




**1.02 - La pratique des jeux de hasard et d'argent
chez les adolescents: le rôle de la détresse
psychologique dans une conduite addictive**

2e Congrès biennal du C.Q.J.D.C.

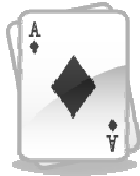
Présenté par

Annie Gendron, UQTR
Natacha Brunelle, UQTR
Danielle Leclerc, UQTR
Marie-Marthe Cousineau, UdeM
Magali Dufour, UdeSherbrooke

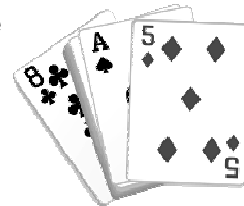
Présenté Jeudi 30 octobre 2008 11h00 - 12h15

 Université du Québec à Trois-Rivières

**La pratique des jeux de hasard et
d'argent chez les adolescents: le rôle
de la détresse psychologique dans
une conduite addictive**



Annie Gendron, UQTR
Natacha Brunelle, UQTR
Danielle Leclerc, UQTR
Marie-Marthe Cousineau, UdeM
Magali Dufour, UdeSherbrooke



Chaire de recherche du Canada sur les trajectoires
d'usage de drogues et les problématiques associées

Cette recherche a été subventionnée par le FQRSC programme des actions concertées

Contexte

- **Augmentation de l'offre de jeu durant les dernières décennies** (Hardoon & Derevensky, 2002)
- **Adolescents plus vulnérables face au jeu que les adultes** (Chambers & Potenza, 2003)
 - ISQ → JAR= 11% → JPP= 6% (Martin, Gupta & Derevensky, 2007)
- **La consommation d'alcool et d'autres drogues et la délinquance sont des comportements associés au jeu chez les adolescents** (Vitaro, Brengden, Ladouceur & Tremblay, 2001)
- **Les symptômes affectifs sont associés à la toxicomanie** (Clark et al., 2007) , **aux conduites délinquantes** (Lewinsohn, Hops, Roberts, Seeley & Andrews, 1993) **et au jeu problématique** (Feigelman, Gorman & Lesieur, 2006)

Objectifs

- **Décrire le portrait des jeunes joueurs selon le niveau de sévérité du comportement de jeu**
- **Explorer les relations entretenues entre la pratique des JHA, la consommation de SPA et les comportements délinquants**
- **Établir le rôle de la détresse psychologique dans l'incidence du jeu problématique**

Méthode

- Devis de recherche mixte
- 3 milieux de recrutement:
 - Scolaire (secteurs public et privé)
 - Centre de traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif
 - Centres jeunesse
- Mesures
 - Jeu: DSM-IV-J (APA, 1994), version adaptée
 - Consommation de SPA: Dep-Ado (Germain et coll., 2005)
 - Délinquance: MASPAQ (Le Blanc, 1991), version adaptée aux passations collectives
 - Détresse psychologique: IDSPQ (Prévile et coll., 1992)

Échantillon

- Volet scolaire (sec. 3-4-5)
 - Taux de participation: 96%
 - N= 1876 (45,9% gars et 54,1% filles)
 - Âge moyen :15,43 ans (e.t.: 0,98)



	Sec. 3	Sec. 4	Sec. 5	Autres
Garçons	45,8%	45,8%	45,9%	60,0%
Filles	54,2%	54,2%	55,0%	40,0%
Total	33,2%	32,8%	31,6%	2,4%
Âge moyen				

Jeux de hasard et d'argent

Jeux de hasard et d'argent (JHA) incluant les jeux par Internet (JHAI)

		43,9%
Durant les 12 derniers mois, j'ai joué à des JHA <small>($\chi^2 (1, n=1876) = 7,025, p<0,05$)</small>	G: 44,4% F: 38,3%	41,1%
		16,8%
Dans les 12 derniers mois, j'ai joué à des JHA sur Internet <small>(Parmi les joueurs à vie seulement)</small>	Casino virtuel G: 6,7% F: 2,6% <small>($\chi^2 (1, n=822) = 7,996, p<0,05$)</small>	4,6% Démo:24,8%
	Poker virtuel G: 9,7% F: 1,2% <small>($\chi^2 (1, n=822) = 29,736, p<0,001$)</small>	5,4% Démo:28,1%



Portrait des joueurs (n=822)

- Âge moyen: 15,54 ans (e.t.:0,93)
- Âge d'initiation: 11,64 ans (e.t.: 2,89)
 - Initiateurs:
 - Famille immédiate: 49,2%
 - Famille éloignée: 20,5%
 - Amis: 24,8%
 - Seul ou avec étrangers: 5,5%
- 52% des joueurs ont un emploi légal ou au noir
 - Non-joueurs= 42,2% ($\chi^2 (1, n=1874) = 17,670, p<0,001$)
 - Nombre d'heures/semaine: 13,88 heures
 - Salaire hebdomadaire moyen: 114,10\$

Portrait des joueurs

- 90,9% des jeunes jouent occasionnellement
 - Les joueurs réguliers jouent: 8,76 h/sem
- Financement des mises:
 - Argent de poche: 71,6%
 - Cadeaux: 33,5%
 - Salaire: 28,7%
 - Amis: 4,4%
 - Emprunts: 4,2%
 - Activités illégales: 4,2%
- 65,5% disent faire surtout des gains au jeu
- 47,3% n'attribuent pas l'issue de la partie entièrement au hasard
- 10,1% disent avoir essayé de s'améliorer en cherchant des stratégies

Jeux les plus fréquents (12 derniers mois)

	Garçons (%)	Filles (%)	TOTAL (%)
	12,2	14,7	
	6,2	1,2	
Gratteux	28,2	38,6	33,7
	13,7	16,8	
	10,5	7,6	
**Cartes (poker)	58,7	35,3	46,8
**Paris sportifs	40,5	12,1	26,1
	5,0	3,1	
	25,0	8,5	
	11,2	6,9	
**Paris entre amis	74,7	57,8	66,1
**Recevoir loteries en cadeau	43,7	58,1	51,1

* p<0,05 **p<0,001
ALV = appareil de loterie vidéo

Indice du niveau de sévérité relié aux jeux de hasard et d'argent (DSM-IV-J) parmi les joueurs



	JNP (%)	JÀR (%)	JPP (%)
Garçons			
Filles			
TOTAL	89,4	7,6	3,0
JOUEURS INTERNET (n=136)	69,4	20,1	10,4
	G → 66,0 F → 80,6	G → 23,3 F → 9,7	G → 10,7 F → 9,7

} p<0,05

JNP=joueur non problématique; JAR=joueur à risque; JPP=joueur pathologique probable

Consommation de substances psychoactives

Usage de SPA (12 derniers mois)



	Garçons (%)	Filles (%)	TOTAL (%)



*p<0,05

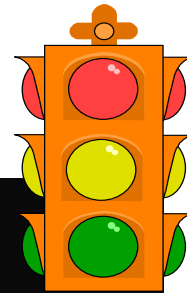
Usage de SPA selon le type de joueurs

	Non-joueurs (%)	Joueurs (%)	Joueurs Internet (%)
			96,3
			51,5
			55,1
			12,5
			19,9
			5,9
			1,5
			3,7

* p<0,05 **p<0,001

Les taux de signification concernent les comparaisons joueurs vs non-joueurs

Indice DEP-ADO



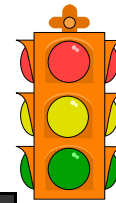
Feu VERT → Aucun problème de consommation

Feu JAUNE → Consommation à risque
(intervention légère souhaitable)

Feu ROUGE → Consommation problématique
(intervention spécialisée nécessaire)

<http://www.risqtoxico.ca>

Classification des jeunes selon le type de joueurs

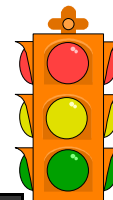


➤ Scores de dépistage

	Feu VERT	Feu JAUNE	Feu ROUGE
	G→ 83,3 F→ 85,2	G→ 8,9 F→ 9,3	G→ 7,8 F→ 5,5
Non-joueurs			
Joueurs			
Joueurs Internet	65,4	16,5	18,1

} p<0,001

Classification des joueurs selon le niveau de sévérité du jeu et le niveau de sévérité de la consommation de SPA



➤ Scores de dépistage

	Feu VERT (%)	Feu JAUNE (%)	Feu ROUGE (%)
JNP			
JAR			
JPP			

$$(\chi^2_{(4, n=736)} = 31,952, p<0,001)$$

Activités délinquantes



Quelques activités délinquantes...

	Garçons (%)	Filles (%)	Total (%)
**Avoir déjà vendu de la drogue	12,6	4,7	
Avoir déjà pris et gardé quelque chose sans payer dans un magasin	29,5	26,2	
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose de moins de 20\$ qui ne t'appartenait pas	32,9	22,5	
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose entre 20 et 150\$ qui ne t'appartenait pas	16,6	9,2	
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose de 150\$ et plus qui ne t'appartenait pas	3,3	0,7	
Prendre de l'argent à la maison sans avoir l'intention de la remettre	15,3	15,2	

* p<0,05; ** p<0,001



Quelques activités délinquantes...

	Non-Joueurs	Joueurs	Joueurs Internet
**Avoir déjà vendu de la drogue			25,0
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose sans payer dans un magasin			40,0
*Avoir déjà pris et gardé quelque chose de moins de 20\$ qui ne t'appartenait pas			38,5
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose entre 20 et 150\$ qui ne t'appartenait pas			24,3
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose de 150\$ et plus qui ne t'appartenait pas			5,2
Prendre de l'argent à la maison sans avoir l'intention de la remettre			22,2

* p<0,05; ** p<0,001

Les taux de signification concernent les comparaisons joueurs vs non-joueurs



Classification des joueurs selon le niveau de sévérité du jeu et les actes délinquants

	JNP (%)	JAR (%)	JPP (%)
**Avoir déjà vendu de la drogue			
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose sans payer dans un magasin			
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose de moins de 20\$ qui ne t'appartenait pas			
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose entre 20 et 150\$ qui ne t'appartenait pas			
**Avoir déjà pris et gardé quelque chose de 150\$ et plus qui ne t'appartenait pas			
**Prendre de l'argent à la maison sans avoir l'intention de la remettre			

* p<0,05; ** p<0,001

Détresse psychologique

Score de détresse psychologique

	Garçons (%)	Filles (%)	Total (%)
Faible			
Moyen			
Élevé			



$(\chi^2 (2, n=1853) = 114,56, p<0,001)$

Score de détresse psychologique

	Non-joueurs	Joueurs	Joueurs Internet
Faible			50,0
Moyen			25,0
Élevé			25,0



Score de détresse en lien avec le niveau de sévérité du jeu

	JNP	JAR	JPP
Faible			
Moyen			
Élevé			

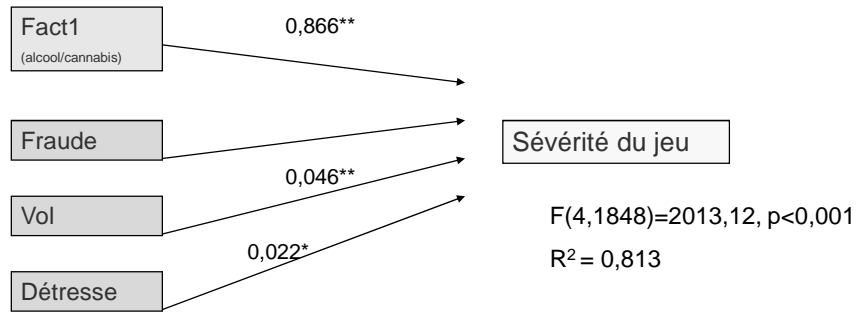


Rôle de la détresse

Interrelations

*($p < 0,05$)

Régression multiple



*p<0,05, p<0,001

Prédiction de la sévérité du jeu Modérateur: détresse psychologique

	R ²	R ² ch
A. Facteur 1(conso)	.811**	.811**
B. Détresse	.812**	.001**
C. A * B	.818**	.006**

A. Fraude	.120**	.120**
B. Détresse	.142**	.022**
C. A * B	.144**	n.s

*p<0,05

**p<0,01

A. Vol	.134**	.134**
B. Détresse	.144**	.010**
C. A * B	.145**	n.s

Facteur 1 (consommation alcool/cannabis) et sévérité du jeu

Consommation versus sévérité du jeu

DÉTRESSE	R²	Beta	t
Faible	.802**	.896	60.76**
Élevée	.836**	.914	48.36**

*p<0,05, **p<0,01

Conclusion

- Le jeu est prévalent chez les adolescents en milieu scolaire
 - L'initiation se fait précocement et majoritairement dans la famille
- Le jeu par Internet n'est pas encore une pratique populaire chez les jeunes
 - Utilisent davantage le mode DEMO
- Les jeux non-étatisés demeurent les pratiques les plus populaires chez les jeunes
 - Beaucoup de loteries offertes en cadeau

Conclusion

- Les joueurs présentent davantage de comportements déviants que les non-joueurs
- Le niveau de sévérité du jeu est plus problématique chez les garçons
- Les joueurs Internet présentent des niveaux de sévérité supérieurs aux autres joueurs
- Il existe un lien entre la sévérité du jeu et la sévérité de la consommation de SPA
 - Ceci est aussi vrai concernant la commission de comportements délinquants

Conclusion

- Le lien entre la détresse psychologique et la sévérité des comportements de jeu est faible
 - On retrouve autant de détresse chez les non-joueurs
 - On détecte un effet modérateur faible dans la relation entre la consommation d'alcool et de cannabis et la sévérité du jeu
- La consommation de SPA, notamment l'alcool et le cannabis, est particulièrement reliée à la pratique des JHA

Discussion

