue qui pourrait provoquer chez moi des effets étranges ou dangereux. B- J'aimerais essayer certaines des drogues qui provoquent des hallucinations.
11-	A- Une personne raisonnable évite de s'engager dans des activités dangereuses. B- Parfois, j'aime faire des choses qui me font un peu peur.
12-	A- Je n'aime pas les « swingers » (les gens sans inhibition sexuelle). B- J'aime la compagnie des « swingers » (les gens sans inhibition sexuelle).
13-	A- Je trouve que les substances stimulantes me donnent une sensation d'inconfort. B- J'aime souvent être sur un « high » (en buvant de l'alcool ou en fumant de la marijuana (haschisch, cannabis)).
14-	A- J'aime goûter des aliments qui sont nouveaux pour moi. B- Au restaurant, je commande les plats qui me sont familiers afin d'éviter des déceptions ou des désagréments.
15-	A- J'aime regarder des vidéos amateurs ou des photos (de famille ou de voyages) B- Ça m'ennuie terriblement de regarder des vidéos amateurs ou des photos (de famille ou de voyage)
16-	A- J'aimerais faire du ski nautique. B- Le ski nautique ne m'intéresse pas.
17-	A- J'aimerais faire du surf. B- Le surf ne m'intéresse pas.
18-	A- J'aimerais faire un voyage sans avoir planifié d'horaire ou d'itinéraire. B- Lorsque je pars en voyage, j'aime planifier avec soin mon horaire et mon itinéraire.
19-	A- Comme ami(e)s, je préfère les gens qui ont les pieds sur terre. B- J'aimerais me faire des ami(e)s parmi les groupes marginaux (comme par exemples, les artistes, les hippies ou les punks).
20-	A- Apprendre à piloter un avion ne m'intéresse pas. B- J'aimerais apprendre à piloter un avion.
21-	A- J'aime mieux être sur l'eau que sous l'eau. B- J'aimerais faire de la plongée sous-marine.
22-	A- J'aimerais rencontrer (ou j'apprécie la compagnie) des personnes homosexuelles (hommes ou femmes). B- Je garde mes distances vis-à-vis toute personne que je soupçonne être gay ou lesbienne.
23-	A- J'aimerais essayer le saut en parachute. B- Jamais je ne voudrais sauter d'un avion, avec ou sans parachute.
24-	A- Je préfère les ami(e)s qui agissent de façon follement imprévisible. B- Je préfère les ami(e)s fiables, qui agissent de façon prévisible.
25-	A- Je ne suis pas intéressé(e) à chercher l'expérience juste pour l'expérience. B- J'aime les expériences et sensations nouvelles et excitantes, même si elles me font un peu peur ou m'amènent à enfreindre certaines lois ou conventions.
26-	A- Ce qui fait la beauté d'une œuvre d'art, c'est la clarté, la symétrie des formes et l'harmonie des couleurs. B- Souvent, je trouve qu'il y a de la beauté dans la discordance des couleurs et l'irrégularité des formes de la peinture moderne.
27-	A- J'aime passer du temps chez moi, ou près de chez moi, là où tout m'est familier. B- Peu importe la période du temps, ça m'énerve lorsque je dois rester chez moi ou près de chez moi.

28-	A- J'aime plonger du haut d'un tremplin élevé. B- Je n'aime pas la sensation que j'éprouve lorsque je me tiens sur un tremplin élevé (ou je ne m'en approche même pas).
29-	A- J'aime sortir avec des personnes physiquement séduisantes. B- J'aime sortir avec des personnes qui partagent mes valeurs.
30-	A- Habituellement, l'abus d'alcool gâche les rencontres d'ami(e)s parce que certain(e)s deviennent alors bruyant(e)s et tapageurs(es). B- Les soirées réussies sont celles où l'alcool coule à flot.
31-	A- En société, la pire offense c'est d'être impoli. B- En société, la pire offense c'est d'être ennuyeux.
32-	A- Avant de se marier, une personne devrait avoir acquis une assez grande expérience sexuelle. B- Il est préférable qu'un couple ait ensemble sa première relation sexuelle après le mariage.
33-	A- Même si j'avais de l'argent, je ne serais pas intéressé(e) à me lier avec des gens du « jet set » riches et insoucians. B- Je m'imagine très bien avec des gens du « jet set » riches et insoucians, à la recherche de plaisirs partout dans le monde.
34-	A- J'aime les gens vifs et spirituels même s'il leur arrive d'insulter les autres. B- Je n'aime pas les gens qui s'amuse aux dépens des autres sans se soucier d'être blessants.
35-	A- Il y a vraiment trop de scènes à caractère sexuel dans les films. B- J'aime regarder la plupart des scènes érotiques dans les films.
36-	A- C'est après avoir pris quelques verres que je me sens le mieux. B- Il y a quelque chose qui cloche chez les gens qui sont obligés de prendre de l'alcool pour se sentir bien.
37-	A- Les gens devraient s'habiller en respectant certaines normes de bon goût et d'élégance. B- Les gens devraient s'habiller chacun à leur façon même si les résultats sont parfois curieux.
38-	A- Il est imprudent de parcourir de longues distances sur un petit voilier. B- J'aimerais parcourir de longues distances sur un petit voilier, en autant qu'il soit en bon état de naviguer.
39-	A- Je ne peux tolérer les personnes ternes ou ennuyeuses. B- Je trouve quelque chose d'intéressant chez presque toutes les personnes avec qui je parle.
40-	A- Dévaler à toute vitesse une pente de ski abrupte est un bon moyen de se retrouver en béquilles. B- Je crois que j'aimerais la sensation que procure la descente rapide d'une pente de ski abrupte.

## INVENTAIRE DE BECK – II (BDI-II)

### Directive

Ce questionnaire comporte 21 groupes d'énoncés. Veuillez lire avec soin chacun de ces groupes, puis, dans chaque groupe, entourez l'énoncé qui décrit le mieux comment vous vous êtes sentie au cours des DEUX DERNIÈRES SEMAINES, incluant aujourd'hui. Sélectionnez alors le chiffre placé devant l'énoncé que vous avez choisi. Si, dans un groupe d'énoncé, vous en trouvez plusieurs qui semblent décrire également bien ce que vous ressentez, choisissez celui qui a le chiffre le plus élevé et sélectionnez ce chiffre. Assurez-vous bien de ne choisir qu'un seul énoncé dans chaque groupe, y compris le numéro 16 (modifications dans les habitudes de sommeil) et le groupe numéro 18 (modifications de l'appétit).

### **1- Tristesse**

- 0 Je ne me sens pas triste.
- 1 Je me sens très souvent triste.
- 2 Je suis toujours triste.
- 3 Je suis si triste ou si malheureux que ce n'est pas endurable.

### **2- Pessimisme**

- 0 Je ne suis pas découragé face à mon avenir.
- 1 Je me sens plus découragé qu'avant face à mon avenir.
- 2 Je ne m'attends pas à ce que les choses s'arrangent pour moi.
- 3 Je n'ai aucun espoir dans l'avenir et je sens qu'il ne peut qu'empirer.

### **3- Échecs dans le passé**

- 0 Je n'ai pas l'impression d'avoir échoué dans la vie.
- 1 J'ai subi plus d'échecs que je n'aurais dû.
- 2 Quand je pense à mon passé, je vois un grand nombre d'échecs.
- 3 J'ai l'impression d'être un échec complet en tant qu'être humain.

#### **4- Perte de plaisir**

- 0 Les choses qui me plaisent me procurent autant de satisfaction qu'avant.
- 1 Les choses ne me procurent pas autant de satisfaction qu'avant.
- 2 Je retire très peu de satisfaction des choses qui avaient l'habitude de me plaire.
- 3 Je ne retire aucune satisfaction des choses qui avaient l'habitude de me plaire.

#### **5- Sentiments de culpabilité**

- 0 Je ne me sens pas particulièrement coupable.
- 1 Je me sens coupable pour bien des choses que j'ai faites ou que j'aurais dû faire.
- 2 Je me sens coupable la plupart du temps.
- 3 Je me sens tout le temps coupable.

#### **6- Sentiment d'être puni**

- 0 Je n'ai pas l'impression d'être puni.
- 1 J'ai l'impression que je pourrais être puni.
- 2 Je m'attends à être puni.
- 3 Je sens que je suis puni.

#### **7- Sentiments négatifs envers soi**

- 0 Mes sentiments envers moi-même n'ont pas changé.
- 1 J'ai perdu confiance en moi.
- 2 Je suis déçu de moi-même.
- 3 Je ne m'aime pas.

#### **8- Attitude critique envers soi**

- 0 Je ne me blâme pas ou ne me critique pas plus que d'habitude.
- 1 Je suis plus critique envers moi-même que je ne l'étais.
- 2 Je me reproche tous mes défauts.
- 3 Je me sens responsable de tous les malheurs qui arrivent.

### **9- Pensées ou désirs de suicide**

0 Je ne pense pas du tout à me suicider.

1 Il m'arrive de penser à me suicider, mais je ne le ferais pas.

2 J'aimerais me suicider.

3 Je me suiciderais si l'occasion se présentait. .

### **10- Pleurs**

0 Je ne pleure pas plus qu'avant.

1 Je pleure plus qu'avant.

2 Je pleure pour la moindre petite chose.

3 Je voudrais pleurer, mais je n'en suis pas capable.

### **11- Agitation**

0 Je ne suis pas plus agitée ou plus tendue que d'habitude.

1 Je me sens plus agitée ou plus tendue que d'habitude.

2 Je me sens si agitée ou tendue que j'ai du mal à rester tranquille.

3 Je suis si agitée ou tendue que je dois continuellement bouger ou faire quelque chose.

### **12- Perte d'intérêt**

0 Je n'ai pas perdu d'intérêt pour les gens ou les activités.

1 Je m'intéresse moins aux gens et aux choses.

2 Je ne m'intéresse presque plus aux gens et aux choses.

3 j'ai du mal à m'intéresser à quoi que ce soit.

### **13- Indécision**

0 Je prends des décisions toujours aussi bien qu'avant.

1 Il m'est plus difficile que d'habitude de prendre des décisions.

2 j'ai beaucoup plus de mal qu'avant à prendre des décisions.

3 j'ai du mal à prendre n'importe quelle décision.

#### **14- Dévalorisation**

- 0 Je pense être quelqu'un de valable.
- 1 Je ne crois pas avoir autant de valeur ni être aussi utile qu'avant.
- 2 Je me sens moins valable que les autres.
- 3 Je sens que je ne vauds absolument rien.

#### **15- Perte d'énergie**

- 0 J'ai toujours autant d'énergie qu'avant.
- 1 J'ai moins d'énergie qu'avant.
- 2 Je n'ai pas assez d'énergie pour pouvoir faire grand-chose.
- 3 J'ai trop peu d'énergie pour faire quoi que ce soit.

#### **16- Modifications dans les habitudes de sommeil**

- 0 Mes habitudes de sommeil n'ont pas changé.
- 1a Je dors un peu plus que d'habitude.
- 1b Je dors un peu moins que d'habitude.
- 2a Je dors beaucoup plus que d'habitude.
- 2 b Je dors beaucoup moins que d'habitude.
- 3a Je dors presque toute la journée.
- 3 b Je me réveille une ou deux heures plus tôt et je suis incapable de me rendormir.

#### **17- Irritabilité**

- 0 Je ne suis pas plus irritable que d'habitude.
- 1 Je suis plus irritable que d'habitude.
- 2 Je suis beaucoup plus irritable que d'habitude.
- 3 Je suis constamment irritable.

### **18- Modifications de l'appétit**

0 Mon appétit n'a pas changé.

1a J'ai un peu moins d'appétit que d'habitude.

1b J'ai un peu plus d'appétit que d'habitude.

2a J'ai beaucoup moins d'appétit que d'habitude.

2 b J'ai beaucoup plus d'appétit que d'habitude.

3a Je n'ai pas d'appétit du tout.

3 b J'ai constamment envie de manger.

### **19- Difficulté à se concentrer**

0 Je parviens à me concentrer toujours aussi bien qu'avant.

1 Je ne parviens pas à me concentrer aussi bien que d'habitude.

2 J'ai du mal à me concentrer longtemps sur quoi que ce soit.

3 Je me trouve incapable de me concentrer sur quoi que ce soit.

### **20- Fatigue**

0 Je ne suis pas plus fatiguée que d'habitude.

1 Je me fatigue plus souvent que d'habitude.

2 Je suis trop fatiguée pour faire un grand nombre de choses que je faisais avant.

3 Je suis trop fatiguée pour faire la plupart des choses que je faisais avant.

### **21- Perte d'intérêt pour le sexe**

0 J'e n'ai pas noté de changement récent dans mon intérêt pour le sexe.

1 Le sexe m'intéresse moins qu'avant.

2 Le sexe m'intéresse beaucoup moins qu'avant.

3 J'ai perdu tout intérêt pour le sexe.

## Inventaire d'anxiété de Beck (BAI)

### Consigne

Voici une liste de symptômes courants dus à l'anxiété. Veuillez lire chaque énoncé attentivement. Indiquez, en entourant le chiffre approprié, à quel degré vous avez été affecté(e) par chacun de ces symptômes au cours de la dernière semaine, aujourd'hui inclus.

	<b>Pas du tout</b>	<b>Un peu</b> Cela ne m'a pas beaucoup dérangé	<b>Modéré-ment</b> C'était très déplaisant, mais supportable	<b>Beaucoup</b> Je pouvais à peine le supporter
1- Sensation d'engourdissement ou de picotement	0	1	2	3
2- Bouffées de chaleur	0	1	2	3
3- Tremblements dans les jambes (jambes molles)	0	1	2	3
4- Incapacité de se détendre	0	1	2	3
5- Crainte que le pire ne survienne	0	1	2	3
6- Étourdissement ou vertige, désorientation	0	1	2	3
7- Battements cardiaques marqués	0	1	2	3
8- Mal assuré(e), manque d'assurance dans mes mouvements	0	1	2	3
9- Terrifié(e)	0	1	2	3
10- Nervosité	0	1	2	3
11- Sensation d'étouffement	0	1	2	3
12- Mains qui tremblent	0	1	2	3
13- Avoir des tremblements	0	1	2	3
14- Crainte de perdre le contrôle	0	1	2	3
15- Respiration difficile	0	1	2	3
16- Peur de mourir	0	1	2	3
17- Être effrayé(e)	0	1	2	3
18- Indigestion ou malaises abdominaux	0	1	2	3
19- S'évanouir	0	1	2	3
20- Avoir la face qui rougit	0	1	2	3
21- Transpiration (qui n'est pas due à la chaleur)	0	1	2	3

## Échelle des cognitions liées au jeu (GRCS)

Pour les prochaines questions, merci de sélectionner le chiffre approprié pour décrire à quel point vous êtes d'accord avec la proposition indiquée à chaque ligne.

**Vous ne devez choisir qu'une seule réponse et vous avez le choix entre les propositions suivantes :**

Désaccord total	Désaccord fort	Désaccord moyen	Ni accord, ni désaccord	Accord moyen	Accord fort	Accord total
1	2	3	4	5	6	7

1- Jouer me rend plus heureux.	1	2	3	4	5	6	7
2- Je ne peux pas fonctionner sans jouer.	1	2	3	4	5	6	7
3- Prier m'aide à gagner.	1	2	3	4	5	6	7
4- Les pertes au jeu doivent être suivies par une série de gains.	1	2	3	4	5	6	7
5- Relier mes gains à mon adresse et mes capacités me fait continuer à jouer.	1	2	3	4	5	6	7
6- Jouer améliore l'apparence des choses.	1	2	3	4	5	6	7
7- Il m'est difficile d'arrêter de jouer étant donné que je perds le contrôle.	1	2	3	4	5	6	7
8- Des nombres ou des couleurs particulières peuvent aider à augmenter mes chances de gagner.	1	2	3	4	5	6	7
9- Une série de pertes me procurera un apprentissage qui m'aidera à gagner par la suite.	1	2	3	4	5	6	7
10- Relier mes pertes à de la malchance ou de mauvaises circonstances me fait continuer à jouer.	1	2	3	4	5	6	7
11- Jouer rend l'avenir plus prometteur.	1	2	3	4	5	6	7
12- Mon désir de jouer est tellement plus fort que moi.	1	2	3	4	5	6	7
13- Je collectionne des objets particuliers qui aident à augmenter mes chances de gagner.	1	2	3	4	5	6	7
14- Lorsque je gagne une fois, je gagnerai sûrement encore.	1	2	3	4	5	6	7
15- Relier mes pertes aux probabilités me fait continuer à jouer.	1	2	3	4	5	6	7

16- Être en train de jouer aide à réduire la tension et le stress.	1	2	3	4	5	6	7
17- Je ne suis pas suffisamment fort pour arrêter de jouer.	1	2	3	4	5	6	7
18- J'ai des rituels et des comportements particuliers qui augmentent mes chances de gagner.	1	2	3	4	5	6	7
19- Il y a des moments où je me sens chanceux(se) et je ne joue qu'à ces moments-là.	1	2	3	4	5	6	7
20- Me souvenir de la somme que j'ai gagnée la dernière fois me fait continuer à jouer.	1	2	3	4	5	6	7
21- Je ne serai jamais capable d'arrêter de jouer.	1	2	3	4	5	6	7
22- Je possède une certaine capacité à prédire mes gains au jeu.	1	2	3	4	5	6	7
23- Si je change tout le temps mes numéros, j'ai moins de chance de gagner que si je conserve les mêmes numéros à chaque fois.	1	2	3	4	5	6	7

## **ANNEXE G – Principales questions soumises en Phase 2**

**Lorsque nécessaire, une adaptation des questions a été faite en fonction du type de jeu.**

### **1. Habitudes de jeu**

**1.1 AU COURS DU DERNIER MOIS, en moyenne, combien d'heures avez-vous joué au poker sur table?**

Approximativement \_\_\_\_\_ heures dans le dernier mois.

**1.2 AU COURS DU DERNIER MOIS, en moyenne, combien d'heures avez-vous joué au poker en ligne?**

Approximativement \_\_\_\_\_ heures dans le dernier mois.

**1.3 Une variété de jeux de hasard et d'argent (p.ex., les loteries vidéos, le bingo, la loterie, etc.) sont disponibles. Il est donc possible que vous dépensiez à plus d'un jeu. DANS LA DERNIÈRE ANNÉE, quelle proportion (%) de l'ensemble de votre budget de jeu a été consacrée au poker (sur table et en ligne)?**

Approximativement \_\_\_\_\_ % de l'ensemble de mes dépenses aux jeux de hasard et d'argent

**1.4 DANS LA DERNIÈRE ANNÉE, quelle proportion (%) de l'ensemble de votre temps de jeu a été consacrée au poker (sur table et en ligne)?**

Approximativement \_\_\_\_\_ % de l'ensemble de mon temps consacré aux jeux de hasard et d'argent

### **2. Motivations à jouer et caractéristiques personnelles**

**2.1 Pour quelles raisons jouez-vous au poker?**

---

---

---

---

**2.2** Quels sont les avantages et inconvénients à jouer au poker?

---

---

---

---

**2.3** Que recherchez-vous en jouant au poker?

---

---

---

---

**2.4** À long terme, quelles sont vos aspirations au poker?

---

---

---

---

**2.5** Si vous aviez à vous décrire, quel type de joueur diriez-vous que vous êtes actuellement?

---

---

---

---

**2.6** Comment décririez-vous votre comportement de jeu sur le plan monétaire? (si le participant hésite à répondre, lui suggérer des choix comme : comportement contrôlé ou comportement exagéré...et demander d'expliquer sa réponse).

---

---

---

---

**2.7** Comment décririez-vous votre comportement de jeu au niveau du temps passé à jouer? (si le participant hésite à répondre, lui suggérer des choix comme : comportement contrôlé ou comportement exagéré...et demander d'expliquer sa réponse).

---

---

---

---

2.8 **Préférez-vous le poker aux jeux présents dans les appareils de loterie vidéo? Pourquoi?**

---

---

---

---

2.9 **Qu'est-ce qui vous a amené à commencer à jouer au poker?**

---

---

---

---

2.9.1 **Vos caractéristiques personnelles pourraient-elles avoir un lien avec votre participation au poker?**

Interviewer : Ici, préciser ce qu'on entend par caractéristiques personnelles en lisant ce qui suit : **Par caractéristiques personnelles, on entend les caractéristiques qui vous différencient des autres. Par exemple, certaines personnes sont à la recherche de sensation, d'autres sont anxieuses, dépressives, ou sentent le besoin d'être admirée. Vous connaissez sans doute vos propres caractéristiques. Est-ce que vos caractéristiques personnelles pourraient avoir un lien avec votre participation au poker?**

OUI (1)                      NON (2)

Interviewer : Si le joueur ne commente pas sa réponse de lui-même, lui demander d'en dire plus ou d'expliquer sa réponse :

---

---

---

2.9.2 **Votre historique familial pourrait-il avoir un lien avec votre participation au poker?**

OUI (1)                      NON (2)

Interviewer : Si le joueur ne commente pas sa réponse de lui-même, lui demander d'en dire plus ou d'expliquer sa réponse :

---

---

---

**2.9.3 Des facteurs environnementaux (exemple : amis, lieux particuliers, travail) pourraient-ils avoir un lien avec votre participation au poker?**

OUI (1)                      NON (2)

Interviewer : Si le joueur ne commente pas sa réponse de lui-même, lui demander d'en dire plus ou d'expliquer sa réponse :

---

---

---

**2.9.4 Des facteurs émotionnels ou émotifs pourraient-ils avoir un lien avec votre participation au poker?**

OUI(1)                      NON(2)

Interviewer : Si le joueur ne commente pas sa réponse de lui-même, lui demander d'en dire plus ou d'expliquer sa réponse :

---

---

---

**2.9.5 La consommation de boisson alcoolisée pourrait-elle avoir un lien avec votre participation au poker?**

OUI(1)                      NON(2)

Interviewer : Si le joueur ne commente pas sa réponse de lui-même, lui demander d'en dire plus ou d'expliquer sa réponse :

---

---

---

**2.9.6 La consommation de drogue pourrait-elle avoir un lien avec votre participation au poker?**

OUI(1)                      NON(2)

Interviewer : Si le joueur ne commente pas sa réponse de lui-même, lui demander d'en dire plus ou d'expliquer sa réponse :

---

---

---

**2.9.7 Le rapport à l'argent ou le besoin d'argent pourrait-il avoir un lien avec votre participation au poker?**

OUI(1)                      NON(2)

Interviewer : Si le joueur ne commente pas sa réponse de lui-même, lui demander d'en dire plus ou d'expliquer sa réponse :

---

---

---

**3 Comment évaluez-vous votre propre habileté au poker sur une échelle de 0 à 10?**

0-----10

Aucune habileté

Extrêmement habile

Interviewer : Si le joueur vous demande ce que vous entendez par habileté, demandez-lui s'il croit qu'il y a des habiletés qu'un joueur peut développer pour gagner à ce jeu. Réponse : OUI ou NON. S'il dit non, passez au GRCS.

S'il dit oui, demandez de répondre à la question 3 en la répétant et enchaînez avec : **par habileté aux appareils de loterie vidéo, qu'est-ce que vous entendez, à quelle genre d'habiletés référez-vous?**

---

---

## Questionnaire visant à approfondir des réponses au GRCS

---

### **ITEM 1**

Vous avez répondu \_\_\_\_ à l'affirmation «*Jouer me rend plus heureux*», ce qui signifie que vous êtes (*dire **d'accord** ou **en désaccord***) avec cette affirmation.

A. Pouvez-vous m'expliquer votre réponse?

→ *Note à l'interviewer : Sous-questionner seulement si la réponse est imprécise ou incompréhensible.*

---

---

---

---

---

---

B. Note. *Si la réponse à la question précédente ne l'a pas révélé, sous-questionner le participant afin de déterminer s'il pensait ou non au poker en répondant à cette affirmation.*

→ **Si le participant pensait au poker en répondant** : Lui demander de réévaluer l'affirmation en ne tenant pas compte du poker, mais en tenant compte des autres jeux auxquels il participe et d'expliquer sa réponse.

→ **Si par contre il ne pensait pas au poker** : Lui demander de réévaluer l'affirmation en se référant au poker exclusivement et d'expliquer sa réponse.

**Nouvelle évaluation : Sans poker \_\_\_\_\_ Poker exclusivement \_\_\_\_\_**

---

---

---

---

---

---

**QUESTION À RÉPÉTER POUR CHAQUE ITEM...**

## **ANNEXE H – Bibliographie complète**

- Abbott, M. (2007). Situational factors that affect gambling behavior. In G. Smith, D. C. Hodgins, & R. J. Williams (Eds.), *Research and measurement issues in gambling studies*. Amsterdam, Netherlands: Elsevier.
- American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3th ed.). Washington DC: Author.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: Author.
- Baron, R., M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator–mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, *51*, 1173-1182. doi: 10.1037/0022-3514.51.6.1173
- Barrault, S., & Varescon, I. (2012). Distorsions cognitives et pratique de jeu de hasard et d'argent: État de la question [Cognitive distortions and gambling behaviours: State of the question]. *Psychologie Française*, *57*(1), 17-29. doi: [10.1016/j.psfr.2012.01.002](https://doi.org/10.1016/j.psfr.2012.01.002)
- Beck, A. T., & Beamesderfer, A. (1974). Assessment of depression: The depression inventory. In P. Pichot, & R. Olivier-Martin (Eds.), *Psychological measurements in psychopharmacology*. Oxford, England: S. Karger.
- Beck, A. T., Epstein, N., Brown, G., & Steer, R. A. (1988). An inventory for measuring clinical anxiety: Psychometric properties. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, *56*(6), 893-897. doi: [10.1037/0022-006X.56.6.893](https://doi.org/10.1037/0022-006X.56.6.893)

- Beck, A.T., Steer, R.A., & Brown, G.K. (1996). *Manual for the Beck Depression Inventory-II*. San Antonio, TX: Psychological Corporation.
- Bergeron, J., Prud'homme, K. (1999). *Le questionnaire de recherche de sensations forme V de Zuckerman*. Laboratoire de simulation de conduite, Université de Montréal. Document inédit
- Blanco, C., Orensanz-Muñoz, L., Blanco-Jerez, C., & Saiz-Ruiz, J. (1996). Pathological gambling and platelet MAO activity: A psychobiological study. *The American Journal of Psychiatry*, *153*(1), 119-121.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, *97*(5), 487-499. [doi: 10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x](https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x)
- Blaszczynski, A., & Silove, D. (1995). Cognitive and behavioral therapies for pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, *11*(2), 195-220. [doi: 10.1007/BF02107115](https://doi.org/10.1007/BF02107115)
- Blaszczynski, A., & Steel, Z. (1998). Personality disorders among pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, *14*(1), 51-71. [doi: 10.1023/A:1023098525869](https://doi.org/10.1023/A:1023098525869)
- Blaszczynski, A., Wilson, A. C., & McConaghy, N. (1986). Sensation-seeking and pathological gambling. *British Journal of Addiction*, *81* (1), 113-117. [doi: 10.1111/j.1360-0443.1986.tb00301.x](https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.1986.tb00301.x)

- Bonnaire, C., Bungener, C., & Varescon, I. (2006). Pathological gambling and sensation seeking - How do gamblers playing games of chance in cafés differ from those who bet on horses at the racetrack? *Addiction Research, & Theory, 14*(6), 619-629. [doi: 10.1080/16066350600964296](https://doi.org/10.1080/16066350600964296)
- Bonnaire, C., Bungener, C., & Varescon, I. (2009). Subtypes of French pathological gamblers: Comparison of sensation seeking, alexithymia and depression scores. *Journal of Gambling Studies, 25*(4), 455-471. [doi: 10.1007/s10899-009-9142-z](https://doi.org/10.1007/s10899-009-9142-z)
- Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Quistrebert-Davanne, V., Hardouin, J.-B., & Vénisse, J.-L. (2013). Texas hold'em poker: A qualitative analysis of gamblers' perceptions. *Journal of Gambling Issues, 28*, 1-28. [doi: 10.4309/jgi.2013.28.4](https://doi.org/10.4309/jgi.2013.28.4)
- Bradley, C., & Schroeder, R. D. (2009). Because it's free poker! A qualitative analysis of free Texas hold'em poker tournaments. *Sociological Spectrum, 29*(3), 401-430. doi: 10.1080/02732170902762006
- Breen, R. B., & Zimmerman, M. (2002). Rapid onset of pathological gambling in machine gamblers. *Journal of Gambling Studies, 18*(1), 31-43. [doi: 10.1023/A:1014580112648](https://doi.org/10.1023/A:1014580112648)
- Brin, J. (2011). *Adaptation et validation française du Narcissistic Personality Inventory* (Thèse de doctorat inédite). Université Laval.
- Brochu, P., Sévigny, S., & Giroux, I. (2015). Raisons de jouer, émotions et perceptions relatives au hasard et à l'habileté de joueurs pratiquant le poker Texas Hold'em en ligne. *Journal of Gambling Issues, 77*-110. doi: 10.4309/jgi.2015.31.7

- Browne, M. W., & Cudeck, R. (1993). Alternative ways of assessing model fit. In: K. A. Bollen, & J. S. Long (Eds.), *Testing structural equation models* (pp. 136-162). Beverly Hills, CA: Sage.
- Brownstein, A. L., Read, S. J., & Simon, D. (2004). Bias at the racetrack: Effects of individual expertise and task importance on predecision reevaluation of alternatives. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 30(7), 891-904. doi: [10.1177/0146167204264083](https://doi.org/10.1177/0146167204264083).
- Byrne, B.M. (2006). *Structural equation modeling with EQS and EQS/Windows: Basic concepts, applications, and programming (2nd ed.)*. New York: Psychology Press.
- Cain, N. M., Pincus, A. L., & Ansell, E. B. (2008). Narcissism at the crossroads: Phenotypic description of pathological narcissism across clinical theory, social/personality psychology, and psychiatric diagnosis. *Clinical Psychology Review*, 28(4), 638-656. doi: [doi: 10.1016/j.cpr.2007.09.006](https://doi.org/10.1016/j.cpr.2007.09.006)
- Carrasco, J. L., Sáiz-Ruiz, J., Hollander, E., César, J., & López-Ibor, J. J. (1994). Low platelet monoamine oxidase activity in pathological gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 90(6), 427-431. doi: [10.1111/j.1600-0447.1994.tb01619.x](https://doi.org/10.1111/j.1600-0447.1994.tb01619.x)
- Chen, F. F. (2007). Sensitivity of goodness of fit indexes to lack of measurement invariance. *Structural Equation Modeling*, 14(3), 464-504. doi: [10.1080/10705510701301834](https://doi.org/10.1080/10705510701301834)
- Cheung, G. W., & Rensvold, R. B. (2002). Evaluating goodness-of-fit indexes for testing measurement invariance. *Structural Equation Modeling*, 9(2), 233-255. doi: [10.1207/S15328007SEM0902\\_5](https://doi.org/10.1207/S15328007SEM0902_5)

- Coulombe, A., Ladouceur, R., Desharnais, R., & Jobin, J. (1992). Erroneous perceptions and arousal among regular and occasional video poker players. *Journal of Gambling Studies*, 8(3), 235-244.  
[doi: 10.1007/BF01014651](https://doi.org/10.1007/BF01014651)
- Coventry, K. R., & Brown, R. I. (1993). Sensation seeking, gambling and gambling addictions. *Addiction*, 88(4), 541-554. doi: 10.1111/j.1360-0443.1993.tb02061.x
- Currie, S. R., Casey, D. M., & Hodgins, D. C. (2010). *Improving the psychometric properties of the problem gambling severity index*. Canadian Consortium for Gambling Research. Repéré à : <http://www.ccgr.ca/canadian-problem-gambling-index-cpgi>.
- Cyders, M. A., & Smith, G. T. (2008). The Acquired Preparedness Model of gambling risk: Integrating the influences of disposition and psychosocial learning on the risk process. In M. J. Esposito (Ed.), *Psychology of gambling* (pp. 33-52). Hauppauge, NY: Nova Biomedical Books.
- Davidson, R., & MacKinnon, J. G. (2001, May). Improving the reliability of bootstrap confidence intervals. In *conference Resampling Methods in Econometrics held at the Université de Montréal in October*.
- De Fruyt, F., De Clercq, B., Miller, J. D., Rolland, J. -P., & Lynam, D. R. (2008). Une approche des troubles de la personnalité par le modèle à cinq facteurs [A five-factor model approach of personality disorders]. *Annales Médico-Psychologiques*, 166(6), 411-417. [doi: 10.1016/j.amp.2007.04.006](https://doi.org/10.1016/j.amp.2007.04.006)

- Devynck, F., Giroux, I., & Jacques, C. (2012). Les distorsions cognitives. In M. Grall-Bronnec (Ed.) *Le jeu pathologique : Comprendre, prévenir, traiter* (pp. 75-80). Issy-les-Moulineaux, France : Elsevier Masson.
- Dickerson, M. G. (1993). Internal and external determinants of persistent gambling: Problems in generalising from one form of gambling to another. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 225-245. [doi: 10.1007/BF01015920](https://doi.org/10.1007/BF01015920)
- Dozois, D. J. A., Dobson, K. S., & Ahnberg, J. L. (1998). A psychometric evaluation of the Beck Depression Inventory–II. *Psychological Assessment*, 10(2), 83-89. [doi: 10.1037/1040-3590.10.2.83](https://doi.org/10.1037/1040-3590.10.2.83)
- Dufour, M., Petit, S., & Brunelle, N. (2012). La perception du poker selon les joueurs adeptes : un jeu qui les distingue. *Criminologie*, 45(2), 7-26. doi: 10.7202/1013718ar
- Dyke, N. (2009). *Jeux et dépendances: colloque international 2009: état sommaire des connaissances*. Montréal, Québec: Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Freeston, M. H., Ladouceur, R., Thibodeau, N., Gagnon, F., & Rhéaume, J. (1994). L'inventaire d'anxiété de Beck: Propriétés psychométriques d'une traduction française. *L'Encéphale*, 20, 47-55.
- Gadboury, A., & Ladouceur, R. (1989). Erroneous perceptions and gambling. *Journal of Social Behavior, & Personality*, 4(4), 411-420.

- Grall-Bronnec, M., Bouju, G., Sébille-Rivain, V., Gorwood, P., Boutin, C., Vénisse, J.-L., & Hardouin, J.-B. (2012). A French adaptation of the Gambling-Related Cognitions Scale (GRCS): A useful tool for assessment of irrational thoughts among gamblers. *Journal of Gambling Issues, 27*, 1-21.  
[doi: 10.4309/jgi.2012.27.9](https://doi.org/10.4309/jgi.2012.27.9)
- Griffiths, M. (1993). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies, 9*, 101–120. doi:10.1007/BF01014863.
- Griffiths, M. (1999). Gambling technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of Gambling Studies, 15*(3), 265-283. [doi: 10.1023/A:1023053630588](https://doi.org/10.1023/A:1023053630588)
- Griffiths, M., & Parke, J. (2003). The Environmental Psychology of Gambling. In G. Reith (Ed.), *Gambling: Who wins? Who loses?* (pp. 277–292). Amherst, NY: Prometheus Books.
- Gupta, R., Nower, L., Derevensky, J., Blaszczynski, A. (2009). *Problem Gambling in Adolescents: An Examination of the Pathways Model*. Toronto, Ontario : Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Hayes, A. F. (2009). Beyond Baron and Kenny: Statistical mediation analysis in the new millennium. *Communication Monographs, 76*(4), 408-420.  
[doi: 10.1080/03637750903310360](https://doi.org/10.1080/03637750903310360)
- Hu, L.-t., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling, 6*(1), 1-55. [doi: 10.1080/10705519909540118](https://doi.org/10.1080/10705519909540118)

- Kairouz, S., & Nadeau, L. (2014). *Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montréal, QC: Concordia University.
- Kim, S. W., Grant, J. E., Eckert, E. D., Faris, P. L., & Hartman, B. K. (2006). Pathological gambling and mood disorders: Clinical associations and treatment implications. *Journal of Affective Disorders, 92*(1), 109-116. doi: 10.1016/j.jad.2005.12.040
- Ladd, E. R., Welsh, M. C., Vitulli, W. F., & Labbé, E. E. (1997). Narcissism and causal attribution. *Psychological Reports, 80*(1), 171-178. doi: [10.2466/PRO.80.1.171-178](https://doi.org/10.2466/PRO.80.1.171-178)
- Ladouceur, R., Boutin, C., Doucet, C., Lachance, S., & Sylvain, C. (2000). *Programme d'évaluation et de traitement des joueurs excessifs*. Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu : Université Laval.
- Ladouceur, R., Gaboury, A., Bujold, A., Lachance, N., & Tremblay, S. (1991). Ecological validity of laboratory studies of videopoker gaming. *Journal of Gambling Studies, 7*(2), 109-116. doi: [10.1007/BF01014526](https://doi.org/10.1007/BF01014526)
- Ladouceur, R., & Walker, M. (1996). A cognitive perspective on gambling. In P. M. Salkovskis (Ed.), *Trends in cognitive therapy* (pp. 89-120). Oxford : Wiley.
- Lakey, C. E., Rose, P., Campbell, W. K., & Goodie, A. S. (2008). Probing the link between narcissism and gambling: The mediating role of judgment and decision-making biases. *Journal of Behavioral Decision Making, 21*(2), 113-137. doi: [10.1002/bdm.582](https://doi.org/10.1002/bdm.582)

- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology, 32*(2), 311-328. [doi: 10.1037/0022-3514.32.2.311](https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.2.311)
- Langer, E. J., & Roth, J. (1975). Heads I win, tails it's chance: The illusion of control as a function of the sequence of outcomes in a purely chance task. *Journal of Personality and Social Psychology, 32*(6), 951-955. [doi: 10.1037/0022-3514.32.6.951](https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.6.951)
- Ledgerwood, D. M., & Petry, N. M. (2006). Psychological experience of gambling and subtypes of pathological gamblers. *Psychiatry Research, 144*(1), 17-27. [doi:10.1016/j.psychres.2005.08.017](https://doi.org/10.1016/j.psychres.2005.08.017)
- Ledgerwood, D. M., & Petry, N. M. (2010). Subtyping pathological gamblers based on impulsivity, depression, and anxiety. *Psychology of Addictive Behaviors, 24*(4), 680-688. [doi: 10.1037/a0019906](https://doi.org/10.1037/a0019906)
- Leino, T., Torsheim, T., Blaszczynski, A., Griffiths, M., Mentzoni, R., Pallesen, S., & Molde, H. (2015). The Relationship Between Structural Game Characteristics and Gambling Behavior: A Population-Level Study. [journal article]. *Journal of Gambling Studies, 31*(4), 1297-1315. [doi: 10.1007/s10899-014-9477-y](https://doi.org/10.1007/s10899-014-9477-y)
- Lesieur, H. R., & Rosenthal, R. J. (1991). Pathological gambling: A review of the literature (prepared for the American Psychiatric Association Task Force on DSM-IV Committee on Disorders of Impulse Control not elsewhere classified). *Journal of Gambling Studies, 7*(1), 5-39. [doi: 10.1007/BF01019763](https://doi.org/10.1007/BF01019763)

- Lindberg, A., Fernie, B. A., & Spada, M. M. (2011). Metacognitions in problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 27(1), 73-81. doi: [10.1007/s10899-010-9193-1](https://doi.org/10.1007/s10899-010-9193-1)
- Little, R.J.A. (1988) A Test of Missing Completely at Random for Multivariate Data with Missing Values, *Journal of the American Statistical Association*, 83, 1198-1202. doi: 10.2307/2290157
- Lorains, F. K., Cowlishaw, S. and Thomas, S. A. (2011), Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106: 490–498. doi: 10.1111/j.1360-0443.2010.03300.x
- MacLaren, V. V., Fugelsang, J. A., Harrigan, K. A., & Dixon, M. J. (2011). The personality of pathological gamblers: A meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 31(6), 1057-1067. doi:10.1016/j.cpr.2011.02.002
- McCaslin, E. I. (2002). A qualitative case study of one female pathological gambler. *Gambling Research: Journal of the National Association for Gambling Studies (Australia)*, 14(2), 29.
- Miller, G. A., & Chapman, J. P. (2001). Misunderstanding analysis of covariance. *Journal of Abnormal Psychology*, 110(1), 40-48. doi: [10.1037/0021-843X.110.1.40](https://doi.org/10.1037/0021-843X.110.1.40)
- Milosevic, A., & Ledgerwood, D. M. (2010). The subtyping of pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 30(8), 988-998. doi:10.1016/j.cpr.2010.06.013

- Mitrovic, D. V., & Brown, J. (2009). Poker mania and problem gambling: A study of distorted cognitions, motivation and alexithymia. *Journal of Gambling Studies, 25*(4), 489-502. doi: 10.1007/s10899-009-9140-1
- Moragas, L., Granero, R., Stinchfield, R., Fernández-Aranda, F., Fröberg, F., Aymamí, N., ..., & Jiménez-Murcia, S. (2015). Comparative analysis of distinct phenotypes in gambling disorder based on gambling preferences. *BMC psychiatry, 15*(1), 86. doi: 10.1186/s12888-015-0459-0
- Morf, C. C., & Rhodewalt, F. (2001). Unraveling the Paradoxes of Narcissism: A Dynamic Self-Regulatory Processing Model. *Psychological Inquiry, 12*(4), 177-196. doi: 10.1207/s15327965pli1204\_1
- Muthén, B., Kaplan, D., & Hollis, M. (1987). On structural equation modeling with data that are not missing completely at random. *Psychometrika, 52*(3), 431-462. doi: 10.1007/bf02294365
- Muthén, L. K., & Muthén, B. O. (2010). *Mplus user's guide, Version 6*. Los Angeles, CA: Muthén, & Muthén.
- Myrseth, H., Brunborg, G. S., & Eidem, M. (2010). Differences in cognitive distortions between pathological and non-pathological gamblers with preferences for chance or skill games. *Journal of Gambling Studies, 26*(4), 561-569. doi: [10.1007/s10899-010-9180-6](https://doi.org/10.1007/s10899-010-9180-6)
- Myrseth, H., Tverå, R., Hagatun, S., & Lindgren, C. (2012). A comparison of impulsivity and sensation seeking in pathological gamblers and skydivers. *Scandinavian Journal of Psychology, 53*(4), 340-346. doi: [10.1111/j.1467-9450.2012.00944.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2012.00944.x)

- Odlaug, B. L., Marsh, P. J., Kim, S. W., & Grant, J. E. (2011). Strategic vs nonstrategic gambling: Characteristics of pathological gamblers based on gambling preference. *Annals of Clinical Psychiatry, 23*(2), 105-112.
- Oei, T. P. S., Lin, J., & Raylu, N. (2008). The Relationship Between Gambling Cognitions, Psychological States, and Gambling: A Cross-Cultural Study of Chinese and Caucasians in Australia. *Journal of Cross-Cultural Psychology, 39*(2), 147-161. doi: 10.1177/0022022107312587
- Oei, T. P. S., & Raylu, N. (2004). Familial influence on offspring gambling: A cognitive mechanism for transmission of gambling behavior in families. *Psychological Medicine, 34*(7), 1279-1288.  
[doi: 10.1017/S0033291704003150](https://doi.org/10.1017/S0033291704003150)
- Pallesen, S., Mitsem, M., Kvale, G., Johnsen, B.-H., & Molde, H. (2005). Outcome of psychological treatments of pathological gambling: A review and meta-analysis. *Addiction, 100*(10), 1412-1422. doi:[10.1111/j.1360-0443.2005.01204.x](https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2005.01204.x)
- Parke, A., Griffiths, M., & Parke, J. (2005). Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill. *Journal of Gambling Issues, 14*(1).  
doi: 10.4309/jgi.2005.14.12
- Parke, J., & Griffiths, M. (2007). The role of structural characteristics in gambling. In G. Smith, D. C. Hodgins, & R. J. Williams (Eds.), *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 217–249). Amsterdam, Netherlands: Elsevier.
- Pedhazur, E. J. (1982). *Multiple regression in behavioral research; explanation and prediction* (2. ed.). New York, Holt: Rinehart and Winston.

- Pelletier, O., Ladouceur, R., & Rhéaume, J. (2008). Personality disorders and pathological gambling: Comorbidity and treatment dropout predictors. *International Gambling Studies*, 8(3), 299-313. [doi: 10.1080/14459790802405913](https://doi.org/10.1080/14459790802405913)
- Pincus, A. L., & Lukowitsky, M. R. (2010). Pathological narcissism and narcissistic personality disorder. *Annual Review of Clinical Psychology*, 6, 421-446. [doi: 10.1146/annurev.clinpsy.121208.131215](https://doi.org/10.1146/annurev.clinpsy.121208.131215)
- Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40(3), 879-891. [doi: 10.3758/BRM.40.3.879](https://doi.org/10.3758/BRM.40.3.879)
- Ramsay, J. O. (1991). Kernel smoothing approaches to nonparametric item characteristic curve estimation. *Psychometrika*, 56(4), 611-630. [DOI : 10.1007/BF02294494](https://doi.org/10.1007/BF02294494)
- Ramsay, J. O. (2000). *TESTGRAF: A program for the graphical analysis of multiple choice test and questionnaire data*. Unpublished manuscript, McGill University, Montreal, Quebec, Canada.
- Raskin, R. N., & Hall, C. S. (1979). A narcissistic personality inventory. *Psychological Reports*, 45(2), 590. [doi: 10.2466/pr0.1979.45.2.590](https://doi.org/10.2466/pr0.1979.45.2.590)

- Raskin, R., & Terry, H. (1988). A principal-components analysis of the Narcissistic Personality Inventory and further evidence of its construct validity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(5), 890-902. doi: [10.1037/0022-3514.54.5.890](https://doi.org/10.1037/0022-3514.54.5.890)
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 22(7), 1009-1061. doi: [10.1016/S0272-7358\(02\)00101-0](https://doi.org/10.1016/S0272-7358(02)00101-0)
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99(6), 757-769. doi: [10.1111/j.1360-0443.2004.00753.x](https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2004.00753.x)
- Rhodewalt, F., & Morf, C. C. (1995). Self and interpersonal correlates of the Narcissistic Personality Inventory: A review and new findings. *Journal of Research in Personality*, 29(1), 1-23. doi: [10.1006/jrpe.1995.1001](https://doi.org/10.1006/jrpe.1995.1001)
- Rickwood, D., Blaszczynski, A., Delfabbro, P., Dowling, N., & Heading, K. (2010). The psychology of gambling. Australian Psychological Society, Review Paper. <https://www.psychology.org.au/publications/statements/gambling/>
- Ronningstam, E. (2009). Narcissistic personality disorder: Facing DSM-V. *Psychiatric Annals*, 39(3), 111-121. doi: [10.3928/00485713-20090301-09](https://doi.org/10.3928/00485713-20090301-09)
- Rosenthal, R. J. (1986). The pathological gambler's system for self-deception. *Journal of Gambling Behavior*, 2(2), 108-120. doi: [10.1007/BF01019629](https://doi.org/10.1007/BF01019629)

Schwab, J. (2004). Data Analysis and Computers II: Detecting Outliers Retrieved.

Repéré à URL:

<http://www.utexas.edu/courses/schwab/sw388r7/SolvingProblems/DetectingOutliers.ppt>

Sévigny, S., Leclerc, M., Goulet, A., Côté, K., Jacques, C., Ladouceur, R., & Giroux, I. (2016). Electronic gambling machine gamblers' characteristics vary according to the type of gambling venue: A Canadian study. *International Gambling Studies*, 16(1), 116-139. doi: 10.1080/14459795.2016.1151912

Sharpe, L. (2002). A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling: A biopsychosocial perspective. *Clinical Psychology Review*, 22(1), 1-25.  
[doi: 10.1016/S0272-7358\(00\)00087-8](https://doi.org/10.1016/S0272-7358(00)00087-8)

Specker, S. M., Carlson, G. A., Edmonson, K. M., Johnson, P. E., & Marcotte, M. (1996). Psychopathology in pathological gamblers seeking treatment. *Journal of Gambling Studies*, 12(1), 67-81. [doi: 10.1007/BF01533190](https://doi.org/10.1007/BF01533190)

Steel, Z., Blaszczynski, A. (1998). Impulsivity, personality disorders and pathological gambling severity. *Addiction*, 93(6), 895-905.  
doi: 10.1046/j.1360-0443.1998.93689511.x.

Stevens, M., & Young, M. (2010). Who plays what? Participation profiles in chance versus skill-based gambling. *Journal of Gambling Studies*, 26(1), 89-103. [DOI : 10.1007/s10899-009-9143-y](https://doi.org/10.1007/s10899-009-9143-y)

Svensson, J., & Romild, U. (2014). Problem gambling features and gendered gambling domains amongst regular gamblers in a Swedish population-based study. *Sex Roles*, 70(5-6), 240-254. doi: 10.1007/s11199-014-0354-z

- Taber, J. I., & Chaplin, M. P. (1988). Group psychotherapy with pathological gamblers. *Journal of Gambling Behavior*, 4(3), 183-196. [doi: 10.1007/BF01018331](https://doi.org/10.1007/BF01018331)
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use, & Misuse*, 34(11), 1593-1604. [doi: 10.3109/10826089909039417](https://doi.org/10.3109/10826089909039417)
- Vandenberg, R. J., & Lance, C. E. (2000). A review and synthesis of the measurement invariance literature: Suggestions, practices, and recommendations for *organizational research*. *Organizational Research Methods*, 3, 4-70. doi: 10.1177/109 442 810 031 002
- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay, R. E. (1999). Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males. *Addiction*, 94(4), 565-575. doi: 10.1046/j.1360-0443.1999.94456511.x.
- Walker, M. B. (1992). Irrational thinking among slot machine players. *Journal of Gambling Studies*, 8(3), 245-261. [doi: 10.1007/BF01014652](https://doi.org/10.1007/BF01014652)
- Young, M., & Stevens, M. (2009). Player preferences and social harm: An analysis of the relationships between player characteristics, gambling modes, and problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(1), 262-279. [DOI : 10.1007/s11469-008-9185-x](https://doi.org/10.1007/s11469-008-9185-x)
- Zuckerman, M. (1994). Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking. New York: Cambridge University Press.

Zuckerman, M., Eysenck, S. B., & Eysenck, H. J. (1978). Sensation seeking in England and America: Cross-cultural, age, and sex comparisons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology, 46*(1), 139-149. [doi: 10.1037/0022-006X.46.1.139](https://doi.org/10.1037/0022-006X.46.1.139)

Zumbo, B. D. (1999). *A handbook on the theory and methods of differential item functioning (DIF)*. Ottawa: National Defense Headquarters.

**Note.**

Certaines de ces annexes ne présentent que les lignes principales de l'étude. Pour de plus amples détails, le lecteur est prié de s'adresser directement à : [Serge.sevigny@fse.ulaval.ca](mailto:Serge.sevigny@fse.ulaval.ca).