

LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES ADOLESCENTS ET ADOLESCENTES EN DIFFICULTÉ

JOSÉE MÉLANIE FORTIN,
ROBERT LADOUCEUR,
AMÉLIE PELLETIER *et* FRANCINE FERLAND
Université Laval

RÉSUMÉ

Plusieurs études font état de l'intérêt des adolescents et adolescentes pour les jeux de hasard et d'argent et confirment que le jeu excessif n'est pas un phénomène uniquement lié à l'âge adulte. Au Québec, la proportion de jeunes du secondaire aux prises avec un problème de jeu est estimée à 2,6% (Ladouceur, Boudreault, Jacques, & Vitaro, 1999). Jusqu'à présent, peu de chercheurs et chercheuses se sont intéressés à l'étude de populations adolescentes plus à risque de développer un problème de jeu. La présente recherche, réalisée auprès de 104 adolescentes et adolescents en difficulté, âgés entre 12 et 19 ans et suivis au Centre jeunesse de Québec, évalue la prévalence du jeu excessif et les problèmes qui y sont associés. Les résultats indiquent que 92,3% des adolescents et adolescentes ont parié au moins une fois au cours de la dernière année et que 40,4% misent toutes les semaines. La prévalence du jeu excessif pour la dernière année s'établit à 7,7%. Les filles parient aussi fréquemment que les garçons et éprouvent autant de problèmes de jeu. De plus, les habitudes de jeu sont associées à la consommation de psychotropes, aux comportements délinquants et à l'absentéisme scolaire. La discussion met en perspective les résultats obtenus et souligne la nécessité d'implanter des programmes de prévention du jeu auprès des jeunes clientèles à risque.

Les adolescents et adolescentes d'aujourd'hui sont les premiers à avoir vécu leur vie entière dans une société où le jeu est légalisé. Déjà, plusieurs études font état de l'intérêt des adolescents et adolescentes pour les jeux de hasard et d'argent et ont évalué leur fréquence de participation à ces jeux. En Amérique du Nord, entre 77% et 83% des jeunes ont déjà participé à un jeu de hasard et d'argent (Shaffer & Hall, 1996). Au Québec, une étude réalisée auprès d'étudiants et étudiantes du secondaire estime que 87% d'entre eux ont parié au moins une fois au cours de leur vie (Ladouceur, Boudreault, Jacques, & Vitaro, 1999). De plus, les recherches établissent qu'approximativement 17% à 40% des jeunes parient régulièrement, soit au moins une fois par semaine (Huxley & Carroll, 1992; Ladouceur, Dubé, & Bujold, 1994; Westphal, Rush, Stevens, & Johnson, 2000). Selon Gupta et Derevensky (1998), 35,1% des jeunes montréalais âgés de 12 à 17 ans misent sur une base hebdomadaire.

Cette étude a été réalisée dans le cadre des travaux du Centre pour la prévention et le traitement du jeu (CPTJ) subventionné par Loto-Québec. Les demandes de tirés-à-part peuvent être adressées à Robert Ladouceur, Ph.D., École de psychologie, Université Laval, Québec, Québec, Canada, G1K 7P4.

La plupart des jeunes participent aux jeux de hasard et d'argent sans qu'ils aient à en subir des conséquences sérieuses. Toutefois, certains ressentent le besoin de parier de façon excessive, faisant du jeu une priorité dans leur vie. Ils développent alors une dépendance à l'égard du jeu, appelée couramment *jeu pathologique*, *compulsif* ou *excessif*. Ce problème étant davantage un trouble de comportement pouvant être corrigé plutôt qu'une maladie incurable ou un trouble obsessionnel-compulsif, l'utilisation du terme *jeu excessif* semble préférable.

Les résultats d'études de prévalence estiment qu'entre 2% et 8% des adolescents et adolescentes sont des joueuses et joueurs excessifs (Becona, 1997; Fisher, 1993; Gupta & Derevensky, 1998; Wynne, Smith, & Jacobs, 1996) et qu'entre 10% et 14% sont à risque de développer un problème de jeu (Shaffer & Hall, 1996). Au Québec, Ladouceur et ses collègues (1999) identifient 2,6% de joueuses et joueurs excessifs et 4,8% de joueuses et joueurs à risque dans une étude menée auprès de jeunes du secondaire de la région de Québec. Tout comme pour les autres dépendances, le jeu excessif à l'adolescence s'accompagne de conséquences importantes, tels l'absentéisme et l'échec scolaire, la perte d'amis et amies, les tensions familiales, la dépression, les idées suicidaires et les actes criminels pour financer les habitudes de jeu (Fisher, 1993; Gupta & Derevensky, 1997; Ladouceur et al., 1999).

Devant l'ampleur du phénomène, certains chercheurs et chercheuses se sont intéressés plus particulièrement à l'étude des caractéristiques du jeu excessif à l'adolescence. De nombreuses données confirment que les comportements de jeu diffèrent selon le sexe. Le jeu compte beaucoup plus d'adeptes auprès des garçons et représente une dépendance pour au moins deux fois plus de garçons que de filles (Jacobs, 2000). Ainsi, Ladouceur et ses collègues (1994) relèvent, pour une population de 1 471 collégiennes et collégiens québécois, 5,7% de joueurs excessifs chez les garçons comparativement à 0,6% de joueuses excessives chez les filles. Des études rétrospectives indiquent également que les habitudes de jeu s'acquièrent tôt, souvent même au primaire. Dell, Ruzicka et Palisi (1981) constatent que l'âge de début du jeu chez les joueuses et joueurs excessifs se situe approximativement à 9 ou 10 ans. Une étude plus récente portant sur un échantillon d'adolescents et adolescentes révèle également que ceux présentant un problème de jeu ont commencé à parier avant l'âge de 10 ans (Wynne et al., 1996). L'âge de la première expérience de jeu semble crucial dans le développement de problèmes de jeu. Plus l'initiation au jeu est précoce, plus les risques de développer une dépendance au jeu apparaissent élevés à l'âge adulte (Jacobs, 2000).

Les parents et les membres de la famille jouent un rôle déterminant dans l'acquisition des habitudes de jeu. Shaffer (1996) rapporte qu'actuellement 15% des enfants font leur premier pari avec leurs parents et 20% le font avec un autre membre de la famille. Selon Ladouceur, Jacques, Ferland et Giroux (1998), les parents semblent peu inquiets de la participation de leurs adolescents et adolescentes aux jeux de hasard et d'argent. Seulement 5% d'entre eux interdisent à leurs jeunes de parier et moins de 40% tentent de contrôler les activités de jeu de leurs enfants. De plus, bon nombre d'études rapportent qu'il existe pour les enfants de joueuses et joueurs excessifs un risque élevé (jusqu'à cinq fois supérieur) de développer à leur tour un problème de jeu au cours de leur vie (Gambino, Fitzgerald, Shaffer, Renner, & Courtnege, 1993; Jacobs, 1989). Des études rétrospectives conduites au-

LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES ADOLESCENTS

près de joueuses et joueurs excessifs révèlent que les parents de 25 % à 40 % d'entre eux présentaient un problème de jeu, suggérant ainsi que la dépendance au jeu puisse être apprise et transmise de génération en génération (Jacobs, Marston, & Singer, 1985; Lorenz & Shuttlesworth, 1983). Les pairs influencent également le comportement du jeune à l'égard du jeu. Il semble que le fait d'être identifié comme un joueur ou joueuse apporte la reconnaissance sociale et, conséquemment, un meilleur statut aux yeux des amis et amies (Browne & Brown, 1994; Griffiths, 1990).

Le jeu à l'adolescence a été fréquemment associé à plusieurs variables comportementales lors d'études antérieures. Ainsi, les résultats de ces travaux établissent de fortes corrélations entre le jeu et l'usage de tabac, d'alcool et de drogues ainsi qu'entre le jeu et la délinquance (Fisher, 1999; Vitaro, Ladouceur, & Bujold, 1996). Toutefois, aucune étude n'établit clairement si ces comportements se manifestent selon une séquence particulière, s'ils coexistent simultanément ou s'ils sont plutôt liés de façon causale (Ladouceur et al., 1994; Lesieur et al., 1991). Certains auteurs et auteures suggèrent que le jeu excessif pourrait être partie intégrante d'une constellation de comportements déviants partageant certains facteurs de risque communs (Vitaro et al., 1996; Winters, Bengston, Dorr, & Stinchfield, 1998). Stinchfield et Winters (1998) identifient d'ailleurs plusieurs facteurs de vulnérabilité convergents entre le jeu excessif et la toxicomanie: histoire familiale, faible estime de soi, dépression, normes familiales qui encouragent le comportement, abus physique ou sexuel, faibles performances scolaires, délinquance, promotion et accessibilité de même que précocité du comportement. Le jeu semble également partager certains facteurs de risque avec la consommation d'alcool chez les jeunes: sexe masculin, usage de drogues, difficultés scolaires et désengagement moral (Barnes, Welte, Hoffman, & Dintcheff, 1999; Jessor & Jessor, 1977).

En tentant de découvrir les éléments prédictifs du jeu excessif à l'adolescence, certains chercheurs et chercheuses ont porté leur attention sur la relation possible entre l'impulsivité et le jeu. Une étude longitudinale menée récemment auprès de 754 Québécois et Québécoises a démontré l'existence d'un déficit du contrôle de l'impulsion au début de l'adolescence, déficit présent avant même le développement de problèmes de jeu (Vitaro, Arseneault, & Tremblay, 1997). Cette étude supporte donc l'hypothèse selon laquelle l'impulsivité est un trait de caractère prédisposant chez le joueur excessif ou la joueuse excessive. Vitaro, Ferland, Jacques et Ladouceur (1998), quant à eux, ajoutent que les adolescents et adolescentes présentant à la fois un problème de jeu et d'abus de substances (alcool et drogues) font preuve d'un plus haut niveau d'impulsivité que les adolescents et adolescentes ne vivant qu'une seule de ces problématiques. Il se pourrait donc que l'abus de substances et les problèmes de jeu se développent simultanément et dérivent d'un même déficit du contrôle de l'impulsion.

Une étude comparative, portant sur les adolescentes et adolescents âgés entre 12 et 18 ans suivis par les Centres jeunesse du Québec et sur les élèves du secondaire, a été réalisée récemment (Cloutier, Champoux, Jacques, & Lancop, 1994). Cette étude révèle que les jeunes des Centres jeunesse se démarquent clairement des autres adolescents et adolescentes quant aux caractéristiques identifiées comme facteurs prédisposant au jeu excessif. En effet, ces adolescents et adolescentes rapportent des résultats scolaires plus faibles et présentent un taux d'abandon plus

élevé comparativement aux élèves du secondaire. Ils sont nettement plus nombreux à avoir vécu des incidents de parcours, plus particulièrement des démêlés avec la police et des problèmes d'alcool et de drogues. D'ailleurs, la proportion de jeunes des Centres jeunesse consommant de l'alcool et des drogues est beaucoup plus importante que celle des élèves du secondaire. Enfin, les jeunes des Centres jeunesse se caractérisent par leur grande précocité à vivre certaines réalités (sexualité, drogue, alcool et cigarette). La présence de cet ensemble de caractéristiques chez les adolescents et adolescentes des Centres jeunesse semble indiquer qu'il s'agit d'une population potentiellement plus à risque de développer un problème de jeu excessif. Toutefois, aucune étude n'a été menée jusqu'à ce jour afin d'évaluer les habitudes de jeu de ces jeunes en difficulté.

La présente étude vise donc à combler en partie cette lacune en dressant un portrait des habitudes de jeu des adolescentes et adolescents suivis dans les Centres jeunesse. La relation entre les habitudes de jeu et les facteurs de risque associés au jeu est également explorée. L'hypothèse principale stipule que ces adolescents et adolescentes en difficulté présenteront une prévalence du jeu supérieure à celle des adolescents et adolescentes du secondaire régulier, puisqu'ils se démarquent davantage sur les facteurs prédisposant au jeu excessif. La seconde hypothèse vise à préciser l'association entre le jeu et les facteurs de risque suggérés par la littérature. Les données devraient donc révéler une corrélation positive entre les habitudes de jeu et chacun des facteurs de risque suivants: l'impulsivité, les difficultés scolaires, la consommation de psychotropes, les comportements délinquants et les habitudes de jeu des parents.

MÉTHODE

Participants et participantes

L'échantillon se compose de 104 adolescents et adolescentes, 61 garçons et 43 filles. Tous bénéficient des services du Centre jeunesse de Québec, que ce soit en vertu de la Loi sur les services de santé et les services sociaux (LSSSS), de la Loi sur la protection de la jeunesse (LPJ) ou de la Loi sur les jeunes contrevenants (LJC). Ils sont recrutés par l'entremise d'un centre de jour, d'un foyer de groupe et de deux centres de réadaptation. L'âge des participants et participantes varie entre 12 et 19 ans et ils ont en moyenne 15,3 ans ($ET = 1,4$). Au moment de l'étude, 81% des jeunes fréquentent l'école. La plupart d'entre eux manifestent un retard scolaire; 38,5% rapportent avoir doublé une année et 41,3% affirment avoir doublé plus d'une année. Dans cet échantillon, 86,5% des jeunes résident en centre de réadaptation et 3,8% en foyer de groupe; 1% habitent avec leurs parents et 1% en garde partagée; 6,7% demeurent avec leur mère et 1% avec leur père. Parmi les participants et participantes, 56,7% ont un revenu d'emploi et 70% reçoivent de l'argent de poche de leurs parents.

Mesures

DSM-IV-MR-J (version française) (MR = réponses multiples et J = juvénile; Fisher, 2000). Cet instrument constitue l'adaptation, pour les jeunes de 11 à 16 ans, des critères diagnostiques du *DSM-IV*. Le questionnaire évalue, pour les 12 derniers mois, les neuf dimensions du jeu excessif: la préoccupation par le jeu, la

tolérance, les symptômes reliés à l'arrêt ou à la diminution du jeu, la fuite, le besoin de se refaire, le mensonge, la perte de contrôle, les actes illégaux et les perturbations scolaires et familiales. Un score total se comptabilise sur 9 points, reliés à chacune des 9 dimensions. Selon les critères de Fisher (2000), un score de 4 ou plus indique une conduite de jeu excessif alors que les individus dont le score est inférieur à 4 sont considérés comme des joueuses et joueurs sociaux. La validité et la fidélité de la version anglophone du *DSM-IV-MR-J* ont été démontrées (Fisher, 2000). Une étude conduite auprès de jeunes de 12 à 15 ans lui confère une bonne consistance interne (alpha de Cronbach = 0,75). Pour la présente étude, la consistance interne de l'outil s'établit à 0,82. De plus, l'instrument présente une bonne validité de construit puisque l'ensemble des items discriminent efficacement les individus aux prises avec un problème de jeu des joueuses et joueurs sociaux. Bien qu'à ce jour la sensibilité et la spécificité de l'outil n'aient pas été déterminées, une récente étude révèle qu'il est le plus conservateur des instruments utilisés auprès des jeunes (Derevensky & Gupta, 2000). La version francophone de ce questionnaire est présentement en processus d'évaluation.

Afin de dresser un portrait plus exhaustif des habitudes de jeu, une question évaluant la fréquence de participation à 10 formes de jeu est ajoutée. L'adolescente ou l'adolescent doit indiquer si elle ou il n'a jamais participé à chacun des types de pari ou si elle ou il y a pris part moins d'une fois par mois, une fois par mois, une fois par semaine ou chaque jour. À des fins d'analyse, la variable « fréquence de participation globale au jeu » est créée en regroupant les fréquences de participation à tous les types de jeu puisque ces items présentent une bonne consistance interne ($\alpha = 0,78$). Cinq questions supplémentaires portant sur les montants d'argent misés, l'âge du premier pari et les habitudes de jeu des parents et des amis et amies complètent cette section.

Échelle d'impulsivité d'Eysenck (version française) (Eysenck, Easting, & Pearson, 1984). L'échelle originale comporte 33 items évaluant l'impulsivité. Dans le cadre de cette étude, les cinq items de l'échelle corrélant le plus fortement au construit d'impulsivité ont été retenus (Eysenck et al.). Ces items sont: (a) T'arrêtes-tu et penses-tu avant d'agir? (b) Est-ce que tu te mets souvent dans le trouble parce que tu fais des choses sans penser? (c) Est-ce que tu es une personne impulsive (réagir vite sans penser)? (d) Est-ce que tu as l'habitude de bien réfléchir avant de faire quelque chose? et (e) Est-ce que tu as l'habitude de parler sans bien penser à ce que tu voulais dire? Les participants répondent aux questions par *oui* ou *non* et un score total sur 5 est comptabilisé. La consistance interne de l'échelle originale s'établit respectivement à 0,74 pour les garçons et à 0,78 pour les filles âgés entre 8 et 15 ans (Eysenck et al.). Pour la présente étude, la consistance interne des cinq items retenus se situe à 0,76.

Situation scolaire. Cinq questions évaluent la situation scolaire de l'adolescent ou l'adolescente. Il (garçon ou fille) doit d'abord indiquer si, au moment de l'étude, il fréquente ou non l'école et, ensuite, spécifier son niveau scolaire actuel ou complété. Le jeune doit indiquer s'il a été expulsé d'une classe (jamais, une ou deux fois, plusieurs fois ou très souvent) par un professeur et s'il a manqué l'école depuis le début de l'année scolaire. Pour fins d'analyse, une variable « absentéisme scolaire » regroupant ces deux derniers items est créée puisqu'ils sont corrélés positivement, $r(94) = 0,41, p < 0,05$. Le jeune doit également situer son rende-

ment scolaire actuel par sa moyenne en français et mentionner s'il a doublé une ou plusieurs matières ou une ou des années académiques.

Délinquance autorévolée (Biron, Caplan, & Leblanc, 1975). Cette échelle, composée de 27 items, mesure le degré d'engagement de l'adolescent ou l'adolescente dans certaines conduites délinquantes. Pour la présente étude, huit questions sont sélectionnées à titre exploratoire. Deux items proviennent de la sous-échelle agression physique (se battre à coups de poing et en utilisant une arme), trois items sont tirés de la sous-échelle vol (vol inférieur à 10 \$, entre 10 \$ et 100 \$ et supérieur à 100 \$), un item représente le vandalisme (briser le bien d'autrui) et deux items figurent pour la sous-échelle consommation (alcool et marijuana). Afin de dresser un portrait plus complet de la consommation de psychotropes, trois énoncés portant sur la consommation de cigarettes, de stimulants et de drogues dures sont ajoutés. Le jeune (garçon ou fille) indique si, au cours de sa vie, il a commis (jamais, une fois ou deux, quelques fois ou souvent) chacun des actes décrits par les énoncés. Le jeune mentionne également l'âge auquel il s'est initié pour la première fois à chacune des activités. Le questionnaire original a fait l'objet d'études de validation (Fréchette & Leblanc, 1987; Leblanc & Fréchette, 1989). La stabilité temporelle, la validité concurrente ainsi que la consistance interne de l'outil sont démontrées par Leblanc et McDuff (1991). Dans le cadre de cette étude, deux scores sont créés. La variable « fréquence globale des comportements délinquants » est élaborée en regroupant les fréquences de participation aux six actes illégaux sélectionnés puisque ces items présentent une bonne consistance interne ($\alpha = 0,81$). De même, la variable « fréquence globale de consommation » est constituée à partir des items portant sur la consommation et se justifie par un alpha de Cronbach élevé ($\alpha = 0,86$) entre les cinq items.

Seize questions sociodémographiques portant sur l'âge, le sexe, le milieu de vie, le nombre de placements, la scolarité des parents, etc., complètent le questionnaire.

Procédure

Pour chaque point de service du Centre jeunesse sollicité, un intervenant ou intervenante (un éducateur ou éducatrice ou un travailleur social ou travailleuse sociale) est désigné comme responsable de la recherche. Ces intervenants et intervenantes présentent l'étude aux parents et sollicitent leur consentement de façon écrite ou verbale. Tous les jeunes ayant reçu le consentement parental sont invités à participer volontairement à l'étude. L'administration du questionnaire se déroule en groupe d'une dizaine de jeunes et a lieu aux différents points de service du Centre jeunesse. Les consignes précédant la passation du questionnaire comportent une définition des jeux de hasard et d'argent, une explication de la recherche, la lecture des points importants du formulaire de consentement et le rappel que la participation est libre et qu'aucun nom ne doit être inscrit sur le questionnaire. Les expérimentatrices et expérimentateurs assurent les jeunes de la confidentialité de leurs réponses et demandent à ces derniers de compléter le questionnaire individuellement. Les expérimentatrices et expérimentateurs sont présents tout au long de la passation du questionnaire afin de superviser la collecte des données et répondre aux questions. La passation nécessite environ 25 minutes. Une activité de sensibilisation aux jeux de hasard et d'argent suit l'administration

du questionnaire. L'activité consiste en un jeu interactif visant à amener les jeunes à considérer le jeu comme un comportement à risque de dépendance au même titre que l'alcool, les drogues et la cigarette.

RÉSULTATS

Participation aux jeux de hasard et d'argent

Les résultats obtenus révèlent que 92,3% des adolescents et adolescentes ont pris part à un jeu de hasard et d'argent au cours des 12 mois précédant l'étude. Le taux de participation ne diffère pas significativement selon le sexe; 88,5% des garçons et 97,7% des filles affirment avoir parié au moins une fois au cours de la dernière année. Dans cet échantillon, 40,4% des jeunes parient au moins une fois par semaine et peuvent ainsi être considérés comme des joueuses et joueurs réguliers. La proportion de joueuses et joueurs réguliers ne diffère pas de façon significative entre les sexes; 37,2% des filles rapportent jouer régulièrement comparativement à 42,6% des garçons. Les résultats démontrent également que la fréquence de jeu n'est liée ni à l'âge, ni au niveau scolaire. Parmi les jeunes, 26,1% rapportent avoir parié avant l'âge de 10 ans. L'âge moyen du premier pari se situe à 11 ans et ne diffère pas significativement entre les garçons ($M = 10,73$, écart type = 2,95) et les filles ($M = 11,51$, $ET = 2,47$), ni entre les joueuses et joueurs réguliers ($M = 10,85$, $ET = 2,82$) et occasionnels ($M = 11,20$, $ET = 2,76$).

La prévalence du jeu excessif pour les 12 mois précédant l'étude s'établit à 7,7% pour les adolescentes et adolescents suivis au Centre jeunesse de Québec. Il n'existe pas de différence significative en regard du sexe chez les joueuses et joueurs excessifs; les filles (7,1%) semblent éprouver autant de problèmes de jeu que les garçons (8,2%). Les résultats indiquent également que les adolescents et adolescentes présentant un problème de jeu ne se distinguent pas quant à leur âge et à leur fréquentation scolaire. Bien que le premier pari semble se produire plus tôt chez les joueuses et joueurs excessifs ($M = 9,38$, écart type = 3,42) comparativement aux joueuses et joueurs sociaux ($M = 11,20$, écart type = 2,68), cet écart n'est pas statistiquement significatif. Un test d'hypothèse sur deux pourcentages permet d'affirmer que la prévalence du jeu excessif de cet échantillon de jeunes en difficulté (7,7%) se démarque clairement de celle obtenue récemment auprès d'élèves du secondaire de la région de Québec (2,7%) à l'aide du *DSM-IV-MR-J* ($Z = 1,88$, $p < 0,05$) (Ferland, Ladouceur, & Jacques, 2000).

Types de pari et montants misés

Les loteries instantanées, appelées communément « gratteux », constituent la forme de jeu la plus populaire: 80,8% des jeunes interrogés ont participé à ce jeu au cours de la dernière année. Les jeux d'adresse (51%) ainsi que les cartes (50%) représentent également des formes de pari très appréciées. L'achat de « gratteux » est l'activité qui a suscité la participation la plus régulière au cours des 12 derniers mois; 21,1% des jeunes consultés s'y sont adonnés au moins une fois par semaine. Cette activité est suivie, en terme de régularité, par les cartes (12,5%), les jeux d'adresse et les loteries vidéo (9,6%). Le tableau 1 présente la fréquence de participation aux différents jeux de hasard et d'argent pour la dernière année.

TABLEAU 1

Taux de participation aux différents jeux de hasard et d'argent pour les 12 derniers mois

Types de jeu	Participation (%)	
	À au moins une occasion	Au moins 1 fois/semaine
« Gratteux »	80,8	21,1
Jeux d'adresse	51,0	9,6
Cartes	50,0	12,5
Billets de loterie	41,3	8,7
Loteries vidéo	41,3	9,6
Bingo	33,7	1,9
Paris sportifs	23,1	6,8
Dés	18,4	2,9
Pile ou face	17,3	1,0
Courses	12,5	0,0

Des analyses de comparaison de moyennes sont effectuées afin de vérifier les écarts entre la fréquence de participation des filles et celle des garçons aux différents jeux. Une correction de Bonferroni est appliquée pour diminuer l'erreur de type 1 associée à la multiplicité des tests ($0,05/10 = 0,005$). Les résultats révèlent que les filles jouent davantage que les garçons au bingo, $t(102) = 2,90$, $p < 0,005$. Aucune différence significative n'apparaît en regard du sexe quant à la fréquence de participation aux « gratteux », aux jeux d'adresse, aux cartes, aux billets de loterie, aux loteries vidéo, aux paris sportifs, aux dés, à pile ou face et aux courses.

Les sommes d'argent mises au jeu en une seule journée sont relativement petites pour la majorité des jeunes: 50,6% des parieurs et parieuses ont misé moins de 10 \$, 37,0% ont misé entre 11 \$ et 99 \$ et 12,3% ont misé plus de 100 \$. Le niveau de jeu semble influencer le montant de la mise; les joueuses et joueurs réguliers misent des montants significativement plus importants que les joueuses et joueurs occasionnels, $t(79) = 5,18$, $p < 0,05$. Les données indiquent que la valeur de la mise ne diffère pas significativement entre les garçons et les filles.

Jeu et comportements associés

Dans le cadre de cette étude, l'utilisation de l'indice relatif à la fréquence de participation globale au jeu est privilégiée par rapport à l'indice de jeu excessif lors des analyses visant à étudier la relation entre le jeu et les facteurs de risque qui y sont généralement associés. L'utilisation de cette variable alternative est nécessaire compte tenu du nombre restreint de joueuses et joueurs excessifs qui limite la puissance statistique des analyses. Un test de Mann-Whitney justifie l'utilisation de cette variable continue en confirmant qu'une conduite de jeu excessif signifie une fréquence de jeu plus élevée, $U(N = 104) = 120,00$, $p < 0,05$. Le tableau 2 présente la fréquence de jeu pour les joueuses et joueurs excessifs et sociaux.

TABLEAU 2

Moyennes et écarts types de la fréquence globale de jeu pour les joueuses et joueurs excessifs et sociaux

Catégorie de joueuses et joueurs	Fréquence de jeu		
	<i>M</i>	<i>ET</i>	<i>n</i>
Excessifs	2,33	0,70	8
Sociaux	1,56	0,46	96

Note: La fréquence de jeu se situe sur une échelle variant de 1 à 5 (1=jamais, 2=moins d'une fois par mois, 3=une fois par mois, 4=une fois par semaine et 5=chaque jour).

Des corrélations de Pearson sont donc effectuées entre la fréquence de participation globale au jeu et les résultats obtenus aux différentes variables correspondant aux facteurs de risque (comportements de jeu de l'entourage, difficultés scolaires, impulsivité, consommation et délinquance). Les résultats indiquent une relation positive entre la fréquence de jeu des adolescentes et adolescents consultés et le nombre de leurs amis et amies participant aux jeux de hasard et d'argent, $r(92) = 0,52$, $p < 0,05$. Les données ne permettent toutefois pas d'établir un lien entre la fréquence de jeu des jeunes et la participation de leurs parents aux jeux de hasard et d'argent ou encore entre cette fréquence et la présence d'un problème de jeu chez l'un des parents.

Les analyses démontrent que la fréquence de jeu s'associe positivement à la fréquence de consommation de psychotropes, $r(104) = 0,26$, $p < 0,05$, à la fréquence des comportements délinquants, $r(104) = 0,41$, $p < 0,05$, et à l'absentéisme scolaire, $r(94) = 0,35$, $p < 0,05$. Toutefois, la fréquence de jeu ne semble pas liée au rendement scolaire, au retard scolaire et au niveau d'impulsivité des jeunes. Il est intéressant de noter que l'impulsivité corrèle positivement avec la fréquence de consommation de psychotropes, $r(96) = 0,21$, $p < 0,05$, et avec la fréquence des comportements délinquants, $r(96) = 0,23$, $p < 0,05$. Les données révèlent aussi que les garçons sont plus fréquemment impliqués dans les comportements délinquants que les filles, $t(102) = 2,29$, $p < 0,05$, mais qu'ils ne se distinguent pas des filles aux plans de la consommation de psychotropes et du fonctionnement scolaire (rendement, absentéisme et retard scolaire). Les filles, quant à elles, endossent davantage les items reliés à l'impulsivité, $t(94) = 3,06$, $p < 0,05$.

Initiation au jeu, à la consommation et à la délinquance

À titre exploratoire, des tests t pairés sont réalisés entre l'âge du premier pari et l'âge de la première implication dans les différents types de consommation et de comportements délinquants. Dans le cadre de ces analyses, un niveau de signification alpha plus sévère (0,01) est adopté pour contrôler l'erreur de type 1 associée à la multiplication des tests. Ces analyses permettent de constater que le premier pari s'effectue significativement plus tôt que la première consommation de marijuana, $t(86) = 2,72$, $p < 0,01$, de stimulants, $t(69) = 6,34$, $p < 0,01$, et de drogues

dures, $t(37) = 5,30, p < 0,01$. Les jeunes semblent également s'initier plus précocement au jeu qu'aux vols supérieurs à 10 \$, $t(62) = 5,14, p < 0,01$, et à 100 \$, $t(51) = 6,04, p < 0,01$, qu'au vandalisme, $t(72) = 2,54, p < 0,01$, ainsi qu'à l'utilisation d'une arme pour se battre, $t(46) = 4,34, p < 0,01$. Bien que l'âge de la première expérience de jeu soit également inférieur à l'âge de la première consommation d'alcool, du premier vol de moins de 10 \$ et de la première bataille, il ne s'en distingue pas significativement. Le seul comportement qui semble apparaître avant le jeu est la consommation de cigarettes, mais aucune différence significative n'est détectée. Le tableau 3 présente l'âge moyen d'initiation au jeu, à la consommation de psychotropes et aux comportements délinquants.

TABLEAU 3
Moyennes et écarts types de l'âge d'initiation au jeu, à la consommation de divers psychotropes et à différents comportements délinquants

Comportements initiés	Âge		
	<i>M</i>	<i>ET</i>	<i>n</i>
Jeu	11,04	2,78	92
Consommation			
Cigarettes	10,45	1,91	85
Alcool	11,58	1,86	88
Marijuana	11,95	1,74	87
Stimulants	13,43	1,55	70
Drogues dures	13,45	1,54	38
Délinquance			
Vol < 10 \$	11,28	2,65	71
Vol entre 10 \$ et 100 \$	12,59	1,83	63
Vol > 100 \$	13,12	1,86	52
Vandalisme	11,78	2,59	73
Bataille	11,19	2,86	84
Bataille avec une arme	12,49	2,27	47

DISCUSSION

Cette étude, réalisée auprès de 104 adolescentes et adolescents suivis au Centre jeunesse de Québec, visait à évaluer la prévalence du jeu excessif et les problèmes qui y sont associés chez cette population. L'analyse des résultats confirme l'hypothèse principale prédisant une prévalence du jeu excessif plus élevée chez les adolescents et adolescentes en difficulté que chez les jeunes du secondaire régulier. Cependant, l'hypothèse secondaire n'est confirmée que partiellement. Les résultats ont permis d'associer la fréquence de jeu à la fréquence de consommation de psychotropes et des comportements délinquants ainsi qu'à l'absentéisme scolaire. Cependant, aucun lien n'est établi entre la fréquence de jeu des adolescents et

adolescentes et leur rendement scolaire, leur retard scolaire, leur niveau d'impulsivité et les habitudes de jeu de leurs parents.

Participation aux jeux de hasard et d'argent

Les principaux résultats mettent en lumière la présence d'habitudes de jeu importantes chez les adolescentes et adolescents suivis au Centre jeunesse de Québec. En effet, la plupart d'entre eux (92,3%) ont misé à un jeu de hasard et d'argent au cours de la dernière année. Ce taux de participation surpasse celui observé auprès de jeunes du secondaire de la région de Québec (87%) (Ladouceur et al., 1999). Dans l'échantillon, la proportion d'adolescents et adolescentes pariant toutes les semaines (40,4%) est également élevée. Elle surpasse le taux de participation hebdomadaire observé par Gupta et Derevensky (1998) (35,1%) lors d'une étude conduite auprès d'élèves du secondaire de la région de Montréal. Ces résultats convergent donc vers l'hypothèse principale.

La prévalence du jeu excessif au cours des 12 derniers mois, mesurée à l'aide du *DSM-IV-MR-J* auprès des jeunes en difficulté de cette recherche (7,7%), est l'une des plus élevées parmi les études menées auprès d'adolescents et adolescentes. Ce taux de joueuses et joueurs excessifs s'est avéré être plus de deux fois supérieur à celui observé à l'aide du même outil lors d'une récente étude menée auprès d'élèves du secondaire de la région de Québec (2,7%) (Ferland et al., 2000), ce qui confirme l'hypothèse principale. Les jeux de hasard et d'argent apparaissent particulièrement attrayants à l'adolescence puisqu'ils sont une source de stimulation et de plaisir. Ils peuvent également permettre de gérer des difficultés et d'atténuer des états douloureux. Cette dernière fonction du jeu peut paraître intéressante pour des adolescents et adolescentes n'ayant pas développé des capacités de résolution saines et adaptées, et qui, de plus, vivent des difficultés personnelles et familiales marquées. La situation problématique des adolescents et adolescentes bénéficiant des services du Centre jeunesse pourrait expliquer la raison pour laquelle ils s'investissent davantage dans les jeux de hasard et d'argent que les jeunes québécois du secondaire.

De façon surprenante, les filles de l'échantillon à l'étude parient aussi fréquemment et semblent même éprouver autant de problèmes de jeu que les garçons. Pourtant, de nombreuses données soutiennent que les garçons parient davantage et qu'ils sont jusqu'à quatre fois plus enclins à développer une dépendance au jeu (Gupta & Derevensky, 1998; Ladouceur et al., 1994). L'absence d'écart significatif entre les habitudes de jeu des garçons et des filles de cet échantillon s'explique en partie par la composition de ce dernier. En effet, les adolescentes participant à l'étude vivent toutes une situation problématique (absentéisme scolaire, abus, consommation, délinquance, etc.). Il est donc fort probable que les adolescentes de cette étude se distinguent à plusieurs égards des jeunes filles de la population générale, et ce, particulièrement au niveau de leurs habitudes de jeu. Il est aussi intéressant de noter qu'une étude réalisée récemment au Québec constate une diminution du ratio garçons/filles concernant le jeu excessif (Ladouceur et al., 1999). Le jeu semble donc gagner du terrain chez les filles et ce phénomène n'est probablement pas étranger à la hausse des problématiques extériorisées chez ces dernières (Calhoun, Jurgens, & Chen, 1993; Figueira-McDonough, 1992).

L'âge moyen du premier pari des participants et participantes se situe à 11 ans, ce qui rejoint les résultats obtenus lors d'études de prévalence menées auprès de populations adolescentes régulières (Gupta & Deverensky, 1998; Westphal et al., 2000). Bien que les adolescents et adolescentes vivant des difficultés adoptent des habitudes de jeu plus considérables, ils ne vivent pas plus tôt leur première expérience de jeu. Ce résultat peut paraître étonnant puisque les adolescents et adolescentes des Centres jeunesse se particularisent par leur grande précocité à vivre certaines réalités telles que la sexualité, la cigarette, l'alcool et les drogues (Cloutier et al., 1994). Les jeux de hasard et d'argent jouissent d'une acceptation sociale remarquable. D'ailleurs, les enfants sont exposés au jeu dès leur plus jeune âge, et ce, bien souvent par leurs parents ou leur entourage. Compte tenu de la perception positive des gens à l'égard du jeu, il est plausible de croire que l'initiation au jeu soit semblable chez l'ensemble des jeunes, quelle que soit leur situation personnelle et familiale.

Jeu et comportements associés

De nombreuses études rapportent que les habitudes de jeu des adolescents et adolescentes sont liées aux habitudes de jeu parentales (Jacobs, 2000; Shaffer & Hall, 1996). Pourtant, les résultats obtenus n'établissent pas de lien entre la fréquence de jeu des jeunes consultés et la participation de leurs parents aux jeux de hasard et d'argent ou encore entre cette fréquence et la présence d'un problème de jeu chez l'un des parents. Il importe de rappeler que 86,5% des adolescentes et adolescents consultés demeurent en centre de réadaptation et ont des contacts moins réguliers avec leurs parents. Ils peuvent donc évaluer avec moins d'exactitude la participation de leurs parents aux jeux de hasard et d'argent. Aussi, plusieurs de ces jeunes vivent une situation familiale détériorée pouvant partager certaines similitudes avec celle d'enfants dont les parents sont des joueuses et joueurs excessifs. Jacobs (1989) rapporte qu'un problème de jeu chez un parent signifie bien souvent une supervision parentale moins adéquate, de nombreuses difficultés financières et un milieu familial dysfonctionnel. Lorsque le vécu familial se caractérise ainsi, le jeu peut représenter une fuite pour l'adolescent ou l'adolescente afin d'oublier ses problèmes, qu'il ou elle ait eu ou non un modèle parental de jeu excessif.

Les données recueillies dans cette étude indiquent que la fréquence de jeu des adolescentes et adolescents rencontrés est liée au nombre de leurs amis et amies participant aux jeux de hasard et d'argent. Cette situation semble appuyer la théorie soutenant qu'à l'adolescence, être identifié comme un joueur ou une joueuse apporte la reconnaissance sociale et, conséquemment, un meilleur statut aux yeux des amis et amies (Browne & Brown, 1994; Griffiths, 1990). La plupart des jeunes consultés vivent au quotidien avec des jeunes de leur âge en centre de réadaptation; ce nouvel entourage offre donc une opportunité inégalée pour parier entre adolescents et adolescentes. Le jeu peut alors devenir une source de valorisation auprès des pairs afin de combler les échecs et difficultés vécus.

Comme il a été postulé au départ, la fréquence de jeu s'est avérée être associée à la fréquence de consommation de psychotropes (cigarette, alcool et drogues), à la fréquence des comportements délinquants (vol, vandalisme et agression) et à l'absentéisme scolaire. Ces résultats corroborent ceux obtenus lors d'études

antérieures (Fisher, 1999; Gupta & Derevensky, 1998; Vitaro et al., 1996). Gottfredson et Hirschi (1990) expliquent le lien entre la consommation d'alcool et de drogues et la délinquance par la gratification immédiate que procurent ces comportements et par l'absence de souci, chez les adolescents et adolescentes, des conséquences possibles à long terme de ces comportements. Il ne serait donc pas surprenant que le jeu puisse prendre place dans cet ensemble de comportements puisqu'il représente une source accessible de stimulation et de plaisir et qu'il laisse miroiter la possibilité d'un gain monétaire rapide. Par ailleurs, contrairement aux résultats attendus, la fréquence de jeu des adolescents et adolescentes en difficulté ne semble pas liée au rendement scolaire et au retard scolaire. Ce résultat est certainement attribuable à la faible variance scolaire de ce groupe de jeunes. En effet, la plupart d'entre eux (79,8%) manifestent un retard scolaire et se situent à peu près au même niveau sur ces deux variables.

Les données de cette étude n'ont également pas permis d'établir un lien significatif entre les habitudes de jeu des adolescentes et adolescents interrogés et leur niveau d'impulsivité. Pourtant, le *DSM-IV* classe la problématique du jeu excessif dans la catégorie des troubles du contrôle des impulsions (American Psychiatric Association, 1994). Il est possible que la mesure d'impulsivité utilisée soit à l'origine de ces résultats. En effet, certains jeunes ont rapidement compris ce que les items proposés mesuraient et ont réagi à leur lecture, ne voulant pas s'attribuer l'étiquette de personne impulsive. À l'exemple de l'équipe de Vitaro (1997), il aurait été préférable d'utiliser une deuxième mesure plus objective, telle qu'une évaluation comportementale du jeune réalisée par un intervenant ou une intervenante, afin de confirmer ou d'infirmer l'auto-évaluation de chaque adolescent.

Initiation au jeu, à la consommation et à la délinquance

Jusqu'à présent, peu d'études empiriques ont comparé l'âge d'initiation au jeu à celui de comportements associés tels que la consommation de psychotropes et les comportements délinquants. Selon les résultats obtenus, le jeu constitue l'une des premières expériences de l'adolescence. En effet, le premier pari précède de façon significative la première consommation de marijuana, de stimulants et de drogues dures. Il survient aussi avant le premier vol supérieur à 10 \$, avant le premier acte de vandalisme et la première bataille armée. Il n'est pas étonnant que les jeux de hasard et d'argent constituent l'une des premières activités à être initiées puisqu'ils sont socialement acceptés et fortement endossés par les gouvernements. Seulement 25% des adolescents et adolescentes perçoivent le jeu comme potentiellement dangereux, comparativement à l'alcool (60%), au tabac (64%), à l'inhalation de substances (64%) et à la consommation de marijuana (71%) et de stimulants (75%). Plusieurs parents perçoivent également le jeu comme une activité inoffensive. Ils sont par contre peu nombreux à permettre à leurs enfants de faire usage de façon répétée d'alcool et de drogues (Shaffer, 1996). Face à ce constat et à la proportion élevée de joueuses et joueurs excessifs observée dans cette étude, il importe de rappeler la nécessité d'implanter des programmes de prévention du jeu, plus particulièrement auprès des jeunes clientèles à risque.

CONCLUSION

Cette étude de prévalence du jeu excessif est la première à être réalisée auprès d'adolescentes et adolescents suivis par le Centre jeunesse de Québec. En s'adressant à une clientèle en difficulté, cette étude évite le biais présent dans les études de prévalence menées dans les écoles qui, elles, excluent inévitablement les jeunes décrocheurs. Cette étude comporte toutefois certaines limites au niveau de sa validité. Les difficultés scolaires manifestées par les jeunes de l'échantillon peuvent influencer leur compréhension des questions et ainsi altérer les résultats de la recherche. Cependant, cette atteinte à la validité est possiblement minime puisque Fisher (1999) établit que le *DSM-IV-MR-J* nécessite des habiletés de lecture de niveau primaire. Aussi, une étude présentement en cours révèle des difficultés de compréhension importantes de la problématique du jeu excessif chez des élèves du premier cycle du secondaire (Pelletier, 2001). Les adolescents et adolescentes ne semblent pas bien intégrer la notion de dépendance pouvant être associée au jeu au même titre que l'alcool, les drogues et la cigarette. D'autre part, bien que la présente étude permette de situer l'initiation au jeu comparativement à l'initiation à la consommation de cigarettes, d'alcool et de drogues et à la délinquance, elle ne permet pas d'établir un modèle explicatif du développement de ces problématiques.

Dans l'éventualité d'une reprise de cette étude, il serait judicieux de modifier certains détails méthodologiques. Un échantillon plus important serait souhaitable afin d'augmenter la puissance des analyses statistiques. De plus, l'étude devrait être conduite en parallèle auprès d'un échantillon de jeunes du secondaire afin d'établir avec plus d'exactitude à quel niveau se situent les adolescents et adolescentes en difficulté quant aux facteurs de risque associés au jeu (impulsivité, consommation, etc.) comparativement aux élèves du secondaire. Il serait aussi pertinent d'insérer certaines mesures supplémentaires évaluant, par exemple, la situation familiale, l'estime de soi, la dépression et les pensées suicidaires afin de vérifier la présence d'éléments prédictifs additionnels du jeu excessif. Enfin, une étude longitudinale pourrait permettre de mieux conceptualiser le développement d'une conduite de jeu excessif ainsi que son interaction avec d'autres problématiques.

ABSTRACT

A number of studies have established that adolescents are attracted to games of chance and gambling, and have confirmed that excessive gambling is not a phenomenon of adulthood alone. In Quebec, the proportion of high school students who are struggling with gambling problems is estimated at 2.6% (Ladouceur, Boudreault, Jacques, & Vitaro, 1999). So far, few researchers have studied adolescent populations that are at greater risk of developing gambling problems. The present study was carried out among 104 adolescents in difficulty, ranging in age from 12 to 19 and served by the Centre jeunesse de Québec. It assesses the prevalence of excessive gambling and the problems associated with it. The results indicate that 92.3% of adolescents had bet at least once during the previous year and 40.4% bet every week. The prevalence of excessive gambling was established at 7.7%. Girls were found to gamble as frequently as boys and to experience as many gambling problems. In addition, habitual gambling was found to be associated with the consumption of

LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES ADOLESCENTS

psychotropic substances, delinquent behaviour and school absenteeism. The discussion puts the results obtained in perspective and emphasizes the need for establishing gambling prevention programs among at-risk youth.

RÉFÉRENCES

- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4^e édition). Washington, DC: Auteur.
- Barnes, G.M., Welte, J.W., Hoffman, J.H., & Dintcheff, B.A. (1999). Gambling and alcohol use among youth: Influences of demographic, socialization, and individual factors. *Addictive Behaviors, 24*, 749-767.
- Becona, E. (1997). Pathological gambling in Spanish children and adolescents: An emerging problem. *Psychological Reports, 81*, 275-287.
- Biron, L., Caplan, A., & Leblanc, M. (1975). *La construction de l'échantillon, la cueillette des données et leur préparation*. Montréal: Université de Montréal, GRIP.
- Browne, B.A., & Brown, D.J. (1994). Predictors of lottery gambling among American college students. *Journal of Social Psychology, 134*, 339-347.
- Calhoun, G., Jurgens, J., & Chen, F. (1993). The neophyte female delinquent: A review of the literature. *Adolescence, 28*, 461-471.
- Cloutier, R., Champoux, L., Jacques, C., & Lancop, C. (1994). « Nos ados et les autres »: *Étude comparative des adolescents des Centres jeunesse du Québec et des élèves du secondaire*. Québec: Université Laval, Centre de recherche sur les services communautaires.
- Dell, J.A., Ruzicka, M.F., & Palisi, A.T. (1981). Personality and other factors associated with the gambling addiction. *International Journal of Addictions, 16*, 149-156.
- Derevensky, J.L., & Gupta, R. (2000). Prevalence estimates of adolescent gambling: A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 Questions. *Journal of Gambling Studies, 16*, 227-251.
- Eysenck, S.B.G., Easting, G., & Pearson, P.R. (1984). Age norms for impulsiveness, venturesomeness and empathy in children. *Personality and individual differences, 5*, 315-321.
- Ferland, F., Ladouceur, R., & Jacques, C. (2000, June). *Evaluation of a gambling prevention program for youths*. Communication présentée à la 11th International Conference on Gambling and Risk-taking, Las Vegas, NV.
- Figueira-McDonough, J. (1992). Community structure and female delinquency rates: A heuristic discussion. *Youth and Society, 24*, 3-30.
- Fisher, S. (1993). Gambling and pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies, 9*, 277-287.
- Fisher, S. (1999). A prevalence study of gambling and problem gambling in British adolescents. *Addiction Research, 7*, 509-538.
- Fisher, S. (2000). Developing the DSM-IV-MR-J criteria to identify adolescent problem gambling in non-clinical populations. *Journal of Gambling Studies, 16*, 253-273.
- Fréchette, M., & Leblanc, M. (1987). *Délinquance et délinquants*. Chicoutimi, QC: Gaétan Morin.
- Gambino, B., Fitzgerald, R., Shaffer, H., Renner, J., & Courtnage, P. (1993). Perceived family history of problem gambling and scores on SOGS. *Journal of Gambling Studies, 9*, 169-184.
- Gottfredson, M., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Griffiths, M.D. (1990). The acquisition, development and maintenance of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies, 6*, 193-204.

- Gupta, R., & Derevensky, J. (1997, June). *Depression among teenage gamblers*. Communication présentée à la 10th International Conference on Gambling and Risk Taking, Montréal.
- Gupta, R., & Derevensky, J.L. (1998). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies, 14*, 319-345.
- Huxley, J., & Carroll, D. (1992). A survey of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies, 8*, 167-179.
- Jacobs, D.F. (1989). Illegal and undocumented: A review of teenage gambling and the plight of children of problem gamblers in America. Dans H. Shaffer, S. Stein, B. Gambino, & T. Cummings (dir.), *Compulsive gambling: Theory, research and practice* (pp. 249-292). Lexington, MA: Lexington Books.
- Jacobs, D.F. (2000). Juvenile gambling in North America: An analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies, 16*, 119-152.
- Jacobs, D.F., Marston, A.R., & Singer, R.D. (1985). Testing a general theory of addictions: Similarities and differences between alcoholics, pathological gamblers, and compulsive overeaters. Dans J.J. Sanchez-Sosa (dir.), *Health and clinical psychology*. Amsterdam, Pays-Bas: Elsevier Science Publishers B.V.
- Jessor, R., & Jessor, S.I. (1977). *Problem behavior and psychosocial development: A longitudinal study of youth*. New York: Academic Press.
- Ladouceur, R., Boudreault, N., Jacques, C., & Vitaro, F. (1999). Pathological gambling and related problems among adolescents. *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse, 8*, 55-68.
- Ladouceur, R., Dubé, D., & Bujold, A. (1994). Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolitan area. *Canadian Journal of Psychiatry, 39*, 289-293.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F., & Giroux, I. (1998). Parents' attitudes and knowledge regarding gambling among youths. *Journal of Gambling Studies, 14*, 83-90.
- Leblanc, M., & Fréchette, M. (1989). *Male criminal activity from childhood through youth: Multilevel and developmental perspective*. New York: Springer-Verlag.
- Leblanc, M., & McDuff, P. (1991). *Activités délictueuses, troubles de comportement et expérience familiale au cours de la latence*. Document inédit, Université de Montréal, GRIP.
- Lesieur, H.R., Cross, J., Frank, M., Welch, M., White, C.M., Rubenstein, G., Mosely, K., & Mark, M. (1991). Gambling and pathological gambling among university students. *Addictive Behaviors, 16*, 517-527.
- Lorenz, V.C., & Shuttlesworth, D.E. (1983). The impact of pathological gambling on the spouse of the gambler. *Journal of Community Psychology, 11*, 67-76.
- Pelletier, A. (2001). *Évaluation de la compréhension du DSM-IV-MR-J auprès d'adolescents du premier cycle du secondaire*. Mémoire de maîtrise inédit, Université Laval, Québec.
- Shaffer, H.J. (1996, April). *The natural history of gambling: Initiation and its consequences*. Communication présentée à la Second New England Conference on Compulsive Gambling, Hartford, CT.
- Shaffer, H.J., & Hall, M.N. (1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature. *Journal of Gambling Studies, 12*, 193-214.
- Stinchfield, R., & Winters, K.C. (1998). Gambling and problem gambling among youths. *Annals of the American Academy of Political and Social Sciences, 556*, 172-185.
- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay, R.E. (1997). Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents. *American Journal of Psychiatry, 154*, 1769-1770.
- Vitaro, F., Ferland, F., Jacques, C., & Ladouceur, R. (1998). Gambling, substance use, and impulsivity during adolescence. *Psychology of Addictive Behaviors, 12*, 185-194.

LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES ADOLESCENTS

- Vitaro, F., Ladouceur, R., & Bujold, A. (1996). Predictive and concurrent correlates of gambling in early adolescent boys. *Journal of Early Adolescence, 16*, 211-228.
- Westphal, J.R., Rush, J.A., Stevens, L., & Johnson, L.J. (2000). Gambling behavior of Louisiana students in grade 6 through 12. *Psychiatric Services, 51*, 96-99.
- Winters, K.C., Bengston, P., Dorr, D., & Stinchfield, R. (1998). Prevalence and risk factors of problem gambling among college students. *Psychology of Addictive Behaviors, 12*, 127-135.
- Wynne, H.J., Smith, G.J., & Jacobs, D.F. (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta*. Étude préparée pour l'Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission. Edmonton, AL: Wynne Resources Ltd.