

Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Jeux de hasard et d'argent : aspects fondamentaux, cliniques et socioéconomiques dans le développement et le maintien du jeu excessif

Chercheure principale

Isabelle Giroux, U. Laval

Co-chercheur(s), du ou des chercheur(s) collaborateur(s) et de leur(s) établissement(s) respectif(s)

Stéphane Bouchard, U. du Québec en Outaouais
Philippe Grégoire, U. Laval
Serge Sévigny, U. Laval

Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet

Claude Boutin, Maison Jean Lapointe
Olivier Pelletier, Centre hospitalier universitaire de Québec
Lynda Poirier, Centre de traitement de dépendances CASA

Établissement gestionnaire de la subvention

Université Laval

Numéro du projet de recherche

2012-JU-164229

Titre de l'Action concertée

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

Partenaire(s) de l'Action concertée

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

REMERCIEMENTS

Les membres de l'équipe tiennent à remercier les partenaires et collaborateurs qui contribuent à la pertinence et aux retombées de nos études. Un merci tout spécial aux doctorants, professionnels et assistants de recherche pour leur implication dans les travaux de l'équipe.

Durant la première année de subvention, Mme Lynda Poirier a quitté le Centre CASA pour relever de nouveaux défis. Nous la remercions pour sa contribution à l'équipe. Mme Claudie Dufour a pris la relève.

L'équipe de recherche a bénéficié d'une subvention Soutien aux équipes de recherche, volet émergence, dans le cadre des actions concertées « Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent, phase 5 » du Fonds de recherche du Québec – Société et culture en partenariat avec le ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec.

RÉFÉRENCE SUGGÉRÉE :

Giroux, I., Sévigny, S., Bouchard, S., Grégoire, P., Boutin, C., Pelletier, O., Poirier, L., & Jacques, C. (2014). *Jeux de hasard et d'argent : aspects fondamentaux, cliniques et socioéconomiques dans le développement et le maintien du jeu excessif*. Québec, Université Laval.

Ce rapport vulgarisé est disponible 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 (<http://www.frqsc.gouv.qc.ca>). Reproduction autorisée à des fins non commerciales à la condition d'en mentionner la source.

© Université Laval (2014)

TABLE DES MATIERES

REMERCIEMENTS	2
PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE	4
PROBLÉMATIQUE	4
OBJECTIFS	10
PARTIE B – PISTES DE SOLUTION EN LIEN AVEC LES RÉSULTATS, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS DE VOS TRAVAUX.....	10
PARTIE C - MÉTHODOLOGIE.....	13
PARTIE D - RÉSULTATS	13
PARTIE E – PISTES DE RECHERCHE.....	17
PARTIE F - RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE.....	18

Note au lecteur : la subvention faisant l'objet de ce rapport est une subvention *Soutien aux équipes de recherche* pour une équipe en émergence. Les fonds obtenus servent à soutenir l'effort et la concertation des chercheurs, grâce à une infrastructure partagée. Cette subvention ne vise donc pas la production d'une étude spécifique, comme le canevas de ce document le propose. Certaines sections du document ne sont donc pas applicables au contexte de la subvention et font l'objet d'une mention en ce sens.

PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE

PROBLÉMATIQUE

Le thème central de la programmation de recherche de l'équipe porte sur les jeux de hasard et d'argent. L'activité de jeu atteint des seuils de participation relativement élevés un peu partout dans le monde, notamment en Amérique du Nord, en Europe et en Asie. Dans les juridictions où le jeu est disponible, entre 60 % et 90 % de la population adulte s'y adonnent sur une base annuelle (Abbott, Volberg & Rönnerberg, 2004; Canadian Partnership for Responsible Gambling, 2009; Ladouceur, Jacques, Chevalier, Sévigny & Hamel, 2005; Lund, 2006; Productivity Commission, 2010; Wardle *et al.*, 2007). La population adulte de la province de Québec n'échappe pas à l'attrait du jeu, comme en font foi le taux annuel de participation de près de 70 % aux jeux de hasard et d'argent (Kairouz & Nadeau, 2011; Ladouceur *et al.*, 2005) et les dépenses annuelles aux jeux de Loto-Québec qui s'élèvent à un peu plus de 3,5 milliards de dollars (Loto-Québec, 2014). Cette attirance pour les jeux de hasard et d'argent n'est toutefois pas sans conséquence, puisque 0,7 % de la population adulte est considéré joueur pathologique probable et 1,3 %, à risque de le devenir (Kairouz & Nadeau, 2011).

Le jeu pathologique¹ se définit comme une pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu comportant différentes manifestations, dont une préoccupation pour le jeu, un besoin d'augmenter les mises, jouer pour fuir les problèmes et retourner fréquemment au jeu pour tenter de regagner l'argent perdu (American Psychiatric Association [APA], 2013). Le jeu pathologique est associé à de graves conséquences financières et sociales en plus d'affecter non seulement la santé psychologique et physique des joueurs, mais également celle des membres de leur entourage.

Plusieurs modèles existent pour expliquer l'acquisition, le développement et le maintien des habitudes de jeu (Delfabbro & Winefield, 2000; Toneatto, Blitz-Miller, Calderwood, Dragonetti, & Tsanos, 1997; Walker, 1992). Bien que la recherche réalisée au cours des dernières années ait contribué à la compréhension de la problématique liée aux jeux de hasard et d'argent, il demeure nécessaire de bonifier les connaissances et de développer des interventions plus efficaces et mieux adaptées aux particularités des joueurs.

Un des modèles explicatifs des comportements et des problèmes de jeu découle de l'approche cognitivo-comportementale qui met l'accent sur les interprétations faites par le joueur - ces interprétations contribuent à l'acquisition et au maintien des comportements de jeu (Ladouceur, Sylvain, Boutin, & Doucet, 2002). En effet, les joueurs développent des croyances

¹ Le terme *Gambling disorder* est maintenant utilisé dans le DSM 5 et remplace celui de jeu pathologique utilisé dans la version du DSM-IV. Cependant, puisque la traduction officielle de ce terme dans la version française de ce manuel n'est pas encore disponible, la terminologie jeu pathologique sera utilisée lorsqu'on réfère au diagnostic de *Gambling disorder*.

erronées suite à une mauvaise interprétation des résultats du jeu, démontrant ainsi une certaine incompréhension des mécanismes inhérents aux jeux – dont la part liée au hasard. Mentionnons comme exemple de croyances erronées la conviction d'exercer un contrôle sur le jeu ou l'illusion de contrôle, et l'ignorance de l'indépendance des tours, qui se produit en interprétant que les parties précédentes au jeu ont un impact sur le résultat de la partie en cours. Les croyances erronées guideront les décisions futures en situation de jeu (Corney & Cummings, 1985; Kahnemann & Tversky, 1982), conduisant les joueurs à jouer plus longtemps et à miser davantage qu'ils ne le devraient (Ladouceur & Sévigny, 2005).

Certaines caractéristiques structurelles des jeux peuvent aussi influencer les processus cognitifs impliqués dans la décision d'arrêter ou de continuer à jouer et contribuent, ainsi, à l'émergence ou au maintien d'habitudes de jeu problématiques (Giroux & Ladouceur, 2006; Parke & Griffith, 2007). À cet égard, les jeux émergents sur Internet, comme le poker Texas Hold'em, le pari sportif et les mises « spéculatives » sur les marchés boursiers se distinguent des jeux fréquemment joués par les joueurs rencontrés en traitement, tels la loterie vidéo, puisqu'ils comportent une part d'habileté. En plus de composer avec la difficulté clinique liée à la co-dépendance (drogues, alcool, etc.) et à la comorbidité psychiatrique présentes chez certains joueurs, les cliniciens en jeu doivent maintenant faire face au défi d'adapter leurs outils et interventions aux réalités des jeux avec part d'habileté - compliquant d'autant plus leur travail.

L'offre de jeu ne cesse de se diversifier et elle ne se cantonne plus uniquement dans les environnements habituels, tels que les casinos, les bars ou les salles de bingo. Les nouvelles technologies, notamment les téléphones intelligents, permettent aux utilisateurs d'avoir accès en tout temps à une console de jeu portable. Ces téléphones offrent, aux jeunes et aux moins jeunes, un univers aussi stimulant qu'a pu l'être celui des consoles portables (p. ex., le Game Boy de Nintendo) pour les enfants des années 90, qui sont maintenant des adultes à l'aise avec la technologie. Quel sera l'impact de cette plus grande accessibilité du jeu sur le développement des habitudes de jeu et sur le jeu excessif ? Ces environnements de jeu possèdent-ils des caractéristiques pouvant accroître la dépendance ou, au contraire, permettront-ils de mieux protéger les joueurs des pièges associés au jeu ? Les interventions actuelles présenteront-elles le même degré d'efficacité avec ces joueurs ? Sinon, quels ajustements permettraient d'optimiser l'intervention avec cette clientèle ? Ces questions s'avèrent importantes dans le contexte d'une accessibilité croissante des jeux de hasard et d'argent sur Internet.

Notre équipe de recherche poursuit son travail d'investigation dans le domaine des jeux de hasard et d'argent dans le but d'arriver à court ou moyen termes à des interventions préventives et thérapeutiques mieux adaptées et plus efficaces. Dans la lignée des études réalisées à l'Université Laval, qui ont été motrices de plusieurs découvertes en lien avec la psychologie des jeux de hasard et d'argent, notre équipe continue les recherches fondamentales et cliniques en jumelant une expertise diversifiée de chercheurs travaillant en psychologie, en cyberpsychologie, en éducation et en finance ainsi que deux

milieux complémentaires - le milieu universitaire et le milieu de la pratique en intervention auprès des joueurs.

Grâce à la subvention d'infrastructure, l'équipe en émergence en partenariat a pu se structurer, consolider ses collaborations et développer une programmation de recherche mettant à contribution l'expertise des membres de l'équipe. La programmation de recherche s'articule en fonction de trois axes de recherche.

Axe 1 - Études des fondements en jeu. Les travaux réalisés sous cet axe visent d'abord l'acquisition de connaissances quant aux causes contribuant à l'émergence des problèmes de jeu, notamment les perceptions des joueurs et l'effet de celles-ci sur leurs habitudes de jeu. Ensuite, nos études fondamentales tentent d'évaluer l'impact des conditions modernes et nouvelles qui définissent l'expérience du jeu au Québec. Cet axe de recherche se révèle crucial pour l'avancement des interventions et pour mieux comprendre, d'un point de vue conceptuel, l'effet d'interaction entre les caractéristiques particulières des jeux de hasard et d'argent, le joueur et l'environnement de jeu sur le comportement de l'individu. Pour preuve, le traitement cognitif-comportemental des joueurs pathologiques se base avant tout sur une accumulation de résultats provenant d'études fondamentales qui ont décortiqué, par exemple, les perceptions liées au hasard et les cognitions dans certaines situations de jeu. La poursuite de ces travaux s'avère nécessaire, particulièrement dans un contexte où l'offre de jeu se diversifie, occupe de nouveaux environnements, entre autres, Internet (p. ex., poker, loterie, paris

sportifs, jeux de casino) et où des activités rarement étudiées en tant que jeux de hasard et d'argent (p. ex., les marchés boursiers) pourraient attirer des joueurs existants ou des nouveaux joueurs. La programmation de recherche sous cet axe, dont des études provenant du milieu clinique, documente les aspects fondamentaux qui contribueront à mieux saisir les enjeux actuels et futurs entourant les jeux de hasard et d'argent.

Axe 2 - Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent. La composante financière, bien qu'évaluée dans les recherches scientifiques, se limite souvent au montant d'argent dépensé au jeu. Peu d'études (voir Currie et al., 2006; MacDonald, McMullan, & Perrier, 2004) ont tenté de contextualiser les dépenses au jeu par rapport à l'ensemble des dépenses, et de les évaluer dans un contexte plus large ou à l'aide d'une perspective plus macroscopique (voir Collins & Lapsley, 2003; Grinols, 2004; Productivity Commission, 1999; Thompson & Schwer, 2005; Walker & Barnett, 1999). L'expertise multidisciplinaire de l'équipe permet de faire des pas en ce sens et la programmation développée se teinte de cette complémentarité. Les études sous cet axe visent à évaluer les impacts sociaux et économiques des jeux de hasard et d'argent.

Axe 3 - Pratiques novatrices en jeu excessif. Le traitement du jeu excessif développé à l'Université Laval (Ladouceur et al., 2000) a été implanté à travers le Québec au début des années 2000. Depuis, celui-ci a fait l'objet d'évaluations et certaines constatations émanant de praticiens font ressortir la nécessité de poursuivre la recherche afin de l'adapter aux besoins de la

clientèle et des cliniciens (Desrosiers & Jacques, 2009). Cet axe vise ainsi l'amélioration des interventions auprès des joueurs en tenant compte des besoins du milieu clinique. À cet égard, le développement de notre programmation de recherche est optimisé grâce au partenariat avec le milieu de la pratique, dont le Centre CASA et la Maison Jean Lapointe. Leurs préoccupations cliniques s'intègrent à la programmation de recherche de l'équipe.

OBJECTIFS

L'équipe de recherche en développement poursuit les objectifs suivants : 1) élaborer une programmation de recherche en jeu en intégrant davantage les aspects économiques tout en poursuivant la programmation de travaux en lien avec l'expertise acquise sur les facteurs personnels, entre autres, les questions liées aux perceptions erronées; 2) intégrer les préoccupations du milieu de la pratique à la recherche sur le jeu, dont la question d'efficacité de l'intervention et 3) faciliter la soumission, pour financement, de projets de recherche découlant de la programmation.

PARTIE B – PISTES DE SOLUTION EN LIEN AVEC LES RÉSULTATS, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS DE VOS TRAVAUX

1. À quels types d'auditoire (décideurs, gestionnaires, intervenants, autres) s'adressent vos travaux ?

Les travaux de l'équipe s'adressent aux décideurs, gestionnaires, intervenants et chercheurs.

2. Que pourraient signifier vos conclusions pour les décideurs, gestionnaires ou intervenants ?

À moyen terme, les conclusions des travaux viseront l'amélioration des pratiques en prévention et en intervention.

3. Quelles sont les retombées immédiates ou prévues de vos travaux sur les plans social, économique, politique, culturel ou technologique ?

Grâce au partenariat avec le Centre CASA et la Maison Jean Lapointe, l'une des retombées du programme de recherche développé par l'équipe est de répondre aux besoins dérivant d'interrogations issues du milieu de la pratique et, plus particulièrement, de ceux liés à l'intervention en service interne, soit dans les établissements offrant de l'hébergement aux joueurs en traitement. Ces recherches fournissent des éléments clefs pour la conceptualisation et la mise en place de pratiques nouvelles et prometteuses – nécessitant ainsi un ajustement des programmes en cours ainsi que des politiques en matière d'intervention. Par le passé, la recherche fondamentale s'est révélée être un moteur au développement du traitement « Ladouceur », à la base de l'intervention offerte dans les centres. Puisque la programmation de recherche poursuit l'acquisition de connaissances sur des aspects fondamentaux liés au développement des habitudes de jeu, elle pourra contribuer à l'amélioration des pratiques, en matière de prévention ou d'intervention. Finalement, l'axe socioéconomique de la programmation de recherche contribue à mieux évaluer l'aspect socioéconomique, souvent négligé dans la recherche réalisée à ce jour. Une meilleure compréhension de la vision de l'argent chez les joueurs pourra, par exemple, bonifier la

compréhension des facteurs individuels impliqués dans le jeu excessif. La concertation au sein de l'équipe permet de créer des projets novateurs, tels que l'étude des joueurs sur les marchés boursiers. Ces études auront des retombées directes sur la façon d'évaluer, prévenir et traiter les problèmes de jeu.

4. Quelles sont les limites ou quel est le niveau de généralisation de vos résultats ?

Non applicable dans ce cadre spécifique, puisque la subvention sert à soutenir l'infrastructure de recherche et non pas à réaliser de la recherche. Chaque étude de la programmation de recherche possède ses propres limites et son propre niveau de généralisation des résultats.

5. Quels seraient les messages clés à formuler selon les types d'auditoires visés?

Non applicable dans ce cadre spécifique, puisque la subvention sert à soutenir l'infrastructure de recherche et non pas à réaliser de la recherche. Chaque étude issue de la programmation de recherche comporte également ses propres messages clé et identifiera des pistes de solution particulières.

Pour en savoir davantage, nous invitons le lecteur à se référer aux rapports de recherche des études qui ont été complétées, publiés sur le site du FRQSC ou sur le site de notre centre de recherche.

6. Quelles seraient les principales pistes de solution selon les types d'auditoires visés ?

Non applicable dans ce cadre spécifique, puisque la subvention sert à soutenir l'infrastructure de recherche et non pas à réaliser de la recherche. Chaque étude terminée issue de la programmation de recherche identifie des pistes de solution particulières. Nous invitons le lecteur à se référer à chaque étude pour en savoir davantage.

PARTIE C - MÉTHODOLOGIE

Cette section ne s'applique pas à une subvention d'infrastructure. Le financement d'une infrastructure équipe permet de soutenir plusieurs activités périphériques contribuant à l'émergence de l'équipe, entre autres, la location ou l'achat d'équipement et de services nécessaires à son fonctionnement (ordinateurs, lignes téléphoniques, Internet, photocopieur, etc.) et, surtout, de s'adjoindre une expertise humaine pour soutenir ses activités. Ces moyens ainsi que tous ceux qu'offre ce type de financement permettent d'atteindre les objectifs de l'équipe.

PARTIE D - RÉSULTATS

Rappel : La subvention faisant l'objet de ce rapport est une subvention *Soutien aux équipes de recherche* pour une équipe en émergence. Les fonds obtenus servent à soutenir l'effort et la concertation des chercheurs, grâce à une infrastructure partagée. Cette subvention ne vise donc pas la production d'une recherche scientifique spécifique. Ainsi, les résultats rapportés ici ne sont pas des résultats de recherche, mais plutôt un constat des avancées de l'équipe.

1. Quels sont les principaux résultats obtenus ?

L'émergence de l'équipe passe d'abord par le développement d'une programmation de recherche commune et celle-ci s'actualise par la soumission

de demandes de subvention, les activités de recherche partagées, la co-supervision d'étudiants, la co-écriture d'articles, les communications scientifiques et le transfert des connaissances.

Voici, selon les trois axes de la programmation de recherche de l'équipe, les études en cours de réalisation au moment d'obtenir la subvention équipe, celles pour lesquelles un financement a été obtenu pendant la période couverte par la subvention équipe (du 1 janvier 2012 au 31 mars 2014) et les études en développement qui ont fait l'objet ou non de demandes de financement :

Axe 1 - Études des fondements en jeu.

Un projet était en cours sous cet axe avant d'obtenir la subvention équipe et s'est poursuivi pendant la période couverte par la subvention équipe : *Perceptions des joueurs de poker et développement des problèmes de jeu*. Deux projets ont été subventionnés au FRQSC: *Problèmes de jeu chez les joueurs de poker et joueurs d'appareils de loterie vidéo : un modèle intégratif*; et *Les joueurs de paris sportifs : synthèse critique des connaissances*. Deux projets de recherche sont en développement ou soumis pour financement : *Poker par Internet et image sociovirtuelle : stratégies utiles ou futiles ?*; et *Messages de sensibilisation à l'écran des ALV : impacts chez les joueurs occasionnels et pathologiques*.

Axe 2 - Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent.

Deux projets subventionnés par le FRQSC étaient en cours au moment d'obtenir la subvention équipe et se sont poursuivis : *Joueurs en ligne sur les*

marchés boursiers: profil et coûts sociaux; et Trajectoire rétrospective de jeu et influence des aspects financiers et sociaux sur la participation au jeu des adultes âgés de 55 ans et plus. Trois projets sont en développement ou en demande de financement: Coûts socioéconomiques liés au poker en ligne; Légalisation du pari sportif sur Internet: implications économiques, psychologiques et sociales; et Dépistage des joueurs problématiques: mesure, pertinence et utilité d'un critère financier.

Axe 3 - Pratiques novatrices en jeu excessif.

Trois projets ont été financés par le FROSC durant la subvention équipe, soit *JEu me questionne; Synthèse des connaissances sur l'entrée, la persistance et l'abandon des joueurs pathologiques en traitement; et Utiliser la réalité virtuelle pour augmenter l'efficacité du traitement du jeu pathologique.*

Six projets sont en développement ou ont été soumis pour financement :

Efficacité de l'entretien motivationnel visant à réduire l'abandon dans le traitement des joueurs pathologiques; Étude d'efficacité quant à l'intensité d'un traitement en externe; Identification des facteurs communs aux joueurs qui rechutent à répétition; Bonification du traitement « Ladouceur » par l'intégration de nuances quant au discours à tenir sur les idées erronées; Les outils et exercices en restructuration cognitive pour le traitement des joueurs pathologiques : synthèse critique des connaissances; et Les interventions en ligne et sur application mobile : synthèse des connaissances.

En ce qui a trait à la co-supervision, sept étudiants ont été ou sont présentement supervisés conjointement par deux chercheurs de l'équipe sur

un projet de recherche de la programmation. Concernant la rédaction dans le cadre de la subvention équipe, trois rapports de recherche et quatre articles scientifiques découlent des études de la programmation. De plus, huit communications scientifiques et des activités visant le transfert des connaissances ont été accomplies.

2. À la lumière de vos résultats, quelles sont vos conclusions et pistes de solution ?

Chaque étude terminée issue de la programmation de recherche identifie des pistes de solution particulières et permettra l'avancement des connaissances. Nous invitons le lecteur à se référer à ces études pour en savoir davantage.

3. Quelles sont les principales contributions de vos travaux en termes d'avancement des connaissances (sur les plans théorique, conceptuel, méthodologique, empirique, etc.) ?

Chaque étude terminée issue de la programmation permet en soi d'avancer les connaissances. Nous invitons à nouveau le lecteur à se référer à ces études. La subvention équipe en émergence en partenariat a permis de soutenir et de solidifier l'arrimage entre les préoccupations issues de deux milieux, universitaire et de la pratique clinique. La construction d'une programmation de recherche reflétant davantage les besoins du milieu de la pratique fournit des éléments clefs pour la conceptualisation et la mise en place de pratiques nouvelles et prometteuses – éléments qui permettront un

ajustement des programmes en cours ainsi que des politiques en matière d'intervention.

PARTIE E – PISTES DE RECHERCHE

1. Quelles nouvelles pistes ou questions de recherche découlent de vos travaux?

Ces pistes de recherches sont spécifiques à chaque étude effectuée. Cela dit, nous pouvons convenir qu'elles découlent des trois axes que nous jugeons importants pour améliorer la compréhension du développement et du maintien des problèmes de jeu. Pour chacun des axes, voici quelques exemples de questions de recherche découlant de la programmation.

Axe 1 - Études des fondements en jeu. Comment les perceptions des joueurs de poker sans problème de jeu diffèrent-elles des joueurs qui ont développé des problèmes ? Quelles stratégies guident les joueurs en ligne dans le choix de leur avatar ?

Axe 2 - Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent. Quel est le coût socioéconomique lié au poker en ligne ? Quelles sont les implications économiques, psychologiques et sociales de la légalisation du pari sportif sur Internet ?

Axe 3 - Pratiques novatrices en jeu excessif. Quels sont les facteurs communs des joueurs qui rechutent fréquemment ? Comment améliorer le traitement « Ladouceur » pour augmenter son efficacité ?

2. Quelle serait la principale piste de solution à cet égard?

La meilleure piste de solution concernant ces études, à ce moment-ci, consiste en la poursuite des recherches en partenariat avec les milieux de pratique et de décision. Les questions soulevées nécessiteront aussi la réplication de plusieurs études afin de s'assurer de la validité des résultats. Il importe de poursuivre la validation des programmes de prévention et de traitement, entre autres, suite à leur implantation, afin de s'assurer de l'absence d'effets délétères à court, moyen ou long terme.

PARTIE F - RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE

- Abbott, M. W., Volberg, R. A., & Rönnerberg, S. (2004). Comparing the New Zealand and Swedish national surveys of gambling and problem gambling. *Journal of Gambling Studies, 20*, 237-258.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Azimer, J. J. (2000). *Canadian gambling behaviour and attitudes: Summary report*. Calgary: Canada West Foundation.
- Canadian Partnership for Responsible Gambling (2009). *Canadian gambling digest 2007-2008*. Author.
- Collins, D., & Lapsley, H. (2003). The social costs and benefits of gambling: An introduction to the economic issues. *Journal of Gambling Studies, 19*, 123-148.
- Corney, W. J., & Cummings, W. T. (1985). Gambling behavior and information processing biases. *Journal of Gambling Studies, 1*, 111-118.
- Currie S. R., Hodgins D. C., Wang J., El-Guebaly N., Wynne H., & Chen S. (2006). Risk of harm from gambling in the general population as a function of level of participation in gambling activities. *Addiction, 101*, 570–80.

- Delfabbro, P. H., & Winefield, A. H. (2000). Predictors of irrational thinking in regular slot machine gamblers. *The Journal of Psychology, 134*, 117-128.
- Desrosiers, P., & Jacques, C. (2009). *Les services en jeu pathologique dans les centres de réadaptation en dépendance : guide de bonnes pratiques et offre de services de base*. Montréal, Canada: Association des centres de réadaptation en dépendance du Québec.
- Giroux, I., & Ladouceur, R. (2006). The effect of near wins on the choice of a video lottery terminal. *Gambling Research, 18*, 69-75.
- Grinols E. (2004). *Gambling in America: Costs and benefits*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1982). Variants of uncertainty. *Cognition, 11*, 295-314.
- Kairouz, S., & Nadeau, L. (2011). *Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montréal, Québec: Université Concordia.
- Ladouceur, R., Boisvert, J.-M., Pépin, M., Loranger, M., & Sylvain, C. (1994). Social cost of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies, 10*, 399-409.
- Ladouceur, R., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., & 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. Québec, Canada.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., & Hamel, D. (2005). Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002. *Canadian Journal of Psychiatry, 50*, 451-456.

- Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F., & Giroux, I. (1999). Prevalence of problem gambling: A replication study 7 years later. *Canadian Journal of Psychiatry, 44*, 802-804.
- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2005). Structural characteristics of video lotteries: Effects of a stopping device on illusion of control and gambling persistence. *Journal of Gambling Studies, 21*(2), 117-131.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., & Doucet, C. (2002). *Understanding and treating pathological gamblers*. London: Wiley.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Letarte, H., Giroux, I., & Jacques, C. (1998). Cognitive treatment of pathological gamblers. *Behavior Research and Therapy, 36*, 1111-1120.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Sévigny, S., Poirier, L., Brisson, L., Dias, C.,...Pilote, P. (2006). Pathological gamblers: Inpatients' versus outpatients' characteristics. *Journal of Gambling Studies, 22*, 443-450.
- Loto-Québec (2010). *40 ans: Une histoire de jeux et d'émotions. Rapport annuel 2010*. Montréal, Canada: Auteur.
- Loto-Québec (2014). *Rapport annuel 2013-2014*. Montréal, Canada: Auteur.
- Lund, I. (2006). Gambling and problem gambling in Norway: What part does the gambling machine play. *Addiction Research and Theory, 14*, 475-491.
- MacDonald, M., McMullan, J. L., & Perrier D. C. (2004). Gambling households in Canada. *Journal of Gambling Studies, 20*, 187-230.
- Parke, J., & Griffiths, M. D. (2007). The role of structural characteristics in gambling. In G. Smith, D. Hodgins & R. Williams (Eds.), *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 211-243). NY: Elsevier.
- Petry, N. M. (2005). *Pathological gambling: Etiology, comorbidity, and treatment*. Washington, DC : American Psychological Association.

- Productivity Commission (1999). *Australia's gambling industries: final report (number 10)*. Canberra: AusInfo.
- Productivity Commission (2010). *Inquiry report: Gambling (No 50, volume 1)*. Canberra: Author.
- Rehm, J., Baliunas, D., Brochu, S., Fischer, B., Gnam, W., Patra, J.,... Taylor, B. (2006). *Les coûts de l'abus de substances au Canada 2002. Points saillants*. Ottawa, Canada: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Thompson, W., & Schwer, K. (2005). Beyond the limits of recreation: Social costs of gambling in southern Nevada. *Journal of Public Budgeting, Accounting & Financial Management* 17, 62-93.
- Sylvain, C., Ladouceur, R., & Boisvert, J.-M. (1997). Cognitive and behavioral treatment of pathological gambling: A controlled study. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 65, 727-732.
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., & Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13, 253-266.
- Tremblay, J., Ménard, J.-M., & Ferland, F. (2003). *Manuel d'utilisation DEBA-Jeu v1.1. Détection et besoin d'aide en regard du jeu excessif*. Service de recherche CRUV/ALTO.
- Walker, M. (1992). *The psychology of gambling*. New York: Pergamon.
- Walker, D., & Barnett, A. H. (1999). The social costs of gambling: An economic perspective. *Journal of Gambling Studies*, 15, 181-212.
- Wardle, H., Sproston, K., Orford, J., Erens, B., Griffiths, M., Constantine, R., & Pigott, S. (2007). *British gambling prevalence survey 2007*. London, National Centre for Social Research.