



Habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent à l'adolescence : une analyse axée sur la perspective de l'acteur

Thèse

Annie-Claude Savard

**Doctorat en service social
Philosophiae doctor (Ph. D.)**

Québec, Canada

©Annie-Claude Savard, 2016

Habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent à l'adolescence : une analyse axée sur la perspective de l'acteur

Thèse

Annie-Claude Savard

Sous la direction de :

Daniel Turcotte, directeur de recherche
Joël Tremblay, codirecteur de recherche

Résumé

Les approches visant à conceptualiser les habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent (JHA) à l'adolescence se distinguent sur deux aspects. Premièrement, par la nature des variables impliquées dans la conceptualisation du phénomène; la plupart des approches intègrent principalement des variables de nature individuelle dans leur modélisation alors que les variables de nature sociales sont encore peu prises en compte. Le deuxième aspect concerne la distinction entre déterminisme et interactionnisme : plusieurs approches semblent s'inscrire dans un courant déterministe et peu d'entre elles s'avèrent considérer l'individu comme un acteur social dynamique et en interaction avec son environnement. Or, il est essentiel d'examiner le sens que revêtent les comportements de JHA du point de vue des acteurs et au regard du contexte social dans lequel ils évoluent afin de mieux comprendre comment ils s'inscrivent dans leur réalité. La théorie générale de la rationalité (TGR), de Raymond Boudon, offre cette possibilité.

Cette étude qualitative vise donc à comprendre les rationalités sous-jacentes aux comportements de JHA d'adolescents considérés comme manifestant des habitudes problématiques sur ce plan? Cet objectif général repose sur quatre objectifs spécifiques : 1) comprendre leurs premières expériences de JHA ainsi que leur évolution, 2) situer les expériences de JHA à l'intérieur de leur contexte (contexte social de jeu, partenaires de jeu, perception de l'entourage, etc.), 3) décrire les bénéfices et les conséquences négatives liés aux JHA et 4) décrire leur perception quant au degré de sévérité de leurs habitudes de JHA.

La thèse s'appuie sur une analyse secondaire de données collectées dans le cadre d'un projet de recherche pancanadien dont l'objectif était le développement et la validation de l'Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents (Tremblay et al., 2010). Les données utilisées portent sur l'expérience des adolescents ayant des habitudes problématiques de JHA. Elles ont été récoltées dans le cadre d'entrevues semi-structurées réalisées auprès de 31 adolescents présentant des habitudes problématiques de JHA en traitement pour leur consommation de substances psychoactives (SPA).

L'analyse des propos des adolescents révèle que les bénéfices associés aux premières expériences de JHA et à leur exacerbation sont de nature matérielle, émotive et sociale. Par ailleurs, les contextes physiques et sociaux dans lesquels s'actualisent les comportements de JHA sont généralement les mêmes que ceux dans lesquelles se déroule l'usage de SPA. À cet effet, trois types de relations entre usage de SPA et habitudes de JHA ressortent du discours des adolescents: circulaire (les deux activités s'alimentent mutuellement), hiérarchique (l'une prime sur l'autre) et tripartite (les deux activités sont financées par des activités externes, souvent reliées à la délinquance). Les contextes dans lesquels s'opérationnalisent ces relations contribuent à leur renforcement, mais ont également le potentiel d'en favoriser l'affaiblissement et l'extinction.

Les résultats obtenus révèlent que les comportements de JHA des adolescents s'inscrivent à l'intérieur de rationalité de nature instrumentale, cognitive et axiologique et que ces rationalités modulent leur perception du degré de sévérité de leurs habitudes de JHA. À cet effet, la théorie générale de la rationalité permet un éclairage nouveau afin de mieux comprendre comment les habitudes de JHA s'inscrivent dans la réalité des adolescents et pourquoi une proportion importante d'entre eux ne perçoit pas ces dernières comme problématiques.

Table des matières

| | |
|---|------|
| Résumé..... | iii |
| Table des matières | v |
| Liste des tableaux | ix |
| Liste des figures..... | x |
| Remerciements..... | xi |
| Avant-propos..... | xiii |
| Chapitre 1 – Introduction générale..... | 1 |
| 1.1. Mise en contexte historique..... | 1 |
| 1.1.1. La colonisation..... | 1 |
| 1.1.2. Courants religieux et code criminel..... | 2 |
| 1.1.3. La Première Guerre mondiale | 3 |
| 1.1.4. La Grande Dépression..... | 4 |
| 1.1.5. La Deuxième Guerre mondiale..... | 5 |
| 1.1.6. La légalisation du jeu | 5 |
| 1.1.7. Le jeu...une source de revenus pour l'État..... | 6 |
| 1.1.8. Le jeu, source de préoccupations de santé publique..... | 6 |
| 1.1.9. Vers une vision individualiste et médicale | 7 |
| 1.1.10. La situation spécifique des adolescents | 9 |
| 1.2. Objectifs de la thèse..... | 12 |
| 1.3. Compléments d'information..... | 12 |
| 1.3.1. Concepts centraux..... | 13 |
| 1.3.2. Précisions méthodologiques..... | 13 |
| 1.3.3. Considérations éthiques | 14 |
| Chapitre 2 - Problem Gambling Among Adolescents: Toward a Social and Interactionist Reading | 15 |
| Problem Gambling Among Adolescents: Toward a Social and Interactionist Reading..... | 16 |
| Résumé | 16 |
| Abstract | 16 |
| Introduction..... | 17 |
| Bioecological analysis of explanatory models of problem gambling in adolescence..... | 19 |
| Neurodevelopmental model | 19 |
| General Theory of Addictions..... | 20 |

| | |
|--|----|
| Cognitive-Behavioural Model: A reformulated biopsychosocial perspective | 20 |
| Pathways Model | 21 |
| General Model of Adolescent Risk Behaviour | 22 |
| Social Learning Theory | 22 |
| The Theory of Planned Behaviour..... | 23 |
| Analysis | 24 |
| Sociological Perspective: the General Theory of Rationality | 26 |
| Types of Rationalities | 29 |
| Conclusion | 30 |
| References List..... | 32 |
| Chapitre 3 - La première fois que j'ai joué...l'expérience d'adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent | 37 |
| La première fois que j'ai joué...l'expérience d'adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent | 38 |
| Résumé | 38 |
| Introduction..... | 39 |
| Les connaissances sur les facteurs de risque du développement d'habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent | 39 |
| Une analyse des habitudes de JHA basée sur le parcours de vie | 41 |
| Objectifs..... | 42 |
| Méthodologie | 42 |
| Collecte de données | 42 |
| Analyse des données et critères de scientificité..... | 43 |
| Résultats..... | 44 |
| La première expérience avec les JHA..... | 44 |
| Le contexte social | 45 |
| La signification de cette première expérience..... | 46 |
| Issue de la première expérience avec les JHA | 47 |
| La progression des habitudes de jeu | 47 |
| Explication de la progression des habitudes JHA..... | 48 |
| Habitudes de JHA et consommation/vente de substances | 50 |
| Discussion | 51 |
| Premières expériences de JHA..... | 51 |
| Perception de la progression des habitudes de JHA..... | 53 |

| | |
|--|----|
| JHA et parcours de vie..... | 54 |
| Limites | 54 |
| Conclusion..... | 55 |
| Références..... | 56 |
| Chapitre 4 - The Relations Between Problem Gambling and Substance Use Among Youth in Addiction | |
| Treatment..... | 61 |
| The Relation Between Problem Gambling and Substance Use Among Youth in Addiction Treatment.... | 62 |
| Résumé | 62 |
| Abstract | 62 |
| Introduction..... | 64 |
| The co-occurrence of gambling and substance use: a few explanatory models | 64 |
| Theoretical framework..... | 66 |
| Objectives..... | 66 |
| Method..... | 67 |
| Data collection..... | 67 |
| Data analysis strategies | 68 |
| Results..... | 68 |
| Context of gambling practices and substance use | 69 |
| The circumstances..... | 69 |
| Peer groups | 70 |
| The nature of the relation between gambling habits and substance use | 71 |
| Peers' reaction to their gambling habits..... | 72 |
| Family's reaction to their gambling habits | 73 |
| Discussion | 74 |
| Research avenues and treatment recommendations | 75 |
| Limitations | 76 |
| Conclusion..... | 76 |
| Références | 77 |
| Résumé | 81 |
| Abstract | 82 |
| Introduction..... | 83 |
| The general theory of rationality | 84 |
| Objectives..... | 86 |

| | |
|---|-----|
| Methodology | 86 |
| Data collection | 86 |
| Data analysis and scientificity criteria | 87 |
| Results | 87 |
| Gambling frequency and activities | 88 |
| Attractive aspects of gambling and associated benefits | 88 |
| Negative consequences | 89 |
| Perception of one's own gambling | 93 |
| Gambling is not a problem | 93 |
| Gambling is a problem | 93 |
| The rationalities underlying gambling | 94 |
| Instrumental rationality | 95 |
| Cognitive and axiological rationalities | 95 |
| Rationalities and perception of the problem | 96 |
| Discussion | 97 |
| Limitations | 99 |
| Research avenues | 100 |
| Conclusion | 100 |
| References | 101 |
| Chapitre 6 – Conclusion générale | 107 |
| 6.1. Comprendre les premières expériences de JHA et leur évolution | 107 |
| 6.2. Situer les expériences de JHA des adolescents à l'intérieur de leur contexte | 108 |
| 6.3. Décrire les bénéfices et les conséquences négatives liés aux JHA | 110 |
| 6.4. Identifier les rationalités sous-jacentes aux comportements de JHA | 111 |
| 6.5. Retombées pour la pratique | 113 |
| 6.6. Limites | 113 |
| 6.7. Pistes de recherche | 114 |
| Bibliographie complémentaire (introduction et conclusion générale) | 116 |
| Annexe 1 – Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent | 120 |

Liste des tableaux

| | |
|--|----|
| Tableau 3.1. Partenaires de JHA en fonction du type d'activité..... | 45 |
| Tableau 3.2. Bénéfices et aspects attrayants en fonction du type d'activité de jeu | 47 |
| Table 4.1. Type of substance use-gambling relations..... | 72 |
| Table 5.1. Negative consequences associated with gambling..... | 91 |

Liste des figures

| | |
|--|----|
| Figure 2.1. Bioecological analysis of the explanatory models for adolescents problem gambling..... | 25 |
| Figure 5.1. Conceptualizing category analysis process | 94 |

Remerciements

J'aimerais tout d'abord remercier Daniel Turcotte et Joël Tremblay, directeur et codirecteur de thèse pour leur accompagnement et leur soutien tout au long de mon parcours doctoral. Daniel, ce fut un privilège de travailler et d'apprendre auprès d'une personne aussi inspirante que toi. Merci pour ta générosité intellectuelle, ta disponibilité et surtout, merci pour ce don particulier que tu avais de me ramener sur terre en rendant si simple ce qui m'apparaissait trop souvent comme si compliqué. Joël, tu m'as initiée au monde de l'alcool, des drogues et des jeux de hasard et d'argent! Je t'en remercie! Ta rencontre a été déterminante dans mon parcours. Merci pour ton humanité, tes conseils toujours judicieux et pour toutes ces opportunités que tu m'as offertes et qui ont fait de moi une meilleure chercheuse, mais aussi une meilleure personne. Messieurs, vous formez sans doute une des meilleures équipes de direction dont un étudiant puisse rêver. Vous avez toute mon admiration et ma reconnaissance!

Je remercie les membres de mon comité de thèse, mesdames Marie-Christine Saint-Jacques et Magali Dufour pour leurs bons conseils pendant mon parcours doctoral ainsi que madame Sylvia Kairouz d'avoir accepté d'évaluer cette thèse.

Merci au Centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire, au Centre de recherche sur l'adaptation des jeunes et des familles à risque, au Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire et au Service de recherche du Centre de réadaptation en dépendance de Québec et du Centre de réadaptation en dépendance de Chaudière-Appalaches pour leur soutien tout au long de mes études doctorales.

Sincèrement, je ne crois pas qu'il aurait été possible de traverser le doctorat sans le soutien inestimable de mes collègues, mais avant tout, de mes amies. Un merci spécial à Élisabeth, Marie-Christine, Nadine et Geneviève. Merci pour les rires, les vidéos de chats, les 5 à 7, mais aussi pour votre écoute, votre soutien, et tellement plus encore...vous avez grandement contribué à ma santé mentale et je ne vous en remercierai jamais assez!

Je tiens à remercier chaleureusement mes parents pour leur soutien sans limites. Merci de m'avoir toujours encouragée dans mes choix, même si je sais qu'à vos yeux je n'empruntais pas nécessairement le chemin le plus facile! Du plus loin que je me souviens, vous avez toujours insisté sur l'importance des études. Aucun doute, j'ai compris le message! Je n'en sortirai finalement probablement jamais! Un énorme merci à mon grand frère Mathieu ainsi qu'à Véronique, pour tout ce que vous avez fait pour la jeune sœur éternelle étudiante! Un clin d'œil tout spécial à Julianne et Émile! Les fameuses vacances à Boischatel ont assurément contribué à préserver mon équilibre!

Merci aux adolescents qui ont accepté avec générosité et sincérité de parler de leur expérience. Leur contribution est inestimable à cette thèse, et à l'avancement des connaissances. Merci également aux centres de traitement et aux centres jeunesse qui ont participé au projet ainsi qu'aux auxiliaires de recherche et aux intervenants qui ont rencontré des adolescents.

Il est à noter que cette thèse a bénéficié du soutien financier du Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQ-SC), de la Faculté des sciences sociales (Fonds George-Henri-Lévesque), et de l'École de service social (Bourse de cheminement au troisième cycle) de l'Université Laval. Je les remercie.

Finalement, merci aux chercheurs du projet de recherche pancanadien duquel les résultats de la thèse sont tirés. Outre le co-directeur de la thèse, je remercie Harold Wynne (University of Alberta), Randy Stinchfield (University of Minnesota) et Jamie Wiebe (Responsible Gambling Council, Ontario). Il est à noter que ce projet de recherche, coordonné par le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies, a bénéficié du soutien financier de ministères et organisations de six provinces canadiennes : le Ministère de la santé et des services sociaux du Québec, l'Addictions Foundation of Manitoba ainsi que la Manitoba Gaming Control Commission, le Problem Gambling Program du Ministry of Public Safety and Solicitor General de la Colombie-Britannique, l'Alberta Gaming Research Institute, l'Ontario Problem Gambling Research Centre et la Nova Scotia Gaming Foundation.

Avant-propos

Cette thèse est composée de six chapitres, dont quatre font référence à des articles publiés, acceptés ou soumis.

Le premier article de la thèse présente une recension des modèles explicatifs des habitudes problématiques de JHA à l'adolescence ainsi qu'une analyse de ceux-ci. Il pose les jalons à la perspective théorique qui sera mise de l'avant pour l'analyse des habitudes problématiques de JHA chez les adolescents : la théorie générale de la rationalité de Raymond Boudon (Boudon, 2007). L'article, intitulé *Problem Gambling Among Adolescents: Toward a Social and Interactionist Reading*, a été publié dans la revue *International Gambling Studies* (Savard, Tremblay & Turcotte, 2015). Annie-Claude Savard a rédigé l'entièreté de l'article, lequel a été révisé par Daniel Turcotte et Joël Tremblay.

Le deuxième article répond au premier objectif de la thèse, soit de comprendre les premières expériences de JHA d'adolescents considérés comme présentant des difficultés sur ce plan ainsi que leur évolution. Avant de décrire les rationalités sous-jacentes aux comportements de JHA des adolescents, il est apparu important de comprendre comment celles-ci se sont d'abord inscrites dans leur trajectoire de vie. L'article, intitulé *La première fois que j'ai joué...l'expérience d'adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent* a été accepté pour publication dans la revue *Journal of Gambling Issues* (Savard, Turcotte & Tremblay, sous presse). Annie-Claude Savard a rédigé l'entièreté de l'article, lequel a été révisé par Daniel Turcotte et Joël Tremblay.

Le troisième article situe les expériences de JHA d'adolescents considérés comme présentant des difficultés sur ce plan à l'intérieur de leur contexte. Étant donné que les adolescents de l'échantillon présentent tous des habitudes problématiques de consommation de substances psychoactives (SPA) et qu'ils ont été recrutés à l'intérieur de centres de traitement des dépendances, une analyse du contexte particulier dans lequel se déroulent les habitudes de JHA s'avère essentielle et préalable à la compréhension des rationalités qui sous-tendent ces comportements. Une analyse des liens entre les comportements de JHA et de consommation de SPA y est présentée. L'article, intitulé *The Relations Between Problem Gambling and Substance Use Among Youth in Addiction Treatment*, a été soumis à la revue *International Journal of Mental Health and Addiction* le 26 octobre 2015 (Savard, Tremblay & Turcotte, soumis). Annie-Claude Savard a rédigé l'entièreté de l'article, lequel a été révisé par Daniel Turcotte et Joël Tremblay.

Le quatrième article porte sur les rationalités derrière les comportements de JHA d'adolescents considérés comme présentant des difficultés sur ce plan. Les bénéfices et les conséquences négatives liés au JHA, rapportés par ces adolescents, seront d'abord présentés ainsi que leur perception quant au degré de sévérité

de leurs habitudes de JHA. Les résultats seront ensuite analysés à la lumière de la théorie générale de la rationalité de Raymond Boudon. L'article, intitulé *Problem Gambling in Adolescence: an Analysis Conducted from the Actor's Perspective*, a été soumis à la revue *Journal of Gambling Studies* le 24 novembre 2015 (Savard, Turcotte & Tremblay, soumis). Annie-Claude Savard a rédigé l'entièreté de l'article, lequel a été révisé par Daniel Turcotte et Joël Tremblay.

La conclusion générale se compose d'une synthèse des principaux apports de la thèse au plan théorique ainsi que de recommandations pour l'intervention et les avenues de recherche futures.

Enfin, une bibliographie complémentaire à l'introduction et à la conclusion générale est présentée.

Chapitre 1 – Introduction générale

Au cours des 20 dernières années, en Amérique du Nord, des taux de prévalence oscillant entre 4,1% et 20% ont été relevés pour le jeu à risque chez les adolescents et des taux variant de 0,3% à 11% en ce qui a trait au jeu dit pathologique¹ ou problématique (Martin, Gupta & Derevensky, 2009; Rainone et Gallati, 2007; Huang et Boyer, 2007; Welte, Barnes, Tidwell & Hoffman, 2007; Bergevin, Gupta, Derevensky et Kaufman, 2006; Haroon, Gupta et Derevensky, 2004; Haroon & Derevensky, 2002; Jacobs, 2000; Derevensky & Gupta, 2000; Ladouceur, Boudreault, Jacques & Vitaro, 1999; National Research Council, 1999; Gupta & Derevensky, 1998; Shaffer & Hall, 1996). Après analyse de 20 études portant sur la prévalence des JHA chez les adolescents entre 1984 et 1999 au Canada et aux États-Unis, Jacobs (2000) estime à 2,2 millions le nombre d'adolescents américains ayant vécu des problèmes sérieux reliés aux JHA. Au Québec, les taux de jeu dit pathologique probable ou problématique chez les adolescents varient de 2% à 6% (Martin, Gupta & Derevensky, 2009; Derevensky & Gupta, 2000; Ladouceur, Boudreault, Jacques & Vitaro, 1999; Gupta & Derevensky, 1998).

Bien que préoccupant, le phénomène du jeu n'est pas une réalité nouvelle. En effet, le jeu a de tout temps existé. Cependant, le traitement social qu'on lui a réservé a été marqué par une alternance entre des périodes de prohibition, totale ou partielle, et des périodes de tolérance ou de légalisation partielle coïncidant à chaque fois avec des marqueurs importants de l'histoire sociale, politique et économique.

1.1. Mise en contexte historique

L'examen de l'histoire sociale des JHA met en lumière que le sens du comportement de JHA pour celui qui l'adopte varie à travers les époques en fonction des conjonctures sociale, morale, religieuse, politique et économique en présence. Ainsi, l'adoption d'une perspective historique relativise la tendance actuelle à ne comprendre les comportements de JHA majoritairement d'un point de vue individuel, voire intrapsychique.

« History and ethnography show us that, across societies of the past and present, gambling varies considerably with respect to its organization, social meanings, and how it is regarded in moral terms » (Binde, 2005, p. 445).

1.1.1. La colonisation

L'histoire des jeux de hasard et d'argent (JHA) au Canada et plus largement en Amérique du Nord peut se découper en trois grandes étapes selon Yorke (2003). La première grande vague remonte à l'époque de la colonisation (1750). À cette époque, les JHA sont règlementés et font office de substituts à l'absence relative

¹ Le terme pathologique probable est employé ici afin de respecter la terminologie utilisée dans l'ETADJES et ne reflète aucunement la perspective de l'auteure.

de système de financement bancaire (Brenner, 1990; Morton, 2003; Yorke, 2003). Un système de loterie permet aux individus de se procurer un billet et offre l'opportunité de remporter une propriété d'une telle valeur qu'aucun ne pouvait se permettre de l'acheter (Brenner, 1990). La vente de ces billets de loterie représente un moyen de financement pour répondre aux besoins de la colonie, mais aussi au besoin de distribuer des terres et habiter le territoire. Aux États-Unis, ces revenus ont contribué au financement du système de protection des côtes maritimes, à la construction d'églises ainsi qu'à celle d'institutions d'enseignement dont les universités Harvard et Yale (Brenner, 1990; Morton, 2003; Yorke, 2003). Bien qu'à cette époque la loterie n'est pas aussi populaire au Canada qu'aux États-Unis, elle fait tout de même l'objet de réglementation tant dans le Bas-Canada que dans le Haut-Canada.

À cette même époque, les jeux de cartes comme moyen de divertissement font leur entrée dans la colonie française. Ils atteignent une telle popularité qu'on dénombre 7200 jeux de cartes pour 8000 colons (Yorke, 2003). Devant la popularité grandissante de ce type de JHA, constatant les dommages financiers sérieux que ces derniers entraînent pour plusieurs individus en plus de la corruption et de la tricherie qu'ils engendrent, le gouvernement canadien décide dans un premier temps de réglementer les JHA, pour ensuite les prohiber complètement (Yorke, 2003).

1.1.2. Courants religieux et code criminel...

La seconde vague de l'histoire des JHA débute au 19^e siècle et correspond à la période de la construction du chemin de fer reliant l'Est et l'Ouest canadien ainsi qu'à l'époque de la ruée vers l'or dans le Nord canadien (Yorke, 2003). À ce moment, des loteries permettant de remporter des biens matériels plutôt que des lots en argent sont mises sur pied. Mais devant l'engouement croissant pour ces loteries, le haut et le bas Canada interdisent la vente de billets pour les tirages de biens (Morton, 2003).

Dans les années 1800, des divergences idéologiques sont déjà perceptibles entre le Québec (bas Canada) et le reste du Canada. Ces dernières s'illustrent notamment dans les perceptions que la population entretient à l'égard des JHA, perceptions grandement influencées par les courants religieux du temps. Alors qu'une vision des JHA enracinée dans le protestantisme domine au Canada anglais, au Canada français cette vision est plutôt ancrée dans le courant catholique (Morton, 2003). Bien qu'elles ne soient pas aux antipodes, les idées portées par chacune de ces doctrines religieuses au sujet des JHA sont très différentes. Les protestants s'opposent en majorité aux JHA « sur la base qu'il encourage l'égoïsme, qu'il va à l'encontre de l'idée d'un contrôle de la providence sur la vie humaine [soit l'idée que nos actes sont guidés par la volonté de Dieu] et mine la préservation des ressources » (Traduction libre: Morton, 2003, p. 9). L'approche catholique, adoptée par une majorité de francophones, laisse quant à elle place à l'idée que la perte de contrôle fait partie de la nature humaine (Morton, 2003). Ces divergences expliquent en partie pourquoi, alors que le

gouvernement vient tout juste de prohiber toute forme de JHA, notamment pour empêcher la classe ouvrière de se ruiner (Brenner, 1990), l'Église catholique, dans l'est du Canada, demande un amendement à la Loi afin d'autoriser les loteries sans lots en argent à des fins charitables. Cet amendement à la Loi laisse place à une ambiguïté qui permet alors à de nombreuses loteries privées de voir le jour. En 1892, le Code criminel canadien est amendé et toute forme de jeu de hasard et d'argent est désormais déclarée illégale sauf dans les situations suivantes : 1) dans le cadre d'œuvres de charité ou religieuses approuvées par la municipalité, 2) dans le cadre de carnivals, de foires ou expositions agricoles et 3) à l'intérieur d'hippodromes reconnus et approuvés par le gouvernement (Brenner, 1990; Morton, 2003). Cette prohibition quasi totale est fortement influencée par le courant moralisateur protestant véhiculant une vision du jeu associée au péché et au vice permettant d'acquérir par la chance et sans effort ce qui devrait l'être par le travail. Selon l'éthique protestante, le jeu contribuerait même à miner la stabilité économique puisqu'il engendre des profits, mais ne produit rien en retour (Morton, 2003).

Par ailleurs, les exemptions prévues à la Loi font l'objet de plusieurs débats au sein de la société, particulièrement l'exemption relative aux courses de chevaux autorisées dans les hippodromes réglementés par le gouvernement. Les courses de chevaux sont perçues par l'élite comme le « sport des rois » et comme le symbole de la suprématie de la cavalerie de l'Empire britannique. De surcroît, lorsque les preneurs de paris (*bookmakers*) laissent leur place aux appareils de pari mutuel, appareils qui calculent la redistribution des gains en fonction des mises de chacun, ce type d'appareils n'est accessible que durant la journée. Les individus de la classe ouvrière ne pouvant s'absenter du travail pendant la journée n'ont donc pas accès aux paris visés par cette exemption gouvernementale, sinon aux paris illégaux via les preneurs de paris. Cette situation engendre des accusations de discrimination qui sous-tendent que les paris sont acceptables pour l'élite fortunée, mais dommageables pour la classe ouvrière qui n'a pas les moyens financiers pour une telle activité (Morton, 2003). Une association se dessine alors entre le statut social et l'accès aux courses. L'exemption accordée à ce type d'activité crée une apparence de privilège accordé à l'élite.

1.1.3. La Première Guerre mondiale

Avec l'arrivée de la Première Guerre, une tolérance s'installe à l'égard des loteries et tirages de nature patriotique et philanthropique. En effet, le jeu est considéré comme le principal passe-temps des soldats. Le bingo est très populaire auprès de ces derniers, notamment dans les tranchées et lors des traversées transatlantiques (Morton, 2003). Une fois la guerre terminée, le retour des soldats à la vie civile est accompagné par une croissance marquée des activités de JHA.

Vers la fin de la guerre, des préoccupations de nature économiques encouragent les autorités à mettre fin aux courses de chevaux à l'exception d'une seule : la *King's Plate ran*. Après maints débats entre les partisans

des courses et les opposants issus du protestantisme, la commission se prononce en faveur de la poursuite des activités de certains hippodromes opérés par des « *gentlemen* » et dont l'intérêt réside davantage dans le sport que dans l'argent. La distinction entre les hippodromes autorisés ou non à poursuivre leurs activités se fera sur la base du statut des propriétaires et de la clientèle. Tout comme ce fût le cas au début de l'histoire des courses, ces dernières sont jugées acceptables pour l'élite et non pour la classe ouvrière.

Les clubs privés sont une seconde forme d'organisation accessible seulement aux membres de l'élite sociale. Ce type de club autorise les membres de prendre part à des activités de JHA à la condition que le club ne tire pas profit des paris faits entre individus. Chaque membre doit toutefois déboursier des frais d'adhésion et payer pour avoir le privilège de s'asseoir aux tables de jeu.

Les classes moins fortunées ont également accès à différents types de jeux, tels les machines à sous et les *punchboard* ou encore les loteries, *sweepstakes* et autres concours organisés par différentes compagnies. Bon nombre de ces concours visent une clientèle féminine et offrent comme lots, par exemple, des accessoires ménagers. Comme le mentionne Morton « c'est comme si la pauvreté augmentait le besoin de luxe et comme si le jeu offrait l'opportunité de fuir, d'améliorer son statut, son pouvoir de décision, et, par-dessus tout, la chance de gagner de l'argent qui serait autrement inaccessible » (Morton, 2003, p. 49).

1.1.4. La Grande Dépression

Les années 30 sont un marqueur important dans l'histoire des JHA. En effet, la Grande Dépression de 1929, engendrée par l'effondrement du marché boursier, a des conséquences dévastatrices non seulement sur les investisseurs, mais également sur l'ensemble de la population qui, en grande partie, se voit confrontée au chômage et à la pauvreté. La crise économique fait en sorte qu'un intérêt de plus en plus manifeste de la part de la population naît envers les JHA comme moyen pour tenter d'améliorer leur situation via la chance : les JHA sont porteurs de rêve. Morton (2003) présente une analyse intéressante du concept de chance : la chance peut sourire à tout le monde, sans égard à la classe sociale, au sexe, à la race, à l'âge et au niveau d'éducation. De plus, pour des gens dans la misère, le simple fait de vivre signifie s'exposer à des risques : la survie exige donc non seulement du courage, mais de la chance.

« Buying tickets and placing bets made a great deal of sense for people who recognize that everyday survival meant taking chances, and at times the act of living required not only courage but a great deal of luck » (Morton, 2003, p. 65).

Montréal devient à cette époque le centre des activités illégales de *bookmaking* (légal ou illégal) au Canada. Il y a également une effervescence des tirages associés à des causes permettant de remporter divers biens dont des voitures, voire même des maisons (Morton, 2003).

1.1.5. La Deuxième Guerre mondiale

Avec l'arrivée de la Deuxième Guerre, l'engouement pour les loteries à visées charitables des années 1930 continue de prendre de l'ampleur. Encore une fois, une tolérance s'observe à l'égard des JHA, particulièrement à l'égard des loteries visant à venir en aide aux organismes de bienfaisance reliés à la guerre. À cette époque, l'opinion publique fait une distinction claire entre les JHA acceptables, soit les loteries, les tirages et le bingo, perçus comme contribuant à l'effort de guerre, et les jeux commerciaux, tels les courses et le *bookmaking*, perçus comme un vice.

1.1.6. La légalisation du jeu

À partir des années 30, les JHA deviennent une des principales sources de revenus des organisations criminelles aux États-Unis. Ces liens entre JHA et monde criminel influencent la perception de la population quant à cette activité. Jusqu'après la Deuxième Guerre, les JHA se voient très investis par le crime organisé. Le *bookmaking* et les maisons de jeux sont les deux principales formes de revenus du crime organisé en lien avec les JHA. La corruption des forces policières, qui acceptent de se fermer les yeux sur certaines activités de JHA en échange d'argent, et l'apparence de conflits d'intérêts aux différents paliers de gouvernement soupçonnés d'infiltration par le crime organisé suscitent des inquiétudes au sein de la population qui y perçoit une menace à la démocratie. La différenciation qui se dessine entre JHA liés à la charité et à la cause patriotique et JHA reliés au crime organisé contribue à établir les paramètres du débat qui débutera dans les années 1950-60 autour de la légalisation des JHA. Alors que certains avancent la possibilité de légaliser les JHA afin d'en faire une forme de revenu pour les gouvernements, d'autres y voient une invitation au crime.

À partir des années 1960, la perspective morale fait place à une vision pragmatique et utilitariste. Si les JHA ne peuvent être arrêtés, aussi bien utiliser leur potentiel de revenus à des fins positives comme par exemple les besoins de l'État. Tel que ce fût le cas pour l'alcool, l'instauration de loteries gouvernementales offre l'opportunité de contrôler les JHA et d'empêcher que le crime organisé en tire profit. D'autant plus que les Canadiens prennent part à de nombreuses loteries et tirages instaurés à l'extérieur du pays, ce qui représente des millions de dollars qui pourraient être investis au Canada. Les besoins financiers énormes des gouvernements, particulièrement en matière de soins de santé, incitent à un changement de perspective quant aux loteries qui seront désormais perçues comme un moyen intéressant de générer des revenus (Morton, 2003).

En mai 1969, le Code criminel fédéral est amendé et il est désormais permis aux provinces d'instaurer des loteries afin de générer des revenus pour les finances publiques. Le Québec est la première province à instaurer sa loterie en 1970. L'ensemble des autres provinces auront la leur durant les années suivantes jusqu'en 1992 (Morton, 2003; Yorke, 2003). En 1985, les loteries deviendront de juridiction uniquement

provinciale. Le premier casino opéré par un gouvernement naîtra en 1990 à Windsor et le premier appareil de loterie vidéo apparaîtra l'année suivante, au Nouveau-Brunswick. En 1992, six provinces sur dix possèdent des appareils de loterie vidéo (Morton, 2003; Yorke, 2003).

En résumé, quatre principales raisons semblent avoir justifié la légalisation des JHA au Canada : l'incapacité à faire respecter la loi interdisant les JHA et les loteries, le besoin de conserver l'argent dépensé aux JHA par les citoyens à l'intérieur des frontières des états, l'utilisation des revenus issus des JHA au bénéfice de diverses causes sociales et finalement, le besoin des gouvernements de générer de nouveaux revenus (Barmaki, 2010).

1.1.7. Le jeu...une source de revenus pour l'État

La troisième vague de l'histoire des jeux identifiée par Yorke (2003) débute dans les années 1990 et se poursuit jusqu'à aujourd'hui. Elle se traduit par une explosion de l'offre, de l'accessibilité et des revenus générés par les JHA. En effet, les Canadiens ont dépensé 2,9 milliards dans les JHA opérés par l'État en 1992. En 1994, ce chiffre est passé à 5,3 milliards. En 2005, l'industrie des JHA au Canada représente 13 milliards de dollars par an (Azmiar, 2005). Le Québec se situe au deuxième rang des provinces, après l'Ontario, en ce qui a trait aux revenus bruts reliés aux JHA avec 2,6 milliards de dollars, ce qui représente 249\$ par adulte âgé de 19 ans et plus (Azmiar, 2005). Ces chiffres ne tiennent pas compte des JHA en ligne qui représenteraient, pour le Canada, de 5 à 15% d'une industrie mondiale qui génère des milliards de dollars (Azmiar, 2005). Les JHA sont donc sources de revenus majeurs pour les gouvernements, en plus d'être associés à de la création d'emploi tout en favorisant l'industrie touristique (Korn, Gibbins, & Azmiar, 2003; National Research Council, 1999; Suissa, 2005). Au surplus, la plus large part des personnes qui s'adonnent à cette activité le font sur une base récréative, sans conséquences négatives significatives, justifiant ainsi la poursuite de telles activités selon les autorités étatiques.

1.1.8. Le jeu, source de préoccupations de santé publique

Mais en fait, le tableau n'est pas univoque. Contrairement aux bénéficiaires étatiques de ces immenses profits, d'autres voix souligneront le pouvoir iatrogène des JHA auprès de certains sous-groupes populationnels.

À ce sujet, les études relèvent de nombreuses conséquences liées aux habitudes problématiques de JHA chez les adultes: a) problèmes de santé physique et mentale dont dépression, anxiété, détresse psychologique, suicide et abus de substances (Batterby, Tolchard, Scurrah, & Thomas, 2005; Ledgerwood, Steinberg, Wu, & Potenza, 2005; Newman & Thompson, 2007), b) conséquences sur le plan des relations conjugales et familiales dont colère, conflits, mensonges, perte de confiance, détresse psychologique chez

le/la partenaire, séparation, violence domestique, confusion des rôles, déception envers son parent joueur, absence de ce dernier et négligence parentale (Dickson-Swift, James, & Kippen, 2005; Downs & Woolrych, 2010; Kalischuk, 2010; Kalischuk, Nowatzki, Cardwell, Klein, & Solowoniuk, 2006; Lorenz & Yaffee, 1986), c) conséquences sociales dont conflits et bris de relation, au travail, absentéisme se manifestant par des retards, perte de productivité et perte d'emploi (Downs & Woolrych, 2010; Ladouceur, Boisvert, Pépin, Loranger, & Sylvain, 1994), d) des problèmes financiers tels que dettes, faillites (Downs & Woolrych, 2010; Grant, Scheiber, L., & Kim, 2010; Ladouceur et al., 1994; Ledgerwood et al., 2005), et e) une implications dans des activités criminelles comme des vols, fraude, etc. (Ledgerwood et al., 2005).

Plusieurs études ont démontré que les adultes ne sont pas les seuls à vivre des conséquences liées aux JHA. En effet, certains adolescents vivraient également des difficultés associées à leurs habitudes problématiques de JHA (Derevensky & Gupta, 2000; Dickson, Derevensky, & Gupta, 2002; Turner, MacDonald, Bartoshuk, & Zangeneh, 2008; Van Hamel, Derevensky, Takane, Dickson, & Gupta, 2007; Fisher, 1993; Shaffer & Hall, 1996; Huang & Boyer, 2007). Ces dernières ont trait relativement aux mêmes sphères de vie que chez l'adulte : a) la santé physique et psychologique (stress, culpabilité, déprime, idéations suicidaires, risque de commettre un suicide, difficulté sur le plan de la consommation d'alcool ou de drogues) (Tremblay, Stinchfield, Wiebe & Wynne, 2010; Nower, Gupta, Blazczynsky & Derevensky, 2004; Shaffer, Labrie, Scanlan & Cummings, 1994; Winters & Anderson, 2000), b) les relations familiales (plaintes de la famille, cacher ses habitudes de JHA, difficultés familiales diverses) (Tremblay, Stinchfield, Wiebe & Wynne, 2010; Shaffer, Labrie, Scanlan & Cummings, 1994), c) les activités sociale, professionnelle et académique (manquer ou abandonner une activité en raison des JHA, manquer des rencontres avec des amis, difficultés dans les amitiés en raison des JHA, retard, absentéisme, ennuis, obligations négligées) (Tremblay, Stinchfield, Wiebe & Wynne, 2010; Shaffer, Labrie, Scanlan & Cummings, 1994), d) la situation financière (dettes, difficultés à les rembourser) (Tremblay, Stinchfield, Wiebe & Wynne, 2010; Shaffer, Labrie, Scanlan & Cummings, 1994) et e) la criminalité (le vol d'argent ou d'objets pour jouer) (Tremblay, Stinchfield, Wiebe & Wynne, 2010; Gupta & Derevensky, 1998; Blazczynsky & Silove, 1996; Shaffer, Labrie, Scanlan & Cummings, 1994).

1.1.9. Vers une vision individualiste et médicale

Ces conséquences négatives des JHA peuvent être comprises ou expliquées à partir de différents paradigmes, dont les deux pôles sont d'une part l'individu pathologique, incapable de se contrôler et d'autre part, une société ayant un impact délétère sur une portion de ses citoyens.

La vision médicale qui est actuellement dominante s'appuie sur le constat que des personnes sont plus susceptibles d'être « victimes » du jeu. En effet, certains groupes apparaissent comme plus susceptibles de prendre part aux jeux de hasard et d'argent, de vivre des conséquences négatives reliées à ces derniers et

de développer des habitudes problématiques de JHA. C'est notamment le cas, par exemple, de gens de classe économique défavorisée pour qui l'espoir d'une qualité de vie meilleure représente à la fois une motivation pour prendre part à des activités de JHA, mais également un élément important de vulnérabilité. Bien que cette vulnérabilité soit multifactorielle (individu, communauté, société, etc.), nous assistons à une forte tendance à adopter une approche médicale des comportements problématiques de JHA et à réduire les difficultés liées à ces derniers à une pathologie individuelle (Barmaki, 2010; Bernhard, 2007; Suissa, 2005, 2008). Cette vision incite à considérer l'individu comme seul responsable de ses difficultés et à déresponsabiliser la collectivité vis-à-vis de cette problématique (Suissa, 2005).

Cette tendance à adopter une vision médicale du jeu problématique débute en 1957, avec la fondation du mouvement des *gamblers anonymes*, mouvement qui reçoit déjà à l'époque l'aval des autorités médicales et qui adhère au concept de maladie pour expliquer les difficultés liées aux JHA. Cette tendance se poursuit jusqu'en 1980, avec l'entrée du jeu pathologique comme désordre du contrôle des impulsions dans la troisième édition du Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM-III) (Suissa, 2008; Bernhard, 2007). Ce premier diagnostic de jeu pathologique est essentiellement le fruit des observations cliniques du Dr. Robert Cluster, psychiatre et pionnier sur le plan clinique des difficultés liées au jeu (Bernhard, 2007; National Research Council, 1999). La recherche empirique dans le domaine est alors pratiquement inexistante. Puis, le champ se développe davantage sur les plans empirique et clinique avec la contribution de Richard Rosenthal, médecin, et Henry Lessieur, psychologue (Bernhard, 2007). Les critères diagnostiques se raffinent ensuite sur la base de certaines associations faites entre le domaine de la dépendance et de l'abus de substances et celui des JHA et après consultation de professionnels œuvrant dans le domaine. En 1987, Lessieur et Blume développent le *South Oak Gambling Screen* (SOGS), instrument d'évaluation des habitudes de JHA s'appuyant essentiellement sur les critères du DSM. Nonobstant le fait que le jeu pathologique ait migré vers une nouvelle catégorie diagnostique, les addictions comportementales (APA, 2013), les critères du DSM-IV sous forme de questionnaire (Stinchfield, 2003) et du SOGS (Lessieur & Blume, 1987) sont les principaux instruments d'évaluation des habitudes de jeux dans la majorité des études menées dans le domaine jusqu'à ce jour (Shaffer, Hall, & Vander Bilt, 1997) et ce, tant chez les adultes que chez les adolescents (DSM-IV-J, SOGS-RA). Ainsi, « malgré le nombre impressionnant de recherches sur le *gambling*, le regard dominant sur cette condition passe principalement par la pathologie tout en mettant en veilleuse les facteurs macrocontextuels explicatifs de nature politique, historique, culturelle et psychosociale dans la construction d'un tel discours » (Suissa, 2005). Or, le fait de considérer les habitudes problématiques de JHA comme une pathologie individuelle ou à l'inverse comme le dommage collatéral d'un outil de développement économique (donc un problème plus social qu'individuel), n'aura certes pas les mêmes impacts en termes de responsabilité de la santé publique.

1.1.10. La situation spécifique des adolescents

La situation spécifique des adolescents met en lumière cette fracture conceptuelle. Même si plusieurs auteurs semblent vouloir appliquer une vision médicale (i.e. pathologisante) pour expliquer les comportements de JHA, la réalité de l'expérience de JHA des jeunes ne semble pas tout à fait s'imbriquer dans ce point de vue. Tout d'abord, la mesure même de la prévalence du « trouble » comporte diverses lacunes scientifiques. Ensuite, la base expérientielle des comportements de JHA chez les adolescents n'est que peu ou pas considérée dans la compréhension des comportements excessifs de jeu. Cette compréhension s'appuie trop sur une conception des troubles développée auprès d'adultes. Est-ce que malgré une apparence de « trouble » lié aux JHA, ces comportements pourraient être porteurs de significations autres du point de vue des adolescents ? Ces deux points sont ici développés.

Tous les adolescents qui prennent part à des JHA ne vivent pas des conséquences négatives en lien avec cette activité. En Amérique du Nord, des taux de prévalence oscillant entre 4,1% et 20% ont été relevés pour le jeu à risque chez les adolescents et des taux variant de 0,3% à 11% en ce qui a trait au jeu dit pathologique probable² ou problématique (Martin, Gupta & Derevensky, 2009; Rainone et Gallati, 2007; Huang et Boyer, 2007; Welte, Barnes, Tidwell & Hoffman, 2007; Bergevin, Gupta, Derevensky et Kaufman, 2006; Hardoon, Gupta et Derevensky, 2004; Hardoon & Derevensky, 2002; Jacobs, 2000; Derevensky & Gupta, 2000; Ladouceur, Boudreault, Jacques & Vitaro, 1999; National Research Council, 1999; Gupta & Derevensky, 1998; Shaffer & Hall, 1996). Généralement, les taux de prévalence d'habitudes dites problématiques avec les JHA chez les adolescents relevés dans la littérature sont de deux à trois fois plus élevés que dans la population adulte (Ladouceur, Ferland, Poulin, Vitaro, & Wiebe, 2005). Ces taux présentent cependant une grande variabilité. Cette disparité peut avoir de nombreuses explications : 1) la divergence dans les tranches d'âge des échantillons combinés aux concepts d'âge de majorité et à la législation entourant les JHA; 2) les différents instruments de mesure utilisés ainsi que les différents termes et catégories retenus pour définir le jeu dit pathologique probable, problématique ou à risque (Hardoon & Derevensky, 2002); et 3) les lacunes sur le plan conceptuel pour définir les habitudes problématiques de JHA chez les adolescents.

Les variations dans l'âge d'atteinte de la majorité au Québec, ailleurs au Canada et aux États-Unis, de même que les différences dans les dispositions légales font ressortir l'importance de tenir compte du contexte dans lequel les études sont réalisées. Par exemple, au Québec, il est interdit aux jeunes âgés de moins de 18 ans de prendre part à des JHA. Cette réglementation est encadrée par l'État lui-même en ce qui a trait aux JHA étatisés (ex. : loteries, bingos, appareils de loterie vidéo, casinos) et par le Code criminel canadien en ce qui

² Le terme pathologique probable est employé ici afin de respecter la terminologie utilisée dans l'ETADJES et ne reflète aucunement la perspective de l'auteur.

concerne les JHA privés (ex. : paris sur internet, paris sportifs, jeux d'habiletés et autres JHA) (Martin, Gupta & Derevensky, 2009). Ailleurs au Canada et aux États-Unis, l'âge de la majorité et à l'accès aux JHA varie: elle peut atteindre 21 ans à certains endroits. Donc, une étude portant sur les habitudes de JHA chez des adolescents au Québec dont l'échantillon serait constitué selon les paramètres américains de l'âge de la majorité située à 21 ans présenterait probablement des taux de participation aux JHA et de difficultés différents d'une recherche qui porterait sur les jeunes âgés entre 12 et 17 ans. La définition opérationnelle du terme adolescent est donc centrale pour interpréter adéquatement les résultats. Ce risque transparait clairement dans une étude rapportant des taux de jeu problématique, ou dit pathologique probable, chez les adolescents de 3,4% à 6%. Or, cette recherche a été réalisée auprès d'étudiants de cégeps de la région de Montréal dont la moyenne d'âge est de 18,5 ans (Derevensky & Gupta, 2000). Donc, considérant les divergences dans la législation entourant l'âge de la majorité et la réglementation autour des JHA, une attention particulière doit être accordée au contexte dans l'analyse des taux de prévalence rapportés. Les éléments macrocontextuels doivent nécessairement être considérés. Mais certaines difficultés résultent également de la démarche de recherche.

Sur le plan de la mesure, les instruments utilisés classifient souvent la sévérité des habitudes de JHA selon des catégories différentes (Jacobs, 2000; Shaffer & Hall, 1996). En plus de rendre difficile la comparaison entre les études, cela engendre de la confusion. Les catégories se définissent habituellement ainsi : 1) l'absence de difficulté avec les JHA est souvent classifiée sous les termes : *pas de problème avec le jeu, très peu de problème avec le jeu et niveau 1*; 2) le niveau de sévérité intermédiaire est représenté par des termes tels que *jeu à risque, joueur pathologique potentiel, joueur problématique, joueur en transition et niveau 2*; le niveau de sévérité le plus élevé est habituellement défini par des termes tels que *jeu problématique, joueur pathologique probable, joueur compulsif probable, joueur à haut risque, et niveau 3*. Fait à noter, selon l'instrument et le système de classification choisis, l'appellation joueur problématique peut représenter deux niveaux de sévérité, soit le niveau intermédiaire ou le niveau le plus élevé (Shaffer & Hall, 1996), ce qui contribue à générer une confusion au plan conceptuel.

Outre les divergences dans les catégories, un même instrument est parfois utilisé avec un seuil de classification différent quant aux degrés de sévérité. C'est notamment le cas dans les études de Ladouceur, Boudreault, Jacques et Vitaro (1999) et de Derevensky et Gupta (2000) qui ont toutes deux utilisé le SOGS-RA avec des seuils respectifs de 5 et de 4 pour délimiter la catégorie « joueur pathologique probable ».

En ce qui concerne les lacunes au plan conceptuel, il ressort que les études actuelles s'appuient sur des outils issus de l'observation des adultes soit le DSM-IV-J (*juvenile*), le DSM-IV-MR-J (*multiple choice – juvenile*) et le SOGS-RA (*revised for adolescents*). Cette transposition des instruments à la réalité des

adolescents pourrait faire en sorte que la prévalence du phénomène soit surestimée. C'est ce que révèle l'étude de Ladouceur et ses collègues (2005) qui, au terme d'une entrevue en profondeur, ont observé que 75% des adolescents classifiés comme ayant des difficultés avec les JHA après une évaluation au moyen du SOGS-RA ne présentaient pas ce type de difficultés.

En résumé, tel qu'il n'est pas rare de le constater dans les domaines d'études relativement récents comme les JHA chez les adolescents (Shaffer, Hall & Vander Bilt, 1997), une certaine imprécision règne sur le plan conceptuel lorsqu'il s'agit de désigner ce à quoi correspondent réellement des habitudes problématiques de JHA chez les adolescents et cela entraîne des conséquences majeures sur l'évaluation des taux de prévalence. À cet effet, Shaffer et Hall (1996) estiment que « toute tentative d'estimation de la prévalence d'un trouble chez les adolescents dépend de l'interaction entre 1) l'instrument de mesure et les méthodes employées pour construire l'indice de prévalence et 2) le contexte social qui influence la signification et l'expérience de l'acteur.

Ce deuxième point demeure à ce jour le moins documenté. En effet, la majorité des études réalisées dans le domaine des JHA chez les adolescents de sont nature quantitative. Une revue de la littérature effectuée par Blinn-Pike, Worthy et Jonkman (2010) relève que sur 137 études portant sur les habitudes de JHA chez les jeunes âgés de 9 à 21 ans, 103 présentent des devis quantitatifs. Cette majorité de devis quantitatifs fait en sorte que la perception de l'expérience et du vécu des adolescents présentant des habitudes problématiques de JHA, sur un plan qualitatif, est relativement absente des études sur le sujet, mais également des modèles explicatifs de cette problématique (Cronce, Corbin, Steinberg & Potenza, 2007). L'expérience est un aspect qui aurait pourtant le potentiel d'ajouter une dimension intéressante aux modèles existants. Elle permettrait d'amener une analyse complémentaire aux connaissances actuelles en accédant aux expériences, aux significations et au sens attribués au JHA par les jeunes eux-mêmes.

Parmi les travaux s'inscrivant dans la perspective de l'acteur, Reith et Dobbie (2011) ont rétrospectivement exploré les premières expériences avec les JHA de 50 adultes joueurs problématiques. Leurs résultats mettent en lumière que les habitudes de JHA prennent naissance à travers un processus complexe d'observation et d'apprentissage via des interactions avec l'entourage. Ils ont observé que les premières expériences de JHA sont associées à plusieurs bénéfiques dont le fait de gagner le respect et l'estime de ses pairs, l'intégration à un groupe et l'accès à un statut social particulier. Ces résultats ressortent également de l'étude de Calado, Alexandre et Griffiths (2014) qui, à la suite de groupes de discussion menés auprès d'adolescents et de jeunes adultes, ont observé que le prestige social, le plaisir et les gains financiers sont les parmi les principales motivations à jouer. Une étude qualitative longitudinale réalisée par Kristansen, Trabjerg et Reith (2015) auprès de 52 adolescents et jeunes adultes danois révèle également l'importance

du statut social et de l'appartenance au groupe de pairs comme motivation pour s'initier aux JHA. Les auteurs de cette étude, qui s'inscrit dans une perspective interactionniste, soulignent à quel point les valeurs et normes partagées au sein d'un groupe de pairs peuvent agir comme moteurs dans l'initiation aux JHA et comment le sens du comportement de jeu se construit à travers les interactions avec l'environnement. Ces études recensent donc des sources motivationnelles diverses aux JHA, en y soulignant entre autres, l'importance du contexte social. Cependant, il demeure difficile de comprendre la persistance des comportements de JHA chez l'adolescent, lorsqu'ils s'accompagnent de difficultés importantes. De fait, les jeunes identifiés comme ayant des problèmes avec les JHA, se retrouvent très peu dans les centres de traitement (Tremblay et al., 2014). Cette situation ne peut se comprendre sans tenir compte du contexte social et culturel des adolescents et du rôle des JHA dans les représentations qu'ils ont d'eux-mêmes et de leur univers social. Or, cette compréhension est essentielle pour développer des stratégies d'intervention qui répondent mieux à leurs préoccupations et qui s'appuient sur une perspective plus large qu'un point de vue uniquement médical.

1.2. Objectifs de la thèse

La présente thèse porte sur les JHA d'adolescents considérés comme présentant des habitudes problématiques. Son but est de mieux comprendre le sens accordé aux comportements de JHA au regard du contexte social. Elle tente d'apporter des éléments de réponse à la question suivante : quelles sont les rationalités sous-jacentes aux comportements de JHA d'adolescents considérés comme manifestant des habitudes problématiques sur ce plan? Cet objectif général repose sur quatre objectifs spécifiques, ciblant toujours la même population, soit les jeunes identifiés comme ayant des problèmes importants avec les JHA:

1. Comprendre leurs premières expériences de JHA ainsi que leur évolution;
2. Situer les expériences de JHA à l'intérieur de leur contexte (contexte social de jeu, partenaires de jeu, perception de l'entourage, etc.);
3. Décrire les bénéfices et les conséquences négatives liés aux JHA;
4. Décrire leur perception quant au degré de sévérité de leurs habitudes de JHA.

1.3. Compléments d'information

La prochaine section présente des précisions quant aux définitions des principaux concepts de la thèse ainsi qu'au sujet de la méthodologie de recherche n'ayant pu être abordés dans le cadre des articles.

1.3.1. Concepts centraux

Le concept central de la présente étude est celui de **jeux de hasard et d'argent**. Ces derniers se définissent ici par l'ensemble des activités de jeux, paris ou gageures pour de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur pour gagner de l'argent ou remporter quelque chose d'autre qui a de la valeur (Tremblay, Stinchfield, Wiebe, & Wynne, 2010).

Le second concept important est celui **d'adolescence**. Puisque les mesures législatives varient d'une province à l'autre et d'un pays à l'autre quant à l'âge de la majorité et donc quant à l'accessibilité aux JHA dont la participation est légiférée par l'état (ex : casino, loteries, appareils de loterie vidéo), il est important de définir précisément la population à laquelle réfère ici le concept d'adolescence. L'adolescence sera ici considérée comme la période de vie se situant entre les âges de 12 à 17 ans³.

1.3.2. Précisions méthodologiques

Cette thèse s'appuie sur une analyse secondaire de données collectées dans le cadre d'un projet de recherche pancanadien dont l'objectif était le développement et la validation de l'Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents (ICJA) (annexe 1) un instrument d'évaluation des habitudes de JHA chez les adolescents (Tremblay et al., 2010).

L'objectif initial de l'étude de validation de l'ICJA était de recruter 120 adolescents (30 par catégorie de sévérité de la version expérimentale de l'instrument) afin de procéder aux analyses menant à la validation de l'ICJA. Or, au terme d'une première démarche de recrutement se déroulant dans des écoles secondaires du Manitoba et du Québec (n=2394), les chercheurs du projet original ont été en mesure de détecter, au terme d'une entrevue semi-structurée réalisée auprès de 109 des 2394 adolescents ayant accepté de prendre part à cette dernière, seulement deux participants considérés comme présentant des difficultés avec leurs habitudes de JHA (Wiebe, Wynne, Stinchfield et Tremblay, 2007). Ainsi, en raison de difficultés importantes de recrutement d'adolescents considérés comme présentant des difficultés sur le plan de leurs habitudes de JHA, des centres de traitement de la toxicomanie et des centres jeunesse du Québec ont été sollicités afin de collaborer au recrutement dans le cadre de ce projet. Au total, 15 établissements ont participé au recrutement (13 au Québec et deux en Ontario). Les nouveaux usagers de chaque centre étaient dépistés à l'aide du South Oak Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) (Winters, Stinchfield, et Fulkerson, 1993), un instrument de mesure de la sévérité des habitudes de JHA adapté pour les adolescents. Tous les jeunes obtenant un score de 3 ou plus au SOGS-RA se voyaient offrir de participer à la recherche.

³ Un des participants à l'étude a eu 18 ans quelques mois avant sa participation à l'étude alors qu'il était en thérapie interne. Puisque l'entrevue se voulait rétrospective et que l'encadrement dont il bénéficiait faisait en sorte qu'il n'avait pas accès aux JHA, le participant a été inclus dans l'étude.

Au total, 1 223 adolescents ont complété le SOGS-RA. De ce nombre, 63 ont obtenu un score de 3 ou plus et 41 ont concrètement participé à l'entrevue de recherche. De ces 41 participants, deux ont dû être exclus en raison de doutes sérieux sur la validité des résultats. Au terme de l'étude de validation, 31 de ces adolescents présentaient un profil de sévérité élevé au regard de leurs habitudes de JHA selon l'échelle de sévérité des habitudes de JHA de l'ICJA.

Alors que le projet initial prévoyait non seulement le développement et la validation d'un instrument d'évaluation des habitudes de JHA chez les adolescents, mais également l'analyse en profondeur de l'expérience des jeunes vivant des difficultés sur ce plan afin d'améliorer les modèles conceptuels existants, ce deuxième objectif n'a pu être atteint en raison des difficultés de recrutement rencontrées. La thèse porte donc sur l'expérience de ces 31 adolescents considérés comme ayant des habitudes problématiques de JHA. Elles ont été récoltées dans le cadre d'entrevues semi-dirigées (annexe 2) conduites par des interviewers expérimentés entre mars 2008 et juin 2009. Les limites inhérentes à l'utilisation de données secondaires dans le cadre d'une étude qualitative sont traitées dans les articles de la thèse.

1.3.3. Considérations éthiques

Puisque ce projet consiste en des analyses secondaires de données rendues anonymes, il a bénéficié d'une exemption éthique du comité d'éthique de la recherche de l'Université Laval (CERUL) en date du 18 décembre 2012. Le projet a par ailleurs reçu une approbation éthique finale du comité d'éthique de la recherche en dépendances le 17 décembre 2012.

Chapitre 2 - Problem Gambling Among Adolescents: Toward a Social and Interactionist Reading

Problem Gambling Among Adolescents: Toward a Social and Interactionist Reading⁴

Annie-Claude Savard, doctorante, École de service social, Université Laval

Joël Tremblay, Ph. D., Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Daniel Turcotte, Ph. D., École de service social, Université Laval

Résumé

Les approches mises de l'avant dans la conceptualisation des habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent (JHA) à l'adolescence se distinguent sur deux aspects. Premièrement, par la nature des variables impliquées dans la conceptualisation du phénomène; la plupart des approches intègrent principalement des variables de nature individuelle dans leur modélisation alors que les variables de nature sociales sont encore peu prises en compte. Le deuxième aspect concerne la distinction entre déterminisme et interactionnisme : plusieurs approches semblent s'inscrire dans un courant déterministe et peu d'entre elles s'avèrent considérer l'individu comme un acteur social dynamique et en interaction avec son environnement. L'objectif de cet article est de poser les jalons conceptuels à la réalisation de travaux ultérieurs qui s'inscriraient dans une approche davantage sociologique et interactionniste. Pour se faire, les perspectives théoriques les plus utilisées dans la conceptualisation du phénomène seront analysées à la lumière des deux aspects sur lesquels ils se distinguent. Une nouvelle perspective d'analyse sera ensuite présentée : la Théorie Générale de la Rationalité (TGR) de Raymond Boudon. La TGR propose un renversement de perspective qui s'intéresse à l'acteur social ainsi qu'aux variables de nature sociale davantage qu'à la psychologie de l'individu. En ce sens, elle permet l'apport d'un point de vue jusqu'ici encore peu exploré dans l'analyse des habitudes problématiques de JHA à l'adolescence.

Mots-clés : jeux de hasard et d'argent chez les adolescents, modèle théorique, sociologie, interactionnisme, théorie générale de la rationalité

Abstract

There are two aspects that distinguish the approaches used to conceptualize problem gambling in adolescence. The first aspect concerns the type of variables involved in conceptualizing the phenomenon: most approaches integrate variables of an individual nature in their modelling and give little consideration to social type variables. The second aspect concerns the distinction between determinism and interactionism:

⁴ Article publié dans la revue *International Gambling Studies*, 15 (1), 2015, 39-54

many of the approaches seem to follow a determinist line of thinking and few consider people as social actors in interaction with their environment. Consequently, this article aims to conceptually prepare the ground for later studies that will adopt a more sociological and interactionist approach. To do so, the theoretical perspectives that are most commonly used in conceptualizing the phenomenon will be analysed by way of the two above aspects. A new analysis perspective will then be presented, namely the general theory of rationality (GTR) by Raymond Boudon. The GTR proposes a theoretical reversal to other approaches by focusing on social actors and variables of a social nature rather than on a person's psychology. In this sense, the theory adopts a viewpoint that has not been greatly employed in the analysis of adolescent problem gambling.

Keywords : youth gambling, theoretical model, sociology, interactionism, general theory of rationality

Introduction

A close look at the history of gambling reveals that, over time, it has been associated with different meanings and social functions, including entertainment, vice, sin, charitable actions, symbols of social status, criminal acts, support for the war, hope for a better life, a source of colonial financing or state revenue, and the genesis of an economic crisis (Brenner, 1990; Morton, 2003; Yorke, 2003). Examining these meanings leads us to analyze two major aspects. The first aspect comprises a vast range of factors that go into the conception of gambling. Certain approaches adopt a more individualist perspective whereas the conceptualization of others comprises variables of a social nature. For instance, considering gambling as a sin or vice stems from a more individualist conceptualization of the phenomenon, whereas seeing it as a way of attaining a better life or providing revenue for the state derives from more social representations. The second aspect of the analysis involves the role accorded to people as social actors. It reflects the degree of determinism or interactionism that an approach employs to conceptualize gambling. On the one hand, people's behaviour is considered to be the result of external or internal forces over which they have little control: this is known as determinism. In this school of thought, people's behaviour is exclusively explained by underlying, prior elements (e.g., socialization processes, structural constraints, genetics components). The objective of a behaviour, the purpose attributed to it by the actor, is secondary and has little explanatory potential (Assogba, 1999; Boudon, 1977, 2007, 2009, 2011). Even though some theories are more deterministic than others, actors' freedom of choice and independence are rarely taken into account (Assogba, 1999; Boudon, 1977, 2007, 2009, 2011). This is the case, for example, when gambling is considered to be a vice or illness. On the other hand, people can also be seen as social actors who have a capacity to choose and who interact with their environment: this is known as interactionism. Here, social actors are in constant interaction with the elements of the social environment that surrounds them, and it is through these interactions that the meaning of their actions is

constructed. They are not passive agents whose meaning behaviors are solely the product of social and intrapsychic influences. Rather, they have interpretive and decision-making abilities which stem from the experiences they have acquired in their social context (Le Breton, 2008). Behaviour is thus seen here as being oriented towards a goal, people having intentions and a certain independence. People realize behaviour by way of the means available to them in their social environments (Assogba, 1999; Boudon, 1977, 2007). This would be the case when gambling is considered to be a charitable action or seen as participation in a war effort. The history of conceptualizing gambling thus began with two main analysis perspectives, sometimes integrating variables of an individual nature, and sometimes social. Moreover, it would seem that present studies of the conceptualization of problem gambling, primarily follow a determinist line, and those individual-related variables play a preponderant role⁵. This is notably the case of Barmaki (2010), who points out that the gambling phenomenon is above all seen as a personal problem, namely a personal responsibility rather than a social problem. Reith (2007) makes the same observation, noting that very few social theoreticians have studied this question. Suissa (2005) notes moreover that “people’s conception of gambling and the forms it has taken have varied over time, these forms being related to social reactions that have differed according to social actors and classes, as well as to economic, historical, and political contexts. Viewed from this angle, could gambling be seen as a social problem that is constructed over time rather than as a pathology or illness?” Even though the recent social movement to promote responsible gambling policies (Blaszczynski, 2004, 2011) has been making various institutions, especially political ones, more aware of the role that they can play in gambling prevention, a more complete understanding of gambling would nonetheless require that we look at problem gambling as a social dilemma where people are considered to be social actors and where social variables are taken into account. To do so, a more interactionist perspective should be promoted and particular attention must be accorded to the social context in which gambling behaviour arises and evolves.

The aim of the present article is to lay a conceptual foundation on which work can be conducted. The theoretical perspectives that are most commonly used to explain the development and persistence of problem gambling in adolescence are analyzed. These perspectives will be examined from the angle of the bioecological model (Bronfenbrenner, 2005; Bronfenbrenner & Morris, 1998, 2006) so as to determine the scope and diversity of the variables seen here. This model is chosen as the analysis framework because it stresses the importance of taking into consideration people’s characteristics, the particularities of the social context in which they evolve, and the interaction between these two. Our examination will likewise take into account the second aspect of the analysis, namely the role accorded to people as social actors possessing

⁵ It is important to specify that a theory can comprise many social variables in its conceptualization and still be very deterministic. In other words, deterministic theories are not solely based on individual variables. That being said, most of the gambling theories seen here are both deterministic and comprised of a preponderance of individual-related variables.

freedom of choice in given circumstances, and thus of the degree of each model's determinism or interactionism. This analysis will be followed by a proposal for a new perspective in problem gambling among adolescents: the general theory of rationality (GTR) by Raymond Boudon.

Bioecological analysis of explanatory models of problem gambling in adolescence

According to the bioecological model, people's development is not solely shaped by their environment, nor is it simply determined by their personal characteristics; rather it stems from the combination of these factors and continues to do so all throughout life (Bronfenbrenner, 1979; Bronfenbrenner & Morris, 2006). A person is a growing entity evolving in different environments which he or she helps to build (Bronfenbrenner, 1979, 2005). Humans develop bidirectional interaction processes between themselves and their environments. Through these processes, people become active agents in their development, behaving as social actors rather than as the product of their environment. The interaction process, which is at the centre of the bioecological model, is thus similar to that of the interactionist perspective. Their environment is composed of the different systems in which people evolve: the ontosystem (biological and psychological characteristics), microsystem (immediate environment), mesosystem (interaction between microsystems), exosystem (indirect influence on people, e.g., the law), macrosystem (values, culture, and political, social, and economic ideals), chronosystem (history of one's personal and social development) (Bronfenbrenner, 1979, 2005). This conceptual modelling will be employed to analyze the main models that are used to explain problem gambling in adolescents.

The models examined in our analysis were identified by Blinn-Pike and colleagues (2010) as being those most often used to explain adolescent gambling: the neurodevelopmental model, Jacob's general theory of addictions, the cognitive-behavioural approach, the pathways model, the general model of adolescent risk behaviour, the social learning theory, and the theory of planned behaviour.

Neurodevelopmental model

People's biological characteristics (ontosystem) are at the centre of this model's understanding of problem gambling. Even though the authors acknowledge the potential influence of the socio-cultural environment, the supporters of this model postulate that the changes that take place at the biological level put adolescents at greater risk of becoming addicted to gambling (Chambers, Taylor, & Potenza, 2003; Grant, Chambers, & Potenza, 2004). The changes in question refer to the development of the monoaminergic frontal cortical and subcortical systems of the brain, which are associated with motivation, impulsiveness, and addiction. These neurodevelopmental changes, which are directly linked to impulsiveness and the craving for strong sensations, would seem to make adolescents more likely to adopt at-risk behaviours and become addicted (Chambers & Potenza, 2003; Grant et al., 2004). Because this explanation of behaviour is based on internal

components over which people have no control, the model is considered essentially deterministic and based on variables of an individual nature.

General Theory of Addictions

The general theory of addictions (Jacobs, 1986) also accords a central role to factors of an ontosystemic nature. Even though the authors of this theory evoke microsystem elements such as traumatic influences in childhood and certain aspects of the family history, their explanation of addiction depends primarily on the psychological condition engendered by these trauma and on the strategies developed by people to face them. According to Jacobs (1986), two ontosystemic factors must be present concomitantly and interact for people to be predisposed to addiction: 1) a physiological state at rest that is characterized by an under- or over-stimulation; and 2) psychological tendencies stemming from developmental and social experiences during childhood that are expressed through feelings of inferiority, rejection, and insecurity. In reaction to these factors, some people adopt behaviour that results in addiction (Gupta & Derevensky, 1998b; Winters, Arthur, Leitten, & Botzet, 2004). Our understanding of the model, despite its brief reference to the microsystem, is that people's psychological predispositions and physiological state (ontosystem) are active ingredients in the development of problem gambling. People's behaviour seems here to be more determined by their psychological and physiological state. Our analysis accordingly leads us to classify this theory as being more deterministic. Such notions as social actors and their autonomy are likewise absent.

Cognitive-Behavioural Model: A reformulated biopsychosocial perspective

A bioecological analysis of the biopsychosocial version of the cognitive-behavioural model proposed by Sharpe (2002) highlights the role of the cognitive processes in the development of problem gambling. The reinforcement response, cognitive distortion, and adaptation strategies are considered to be cognitive characteristics central to the conceptualization of gambling. Despite the fact that this model acknowledges the role played by the circle of family and friends (microsystems), it primarily sees gambling behaviour as being acquired through reinforcement resulting from an increased arousal level and the financial advantages related to winning. The reinforcement response and beliefs about luck and one's abilities are all aspects of the model that refer directly to the cognitive process and the ontosystem. As for the gambling environment, which is likely to engender a desire to gamble through operant conditioning, it refers to the microsystem.

In this model, the probability that people will adopt gambling behaviour is influenced both by their personal characteristics and by the presence of certain individual and social risk factors, namely: genetic and psychological vulnerability, attitude of friends and family, accessibility to gambling, early episodes of gambling (Sharpe, 2002). These biopsychosocial perspective of the cognitive-behavioural model meets the biopsychosocial perspective of gambling proposed by Griffiths and Delfabbro (2001). Even though the

cognitive process plays a dominant role here, the cognitive-behavioural model can integrate the conceptualization of variables from other systems, such as the exosystem and family microsystem. The nature of this model, like the preceding models, remains rather deterministic. Gambling behaviour would seem here to be the result of conditions preceding the action rather than the result of a process in which people are interacting with their environment as social, partly autonomous actors. According to our analysis however, the cognitive-behavioural model is less deterministic than the preceding models.

Pathways Model

The pathways model's name refers to the different levels of systems in its conceptualization: the ontosystem (impulsiveness, self-esteem, psychopathology, depression, anxiety); microsystem (association with a deviant peer group, family difficulties); exosystem (legislation, accessibility, availability); and microsystem (acceptability). This model suggests that there are three profiles for problematic, adolescent gamblers (Nower & Blaszczynski, 2004). The three types of gamblers have two elements in common: 1) gambling is often readily available and accepted (exosystem and microsystem), and 2) there are similarities in the cognitive processes, cognitive distortions, and reinforcement responses (ontosystem) (Gupta et al., 2013). It is primarily the ontosystemic components that distinguish the three types of gamblers.

Behaviourally conditioned gamblers are essentially motivated by the lure of easy money or the social nature of gambling. Their gambling behaviour is more closely linked to positive and negative reinforcement and erroneous beliefs. This behaviour is sometimes recreational and sometimes excessive. The development of gambling behaviour in these people helps to facilitate social life (microsystems), to create a feeling of belonging, and to relieve boredom (Nower & Blaszczynski, 2004). Emotionally vulnerable gamblers are often characterized by a depressive or anxious state and are looking for a way to flee painful experiences of abuse or negligence. They have little or no family or social support (microsystem), low self-esteem, and low self-efficacy expectations. Antisocial, impulsive, or biologically predisposed gamblers (Gupta et al., 2013) share several characteristics with vulnerable gamblers at the emotional level, but show evident signs of psychopathology during childhood and neurological dysfunctions that predispose them to seek out intense sensations. They present a high degree of impulsiveness and an inclination toward substance use, and are more likely to have attention deficit disorder and display antisocial behaviour. Much of the behaviour adopted by these young people, including gambling, is meant to respond to the need for immediate gratification.

Even though the model makes reference to macrosystemic and exosystemic factors, these factors are the same for all types of gamblers and have not been greatly documented. The particularities of each type of gamblers are essentially ontosystemic in nature, with a brief reference to the microsystem of the peer group of behaviourally conditioned gamblers. The conception of adolescent gambling in the pathways model follows

an essentially determinist line, and as such, it rarely touches upon people's interactions with their environment and the notion of people as social actors. Self-determination does not seem to be an active ingredient in the adoption of gambling behaviour. This behaviour essentially seems to result from a combination of several external and internal factors that predispose people to gambling behaviour.

General Model of Adolescent Risk Behaviour

Jessor (1998) proposes five large categories of psychosocial factors that contribute to the development of risk behaviour in adolescents: biological/genetic, social environment, perceived environment, personality, and behavioural. According to this author, a person's conduct results from the combination of risk and protection factors. The risk behaviours are considered to result from an overarching syndrome represented by a constellation of risk factors which are inter-related and which co-vary (Jessor, 1992). In this model, the development of problem gambling results from the influence of three types of factors: ontosystemic (anxiety, depression, impulsiveness, poor adaptation strategies), microsystemic (peer groups, gambling parents, conflict of values in a family), and exosystemic (accessibility, normative anomie, i.e., degradation of standards, laws, and roles) (L. Dickson, J. Derevensky, & R. Gupta, 2004a). Jessor's theory attempts to explore risk factors in terms of antecedents and determinants, to establish the causality of risk behaviour, and to determine the degree of risk, which corresponds at the conceptual level, to the balance between both risk and protection factors (Jessor, 1992). Even though it can be viewed as more interactionist than the preceding models, this model still presents a considerable degree of determinism. Exploring the determinants and antecedents of risk factors indicates the determinist view of this model.

Social Learning Theory

The social learning theory allows every level of system variables to be included. Its application takes into account both the gambling models seen in the media and those found in peer groups and families. This theory proposes a perspective in keeping with the comprehensive view put forward in the bioecological model.

Learning in this theory occurs through modelling, that is by observing others. It is through observations, which serve as guides, that people integrate ways of doing things (Bandura, 1979, 2012; Czerny, Koenig, & Turner, 2007; Edberg, 2007). Behaviour associated with reinforcing effects is preferred to that associated with punitive or negative effects (Bandura, 1979). Modelling thus occurs by observing significant people in the immediate environment, that is family and friends (Czerny et al., 2007), two microsystems that are very present in adolescents' lives. Another, more abstract form of modelling also guides learning. This type of modelling is associated with people whose success comes from their high social status, acknowledged power, or specific abilities. These models reflect the promotion of certain values in our societies (macrosystem). Despite the fact

that the social learning theory incorporates several system levels, cognitive processes nonetheless play a dominant role in the adoption of gambling behaviour, while still interacting with the social environment.

Bandura's (1979, 2012) theory sees people as not being simply determined by environmental or internal forces. Rather, it aims to explain psychological functioning through an interaction of personal and environmental determinants. Social learning theory focuses more on people's psychological functioning and less on the circumstances in which they evolve and with which they interact at any given moment. Social learning theory has evolved considerably over the years and is now known by the name of social cognitive theory (Bandura, 2012). Whereas this latest version is intended to be much more interactionist than the preceding one, while nonetheless remaining very focused on the cognitive analysis process, gambling studies still refer primarily to Bandura's original theory of social learning.

The Theory of Planned Behaviour

The theory of planned behaviour (TPB) (Ajzen, 1991, 2012; Ajzen & Fishbein, 1972; Ajzen & Madden, 1986) proposes that gambling difficulties be conceptualized as the product of combined ontosystemic factors (attitudes, beliefs, and perceived behavioural control), microsystemic factors (subjective family and peer related norms), and exosystemic and macrosystemic factors (subjective and perceived social norms).

The goal of the TPB is to explain the cognitive mechanisms that underlie the probability that a behaviour will occur, an objective which, at first glance, seems largely ontosystemic. The theory postulates that people anticipate the consequences of their behaviour based on information that is available beforehand. Behavioural intention is the TPB's central concept, the main predictor of behaviour. The core of this theory is thus ontosystemic. The stronger the intention, the greater the possibility that a behaviour occurs. The determinants of an intention are: 1) the person's attitude toward the behaviour, 2) the subjective norms concerning the latter (Ajzen, 1985), and 3) the perceived behavioural control that the person has over the actualization and efficacy of the behaviour (Ajzen, 1991, 2012). Attitude is an individual determinant (ontosystem) that constitutes a positive or negative evaluation that a person makes of a behaviour's consequences. Subjective norms represent how a person perceives social pressure and expectations (microsystem, exosystem, macrosystem) to perform a specific behaviour (Ajzen, 1985, 1991, 2012). They are determined by normative beliefs, that is, a person's perception of their social group's opinion (microsystem). Generally, people are more inclined to perform a behaviour if they evaluate it positively and believe that important people around them regard this behaviour favourably (Ajzen, 1985, 2012; Martin et al., 2010). As for perceived behavioural control, it corresponds to a person's perception of his personal resources (abilities, knowledge, etc.) and the factors that make it easier or more difficult to perform a particular behaviour (Ajzen, 2012; Ajzen & Madden, 1986; Martin

et al., 2010). Because it refers to a person's perception of his personal characteristics, it is considered to be part of the ontosystem.

Intention is at the centre of the TPB analysis and, consequently, it serves as the active agent in the actualization of behaviour. Relating the concept of intention to the different components of people's environments underscores, to a certain extent, the interaction between people and their environment. That being said, the TPB aims more to predict individual behaviour and determine antecedents than to explore the nature of interaction with the environment: "In reasoned action models, such as the TPB, intentions are assumed to be causal antecedents of corresponding behavior. There is also ample evidence to show that, consistent with the TPB, intentions can be predicted from attitudes, subjective norms, and perceptions of the behavioral control" (Ajzen, 2012, p. 450).

Analysis

A comparative assessment of the explanatory models for problem gambling in adolescence highlights certain similarities. All of the models refer to variables associated with the adolescents themselves (ontosystem): for example, emotional vulnerability is found in the general theory of addictions, the model of adolescent risk behaviour, and the pathways model, while the concept of impulsiveness is present in the neurodevelopmental, risk behaviour, and pathways models. The cognitive processes, in particular classical and operant conditioning, are seen in the cognitive-behavioural model, pathways model, and the theory of social learning. Furthermore, all of the models ultimately attempt to explain and predict individual behaviour and rather than viewing the phenomenon from an interactionist perspective. In other words, these models do not take into account the microsocial and macrosocial contexts in which people evolve or the meaning that gambling holds for them in their interactions with their social environment.

Although several models consider individual determinants, few take into account the social environment in which gambling behaviour is actualized and the meaning given to this behaviour in the context in which it occurs. Indeed, most of these models document individual determinants, primarily those of a psychological nature (Reith & Dobbie, 2011). This is notably the case of the neurodevelopmental model, the general theory of addictions, and the cognitive-behavioural model. While some models attempt to integrate environmental elements, especially the general model of adolescent risk behaviour, theory of planned behaviour, pathways model, and theory of social learning, these variables are not frequently employed and the social dimension is not greatly exploited. Despite the fact that the environment's influence is acknowledged, these psychological dimensions and personal characteristics play the dominant role in explaining problem gambling. Moreover, there has been very little documentation of the dynamic interaction between people and their environment.

The importance accorded to onto- and microsystemic type variables is illustrated in Figure 2.1. The explanatory models for adolescent problem gambling are analyzed according to the integrative potential of different system levels as defined in the bioecological model. The thickness of the line represents the degree of importance accorded to each of the systems in the models.

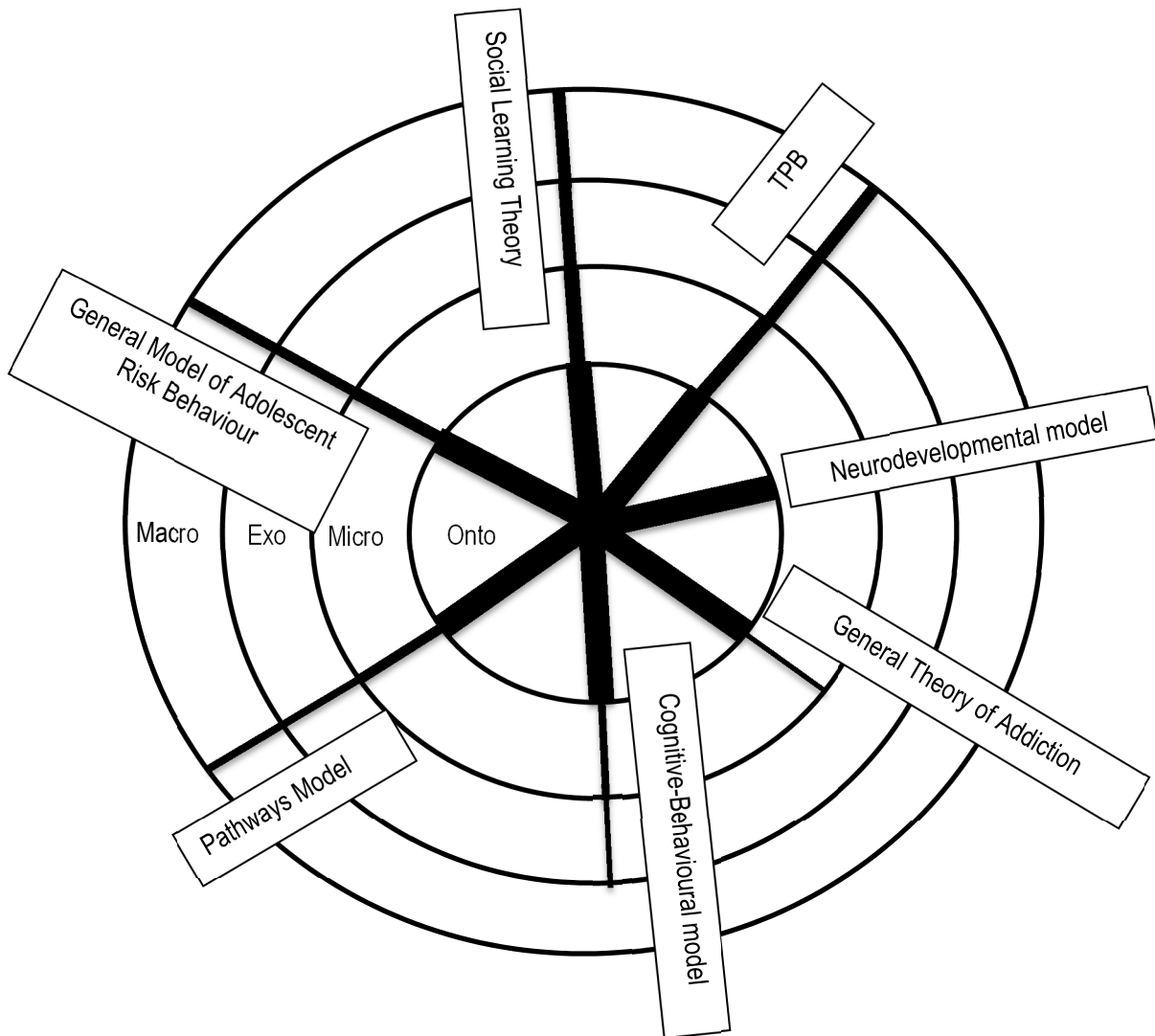


Figure 2.1. Bioecological analysis of the explanatory models for adolescents problem gambling

The second component of our analysis indicates that, overall, the models tend to adopt a determinist perspective in so much as they attempt to identify the predictive variables of behaviour rather than to determine the meaning that people as social actors attribute to their own behaviour.⁶ However, as is set out

⁶ The analysis of the determinism and interactionism of models is conducted by comparing the models to each other. This analysis is therefore not absolute.

in the bioecological perspective, people are not simply the product of their environment's influences; they also influence their environment. People are not passive actors governed by external influences, rather they are active agents who have some room to manoeuvre and who can act in accordance with their own reasoning. It would be a mistake to label all of the explanatory models as purely deterministic. In fact, the general models of adolescent risk behaviour, social learning theory, and theory of planned behaviour all consider interaction between individuals and their environments to a certain extent. However, aside from the cases of the general model of adolescent risk behaviour and the theory of planned behaviour, the models' authors have had little to say about the notion of interacting with the environment. Moreover, the concepts of social actors, their independence and freedom of choice, which are key concepts in interactionism, are rarely considered in the above-described models. The exceptions to this last statement are the TPB and the theory of social learning; that being said, they consider gambling problems from the angle of individual behaviour rather than from that of social problems.

The social actor concept proposed by the interactionist approach constitutes an interesting and novel aspect in the analysis of this problem. Up until now, the proposed analyses have focused primarily on people's psychological functioning and have often presented this functioning as the product of influences that preceded the behaviour more than as the people's interactions with the environment and as the meaning that adolescents give to gambling behaviour. An interactionist analysis perspective, which sees people as interacting with their environment, thus represents, at the theoretical level, an interesting, innovative avenue that complements current knowledge of problem gambling in adolescence. This avenue makes it possible to approach adolescent gambling as a social problem that takes place in particular circumstances and at particular times. While certain models have interesting potential in this regard, this perspective has until now gone relatively unexplored.

It is noteworthy that a large proportion of the studies conducted in the field of adolescent gambling are quantitative in nature. A literature review carried out by Blinn-Pike and colleagues (2010) revealed moreover that, out of 137 studies looking at gambling habits in adolescents from 9 to 21 years old, 103 had a quantitative design. This large proportion of quantitative designs is probably not unrelated to the apparently deterministic tendency of the studies on the subject as well as to the fact that the experiences of adolescents, at the qualitative level, are rarely considered. The experiential aspect has the potential to add to the understanding of the meaning that adolescents attribute to gambling behaviour.

Sociological Perspective: the General Theory of Rationality

The historical analysis carried out in the first part of this article leads us to two observations: 1) it would seem essential to take into account a greater number of social variables in the analysis of gambling for a better

understanding of problem gambling as a social problem; 2) to do so, it would be beneficial to employ a more sociological perspective in which young people are seen as social actors who develop in a particular social context, at a given time, and in interaction with and at the intersection of social forces.

One of the few authors that have adopted a sociological perspective in their examination of the gambling phenomenon is Fisher (1993), who presents an interesting typology of young arcade game players, their motivations for playing, and how these relate to the microsystems in which they take part. In the same vein, Reith and Dobbie (2011) conducted a sociological analysis of the initial context underlying the “playing career” of 50 adults who had a gambling habit. Their study pointed to the importance of considering gambling as a social behaviour that stems from both a social-cultural context and a complex set of interactions between the social actor and his environment. These authors point out, furthermore, that studies of the overall social environment of people with a gambling problem are rare, and that studies looking at the players’ experiences and the significance of their behaviour are even rarer.

The adoption of a paradigm-based approach centred on the rationality of a person as a social actor could enrich our understanding of gambling by examining the concepts of intentionality, means, and objectives which are pursued by social actors who engage in gambling behaviour (Assogba, 1983). Despite the fact that they constitute very interesting and pertinent elements in our understanding of adolescent gambling, these concepts are rarely dealt with in current models, with the exception of the TPB and theory of social learning. The analysis perspective that seems best able to carry out this exercise is the general theory of rationality by Raymond Boudon (Boudon, 2007). This theory has an interesting analysis potential because it offers the possibility of integrating all the different system levels, particularly those that have received the least documentation. While it recognizes the influence of social contexts and the role of psychological characteristics, this theory highlights the power that individuals have with regard to their choices and behaviour. It advocates the idea that the structural forces, conditioning, and unconscious intra-psychic forces that surround people are not the only factors that determine their actions. People can act upon their own environment and trajectory. They interact with this environment. And while the personal experience, motivations, and reasons that guide people’s behaviour play an important role in this theory, one must never forget to place them in their social, historical, and cultural contexts. People’s behaviour has meaning for them at the time and in the context in which it occurs. This behaviour is consequently considered to be rational. By according an important role to the social contexts in which the meaning of gambling behaviour is fashioned, this dimension of the GTR provides an interesting theoretical perspective into recent work on adolescents’ expectations regarding their gambling behaviour (Gillespie, Derevensky, & Gupta, 2007; Wickwire, Whelan, & Meyers, 2010; Wong, 2012).

The GTR proposes an interesting integrative perspective of actors in their environment that is compatible with the bioecological model. Furthermore, it sheds new, complementary light on current knowledge in the field of problem gambling in adolescence. The general theory of rationality takes for granted the notion that people generally have “good reasons” to perform a behaviour or adopt an attitude: every behaviour has meaning for the person who carries it out. Even though a behaviour can be based on poor understanding, it nonetheless arises from motivations and reasons that are valid for the person who performs it at a given time and in a given context: that, in short, is the concept of rationality proposed in this theory. Moreover, “behaviour, which is assumed to be rational until proven otherwise, comes from actors who, far from functioning in a social vacuum, have social and historical contexts. People being social actors, their behaviour stems from the various social roles that they play, from the social milieu and society to which they belong, from certain representations and knowledge they have interiorized through the socialization process, and from their available resources” (Gratton, 1996, p. 60). The GTR thus reverses the perspectives by focusing on social actors and their environment more than on their psychology. Since the GTR comes from the field of sociology, it starts by highlighting the importance of social variables in its analysis of the phenomenon. Furthermore, the GTR makes it possible to take into account the overall systems in which people evolve as well as their interaction with these systems. By analyzing the rationality behind actors’ behaviours, a rationality which is constructed in a social, cultural, and historical context, the GTR allows us to examine their interaction with their environment. Evolving in the social environment and interacting with social structures are thus central ideas in this study. That said, the GTR is not chosen here so that more emphasis can be put on social variables than on individual variables. An exclusively macro-sociological approach would obscure the meaning that social actors attribute to their actions (Le Breton, 2008), which would in turn do away with the ontosystem in our understanding of the phenomenon. The proposed solution for ensuring balance between the two types of variables is thus to take into consideration the interaction between people and their environments. The actor’s rationality and experiences are thus analyzed as a function of his/her context. The starting point of GTR perspective is the experience and the rationalization of the adolescent about it (ontological system). Through this experience, we can analyse how he interacts with his family, friends (microsystemic level) and how cultural and societal value are reflected in his experience (exoystemic and macrosystemic level). This is how this theoretical perspective integrates all the different systems levels. As such, the GTR brings forward a rarely adopted point of view in the analysis of adolescent problem gambling, one that is more interactionist in nature.

The central postulate of the theory of rationality is as follows: “the individual actions that are of interest to the social sciences primarily arise out of reasons entertained in the minds of social actors” (Boudon, 2007, p. 76). In other words, “the causes of people’s actions reside in the reasons they have to carry them out” (Boudon, 2007, p. 90). Human action is thus considered to be fundamentally rational, even though it can be contrary to

a person's interests (Boudon, 2009, 2011). This rationality implies however that the circumstances of a situation must always be taken into account. An action is considered to be rational when, taking the environmental elements into consideration, its objectives agree with these elements (Assogba, 1999). People are in constant interaction with their social environment, and it is in this social environment that these rationalities are built. Rationality is obviously not absolute; it is, rather, relative. It takes place in a given context and time. The observer must therefore try to reconstruct the logical steps that underlie a social actor's behaviour (Boudon, 2011) by placing them in the environment in which they occur and evolve. The concept of rationality thus allows us to take into account people's interactions with their environments. By considering both the social actor's rationale and the social environment in which the rationale is constructed, it is possible to at least partially grasp the content of the interactions between these people and their environment.

Types of Rationalities

The GTR identifies three types of rationality: instrumental, cognitive, and axiological. Instrumental rationality refers to the positive consequences expected from a behaviour; the notions of interest and utility are central here. Cognitive rationality corresponds to the knowledge and theories that guide people's actions. This second rationality is based on people's beliefs at a certain time (Boudon, 2007, 2011). They refer, for instance, to the fact of choosing one theory over another based on precise criteria. This does not mean however that these beliefs are or remain founded and verifiable. They originate in the social and historical context in which actors live. As for the third type, axiological rationality, it is a subcategory of cognitive rationality and corresponds to beliefs based on social and moral values which actors believe and which they employ to guide their actions. Indeed, actions arise out of decisions that are made in the social framework of a given period. This framework informs reasoning systems that are seen to be valid by social actors who then act accordingly (Boudon, 2007, 2011). Axiological rationality allows the GTR to take into account the meaning and importance that people find in belonging to a group, a community, or a society.

The second postulate of the GTR is that of understanding: "every action can be understood" (Boudon, 2007, p. 76). When an observer has all the relevant information (people's reasons, contextual elements, environment, etc.) needed to analyze people's actions, they are generally understandable. The observer strives to be empathetic, to enter into each social actor's world and understand, from the inside, what they are experiencing (Assogba, 1999). The understanding postulate encourages the observer to adopt people's viewpoints in order to understand the rationale behind their choices, and to always keep in mind the context in which they are evolving. The understanding postulate also opens the way to an as yet underexploited approach in the understanding of adolescent problem gambling: the qualitative approach. Adopting social actors' viewpoints and attempting to understand from the inside what they are experiencing requires a qualitative approach to the phenomenon, the actor's viewpoint being the principal subject (Mayer &

Deslauriers, 2000). The adolescents' perception of their experiences with problem gambling is, from a qualitative angle, relatively absent in studies of this subject and in explanatory models (Cronce, Corbin, Steinberg, & Potenza, 2007). The experiential dimension has the potential to add an interesting aspect to existing models by providing access to the adolescents' experiences and the meanings they attribute to gambling.

The last GTR postulate is that of methodological individualism, which sees individuals as social actors. The central idea of methodological individualism is that all social phenomena originate in the motivations of social actors (Boudon, 2007), who live in different social contexts that often set the parameters of their actions. This postulate gives rise to a perspective in which problem gambling is explained via social problems rather than by way of a person's behaviour, as in the previously presented models. The concept of a social actor is important here because individuals are considered to evolve in social environments. When applied to the study of gambling behaviour in adolescents, the GTR makes it possible to see social actors as having latitude in their actions and freedom of choice in their family, social, historical, and cultural contexts. This theory allows us to take account of people's interactions with their environment by analyzing the meaning that they give to these actions in their own social context.

Conclusion

The explanatory models presented in this article have been analysed from two analytical perspectives. The first focused on the nature of the variables and allowed us to point out that, despite the interesting integration potential that social variables could have, they are underrepresented in the current explanatory models. In fact, most models, such as the neuro-developmental model, the general theory of addictions, and the cognitive-behavioural model, concentrate primarily on ontosystemic variables. The second analytical perspective emphasized the need to attribute a greater role to an interactionist approach by considering problem gambling as a social problem where individuals are seen as social actors who evolve at the intersection of various social forces and in interaction with their environment. Most of the models reviewed here attempt to explain gambling behaviour rather than understand its significance as a social problem. By way of its focus on individuals in interaction with their environment and its consideration of all the various systems, the GTR concurs with the philosophy of the bioecological model. In addition to the fact that the GTR attributes a greater role to social variables than any preceding model, it also reverses the perspective that they adopt. It does so by focusing on the gambling phenomenon as a social problem that stems from the motivations of social actors in a given context, rather than on the psychology of the person, which is the case for all the other models presented here. This theory displays a greater degree of interactionism than do the preceding models and emphasizes the experiential dimension, which has gone largely unexploited in the field

of adolescent gambling. The GTR thus makes it possible to explore problem gambling in adolescents from a new, essentially undocumented social angle. It opens the way to a better understanding of the relationship that these young people have with gambling by analyzing in a qualitative way both the rationale underlying their behaviour and their social contexts. A research project is currently underway to verify the applicability of this theory to adolescents with a gambling problem by examining the following questions. What are the motives expressed at the rational level by adolescents to justify their participation in this activity? How does the rationale that they give follow from their social, economic, political, and historical contexts? What meaning do these young social actors attribute to this activity? Is winning attractive because of the importance that wealth and possessions have in our society or because it garners a form of respect within a peer group? And finally, as researchers, how can we adopt their viewpoints so as to come to a better understanding of their situations and, consequently, their problem gambling?

References List

- Ajzen, I. (1985). From intentions to actions: A theory of planned behavior. In J. Kuhl & J. Beckmann (Eds.), *Action control: From cognition to behavior*. Berlin: Springer-Verlag.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- Ajzen, I. (2012). The Theory of Planned Behavior. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of Theories of Social Psychology* (Vol. 1). Los Angeles: Sage.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1972). Attitudes and Normative Beliefs as Factors Influencing Behavioral Intentions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 21(1), 1-9.
- Ajzen, I., & Madden, T. J. (1986). Prediction of Goal-Directed Behavior: Attitudes, Intentions, and Perceived Behavioral Control. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 453-474.
- Assogba, Y. (1983). *Rationalités et aspirations: la théorie de la rationalité de l'acteur dans l'analyse des aspirations scolaires au cours du secondaire*. (Doctorat), Université Laval, Québec.
- Assogba, Y. (1999). *La sociologie de Raymond Boudon. Essai de synthèse et applications de l'individualisme méthodologique*. Québec: Les Presses de l'Université Laval- L'Harmattan.
- Bandura, A. (1979). *L'apprentissage social*. Bruxelles: P. Mardagua.
- Bandura, A. (2012). Social Cognitive Theory. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of Theories of Social Psychology* (Vol. 1). Los Angeles: Sage.
- Barmaki, R. (2010). Gambling as a social problem: on the social conditions of gambling in Canada. *Journal of Youth Studies*, 13(1), 47-64. doi: 10.1080/13676260903173470
- Blaszczynski, A. (2004). A Science-Based Framework for Responsible Gambling: The Reno Model. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 301-317.
- Blaszczynski, A. (2011). Responsible gambling: General principles and minimal requirements. *Journal of Gambling Studies*, 27(4), 565-573.

- Blinn-Pike, L., Worthy, S. L., & Jonkman, J. N. (2010). Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research. *Journal of Adolescent Health, 47*(3), 223-236. doi: 10.1016/j.jadohealth.2010.05.003
- Boudon, R. (1977). *Effets pervers et ordre social*. Paris: Quadrige/PUF.
- Boudon, R. (2007). *Essais sur la théorie générale de la rationalité. Action sociale et sens commun.* . Paris: Quadrige/PUF.
- Boudon, R. (2009). Why I Became Sociologist. In M. Cherkaoui & P. Hamilton (Eds.), *Raymon Boudon A Life in Sociology* (Vol. 1, pp. 53): The Bardwell Press.
- Boudon, R. (2011). La théorie générale de la rationalité, base de la sociologie cognitive. In L. Kaufmann & F. Clément (Eds.), *La sociologie cognitive* (pp. 2-32). Paris: Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- Brenner, G. A. (1990). The uneasy history of lotteries. In R. Brenner & G. A. Brenner (Eds.), *Gambling Speculation. A theory, a History and a Future of some Human Decisions* (pp. 1-18). Cambridge: Cambridge University Press.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiment by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bronfenbrenner, U. (2005). *Making human beings human : bioecological perspectives on human development*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (1998). The Ecology of Developmental Processes. In Damon et Lerner. *Handbook of Child Psychology*. In W. Damon & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of Child Psychology. Theoretical Models of Human Development* (Vol. 1, pp. 993-1028). New York: John Wiley & Sons Inc.
- Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (2006). The Bioecological Model of Human Development. In W. Damon & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of Child Psychology. Theoretical Models of HUMAN Development* (6th ed., Vol. 1, pp. 793-828). New Jersey: Wiley & Sons Inc.
- Chambers, A. R., & Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, Impulsivity, and Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies, 19*(1), 53-84.

- Chambers, A. R., Taylor, J. R., & Potenza, M. N. (2003). Developmental Neurocircuitry of Motivation in Adolescence: A Critical Period of Addiction Vulnerability. *American Journal of Psychiatry*, *160*, 1041-1052.
- Cronce, J. M., Corbin, W. R., Steinberg, M. A., & Potenza, M. N. (2007). Self-perception of Gambling Problems among Adolescents Identified as At-risk or Problem Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, *23*(4), 363-375. doi: 10.1007/s10899-006-9053-1
- Czerny, E., Koenig, S., & Turner, N. E. (2007). Exploring the Mind of the Gambler: Psychological Aspects of Gambling and Problem Gambling. In M. Zangeneh, A. Blaszczynski & N. E. Turner (Eds.), *In the pursuit of winning problem gambling theory, research and treatment*: Springer.
- Dickson, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2004). Harm Reduction for the Prevention of Youth Gambling Problems: Lessons Learned From Adolescent High-Risk Behavior Prevention Programs. *Journal of Adolescent Research*, *19*(2), 233-263.
- Edberg, M. (2007). *Essentials of Health Behavior. Social and Behavioral Theory in Public Health*. Massachusetts: Jones and Bartlett Publishers.
- Fisher, S. (1993). The pull of the fruit machine: a sociological typology of young players. *The Sociological Review*, *41*(3), 446-474. doi: 10.1111/j.1467-954X.1993.tb00073.x
- Gillespie, M. A. M., Derevensky, J., & Gupta, R. (2007). The utility of outcome expectancies in the prediction of adolescent gambling behaviour. *Journal of Gambling Issue*(19), 69-85.
- Grant, J. E., Chambers, A. R., & Potenza, M. N. (2004). Adolescent Problem Gambling: Neurodevelopment and Pharmacological Treatment. In J. Derevensky (Ed.), *Gambling Problem In Youth: Theoretical and Applied Perspectives*. New York: Kluwer Academic / Plenum Publishers.
- Gratton, F. (1996). *Les suicides d'être de jeunes Québécois*. Québec: Les Presses de l'Université du Québec.
- Griffiths, M. D., & Delfabbro, P. (2001). The Biopsychosocial Approach to Gambling: Contextual Factors in Research and Clinical Interventions. *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling*(5), 33.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1998). An Empirical Examination of Jacobs General Theory of Addictions: Do Adolescent Gamblers Fit the Theory? *Journal of Gambling Studies*, *14*(1), 17-49.

- Gupta, R., Nower, L., Derevensky, J., Blaszczynski, A., Faregh, N., & Temcheff, C. (2013). Problem Gambling in Adolescents: An Examination of the Pathways Model. *Journal of Gambling Studies*, 29, 575-588.
- Jacobs, D. F. (1986). A General Theory of Addictions: A New Theoretical Model. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 15-31.
- Jessor, R. (1992). Risk behavior in Adolescence: A Psychosocial Framework for Understanding and Action. *Developmental review*, 12, 374-390.
- Le Breton, D. (2008). *L'interactionnisme symbolique*. Paris: Quadrige / PUF.
- Martin, R. J., Usdan, S., Nelson, S., Umstattd, M. R., LaPlante, D., Perko, M., & Shaffer, H. (2010). Using the theory of planned behavior to predict gambling behavior. *Psychology of Addictive Behaviors*, 24(1), 89-97. doi: 10.1037/a0018452
- Mayer, R., & Deslauriers, J.-P. (2000). Quelques éléments d'analyse qualitative. In R. Mayer, F. Ouellet, M.-C. Saint-Jacques & D. Turcotte (Eds.), *Méthodes de recherche en intervention sociale* (pp. 159-189). Montréal: Gaëtan Morin Éditeur.
- Morton, S. (2003). *At Odds. Gambling and Canadians 1919-1969*. Toronto: University of Toronto Press.
- Nower, L., & Blaszczynski, A. (2004). The Pathways Model as Harm Minimization for Youth Gamblers in Educational Settings. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 21(1), 25-45.
- Reith, G. (2007). Gambling and the Contradictions of Consumption: A Genealogy of the "Pathological" Subject. *American Behavioral Scientist*, 51(1), 33-55. doi: 10.1177/0002764207304856
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory*, 1-11.
- Sharpe, L. (2002). A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling. A biopsychosocial perspective. *Clinical Psychology Review*, 22, 1-25.
- Suissa, A. (2005). La construction d'un problème social en pathologie: le cas des jeux de hasard et d'argent (gambling). *Nouvelles pratiques sociales*, 18(1), 148-161.

- Wickwire, E. M., Whelan, J. P., & Meyers, A. W. (2010). Outcome expectancies and gambling behavior among urban adolescents. *Psychology of Addictive Behaviors, 24*(1), 75-88.
- Winters, K., Arthur, N., Leitten, W., & Botzet, A. (2004). Gambling and Drug Abuse in Adolescence. In J. Derevensky (Ed.), *Gambling Problem In Youth: Theoretical and Applied Perspectives*. New York: Kluwer Academic / Plenum Publishers.
- Wong, S. (2012). Development and validation of the Chinese adolescent gambling expectancy scale. *International Gambling Studies, 12*(3), 309-329.
- Yorke, W. M. (2003). Gambling in Canada. History, Economic, and Public Health. In H. J. Shaffer, M. N. Hall, J. V. Bilt & E. M. George (Eds.), *Futures at Stake. Youth, Gambling, and Society* (pp. 49-62). Reno / Las Vegas: University of Nevada Press.

Chapitre 3 - La première fois que j'ai joué...l'expérience d'adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent

La première fois que j'ai joué...l'expérience d'adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent ⁷

Annie-Claude Savard, doctorante, École de service social, Université Laval

Daniel Turcotte, Ph. D., École de service social, Université Laval

Joël Tremblay, Ph. D., Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Résumé

Objectifs : Décrire les premières expériences de jeux de hasard et d'argent (JHA) d'adolescents ayant développé des habitudes problématiques sur ce plan concernant : a) la nature des activités de JHA, b) la signification des premières expériences au regard des bénéfices et des aspects attrayants des JHA, et c) la progression vers le développement de comportements problématiques. Méthode : Le devis de recherche qualitatif s'appuie sur des analyses secondaires de données issues d'entrevues semi-structurées réalisées auprès de 31 adolescents présentant des habitudes problématiques de JHA en traitement pour leur consommation de substances psychoactives (SPA). Résultats : L'analyse des propos des adolescents révèle que les bénéfices associés aux premières expériences de JHA et à leur exacerbation sont de nature matérielle, émotive et sociale. Discussion : Les résultats sont analysés à la lumière du contexte social dans lequel les adolescents évoluent : popularité de certains jeux, importance de la performance, la richesse et de la recherche de plaisir.

Mots-clés : Adolescence, première expérience, études qualitatives, bénéfices, contexte social, jeux de hasard et d'argent et consommation de substances, évolution.

⁷ Article accepté pour publication dans la revue *Journal of Gambling Issues*

Introduction

Les études sur la prévalence des habitudes de jeux de hasard et d'argent (JHA) à l'adolescence présentent des résultats très variables. Les taux oscillent entre 4,1% et 20% pour le jeu à risque et de 0,3% à 11% pour le jeu dit pathologique ou problématique (Derevensky & Gupta, 2000; Huang, Jacobs, Derevensky, Gupta, & Paskus, 2007; Jacobs, 2000; Martin, Gupta, & Derevensky, 2009; National Research Council, 1999; Rainone & Gallati, 2007; Shaffer & Hall, 1996; Welte, Barnes, Tidwell, & Hoffman, 2007). Au Québec, selon la dernière enquête de l'Institut de la statistique du Québec sur le sujet, les taux observés quant au jeu à risque et au jeu dit pathologique probable sont respectivement de 4,1% et 2,0% (Martin et al., 2009).

Plusieurs études ont documenté les facteurs de risque associés au développement d'habitudes de jeux de hasard et d'argent dites problématiques à l'adolescence (Derevensky & Gupta, 2004; Hardoon, Gupta, & Derevensky, 2004; Shead, Derevensky, & Gupta, 2010; van Hamel, Derevensky, Takane, Dickson, & Gupta, 2007; Wickwire, Whelan, Meyers, & Murray, 2007). Toutefois, la signification des premières expériences de JHA chez les adolescents demeure peu documentée (Reith & Dobbie, 2011). Il en est de même du contexte social dans lequel elles se déroulent. Or, il est essentiel de mieux comprendre comment cette activité s'immisce dans la vie des adolescents et comment elle fait écho au contexte social dans lequel ils évoluent afin de mieux prévenir l'apparition de difficultés sur ce plan. Quels sont les bénéfices et les aspects attrayants des premières expériences de JHA pour les adolescents? Comment leur contexte social est-il lié à ces expériences? Cet article vise à répondre à ces questions en documentant les premières expériences de JHA d'adolescents qui ont par la suite développé des habitudes problématiques de JHA.

Les connaissances sur les facteurs de risque du développement d'habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent

Les études qui ont porté sur les facteurs individuels ont mis en évidence que le fait d'être un garçon (Dickson, Derevensky, & Gupta, 2008; Hardoon et al., 2004), de vivre de l'anxiété (Dickson et al., 2008) et d'avoir une faible propension à la conformité (Gupta, Derevensky, & Ellenbogen, 2006), peu d'autodiscipline (Gupta et al., 2006), de faibles habiletés d'adaptation (Bergevin, Gupta, Derevensky, & Kaufman, 2006), un caractère impulsif (Nower, Derevensky, & Gupta, 2004) et une forte propension à la prise de risque (Dickson et al., 2008; Gupta et al., 2006) sont des caractéristiques associées à la probabilité de développer des habitudes problématiques de JHA à l'adolescence. En outre, ces adolescents ont une plus grande probabilité de présenter de faibles performances scolaires (Dickson et al., 2008), un trouble des conduites, des habitudes problématiques de consommation de substances psychoactives (SPA) (Hardoon et al., 2004) et une expérience précoce avec les jeux de hasard et d'argent (Gupta & Derevensky, 1998a; Rahman et al., 2012; Vitaro, 2004).

Plusieurs études ont documenté l'influence de la famille, et plus particulièrement des parents, sur l'initiation des adolescents aux JHA (Kalischuk et al., 2006). Que ce soit en jouant avec leurs parents ou en étant exposés à des situations de JHA, les adolescents dont les parents sont eux-mêmes joueurs sont plus susceptibles de développer des habitudes problématiques de JHA. Puisqu'ils évoluent dans un environnement où les JHA sont perçus de façon positive, ces adolescents apprendraient à jouer à travers un processus de modelage qui les conduit à reproduire des comportements de jeu (Felsher, Derevensky, & Gupta, 2003; Gupta & Derevensky, 1997; Magoon & Ingersoll, 2006; Reith & Dobbie, 2011). L'association entre des habitudes problématiques de JHA chez un des deux parents et l'adoption de comportements de jeu problématiques chez l'adolescent a été observée dans plusieurs études (Hardoon et al., 2004; Oei & Raylu, 2004; Raylu & Oei, 2002; Vachon, Vitaro, Wanner, & Tremblay, 2004; Wickwire et al., 2008; Wickwire et al., 2007).

L'appartenance à un groupe de pairs qui s'adonnent à des JHA contribuerait également à l'adoption de comportements de jeu et, éventuellement, au développement d'habitudes problématiques de JHA (Dickson et al., 2008; Hardoon & Derevensky, 2001; Langghinrichsen-Rohling, Rohde, Seeley, & Rohling, 2004; Wickwire et al., 2008; Wickwire et al., 2007). Par exemple, dans l'étude de Gupta et Derevensky (1997), 75% des adolescents de l'échantillon ont indiqué jouer en compagnie de leurs pairs.

Au-delà des facteurs liés à la famille et au groupe de pairs, quelques études ont été réalisées sur le contexte social, culturel et géographique dans lequel prennent naissance les habitudes de JHA. Reith et Dobbie (2011) ont exploré les premières expériences avec les JHA de 50 adultes joueurs problématiques. Leurs résultats mettent en lumière que les habitudes de jeux prennent naissance à travers un processus complexe d'observation et d'apprentissage via des interactions avec l'entourage et elles sont inscrites dans un contexte social, culturel et géographique particulier. Ils indiquent également que les premières expériences de JHA sont associées à plusieurs bénéfices dont le fait de gagner le respect et l'estime de ses pairs, l'intégration à un groupe et l'accès à un statut social particulier. L'aspect social des JHA, qui se manifeste notamment par l'influence de la famille et des pairs, ressort également de l'étude des premières expériences avec les JHA de Kristiansen, Trabjerg et Reith (2015) menée auprès de 52 adolescents et jeunes adultes âgés de 12 à 20 ans.

Malgré l'importance du contexte social au sein duquel les adolescents s'initient aux JHA, cet aspect demeure parmi les moins documentés. Plusieurs questions pouvant permettre de mieux comprendre le développement d'habitudes de JHA problématiques restent toujours sans réponses. Comment un adolescent décide-t-il de s'initier aux JHA? Quels sont les aspects attrayants et les bénéfices associés au fait de prendre part à des activités de JHA? Comment les expériences initiales avec les JHA en viennent-elles à évoluer vers des

comportements problématiques? Or, il est essentiel de mieux comprendre comment cette activité s'imisce dans la vie des adolescents et comment elle fait écho au contexte social dans lequel ils évoluent, si l'on veut prévenir l'apparition de difficultés.

Une analyse des habitudes de JHA basée sur le parcours de vie

La théorie du parcours de vie s'appuie notamment sur les postulats suivants : (1) le développement humain est un processus multidimensionnel qui se déroule tout au long de la vie et s'exprime dans de multiples domaines (2) l'action individuelle contribue à la construction de la trajectoire en fonction des possibilités et des contraintes sociales et historiques, des expériences et des significations accordées aux événements, et (3) les événements et leur succession influencent le développement individuel (Elder, Johnson, & Crosnoe, 2004). L'approche du parcours de vie permet une analyse « compréhensive » du développement individuel en tenant compte des liens entre le contexte social et l'action individuelle. Elle propose d'analyser les parcours en considérant à la fois les structures sociales qui modèlent les parcours de vie et les significations accordées aux expériences de la vie par les acteurs individuels (Elder et al., 2004; Settersten, 2003).

Les théories explicatives des habitudes de JHA s'inscrivent généralement dans une vision déterministe qui suggère que les comportements sont, en bonne partie, la résultante de caractéristiques biologiques ou psychologiques (Savard, Tremblay, & Turcotte, 2015). Une telle conception véhicule l'idée d'une grande stabilité des comportements puisqu'ils résultent de déterminants difficilement modifiables comme les traits de personnalité ou les antécédents familiaux. Une autre perspective consiste à examiner les comportements sous l'angle du parcours de vie, c'est-à-dire en examinant la séquence d'événements qui marquent la vie d'une personne. Selon Lalive d'Épinay, Bickel, Cavalli et Spini (2005), le parcours de vie peut se concevoir comme un ensemble de trajectoires dans lesquelles se déroule l'existence individuelle. Ces trajectoires se présentent comme des séquences plus ou moins ordonnées de positions, de transitions et d'événements. Alors que les transitions renvoient à des changements graduels, les événements sont à l'origine de changements abrupts et souvent imprévus. Certains de ces événements peuvent se révéler des points tournants en ce sens qu'ils marquent un changement majeur dans la vie de la personne.

L'approche par parcours de vie conduit à aborder le développement des comportements problématiques de JHA comme une trajectoire qui s'amorce avec une expérience initiale de jeu et qui se développe par la suite sous l'influence de différents facteurs qui tiennent, entre autres, aux personnes avec lesquelles les adolescents sont en interaction (influences sociales) et aux milieux de vie qu'ils fréquentent. Cette approche conduit donc à porter une attention particulière à des aspects tels que les événements, les significations qui leur sont accordées, de même que le contexte dans lequel elles s'inscrivent, avec ses possibilités et ses contraintes.

Objectifs

Ce texte présente les résultats d'une étude visant à décrire les premières expériences de JHA d'adolescents qui ont par la suite développé des habitudes de JHA considérées comme problématiques⁸. Ces expériences y sont examinées sous différents angles : a) la nature des premières activités de JHA, b) la signification de ces premières expériences au regard des bénéfices et des aspects attrayants des JHA, et c) la progression vers le développement de comportements problématiques dans les mois et les années qui ont suivi cette première expérience.

Méthodologie

Cette étude s'appuie sur une analyse secondaire de données collectées dans le cadre d'un projet de recherche pancanadien dont l'objectif était le développement et la validation de l'Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents (ICJA) un instrument d'évaluation des habitudes de JHA chez les adolescents (Tremblay et al., 2010). Les données utilisées portent sur l'expérience des adolescents ayant des habitudes problématiques de JHA. Elles ont été récoltées dans le cadre d'entrevues semi-dirigées (Mayer & Saint-Jacques, 2000) conduites par des interviewers expérimentés entre mars 2008 et juin 2009. Il s'agit donc d'une étude qui comporte les avantages d'une analyse de données secondaire, notamment l'utilisation maximale de données facilement accessibles et l'élimination des problèmes opérationnels de collecte, mais également ses inconvénients, dont le risque d'hégémonie théorique et l'absence de certaines informations (Dale, 1993; Turgeon & Bernatchez, 2009).

Collecte de données

Le recrutement des participants s'est déroulé en deux étapes (Wiebe, Wynne, Stinchfield, & Tremblay, 2007). Une première démarche de recrutement s'est déroulée dans des écoles secondaires du Québec et du Manitoba (n=2394). Dans un deuxième temps, des centres de traitement de la toxicomanie et des centres jeunesse du Québec ont été sollicités. Les adolescents retenus pour la présente étude sont ceux pour qui le score à la sous-échelle de sévérité des habitudes de jeux l'ICJA⁹ (6 et +) indiquait la présence de difficultés

⁸ Dans cette étude, l'expression habitudes problématiques de JHA réfère à un score de six et plus à la sous-échelle de gravité des problèmes de jeux de l'Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent (ICJA).

⁹ L'ICJA (Tremblay, Stinchfield, Wiebe & Wynne, 2010) est un instrument de détection des habitudes problématiques de JHA chez les adolescents développé et validé simultanément en français et en anglais auprès d'un échantillon de 2499 adolescents canadiens. Il est composé de 36 items qui se divisent en 5 sous-échelles (analyses factorielles exploratoires, rotation varimax, 67,3% variance expliquée): conséquences psychologiques, sociales, financières, perte de contrôle. De plus, des analyses factorielles discriminantes et d'aire sous la courbe (ROC) ont permis d'identifier neufs items (5^e sous-échelle de gravité des problèmes de jeux) permettant une bonne classification des jeunes ayant des comportements de JHA en trois niveaux de gravité : élevée (6 et plus), faible à modérée (2 à 5) et l'absence de problèmes liés aux JHA (0-1). L'ICJA présente une consistance interne élevée (α de Cronbach, .83 à .90) ainsi qu'une très bonne stabilité temporelle (ICC, .77 à .90). L'instrument présente également une bonne validité de convergence mesurée à partir de construits associés aux JHA (prise de risque, impulsivité, maîtrise de soi) et différents indicateurs de participation au jeu (nombre de jeux, fréquence, temps passé au jeu, argent perdu, dettes, etc.). L'ensemble de ces mesures présentent des corrélations >.30 avec au moins une sous-échelle de l'ICJA.

importantes sur le plan de leurs habitudes de JHA. Tous ces adolescents ont été recrutés dans les centres de traitement publics et privés de la toxicomanie; ils présentent donc également des habitudes problématiques de consommation d'alcool ou de drogues. Chaque adolescent formulant une demande d'aide dans un des centres participants se voyait administrer le *South Oak Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA)* (Winters, Stinchfield, & Fulkerson, 1993). Tous ceux obtenant un score de 3 ou plus au SOGS-RA¹⁰ se voyaient offrir de participer à la recherche. Les adolescents qui acceptaient de participer signaient un formulaire autorisant un membre de l'équipe de recherche à les contacter.

Les données ont été recueillies dans le cadre d'entrevues réalisées par des cliniciens d'expérience et des assistants de recherche diplômés en psychologie ou en service social. Tous avaient préalablement reçu une formation d'une durée de deux heures portant sur la conduite du protocole d'entrevue. Lors de la rencontre de recherche, d'une durée d'environ 1h30, après avoir signé le formulaire de consentement, le participant était invité à remplir l'ICJA et à répondre à des questions abordant différents aspects de ses habitudes de JHA. Les données utilisées pour la présente analyse sont essentiellement rétrospectives et perceptuelles puisqu'elles résultent d'un effort du répondant de se remémorer des événements passés et de leur donner un sens à la lumière de sa réalité actuelle. Les entrevues étaient enregistrées sur support audio.

Analyse des données et critères de scientificité

La transcription des entrevues a été réalisée à partir des enregistrements audio. Le matériel a ensuite été codifié au moyen du logiciel N'Vivo 10 puis analysé selon la méthode d'analyse de contenu thématique, qui s'appuie sur un système de codification du matériel afin d'en arriver à des catégories exhaustives cohérentes et bien définies (L'Écuyer, 1990). Les analyses ont été menées selon la méthode de thématization en continu, c'est-à-dire selon « une démarche ininterrompue d'attribution de thèmes et, simultanément, de construction de l'arbre thématique » (Paillé & Mucchielli, 2008, p. 166). Cette démarche permet une analyse à la fois fine et riche du matériel (Paillé & Mucchielli, 2008).

Un des désavantages de l'utilisation de données secondaires réside généralement dans le fait que les données sont analysées à d'autres fins que celles pour lesquelles elles ont été récoltées (Turgeon & Bernatchez, 2009) ce qui peut représenter un risque d'entrave à la crédibilité des résultats. Or, dans le cas présent, ce désavantage est amoindri par le fait que l'analyse de l'expérience des adolescents interrogés

¹⁰ Le *South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents* est une adaptation adolescente d'un instrument de mesure de la sévérité des habitudes de JHA développé et validé auprès d'une population adulte (SOGS). Il est composé de 12 items. Pour être considéré comme joueur problématique selon le critère conservateur, l'adolescent doit avoir obtenu un score de 4 et plus, alors qu'un score de 2 ou 3 indique un joueur à risque et 0 ou 1 un joueur non problématique. Le critère libéral consiste en un score de 2 et plus et avoir joué au moins une fois par semaine ou avoir joué à tous les jours peu importe le score. Le SOGS-RA présente un coefficient alpha de Cronbach de .80 et a été corrélé avec des indicateurs de jeu sur le plan de la validité de convergence telles les activités de jeu ($r = .54$), la fréquence de jeu ($r = .39$) et le montant d'argent joué dans la dernière année ($r = .42$).

faisait partie des objectifs initiaux du projet de recherche duquel sont issues les données; cet objectif n'a toutefois pu être atteint dans la phase initiale du projet. Puisque le protocole d'entrevue a été construit dans cette optique, l'impact sur la qualité scientifique de l'étude en est amoindri. Une attention particulière a tout de même été portée aux liens entre les observations et leurs interprétations. De plus, bien qu'il s'agisse ici d'analyse de données secondaire, l'auteure principale a mené elle-même une grande partie des entrevues dans le cadre de ses fonctions professionnelles. Ces éléments renforcent la crédibilité des interprétations effectuées (Noiseux, 2010). Afin de diminuer les biais possibles liés à l'analyse par un seul expérimentateur et assurer la confirmabilité des résultats (Noiseux, 2010), des rencontres périodiques ont eu lieu avec les co-auteurs afin de discuter du processus d'analyse ainsi que des thèmes et catégories issus du corpus de données. Finalement, la description des caractéristiques de l'échantillon et du contexte de collecte de données (centre de traitement de la dépendance) assure la transférabilité des résultats.

Résultats¹¹

Au total, 1 223 adolescents ont complété le SOGS-RA. De ce nombre, 63 ont obtenu un score de 3 ou plus à cette échelle et 41 ont participé à l'entrevue de recherche dont 31 ayant un score de 6 et plus à l'ICJA. Ce sont majoritairement des garçons (64,5%) âgés de 14 à 18 ans ($M=15,6$, $\acute{E}-T=1,2$) et ils sont considérés comme présentant des habitudes problématiques avec les JHA selon l'échelle de sévérité des habitudes de jeux de hasard et d'argent de l'ICJA ($M=13$, $\acute{E}-T=4,8$). Ces adolescents jouent en moyenne 17,4 heures par semaine ($\acute{E}-T=11,2$, $Med = 15$, $Min=2$, $Max=40,8$) et près de 30% jouent plus de 20 heures par semaine. Ils ont perdu en moyenne 771,80\$ au jeu au cours des trois derniers mois ($\acute{E}-T=1471,10$, $Med=300$, $Min=15$, $Max=7940$).

Les résultats portant sur l'histoire des participants avec les JHA seront présentés en trois temps : 1) une description des premières expériences de jeux de hasard et d'argent (activité, partenaires de jeu, issue de la première expérience), 2) la signification de cette première expérience au regard des bénéfices et des aspects attrayants des JHA et 3) la perception de la progression vers le développement de comportements problématiques dans les mois et les années qui ont suivi cette première expérience.

La première expérience avec les JHA

Les adolescents de l'échantillon ont vécu leur première expérience avec les jeux de hasard et d'argent entre 10 et 15 ans. L'âge moyen de la première expérience est de 12,4 ans ($\acute{E}-T=1,3$).

Au départ, une majorité de ces adolescents se sont adonnés à des jeux combinant le hasard et les compétences (stratégies/connaissances/habilités). Ces premières expériences prennent les formes

¹¹ Dans la présentation des résultats, les prénoms des participants ont été changés afin de préserver la confidentialité.

suivantes : miser lors de jeux de cartes faisant appel à certaines habiletés (e.g. poker ou black jack) ou de loteries sportives, parier de l'argent sur sa propre performance lors de jeux vidéo ou de performances sportives tels le billard ou les quilles, et relever des défis. Les jeux dont l'issue repose uniquement sur le hasard (dés, pile ou face et loterie) sont moins répandus. Tous jeux confondus, c'est avec les cartes (e.g. poker, black jack) que la majorité des adolescents de l'échantillon ont été initiés aux JHA.

Le contexte social

Tous les adolescents interrogés rapportent avoir vécu leur première expérience de jeu en compagnie d'une autre personne ou, dans le cas des jeux de loterie, par l'entremise d'une autre personne. Le tableau 3.1 présente les partenaires en fonction du type de jeu lors de cette première expérience. On constate que les principaux partenaires sont les amis.

Tableau 3.1. Partenaires de JHA en fonction du type d'activité

| | Amis | Fratrie | Parents | Adulte | NSP | Total |
|------------------------------|------|---------|---------|--------|-----|-------|
| Hasard | | | | | | |
| n | 5 | 2 | 1 | 2 | 0 | 10 |
| Hasard et compétences | | | | | | |
| n | 17 | 1 | 2 | 1 | 1 | 22 |
| Total | | | | | | |
| N | 22 | 3 | 3 | 3 | 1 | 32 |

Mais les adultes ne sont pas totalement absents de ces premières expériences, particulièrement dans le cas des jeux faisant appel uniquement au hasard (e.g., loterie). Ces adultes ne sont pas que des témoins, parfois ils initient l'adolescent aux JHA en lui donnant accès à des produits qu'il consomme lui-même. L'encadré suivant illustre dans quels termes ces expériences sont présentées avec d'abord une première expérience entre amis suivie de deux exemples où les adultes « encouragent » un comportement de JHA en bas âge.

« La première fois, j'avais dix ans. J'étais avec mon ami puis on avait de l'argent de poche chaque semaine. J'ai dit : « On fait tu une course en bicycle et lui qui gagne, il gagne 5\$ ». Il a dit ok. Puis on a fait une course et j'ai gagné » (Louis, H, 14).

« La première fois que j'ai joué aux gratteux [...] je l'avais pas acheté, je l'ai pris à ma grand-mère. [...] j'avais genre 8-9 ans là. Je volais des gratteux à ma grand-mère là. Euh oui j'ai déjà gagné, mais là tu sais je ne pouvais pas aller le changer fait que là je suis allée le redonner à ma grand-mère puis je lui ai dit que vu que c'était moi qui l'avait gratté, je voulais la moitié de l'argent ! Elle avait gagné 20\$. Elle m'a donné un dix » (Julianne, F, 14 ans)

« Il jouait (mon père) avec ses amis le soir [au poker]. À tous les jours. Puis je m'en souviens, j'étais petite pis c'est moi qui grattait ses gratteux » (Camille, F, 15).

La signification de cette première expérience

La première expérience revêt une signification positive pour les adolescents, car elle est associée à plusieurs bénéfices. Les propos recueillis permettent de distinguer trois principaux types de bénéfices selon qu'ils sont d'ordre matériel, émotif ou social.

Les bénéfices d'ordre matériel sont ceux auxquels les adolescents réfèrent le plus souvent. Ils correspondent à des gains qui sont immédiats. Ils représentent un accès facile à des biens qui sont généralement difficiles à obtenir. Les JHA symbolisent alors la vie facile.

« On pouvait gagner de l'argent. J'ai pas pensé à l'argent qu'on pouvait perdre, mais j'ai pensé qu'on pouvait gagner » (Emile, H, 14).

« C'était des cigarettes faciles là tu sais. Vite faites. Tu sais je fumais. J'avais 13 ans pis j'avais pas souvent d'argent, pis même quand t'as de l'argent c'est dur d'aller te chercher un paquet de cigarettes au dépanneur là fait que... » (Charlie, F, 16).

Les bénéfices d'ordre émotif correspondent à l'ambiance de l'activité de jeu et à la sensation ressentie au moment du jouer. En voici deux illustrations.

« J'ai trouvé ça *hot* là. L'ambiance qu'il y a...ben tout le monde se faisait du *fun* genre. (...) L'ambiance qu'il y a là c'est hot. » (Jeanne, F, 14).

« Well usually I feel the rush of gambling, thing like that [...]. Yeah, the money and the excitement [...]. I felt happy, excited, ecstatic, motivated ...» (Alexis, H, 15).

Les JHA débouchent également sur des bénéfices sociaux. Deux dimensions principales ressortent du discours des adolescents quant à ces bénéfices : l'appartenance à un groupe et l'affirmation personnelle. Le jeu est une activité qui permet de se lier socialement à un groupe de pairs. Que ce soit en raison de difficultés à entrer en relation avec les autres, par besoin de se faire accepter, ou pour le simple goût de se joindre à une activité valorisée par un groupe, la première expérience de JHA a été un évènement positif.

« Je voyais mes chums de gars puis mes chums de filles jouer puis là un moment donné tant qu'à être à l'école avec d'autre monde, je me suis dit : « Ah! Je vais essayer! ». Tu sais un soir j'ai dit : « je veux jouer moi aussi! ». Fait que là, ils ont commencé à m'apprendre un peu comment ça fonctionnait puis à partir de là j'embarquais dans le fond avec eux » (Mia, F, 17).

Elle représente également pour plusieurs jeunes une occasion de s'affirmer, d'afficher ses capacités, de se démarquer.

« On était nouveaux là, on venait juste d'arriver. Puis, il est arrivé, il est venu me voir là tu sais grosse affaire : «*Envoyez les p'tits allez-vous en, c'est notre terrain [de basketball]*». Puis moi j'ai fait : «*Qu'est-ce tu dis là, [...] comme j'ai autant ma place*» [...]. Puis là il a fait : «*En tout cas, moi je te dis que je te plante là*». (...) «*Je te gage 10\$*». Tu sais il a juste dit ça de même,

tu sais pour se vanter. Mais moi j'ai dit : «*Ok, c'est beau*». Après ça, c'est parti. Ben, j'ai gagné fait que là j'étais fier » (Jocelyn, H, 16).

Les bénéfices ne sont pas nécessairement en lien avec le type de jeu. Ainsi, les bénéfices d'ordre émotif et matériel sont également présents dans les deux types de jeux. Par contre, les bénéfices d'ordre social sont plus fréquents avec les jeux combinant hasard et compétences. Le tableau 3.2 présente les bénéfices associés à la première expérience selon que le jeu fait appel seulement au hasard ou qu'il combine hasard et compétences.

Tableau 3.2. Bénéfices et aspects attrayants en fonction du type d'activité de jeu

| | Émotif | Matériel | Social et relationnel | Total |
|--|--------|----------|-----------------------|-------|
| Hasard^a | | | | |
| n | 7 | 6 | 2 | 15 |
| % | 70,0 | 60,0 | 20,0 | |
| Hasard et compétences^a | | | | |
| n | 15 | 14 | 9 | 38 |
| % | 68,2 | 63,6 | 40,9 | |

^a Les proportions sont calculées en fonction du type de jeux de hasard et d'argent

Issue de la première expérience avec les JHA

En ce qui a trait à l'issue de la première expérience avec les JHA, celle-ci est variable. Si une majorité d'adolescents rapporte avoir gagné lors de cette première expérience de JHA, d'autres ont perdu ou n'ont pas de souvenir précis de l'issue de cette expérience. Quoi qu'il en soit, l'issue de cette première expérience ne semble pas avoir eu le même effet sur la poursuite des habitudes de JHA pour tous, car si gagner est décrit comme un renforcement, perdre n'est pas nécessairement dissuasif, même si la perte est importante.

« Puis là j'ai vu que je gagnais des petits, des gros et des petits montants [...] fait que j'ai fait le lien que je pourrais peut-être pas perdre, fait que là j'ai continué à jouer fait que là c'est là que ça commencé puis etc... » (Sam, H, 16).

« Ok I remember it was about... the first time I gambled with dices. (...) We gambled for my cat. Because he wanted my cat and I said ok, but if I win then I will get your cat so... and he won. [...] I thought about how I lost my cat and how I felt sad... I don't understand why I did it, I just... » (Rosalie, F, 15).

La progression des habitudes de jeu

Au terme de cette première expérience, tous les adolescents ont continué à jouer en augmentant le rythme du jeu et les montants investis au point de se retrouver éventuellement avec des habitudes de JHA

problématiques selon l'échelle de sévérité des habitudes de jeux de hasard et d'argent de l'ICJA. C'est donc dire que leur première expérience de JHA n'a pas été un événement isolé. Elle s'est traduite par la répétition et l'augmentation de leurs activités de jeu.

Au moment de la collecte des données, tous ces adolescents avaient joué à un jeu combinant hasard et compétences au moins une fois par mois au cours des trois derniers mois et 96,8% (n=30) à un jeu de hasard pur. Les plus populaires parmi ces derniers sont les loteries et les jeux de société/dés. Près de 60% (n=18) des adolescents de l'échantillon avaient joué à des loteries instantanées, dont 12,9% (n=4) à chaque jour. La moitié mentionnaient avoir joué à des jeux de société ou de dés pour de l'argent.

Les jeux combinant hasard et compétences sont ceux auxquels les adolescents de l'échantillon s'adonnent le plus souvent : plus de 70% (n=22) ont joué à un jeu de ce type de deux à trois fois par mois, près de 65% (n=20) une fois par semaine, plus de 60% (n=19) de deux à six fois par semaine au cours des trois derniers mois et près de 10% (n=3) tous les jours. La moitié de l'échantillon rapporte jouer aux cartes pour de l'argent au moins une fois par semaine alors que 23% (n= 7) et 35% (n=10) mentionnent avoir parié respectivement sur des parties de jeux vidéo/arcade ou des jeux d'habiletés à la même fréquence. Comme cette progression ne s'explique pas nécessairement par l'ampleur des gains lors de la première expérience, pour la comprendre, il est nécessaire de dépasser l'explication rationnelle des « gains faciles » et de s'attarder à la signification de cette expérience et au contexte dans lequel elle s'inscrit, avec ses possibilités et ses contraintes.

Explication de la progression des habitudes JHA

Du point de vue des adolescents, la progression de leurs habitudes de JHA peut s'expliquer par les bénéfices qu'ils en retirent sur les plans social, matériel et émotif. L'analyse de leur situation laisse également transparaître une forte association entre le jeu et la consommation de substances psychoactives.

Les aspects d'ordre relationnel et social sont au premier plan des motifs avancés par les adolescents pour expliquer l'augmentation de leurs habitudes de JHA. En fait, pour les adolescents rencontrés, l'augmentation de leurs habitudes de JHA s'accompagne d'une transformation du réseau social. Ils fréquentent davantage des pairs qui adoptent des comportements de jeu, délaissent leurs amis non-joueurs et font partie de cercles d'amis composés de personnes plus âgées adeptes des JHA. Cette transformation de leur réseau les place dans un environnement où les JHA sont une activité centrale.

« People I was just hanging out with...friends that gambled more [...]not talk to the people that were not gambling and talk more to those who were gambling » (Alexis, 15, H).

« Ben, mes amis étaient tout le temps plus vieux, pis ils jouaient depuis une couple d'années. Ils m'apprenaient comment jouer, pis au début, je les regardais jouer, je regardais ce qu'ils faisaient. J'avais envie, je posais des questions » (Simon, H, 16).

De pair avec la transformation du réseau social, les habitudes de JHA sont parfois en lien avec une modification de l'environnement physique de l'adolescent, laquelle le place dans un cadre qui facilite l'accès aux JHA. Ces modifications sont associées notamment à un déménagement en appartement avec un amoureux adepte du jeu, à la fréquentation des bars et à l'obtention d'un emploi dans un milieu qui vend des jeux de hasard. Les citations suivantes illustrent comment elles sont présentées par les adolescents.

| | |
|----------------------------|---|
| Déménagement | « Quand j'ai commencé à jouer j'habitais plus chez nous [i.e., chez mes parents]. Avec mon chum, à l'appartement c'était pas mal là que tout le monde jouait. J'étais plus proche là » (Charlie, F, 16). |
| Accès au marché du travail | « C'était vraiment dans les débuts au dépanneur. Je suis mineure fait que, (...) je ne commencerai pas à montrer mes cartes pour sortir un gratteux. Quand tu travailles au dépanneur tu peux te les acheter toi-même fait que c'est pour ça » (Mia, F, 17,). |
| Sorties dans les bars | « C'est plus quand j'ai commencé à consommer des drogues dures que ça...je sortais tout le temps dans ce temps-là, fait que je passais devant les machines pis je jouais » (Thomas, H, 18). |

Dans la foulée de la première expérience, le sentiment d'appartenance à un groupe et le fait de se distinguer sont des effets qui persistent et même s'amplifient au fur et à mesure que les expériences de jeu se répètent. Le statut social associé au jeu apparaît donc comme un incitatif à multiplier les expériences.

« Je voulais me faire accepter je pense. Je voulais montrer que j'étais capable de faire des choses comme tout le monde... » (Didier, H, 17).

« Au début, quand j'étais plus jeune ... ça donné un impact sur ma réputation là » (Sam, H, 16).

« Dans l'fond, ça déboulé parce que je gagnais pas mal puis il y avait beaucoup de monde qui (...) venait me voir [...].J'étais en sixième année...et je me tenais avec du monde de vingt quelques années. Donc, j'étais *hot*. » (Alice, F, 16).

Mais comme le traduit ce dernier extrait, reconnaissance sociale et aisance financière ne sont pas des éléments étrangers. En effet, l'aspect financier est bien présent dans l'explication de l'évolution des habitudes de JHA de plusieurs des adolescents de l'échantillon.

« So I thought I was good at it, make some money. Everyone wants to work, but jobs that paid like 10\$, 15\$/hour, while I could sell drugs and [...] and gambled it and double or triple it. You know. It's just the way I thought » (Antonin, H, 17).

Parmi les explications de la progression de leurs habitudes de JHA sur le plan émotif, certains adolescents mentionnent leur tendance à s'engager sans réserve et avec passion dans les activités qu'ils pratiquent.

« Ouais pis je me suis pris de passion pour le poker. Fait que tu sais je jouais toujours, toujours, toujours parce que je trouvais ça *hot* là » (Camille, F, 15).

« Moi je suis un accro de l'ordinateur. Fait que je l'ai découvert sur ordinateur. Fait que tu sais je pense que ça a évolué nécessairement dans, pas ma phobie comme on peut dire, mais dans ma passion de l'ordinateur (Jean-Pierre, H, 17).

D'autres voient dans leurs habitudes de JHA le résultat d'un intérêt qui s'est développé graduellement tout en s'accompagnant d'une augmentation de leur confiance en soi et d'une amélioration de leurs habiletés.

« Je cherchais des sites pour jouer au poker sur Internet (...) j'ai écouté à la télé Poker Star pis je me suis dit : « Je vais aller jouer ». J'ai commencé à jouer sans argent, pis après je vais mettre de l'argent, je vais avoir plus d'argent » (Didier, H, 14).

Habitudes de JHA et consommation/vente de substances

Au moment des entrevues, tous les participants à l'étude recevaient des services en raison de leurs habitudes problématiques de consommation d'alcool et/ou de drogues. Néanmoins, seulement le tiers fait un lien entre leurs habitudes de JHA et leur consommation d'alcool ou de drogues. Lorsqu'un tel lien est identifié, il réfère à l'un ou l'autre des éléments suivants : financement de la consommation de substances par les activités de JHA, financement des JHA par la vente de substances et modification des comportements de jeu sous l'effet des substances.

Financement de l'achat de SPA

« Plus je consommais plus je misais. Parce que plus que j'avais d'argent plus j'avais de consommation. Parce que tu sais, plus tu consommes, plus tu consommes en grosse quantité. Fait que grosse quantité égale beaucoup de sommes d'argent » (Léo, H, 14).

Changements sur le plan des habitudes de consommation

« J'ai découvert le *speed* dans le fond. Puis là, je me suis mis à plus jouer, plus jouer, plus jouer, en misant plus. Tu sais, comme ils disent là, ça [le *speed*] nous donne une illusion qu'on est supérieur. Fait que c'est ça que je pensais là, je pensais que j'étais pour gagner » (Jean-Pierre, H, 17).

« Je jouais un peu avant, mais avec la consommation c'est là que ça a plus...ça a chuté avec la consommation. C'est plus que je consommais plus que je misais. Parce que plus que j'avais d'argent fait que plus que j'avais de consommation. Parce que tu sais, plus tu consommes, plus tu consommes en grosse quantité. Fait que grosse quantité égale beaucoup de sommes d'argent » (Léo, H, 14).

Financement des JHA

Ça pis aussi j'avais commencé à vendre de la drogue dans ce temps-là...vers 13 ans » (Luc, H, 16).

Le développement des habitudes de JHA s'inscrit dans une spirale dans laquelle les bénéfices d'ordre émotif, social et matériel attribués aux premières expériences de JHA pavent la voie à l'augmentation des habitudes de JHA, laquelle augmentation est elle-même associée à de nouveaux bénéfices. L'analyse des interactions entre l'adolescent et son environnement social fait ressortir que chez les adolescents qui en viennent éventuellement à développer des habitudes problématiques de JHA, le jeu apparaît comme une expérience positive qui s'accompagne, pendant une certaine période, de bénéfices qui outrepassent les contraintes et les effets négatifs que les observateurs extérieurs peuvent identifier. Ainsi, de leur point de vue, la progression de leurs habitudes de JHA ne se présente pas comme une chute progressive vers l'inconnu, mais comme la voie d'accès à une vie plus stimulante et plus valorisante.

Discussion

Cette étude visait à mieux comprendre comment les adolescents se sont initiés aux jeux de hasard et d'argent et comment ils en sont venus à développer des habitudes problématiques. Pour y parvenir, les premières expériences de JHA ont été analysées au regard de : a) la nature des premières activités de JHA, b) la signification des premières expériences et c) la progression vers le développement de comportements problématiques suite à cette première expérience.

Premières expériences de JHA

Sur le plan des premières expériences, une majorité d'adolescents se sont initiés aux JHA via une activité leur permettant de s'illustrer, de démontrer leurs compétences. Ces jeux impliquent généralement un aspect de compétition. Les cartes, notamment le poker, sont l'activité à laquelle le plus grand nombre d'adolescents de l'échantillon se sont adonnés. Ce résultat diffère de ceux de Felsher et ses collègues (2001) dans le cadre d'une étude menée en Ontario et dans laquelle les adolescents qui présentaient des difficultés sur le plan de leurs habitudes de JHA avaient joué dans un premier temps à la loterie. Une des hypothèses permettant d'expliquer cette divergence réside dans l'environnement social au sein duquel les adolescents évoluent, notamment quant à la popularité fulgurante du poker au cours des dernières années. La plupart des adolescents de l'échantillon ont vécu leur première expérience avec les JHA pendant la période identifiée par plusieurs experts comme étant le moment où le poker a commencé à susciter de l'engouement au Québec. Pendant cette période, avec le lock-out de la Ligue nationale de hockey, les chaînes de télévision sportives ont remplacé la diffusion du hockey par des parties de poker entre personnalités célèbres (Boutin, 2010). À

partir de ce moment, le poker a littéralement commencé à être considéré comme un sport (Schuck, 2010) et il a gagné non seulement une légitimation, mais également une glorification. Tel que le souligne Boutin (2010) « Le poker est dorénavant perçu comme une activité sexy et associée à la vie des gens riches et célèbres ». À cela s'ajoute la publicité faite autour des joueurs du poker qui, du jour au lendemain, sont passés d'inconnus au statut de vedettes. Boutin (2010) mentionne que la popularité des jeux repose en partie sur leur accessibilité et sur l'image qui en est véhiculée. À cet égard, la grande popularité du poker n'est pas étrangère à l'image très « VIP » qui y est associée et à la prolifération des sites de jeu en ligne.

La majorité des premières expériences avec les JHA ont eu lieu en compagnie de pairs et de membres de la famille. Ces résultats concordent avec les données de recherche qui identifient les membres de la famille et le groupe de pairs comme des acteurs clés dans l'expérience de jeux des adolescents ayant des difficultés sur ce plan (Dickson et al., 2008; Felsher et al., 2003; Gupta & Derevensky, 1997; Kalischuk et al., 2006; Raylu & Oei, 2002, 2004; Wickwire et al., 2008). Ils mettent en lumière le caractère fondamentalement social des JHA. Comme le soulignent plusieurs auteurs, les adolescents apprennent à jouer à travers leurs interactions sociales dans un contexte particulier (Kristiansen et al., 2015; Reith & Dobbie, 2011).

En ce qui a trait à l'issue de la première expérience de JHA, les données sur les bénéfices matériels ne concordent pas nécessairement avec l'idée que le fait de vivre une expérience de gains tôt dans la trajectoire de jeu incite à poursuivre les activités de jeu (Sharpe, 2002). Bien sûr, l'occasion de s'enrichir sans trop d'efforts fait partie des bénéfices anticipés. Tel que le soulignent Barmaki et Zangeneh (2009), les JHA peuvent facilement être perçus comme un moyen facile et légitime d'accéder à la richesse, d'accéder à cet idéal véhiculé au sein de notre société. De plus, la publicité entourant les JHA ne manque pas de faire miroiter l'occasion d'accéder à cette richesse tant convoitée. Cependant, les données de la présente recherche indiquent que les adolescents qui ont persévéré dans leurs habitudes n'ont pas tous réalisé des gains lors de leur première expérience de jeu. Les gains matériels de la première expérience de JHA n'expliquent donc pas, pour eux, la poursuite de la trajectoire de jeu.

En fait, les propos des adolescents indiquent que l'aspect matériel n'est pas le seul aspect à prendre en considération lorsqu'il s'agit d'apprécier les bénéfices du jeu. En effet, plusieurs mentionnent des bénéfices autres. Au plan émotif, le plaisir et la décharge d'adrénaline ressentis lors de l'épisode de jeu sont des attraits des JHA. Cette dimension émotive est particulièrement attrayante pour des adolescents attirés par le risque ou à la recherche de sensations fortes (Chambers & Potenza, 2003; Dickson, Derevensky, & Gupta, 2002; Dickson et al., 2008). Outre cette caractéristique propre à leur stade développemental, les adolescents évoluent dans une société de consommation reconnue pour vouer un culte à la recherche du plaisir, des sensations fortes et à l'importance de vivre intensément le moment présent (Reith, 2007).

Tel que l'indiquent certains auteurs, les relations sociales sont cruciales dans le développement de la signification de l'expérience avec les JHA (Kristiansen et al., 2015; Reith & Dobbie, 2011). Au plan relationnel, la première expérience de jeu est pour certains l'occasion de se distinguer et de se démarquer. S'illustrer par ses compétences est une bonne stratégie pour se faire accepter par le groupe de pairs. Ce caractère social du jeu chez les adolescents concorde avec les résultats de Reith et Doobie (2011) et de Kristiansen et ses collègues (2015) qui ont trouvé que le fait de gagner le respect et l'estime de ses pairs, l'intégration à un groupe, l'accès à un statut social particulier et l'appartenance à une communauté sont autant de bénéfices associés aux JHA.

Perception de la progression des habitudes de JHA

L'ensemble des adolescents de l'échantillon présente, au moment de l'entrevue, des habitudes de JHA considérées problématiques. À l'exception des loteries instantanées, la majorité de ces jeux impliquent d'être en compétition avec un ou des adversaires. Il s'agit de jeux qui combinent hasard et compétences, ce qui leur offre la possibilité de démontrer leurs capacités.

Ces adolescents expliquent de diverses façons l'augmentation de leurs habitudes de JHA. Outre les bénéfices d'ordre émotif et matériel, l'influence du réseau social ressort clairement dans les facteurs associés à la progression des habitudes de JHA. En effet, les JHA sont souvent liés à un délaissement des pairs non-joueurs au profit des pairs joueurs et à une plus grande accessibilité aux JHA (déménagement, entrée sur le marché du travail, sortie dans les bars). Ces éléments du contexte social mettent en lumière l'importance de l'environnement dans le développement d'habitudes problématiques de JHA à l'adolescence.

L'argent et la valorisation sociale sont parmi les raisons qui expliquent l'évolution des habitudes de JHA. La possibilité de se distinguer et d'appartenir à un groupe de pairs valorisés est un thème qui émerge du discours des adolescents, d'où l'intérêt d'en arriver à une meilleure compréhension de l'effet de valorisation sociale des JHA, tant au sein du groupe de pairs que de la société en général.

Une des dimensions centrales de l'évolution des habitudes de JHA chez les adolescents de l'échantillon est le lien entre le jeu et la consommation de substances : les deux phénomènes sont, chez plusieurs, indissociables. Alors qu'ils sont parfois présentés comme deux problématiques différentes issues d'un même syndrome global se traduisant par une tendance générale à l'adoption de comportements à risque (Dickson, Derevensky, & Gupta, 2004b) ou encore comme le résultat d'une même propension à la dépendance (Gupta & Derevensky, 1998b), nos résultats mettent plutôt en lumière les liens qui s'articulent entre consommation de substances et habitudes de JHA. Alors que le jeu peut avoir comme utilité de financer l'usage de SPA, en retour, la vente de substances illicites peut apparaître comme une source de financement des JHA.

L'augmentation des habitudes de JHA coïncide alors avec l'augmentation de la consommation. Ce type de liens entre habitudes problématiques de JHA et problèmes de consommation concordent avec les résultats d'autres études menées auprès d'adolescents présentant des habitudes problématiques de JHA (Brunelle, Cousineau, Dufour, Leclerc, & Gendron, 2009; Brunelle et al., 2012).

JHA et parcours de vie

Pour les adolescents rencontrés, la première expérience de jeu a marqué l'entrée dans une trajectoire qui a éventuellement mené à des habitudes problématiques de JHA. Le maintien dans cette trajectoire a été alimenté par les interactions au sein du réseau social des jeunes et soutenu par le contexte macrosystémique dans lequel ils évoluent. Les résultats suggèrent que la progression des comportements de JHA des adolescents est marquée par des influences de nature sociale (appartenance au groupe de pairs, reconnaissance sociale, changement de réseau social), par des événements qui marquent la trajectoire de vie (déménagement, entrée sur le marché du travail, début des sorties dans les bars) et par la superposition d'habitudes. À cet égard, la consommation de substances psychotropes a influencé les comportements de JHA, modulant ainsi la trajectoire des adolescents.

Limites

Les résultats qui se dégagent de cette étude doivent être appréciés en tenant compte de ses limites. L'une d'elles réside dans les caractéristiques de l'échantillon. Il s'agit d'adolescents qui présentent des habitudes problématiques de consommation d'alcool ou de drogues et qui sont en traitement pour ces difficultés. Les résultats ne peuvent donc pas être transférés à l'ensemble des adolescents présentant des difficultés avec les JHA. Les caractéristiques de l'échantillon à cet égard correspondent à une réalité souvent observée et de plus en plus documentée; la concomitance entre habitudes problématiques de JHA et problèmes de consommation de SPA chez les adolescents (Barnes, Welte, Hoffman, & Tidwell, 2011; Barnes, Welte, Hoffman, & Tidwell, 2009; Brunelle et al., 2009; Brunelle et al., 2012; Hammond et al., 2014; Lee, Martins, Pas, & Bradshaw, 2014; Molde, Pallesen, Bartone, Hystad, & Johnsen, 2009; Rahman et al., 2014; Shead et al., 2010; Winters & Anderson, 2000; Yip et al., 2011).

Par ailleurs, il s'agit d'une étude basée sur l'analyse secondaire de données, ce qui implique que le schéma d'entrevue n'a pu être modifié à la lumière des concepts qui ont émergé des premières analyses. Soulignons également qu'il est difficile d'apprécier l'influence de la désirabilité sociale sur la nature des propos des répondants. Comme il s'agit d'adolescents qui avaient été récemment, ou étaient encore, en démarche de traitement pour leur problème de dépendance, on ne peut exclure la possibilité que leurs propos aient été teintés par cette expérience récente.

Conclusion

Cette étude sur les premières expériences de jeux de hasard et d'argent d'adolescents ayant des problèmes de dépendance met en lumière l'importance de tenir compte du contexte social dans lequel naissent et se perpétuent les activités de JHA. En effet, les comportements problématiques de JHA débutent avec une première expérience et se développent sous l'effet de multiples influences, notamment les interactions sociales. Ces interactions teintent la signification qu'attribuent les adolescents à leurs premières expériences avec les JHA et elles colorent le sens que revêt pour les adolescents, leur incursion dans l'univers des JHA. Ainsi, pour comprendre les habitudes problématiques de JHA non seulement faut-il s'attarder à la perception de la première expérience avec les JHA, mais il faut également chercher à cerner les significations que revêtent ces jeux en abordant leur progression dans une perspective de trajectoire (Reith & Dobbie, 2013). Davantage d'études doivent être menées en tenant compte à la fois du point de vue de l'adolescent et des caractéristiques de son environnement pour mieux comprendre la dynamique sous-jacente au développement d'habitudes problématiques de JHA. L'adoption d'une perspective combinant l'examen des zones de vulnérabilités personnelles et l'analyse du contexte social représente, dans cet esprit, une avenue intéressante à mettre de l'avant dans les recherches futures, mais également dans la planification de stratégies de prévention et d'intervention adaptées au vécu des adolescents.

Références

- Barmaki, R., & Zangeneh, M. (2009). Canadian Dream, Capitalism, and the State: Structural Conditions of Youth Gambling in Canada. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 572-587. doi: 10.1007/s11469-007-9119-z
- Barnes, G., Welte, J., Hoffman, J. H., & Tidwell, M. C. O. (2011). The co-occurrence of gambling with substance use and conduct disorder among youth in the United States. *American Journal on Addictions*, 20(2), 166-173.
- Barnes, G., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Tidwell, M.-C. O. (2009). Gambling, Alcohol, and Other Substance Use Among Youth in the United States. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs*, 70, 134-142.
- Bergevin, T., Gupta, R., Derevensky, J., & Kaufman, F. (2006). Adolescent Gambling: Understanding the Role of Stress and Coping. *Journal of Gambling Studies*, 22(2), 195-208. doi: 10.1007/s10899-006-9010-z
- Boutin, C. (2010). *Le jeu: chance ou stratégie? Choisir librement la place du jeu dans votre vie*. Montréal: Les Éditions de l'Homme.
- Brunelle, N., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Leclerc, D., & Gendron, A. (2009). Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance. Université du Québec à Trois-Rivières: Fonds Québécois de Recherche- Société et Culture.
- Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Gendron, A., & Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26(2), 364-370.
- Chambers, R. A., & Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, impulsivity, and adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 53-84.
- Dale, A. (1993). Le rôle de l'analyse secondaire dans la recherche en sciences sociales *Sociétés contemporaines*, 14-15, 7-21.
- Derevensky, J., & 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(2/3), 227-251.
- Derevensky, J., & Gupta, R. (2004). Adolescents with gambling problems: A synopsis of our current knowledge. *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling*(10), 1-22.
- Dickson, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2002). The Prevention of Gambling Problems in Youth: A Conceptual Framework. *Journal of Gambling Studies*, 18(2), 97-159.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Youth gambling problems: A harm reduction prevention model. *Addiction Research & Theory*, 12(4), 305-316. doi: 10.1080/1606635042000236466

- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2008). Youth Gambling Problems: Examining Risk and Protective Factors. *International Gambling Studies*, 8(1), 25-47. doi: 10.1080/14459790701870118
- Elder, G. H., Johnson, M. K., & Crosnoe, R. (2004). The emergence and development of life course theory. In J. T. Mortimer & M. J. Shanahan (Eds.), *Handbook of Life Course*. (pp. 3-22). New York: Kluwer Academic Publishers, Springer.
- Felsher, J., Derevensky, J., & Gupta, R. (2001). Lottery participation by youth with gambling problems: are lottery tickets a gateway to other gambling venues? *International Gambling Studies*, 4(2), 109-125. doi: 10.1080/14459790412331296956
- Felsher, J., Derevensky, J., & Gupta, R. (2003). Parental influences and social modelling of youth lottery participation. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 13(5), 361-377. doi: 10.1002/casp.738
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *J. Gamb. Stud.*, 13(3), 179-192.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1998a). Adolescent Gambling Behavior: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14(4), 319-345.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1998b). An Empirical Examination of Jacobs General Theory of Addictions: Do Adolescent Gamblers Fit the Theory? *Journal of Gambling Studies*, 14(1), 17-49.
- Gupta, R., Derevensky, J., & Ellenbogen, S. (2006). Personality Characteristics and Risk-Taking Tendencies Among Adolescent Gamblers. *Canadian Journal of Behavioural Science*, 38(3), 201-213.
- Hammond, C. J., Pilver, C. E., Rugle, L., Steinberg, M. A., Mayes, L. C., Malison, R. T., . . . Potenza, M. N. (2014). An exploratory examination of marijuana use, problem-gambling severity, and health correlates among adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(2), 90-101. doi: 10.1556/JBA.3.2014.009
- Hardoon, K. K., & Derevensky, J. (2001). Social Influences Involved in Children's Gambling Behavior. *Journal of Gambling Studies*, 17(3), 191-215.
- Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). Psychosocial Variables Associated With Adolescent Gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170-179. doi: 10.1037/0893-164x.18.2.170
- Huang, J., Jacobs, D., Derevensky, J., Gupta, R., & Paskus, T. (2007). Gambling and Health Risk Behaviors Among U.S. College Student-Athletes: Findings from a National Study. *Journal of Adolescent Health*, 40(5), 390-397. doi: 10.1016/j.jadohealth.2006.11.146
- Jacobs, D. F. (2000). Juvenile Gambling in North America: An Analysis of Long Term Trends and Future Prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 119-152.

- Kalischuk, R. G., Nowatzki, N., Cardwell, K., Klein, K., & Solowoniuk, J. (2006). Problem Gambling and its Impact on Families: A Literature Review. *International Gambling Studies*, 6(1), 31-60. doi: 10.1080/14459790600644176
- Kristiansen, S., Trabjerg, M. C., & Reith, G. (2015). Learning to gamble: early gambling experiences among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 18(2), 133-150. doi: 10.1080/13676261.2014.933197
- L'Écuyer, R. (1990). *Méthodologie de l'analyse développementale de contenu* (Les Presses de l'Université du Québec: Québec ed.).
- Lalive d'Épinay, C., Bickel, J.-F., Cavalli, S., & Spini, D. (2005). Le parcours de vie. Emergence d'un paradigme interdisciplinaire In J.-F. Guillaume (Ed.), *Parcours de vie. Regards croisés sur la construction des biographies contemporaines* (Éditions de l'Université de Liège ed., pp. 187-210). Liège.
- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. R., & Rohling, M. L. (2004). Individual, Family, and Peer Correlates of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 23-46.
- Lee, G., Martins, S., Pas, E., & Bradshaw, C. (2014). Examining potential school contextual influences on gambling among high school youth. *American Journal on Addictions*, 23(5), 510-517.
- Magoon, M. E., & Ingersoll, G. M. (2006). Parental Modeling, Attachment, and Supervision as Moderators of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22(1), 1-22. doi: 10.1007/s10899-005-9000-6
- Martin, I., Gupta, R., & Derevensky, J. (2009). *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2008*. Québec.
- Molde, H., Pallesen, S., Bartone, P., Hystad, S., & Johnsen, B. H. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology*, 50(1), 55-64. doi: 10.1111/j.1467-9450.2008.00667.x
- National Research, C. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Noiseux, S. (2010). Le devis de recherche qualitative. In M.-F. Fortin (Ed.), *Fondements et étapes du processus de recherche. Méthodes quantitatives et qualitatives* (2^e ed.). Montréal: Chenelière Éducation.
- Nower, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2004). The Relationship of Impulsivity Sensation Seeking, Coping, and Substance Use in Youth Gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(1), 49-55.
- Oei, T. P. S., & Raylu, N. (2004). Familial influence on offspring gambling: a cognitive mechanism for transmission of gambling behavior in families. *Psychological Medicine*, 34(7), 1279-1288. doi: 10.1017/s0033291704003150

- Paillé, P., & Mucchielli, A. (2008). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2^e ed.). Paris: Armand Colin.
- Rahman, A., Rahman, C., Pilver, R., Desai, M., Steinberg, L., Rugle, S., & Krishnan Sarin, M. (2012). The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity. *Journal of psychiatric research*, 46(5), 675-683.
- Rahman, A. S., Balodis, I. M., Pilver, C. E., Leeman, R. F., Hoff, R. A., Steinberg, M. A., . . . Potenza, M. N. (2014). Adolescent Alcohol-Drinking Frequency and Problem-Gambling Severity: Adolescent Perceptions Regarding Problem-Gambling Prevention and Parental/Adult Behaviors and Attitudes. *Subst Abus*, 0. doi: 10.1080/08897077.2014.951754
- Rainone, G., & Gallati, R. J. (2007). Gambling Behaviors and Problem Gambling Among Adolescents in New York State: Initial Findings from the 2006 OASAS School Survey (pp. 12). New York: NYS Office of Alcoholism and Substance Abuse Services.
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2002). Pathological gambling. A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 22, 1009-1061.
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2004). Role of culture in gambling and problem gambling. *Clinical Psychology Review*, 23, 1087-1114. doi: 10.1016/j.cpr.2003.09.005
- Reith, G. (2007). Gambling and the Contradictions of Consumption: A Genealogy of the "Pathological" Subject. *American Behavioral Scientist*, 51(1), 33-55. doi: 10.1177/0002764207304856
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory*, 1-11.
- Reith, G., & Dobbie, F. (2013). Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research & Theory*, 21(5), 376-390. doi: 10.3109/16066359.2012.731116
- Savard, A.-C., Tremblay, J., & Turcotte, D. (2015). Problem gambling among adolescents: toward a social and interactionist reading. *International Gambling Studies*. doi: 10.1080/14459795.2014.985693
- Schuck, R. I. (2010). The Rhetorical Lines on TV's Poker Face: Rhetorical Constructions of Poker as Sport. *American Behavioral Scientist*, 53(11), 1610.
- Settersten, R. A. (2003). *Invitation to the Life Course. Toward New Understandings of Later Life*. Amityville, New York: Baywood Publishing Company.
- 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(2), 193-214.
- Sharpe, L. (2002). A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling. A biopsychosocial perspective. *Clinical Psychology Review*, 22, 1-25.

- Shead, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *Int.J.Adolesc.Med.Health*, 22(1), 39-58.
- Tremblay, J., Stinchfield, R., Wiebe, J., & Wynne, H. (2010). L'inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent (ICJA). Rapport final de la phase III. (pp. 102): Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanie.
- Turgeon, J., & Bernatchez, J. (2009). Les données secondaires. In B. Gauthier (Ed.), *Recherche sociale: De la problématique à la collecte des données* (5ième ed.): Presses de l'Université du Québec.
- Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2004). Adolescent Gambling: Relationships With Parent Gambling and Parenting Practices. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), 398-401.
- van Hamel, A., Derevensky, J., Takane, Y., Dickson, L., & Gupta, R. (2007). Adolescent gambling and coping within a generalized high-risk behavior framework. *J.Gambl.Stud.*, 23(4), 377-393.
- Vitaro, F. (2004). Trajectories of gambling during adolescence. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 47-69.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M.-C. O., & Hoffman, J. H. (2007). The Prevalence of Problem Gambling Among U.S. Adolescents and Young Adults: Results from a National Survey. *Journal of Gambling Studies*, 24(2), 119-133. doi: 10.1007/s10899-007-9086-0
- Wickwire, E. M., McCausland, C., Whelan, J. P., Luellen, J., Meyers, A., & Studaway, A. (2008). Environmental Correlates of Gambling Behavior Among College Students: A Partial Application of Problem Behavior Theory to Gambling. *Journal of College Student Development*, 49(5), 459-475. doi: 10.1353/csd.0.0030
- Wickwire, E. M., Whelan, J. P., Meyers, A. W., & Murray, D. M. (2007). Environmental Correlates of Gambling Behavior in Urban Adolescents. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 35(2), 179-190. doi: 10.1007/s10802-006-9065-4
- Wiebe, J., Wynne, H., Stinchfield, R., & Tremblay, J. (2007). L'inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent à l'adolescence. Rapport final phase II. (pp. 94): Centre canadien de lutte à l'alcoolisme et aux toxicomanie.
- Winters, K. C., & Anderson, N. (2000). Gambling Involvement and Drug Use Among Adolescent. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 175-198.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993). Patterns and Characteristics of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9(4), 371-386.
- Yip, S. W., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L., Cavallo, D. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2011). Health/functioning characteristics, gambling behaviors, and gambling-related motivations in adolescents stratified by gambling problem severity: Findings from a high school survey. *American Journal on Addictions*, 20(6), 495-508.

Chapitre 4 - The Relations Between Problem Gambling and Substance Use Among Youth in Addiction Treatment

The Relation Between Problem Gambling and Substance Use Among Youth in Addiction Treatment¹²

Annie-Claude Savard, doctorante, École de service social, Université Laval

Joël Tremblay, Ph. D., Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Daniel Turcotte, Ph. D., École de service social, Université Laval

Résumé

Objectifs : Décrire la nature et le contexte des comportements de jeux de hasard et d'argent (JHA) et de consommation de substances psychoactives (SPA) et cerner les liens que les jeunes établissent entre ces deux phénomènes. **Méthode :** Cette recherche qualitative prend appui sur 31 entrevues auprès d'adolescents présentant des habitudes problématiques de JHA et d'usage de SPA recrutés via des centres de traitement pour les dépendances. **Résultats :** Trois types de relations entre usage de SPA et habitudes de JHA ressortent du discours des adolescents: circulaire (les deux activités s'alimentent mutuellement), hiérarchique (l'une prime sur l'autre) et tripartite (les deux activités sont financées par des activités externes, souvent reliées à la délinquance). Les contextes physiques et sociaux dans lesquels s'actualisent ces relations contribuent à leur renforcement, mais ont également le potentiel d'en favoriser l'affaiblissement et l'extinction. **Discussion:** Les résultats indiquent qu'il est important de tenir compte de la relation entre usage de SPA et habitudes de JHA dans le traitement des adolescents qui présentent des difficultés sur les deux plans. En effet, il semble que nous soyons en présence de deux problématiques qui s'interinfluencent à l'intérieur d'un processus dynamique qui favorise leur poursuite mutuelle.

Mots-clés : adolescence, jeux de hasard et d'argent, usage de substances psychoactives, étude qualitative, point de vue d'adolescents, contexte social

Abstract

Objectives: Describe the relations between gambling behaviour and substance use from the adolescent's perceptions and describe the physical and social contexts of these two activities. **Method:** This qualitative research was based on 31 interviews conducted with adolescents who had gambling and substance abuse problems and who were recruited in addiction treatment centres. **Results:** Gambling and substance abuse often occurred in the same physical and social contexts. Three types of relations between substance use and problem gambling were noted in the adolescents' statements, namely circular (the two activities sustained

¹² Article soumis pour publication à la revue *International Journal of Mental Health and Addiction*

each other), hierarchical (one took precedence over the other), and tripartite (the two activities were financed by external activities, often involving delinquency). The physical and social contexts in which these relations took form contributed to their reinforcement but also to their weakening and eradication. Discussion: The results indicated that it was important to take into account the relation between substance use and problem gambling in the treatment of adolescents with difficulties in these two areas. Indeed, we would seem to be faced with two inter-influencing problems in a dynamic process that favours their mutual perpetuation.

Keywords : adolescence, gambling, substance use, qualitative study, adolescent's viewpoint, social context

Introduction

Several studies have attempted to shed light on problem gambling among adolescents who also have substance abuse problems¹³ (Barnes et al., 2011; Brunelle et al., 2012; Hammond et al., 2014; Lee et al., 2014; Lee, Ghandour, Takache, & Martins, 2014; Peters et al., 2015; Rahman et al., 2014; Shead et al., 2010; Yip et al., 2011). Indeed, the two problems have a number of important risk factors in common: being male, having impulsive character traits, a propensity for risk-taking, psychological distress (anxiety, depression), low self-esteem, lack of self-confidence, deviant behaviour, low academic performance, normative anomie, substance use and gambling in the family, frequenting peers with deviant behaviour, gambling habits, and substance use (Dickson et al., 2002).

Though several studies have demonstrated an association between problem gambling and substance use, the context in which the behaviours associated with these two phenomena simultaneously take place is not yet well understood. This information is however necessary to understand the dynamic processes through which they mutually influence each other. This article presents the results of a study whose goal was to enhance our understanding of the simultaneity of problem gambling and substance use so as to better help adolescents with these two problems.

The co-occurrence of gambling and substance use: a few explanatory models

Different explanations are put forward in the scientific literature to explain the co-occurrence of gambling and substance use. According to Barnes and colleagues (2011), these behaviours should be seen as phenomena that are part of a more general, risk-taking syndrome. The results of several studies support this hypothesis through the identification in adolescents of the simultaneous presence of multiple behavioural problems, in particular substance use, problem gambling, and deviant behaviour (Barnes et al., 2009; Brunelle et al., 2012; Dickson et al., 2002; Vitaro, Wanner, Carbonneau, & Tremblay, 2007).

Other explanations turn to the general theory of addictions (Gupta & Derevensky, 1998b; Jacobs, 2000; Molde et al., 2009; Turner, Ialomiteanu, Paglia-Boak, & Adlaf, 2011). According to this theory, addiction is primarily due to a psychological condition arising from childhood traumas that influence which strategies are employed in adolescence to deal with various situations. Addiction would thus result from a physiological state characterized by an under- or over-stimulation that is combined with a psychological predisposition (anxiety, depression) resulting from traumatic childhood experiences such as abuse (Jacobs, 1986).

¹³ All psychoactive substances, including alcohol.

The pathways model provides another explanation of this co-occurrence by suggesting that problem gambling is primarily found among people who are emotionally vulnerable or who are antisocial and impulsive (Nower & Blaszczynski, 2004). These people are characterized by a depressive or anxious state which pushes them to look for ways of escaping painful experiences of abuse and neglect, in the case of anxious people, or to seek high sensation, in the case of antisocial and impulsive people (Gupta et al., 2013; Nower & Blaszczynski, 2004). The typology obtained by Turner and colleagues (2011) based on latent class analyses partially confirms this explanation. The adolescents in their sample who had gambling problems and the highest degree of psychological distress were also those who took drugs. These adolescents thus corresponded to the category of emotionally vulnerable gamblers (Turner et al., 2011). The authors did not however mention any association between their typology and the “antisocial and impulsive gambler” category.

The neurodevelopmental model suggests that the simultaneity of gambling problems and substance use stems from the fact that sensation seeking and impulsive characteristics in some adolescents make them more susceptible to engaging in risky behaviour and developing addictions (Balogh, Mayes, & Potenza, 2013; Casey, Getz, & Galvan, 2008; Chambers & Potenza, 2003; Chambers et al., 2003).

While all these models propose interesting explanations for the co-occurrence of problem gambling and substance use, they do not easily lend themselves to the creation of psychosocial interventions that can help young people faced with these problems. One avenue that might be interesting would be to further our understanding of the nature of the relation between these two activities. Indeed, as postulated for the relations existing between tobacco and alcohol use (Kairouz & Nadeau, 2007), it is possible that partaking in gambling activities has an impact on substance use by increasing the opportunities and reasons to consume, thereby making it more difficult to refuse to do so. That being said, the current state of our knowledge provides few indications about the nature of the relations between substance use and problem gambling. A better understanding of these relations is essential if we are to plan treatment targets for these adolescents.

Another interesting avenue would be to explore how concerned adolescents perceived this relation. However, up until now, a large proportion of studies examining gambling behaviour have used quantitative methods (Blinn-Pike et al., 2010; Wood & Griffiths, 2007). This perspective provides little information about the viewpoint of people directly concerned by this phenomenon. A study by Brunelle and colleagues (2009) is in line with this perspective. One of the objectives of this study was to explore the adolescents' (n=40) viewpoint about the relation between problem gambling on the Internet, substance use, and delinquent behaviour. One of the main findings of the study was that substance use and gambling were seen by the adolescents as being closely linked. These young people notably mentioned that they used drugs and alcohol when gambling, that they sold drugs to finance their gambling, and that they financed the purchase of drugs and alcohol with their

gambling profits (Brunelle et al., 2009). Other studies adopting this perspective must be conducted to better understand adolescents from their own perspective and the way in which these two activities are related.

Moreover, to better grasp the relations between problem gambling and substance use, we must examine how adolescents' perceptions develop in the environment in which these behaviours simultaneously take place. As suggested for the relation between tobacco and alcohol use (Kairouz & Nadeau, 2007), the consumption context is one of the most important avenues to pursue in order to better understand the concomitant relation between these two phenomena. This information is necessary to comprehend the dynamic processes through which they mutually influence each other and to plan treatment to help these adolescents. The present study was consequently conducted to respond to these concerns.

Theoretical framework

In our exploration of the relations between substance use and problem gambling, we turned to the work of Brunelle and Bertrand (2010) on the deviant trajectories in adolescence. These authors propose a typology of relations between drugs and delinquency. Starting with the postulate that this model is transposable to the study of the relations between two phenomena, we based our study of the relations between problem gambling and substance use on the logic underlying the relations between substance use and delinquency. Brunelle and Bertrand's (2010) model represents a synthesis of research work they conducted over several years. They modeled a deviance trajectory in the four stages (occurrence, commitment, sequence, compulsion) with which diverse elements are associated: the severity of substance use, the motivation to consume, sources of financing for substance use, type of delinquency, and drug-delinquency relations. The relations between drugs and delinquency refer for example to the fact of being intoxicated when committing a crime or the financial element that unites them. It is not, however, the present study's goal to draw up a trajectory model, but rather to document the relations between gambling and substance use.

Objectives

So as to further our understanding of the co-occurrence of problem gambling and substance use and the nature of the relations that link them in adolescents, the present study pursued two objectives, namely: describe the relations that adolescents see between these two phenomena and describe the physical and social contexts in which these relations take place.

Method

This study¹⁴ was part of a Canada-wide research project whose objective was to develop and validate the Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI), a tool for evaluating gambling habits in adolescents. It was based on secondary data analysis that were collected in semi-structured interviews with adolescents who were experiencing gambling problems.

Data collection

Participant recruitment took place in two stages (Wiebe et al., 2007). Initial recruitment was conducted in secondary schools in the Canadian provinces of Québec and Manitoba by inviting students (n=2,394) to fill out a questionnaire about their gambling habits. In the second stage, adolescents receiving services in addiction treatment centres and youth centres were contacted. In their case, each adolescent requesting aid in one of the participating centres was asked to fill out the South Oak Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) (Winters et al., 1993), an instrument for measuring the severity of gambling habits that was developed with adult populations and adapted for adolescents. The SOGS-RA acted as a detection tool for identifying adolescents likely to have gambling problems. All the adolescents who obtained a score of 3 or more on the SOGS-RA were invited to participate in the research. The adolescents who accepted to participate signed a form authorizing a member of the research team to contact them.

The data were collected in semi-structured interviews conducted by experienced interviewers with degrees in psychology or social work between March 2008 and June 2009. They had all participated in a two-hour training session on interview protocol. The participants, who met with the interviewers for approximately 1 hour 30 minutes, signed the consent form, filled out the CAGI,¹⁵ and then answered questions about the various aspects of their gambling habits. The data used for the present analysis were essentially retrospective and perceptual, given that they resulted from the respondents' effort to remember past events and interpret them from the perspective of their present reality. The interviews were recorded in an audio format.

The adolescents who were selected for the present study were those for whom the score on the CAGI gambling problem severity subscale indicated they had a severe gambling problem (≥ 6 on the CAGI). All the

¹⁴ This project received final ethical approval from the addiction research ethics committee on December 17, 2012 (CÉRT # 2012-148). Moreover, because this project comprised secondary analyses of now anonymous data, it was granted an ethical exemption by the research ethics committee at Université Laval (CERUL) on December 18, 2012.

¹⁵ The CAGI (Tremblay, Stinchfield, Wiebe & Wynne, 2010) is composed of 36 items divided into 5 subscales: psychological consequences, social consequences, financial consequences, loss of control, and gambling problem severity. A score of 6 or more on the gambling problem severity subscale indicated that an adolescent had a serious problem (red light).

adolescents were recruited in the addiction treatment centres; they thus also had problems with alcohol or drug use.

Data analysis strategies

The interviews were transcribed and codified using NVivo 10 software and analyzed using the thematic content analysis method, which is based on a system for codifying material in order to create exhaustive, coherent, and well-defined categories (L'Écuyer, 1990). The analyses were conducted using the continuous thematization method, that is “by continuously attributing themes while simultaneously building the thematic tree” (Paillé & Mucchielli, 2008, p. 166). This approach makes for a detailed, rich analysis.

One of the disadvantages of using secondary data generally resides in the fact that the data are being analyzed for other reasons than that for which they were collected (Turgeon & Bernatchez, 2009), which could potentially shed a poor light on the credibility of the results. In the present case, this disadvantage was lessened by the fact that the analysis of the interviewed adolescents' experiences was one of the initial objectives for the research project from which the data came. This objective was not achieved however in the initial phase of the project. Nonetheless, since the interview protocol was designed with this in mind, any negative impact on the scientific quality of the study was thereby lessened. Close attention was paid to the relation between the observations and their interpretations. What is more, even though it was secondary data that was analyzed, the principal author conducted a large portion of the interviews as part of her professional responsibilities. These elements reinforce the credibility of the interpretations (Noiseux, 2010). So as to diminish possible bias related to a single researcher conducting the analysis and to ensure the results' confirmability (Noiseux, 2010), periodic meetings were held with the co-authors to discuss the analysis process as well as the themes and categories arising from the collected data. Finally, the description of the sample characteristics and the context of the data collection (addiction treatment centre) ensured the results' transferability.

Results¹⁶

The sample was composed of 31 adolescents. The majority were boys (64.5%) from 14 to 18 years old ($M=15.6$, $SD=1.2$). The severity of their problem was based on their score on the CAGI gambling problem severity subscale ($M=13$, $SD= 4.8$). These adolescents gambled for an average of 17.4 hours per week ($SD=11.2$, $Med = 15$, $Min=2$, $Max=40.8$), and close to 30% of them gambled more than 20 hours per week. They had lost an average of \$771.80 gambling in the last three months ($SD = 1,471.10$, $Med = 300$, $Min = 15$, $Max = 7,940$).

¹⁶ The first names of the participants were changed in the results presentation for confidentiality reasons.

Close to 60% of the adolescents in the sample had played instant win / scratch ticket lotteries, of which 12.9% played every day, and close to one third mentioned having played board games or dice for money more than once a week. The highest participation frequencies were observed in games that combined both luck and abilities. Card games seemed to be the most popular in this category. Close to one third of the sample reported playing cards for money more than once a week, and 70% mentioned playing games combining luck and ability at least once a week. The following excerpt illustrates the last gambling episode of a participant who reported playing poker every day for the last three months. Her bets represented more than \$50 at each episode in cash and drugs.

“The poker game was in my friend’s basement. I had some money on me, a good \$150. There was some drugs, some rum. I remember us being on the couch and playing. I lost. He beat me with a flush. I was really down, really disappointed. I finally said to myself, ‘It’s okay, I’ll get him next time.’ That’s it. So then we had another glass, we drank and we talked.” (Camille, F, 15)

The most commonly consumed substances were cannabis (96.8% smoked more than twice a week and 77.4% smoked every day), alcohol (51.6% drank more than twice a week and 12.9% every day), and amphetamines (48.4% took them more than twice a week and 22.6% every day).

Context of gambling practices and substance use

The context of gambling practices and substance use refers to the circumstances in which these activities took place, the peers with whom these adolescents did so, The nature of the relation between gambling habits and substance use and the reaction of their peers and family to gambling and substance use from the adolescents’ viewpoint.

The circumstances

Gambling activities occurred in a wide variety of places: at home or a friend’s place, at school or work, in parks, bars, restaurants, youth clubs, casinos, bowling alleys, treatment centres (residences), public transportation, and so on. Substance use was possible in most of these places. Moreover, a majority of the respondents mentioned that they most often gambled in a party context with friends or during evenings where they were drinking and taking drugs. Gambling and substance use thus often took place in the same physical and social environment.

“You know, we were having a party and someone turned on the TV: ‘Hey! A hockey game. Yeah, there’s a hockey game tonight.’ Someone says, ‘I think they’re gonna lose tonight.’ ‘What! No way, they’re gonna win.’ Then everyone starts arguing, and then the bets come out.” (Jocelyn, M, 16)

“At people’s places who I knew, parties a lot of the time... Yeah, it was really ... it was really [...], there were girls, there was drugs, there was beer, there was money, you know ...” (Sam, M, 16)

“It’s more when I started doing hard drugs that things ... I was always going out in those days. You know, I’d go by a slot machine and I’d start playing.” (Thomas, M, 18).

Sometimes the participants played alone, but even in this context, gambling often occurred simultaneously with substance use. The participants gambled under the influence of drugs and alcohol, thereby indicating that the two activities were often interrelated and that, in certain cases, they mutually influenced each other: gambling incited the participants to drink and use drugs, and drinking and using drugs incited them to gamble.

“Well you know, let’s say I needed my drugs every day. I was a really big addict. So, when I was high, I’d say, ‘Cool!’ Then a switch would flip in my head and I’d like say, ‘I’m gonna buy a scratch ‘n win ticket and start scratching.’” (Didier, M, 17)

“And like, if I use drugs I won’t get to stop gambling...” (Nathan, M, 16)

“Shit man, drugs and gambling, they go really well together. You know, my thing was drugs, gambling, alcohol.” (Camille, F, 15)

“I think it definitively contributed to my drug use. And I think that if I wasn’t doing drugs, there probably wouldn’t’ve been that gambling stuff.” (Antonin, M, 17)

Peer groups

Gambling activities usually took place in a group context, even though there was also solo gambling. This data emphasizes the importance of taking into account the relationships that adolescents have with their gambling peers. One noteworthy aspect in the participants’ statements was that several of them had two distinct peer groups: those who were their gambling and, often, substance use partners, and those who neither gambled, drank, nor took drugs.

“One of the gangs does drugs, and doesn’t go to school, and they all do bad things, and then the other one, they go to school, [...] different gangs, good friends and bad gang.” (Jacob, M, 16)

“And then like when I was doing drugs, my friends would like always involve gambling in it.” (Zoé, F, 16)

“Oh, my friends, well they’re not a really positive influence. I had some friends who didn’t take drugs but, well, they gambled.” (Emile, M, 14)

It is worth noting the presence of non-gambling and non-consuming peers in the environment of some of the adolescents. This highlights the fact that the gambling and substance-using adolescents did not solely frequent peer groups who gambled or used drugs. Even though the former peer group was less present during

periods of increased gambling and substance use, this group might have represented a potential source of support when an adolescent decided to stop gambling and using drugs.

“Yeah, not just for the gambling but for the drugs too. Cause I’m not really interested in doing six months of therapy for nothing. You know, it’s not much of a life being a junkie. I’m not gonna screw up like I did before. I know what’s going on you know. I’m gonna go see my friends who don’t gamble and who gave me advice. I’m gonna start doing sports and things like that.” (Léo, M, 14)

The nature of the relation between gambling habits and substance use

One noteworthy point in the adolescents’ statements was the different relations existing between their gambling habits and their substance use. The mutual financing of activities was one of the most often mentioned relations. Indeed, selling drugs was often presented as a way of financing gambling activities.

“I had drugs that I would sell, then I’d buy some more. Then, as soon as I saw I had enough cash, money comin’ in, I had to play.” (Sam, M, 16)

“Let’s say I lost some money, like \$500 a week. Well, I could make back \$500 a week easily. Sometimes, I could even make it back in a day. I didn’t really realize.” (Emile, M, 14)

On the other hand, gambling winnings also financed substance use.

“In my head, it was like, ‘I need some drugs, so I need some money, so I’m gonna go make bets.’” (Noah, M, 16)

This reciprocal financing between gambling and selling drugs did not always give the expected results. In some situations, the adolescents actually fell into the opposite spiral. Not only did gambling and drug use not finance each other, they actually limited access to one another: gambling habits limited the financial resources that allowed the adolescents to buy drugs. The adolescents then had to turn to criminal acts to finance both their substances use and gambling activities. The substance use / gambling spiral widened to include different forms of criminal behaviour such as theft, drug dealing, and prostitution.

People I don’t know, friends. In cars, houses. I never planned to steel money, but then I would and I’d start gambling. Not all of it, I’d also buy some drugs.” (Simon, M, 16)

“Then I became a prostitute too. So I could gamble, take drugs, that was why.” (Mathis, M, 15)

When there was a conflict between gambling and substance use, our respondents had to set an order of priority for the use of their resources. Most of the time, substance use took precedence over gambling. Many of the adolescents said that drugs were more important to them than gambling.

“Sometimes I’d say something like, ‘Okay, I’ve got 100 bucks on me ... I can spend 75 bucks on drugs and the other 25 on gambling.’” (Didier, M, 17)

“When I wanted drugs, I’d find money. For gambling, it was more like when I really wanted to play. But the money was more for drugs. Drugs came before gambling.” (Léo, M. 14)

Table 4.1 presents a summary of the three types of economic relations between substance use and problem gambling that were drawn from the participants’ statements.

Table 4.1. Type of substance use-gambling relations

| Type of relation | | |
|------------------|--|---|
| Circular | | Mutual financing of the two activities: gambling finances the purchase of substances, and the sale of substances finances gambling. |
| Hierarchical | | Turning to one activity to finance the other: gambling finances the purchase of alcohol and drugs. |
| Tripartite | | External financial resources are necessary to support gambling and substance use. Varying degrees of delinquency (theft, drug dealing, fraud, prostitution, etc.) finance this lifestyle. |

It would be overly simplistic to only look at the economic aspect in gambling and substance use relations. These behaviours obviously occurred in particular physical and social contexts that gave them meaning. Quite often, substance use and gambling took place in the same physical spaces, at the same time, and often with the same people. This constancy in space, time, and networks forged very tight links between these two habits. What is more, the attitude of family and friends concerning the adolescents’ involvement in these two activities fostered continued gambling and substance use.

Peers’ reaction to their gambling habits

Peers who gambled and who often partook in substance use had a positive perception of gambling and even encouraged it, at least up to a certain point. Their influence quickly become more important than that of their peers who told them that they were gambling too much.

“They said it was normal. My friends are all drug addicts, alcoholics, or compulsive gamblers.” (Mathis, M, 15)

“Yeah well, they’d tell me I was betting too much. And then they’d give up. They didn’t want anything more to do with me.” (Noah, M, 16)

The adolescents avoided the subject of gambling when they were with non-gambling peers who criticized this activity. They did not want to be judged by their friends or disappoint and anger them.

“But I don’t want to talk to them too much about it because I don’t want them to get angry with me because I spend too much on things like that. That’s how it turned out with the drugs, so I’m scared the same thing will happen with gambling.” (Jeanne, F, 14)

Family’s reaction to their gambling habits

The parents were not usually aware that their adolescents were gambling regularly. As regards those parents who were aware, the adolescents described different reactions. Some expressed their disagreement or disappointment, others offered preventive advice, still others thought it was only for the pleasure. Among those adolescents who affirmed that their parents knew that they gambled, half of them specified that they nonetheless minimized the extent of their gambling habit, sometimes preferring to refer to their substance use as an explanation for certain behaviours.

The family’s reaction to the adolescents’ gambling and substance use took on different forms that ranged from minimizing the problem and encouraging them to stop gambling, to discouragement and powerlessness. These reactions were influenced by how aware the family was of the adolescents’ actual situation. Some of the adolescents attempted either to minimize the situation in their parent’s eyes or simply avoided the subject.

“Of course I’d tell them *bullshit*. That I hardly gambled at all, that I only played from time to time. I didn’t want them to get on my back too much [...]. I’d tell them that I stole money for drugs, debts, stuff like that. My parents knew that I took drugs.” (Emile, M, 14)

“Because I’ve got the feeling that they’re not going to like it that I gamble. I don’t want to, like, tell them. I’m already in hot water, I really don’t want to get burnt more...” (Tom, M, 15)

The adolescents’ attempts to hide their gambling activities were not entirely necessary, since for the parents and even for the adolescents, the substance-use problem was much more serious than gambling.

“Well, there was a drug problem mixed in with all that... So my mother was more concerned about the drugs than about the gambling. Me losing money didn’t really bother her. It was more a question of whether I’d destroy myself.” (Charlie, F, 16)

“You know, I think it hurt them more to know I was taking drugs than to know I played the lottery.” (Didier, M, 17)

Seeing as how I’m already here, you know, with drug problems, alcohol problems, behavioural problems, and everything else, so if there was a gambling problem... I think they’ve had enough for now.” (Léo, M, 14)

The adolescents' interactions with their family and friends influenced the type of relation there was between gambling and substance abuse. That being said, the disapproval and concern expressed by family and friends only had a limited impact if the adolescents succeeded in hiding their habits from their parents and avoiding the subject with people who disapproved.

Discussion

The goal of this study was to better understand the relation between problem gambling and substance use. In order to do so, the experiences of 31 adolescents were analyzed for the following: 1) their gambling behaviors and substance use, and 2) the physical and social contexts in which these behaviors take place.

These two phenomena are sometimes presented as different problems even though they draw from the same explanations, such as general behaviour syndrome (Dickson et al., 2004b), a propensity toward addiction (Gupta & Derevensky, 1998b), or sensation seeking behaviour (Chambers & Potenza, 2003; Chambers et al., 2003). Our results nonetheless shed light on the importance of examining the nature of the relations between substance use and gambling. Indeed, several of the young people in this study had a hard time distinguishing between the way they conceived of these two activities.

Gambling and substance use often took place in the same physical and social environments and with the same people. What is more, they often gambled under the influence of drugs and counted on the possibility that these two activities would finance each other. These results are in keeping with those of studies by Brunelle and colleagues (2009; 2012), which were carried out with young Internet gamblers. The associations observed between gambling habits and substance use shed light on three types of economic relations: circular, hierarchical, and tripartite. This typology, inspired by the work on the relations between substance use and adolescent delinquency (Brunelle & Bertrand, 2010), is best understood in connection with other elements on the adolescents' trajectory. For example, it is reasonable to believe that the type of relations between gambling habits and substance use differs according to the degree of substance abuse severity, the degree of gambling activity involvement, and the reasons for adopting these behaviours, as proposed by Brunelle and Bertrand (2010) in their trajectory typology for adolescent deviance.

Furthermore, these relations occur in contexts that contribute to their durability. Accordingly, the simultaneity of these two behaviours and the fact that they often take place with the same people helps to firmly entrench them in the adolescents' daily life.

Gambling and substance use usually took place in a group, which underlines the fundamentally social nature of these activities during adolescence. The peer group with whom the adolescents used drugs and gambled generally had a positive and normalizing attitude towards these behaviours, which only encouraged them

more. The dynamics between substance use and gambling were not called into question and could continue in a context where the two activities were favourably perceived. And in an effort to avoid the negative reactions these activities gave rise to, the adolescents endeavoured not to mention or refer to the subject with people who were both aware and critical of it. The adolescents had a tendency to see peers who were likely to criticize them less regularly, thereby reducing any influence they might exercise. The fact that adolescents with deviant behaviour also frequent positive peers should not however be neglected; these peers can turn out to be an important source of support when the young gamblers and substances users finally decide to change their lifestyle. As such, they represent a potential lever for change at the beginning of a psychosocial intervention.

As regards family relationships, the present study showed that adolescents eluded their parents influence by hiding or minimizing their gambling or substance use. In adolescence, young people have sufficient control over their situation to be able to hide certain information from their parents. Their ability to intervene partially depends on their knowledge of their child's situation. When parents became aware of their child's gambling and drug problems, they were more concerned by the substance use. A marked concern for substance use by the parents that did not take into account the associated gambling behaviour (through lack of knowledge or an under estimation of the gambling problem) resulted in only a partial representation of their children's gambling situation. Furthermore, the parents' under-estimation of their adolescent's gambling problems sometimes helped to perpetuate them. Indeed, the ties between substance use and gambling problems showed that the dynamics of their relation were more complex than a simple adding up of problematic behaviours. In fact, they sustained each other. The impact of treatment that dealt strictly with one behaviour or the other was consequently reduced.

That being said, it can prove to be difficult for both parents and adolescents to give the same attention to gambling as to substance use, since the latter is generally considered to be more devastating than gambling at the physical, social, and psychological levels. What is more, gambling is a legal activity controlled by the state whereas drugs are illegal and their sale is controlled by organized crime. Gambling occurs in a context where practice is not only regulated by political authorities but also easily accessible and, in certain social environments, highly regarded. Adolescents, like their parents, are exposed to numerous advertising campaigns for gambling (Fried, Teichman & Rahav, 2009; Derevensky, Sklar, Gupta & Messerlian, 2009; Monaghan & Derevensky, 2008; Delfabbro, Grabosky & Lahn, 2005), which adds social acceptability to this activity.

Research avenues and treatment recommendations

In addition to the relation between substance use and problem gambling, the results of the present study indicate that it would be worthwhile following the trajectory of adolescents right from the outset of their

gambling and substance use. This exercise could allow us to verify how the relation typology between gambling and substance use fits into the developmental trajectory of these problem behaviours. It might likewise aid in determining how other elements such as the motivation to gamble or consume alcohol and drugs, the severity of gambling and substance use, and the appearance of delinquent behaviour become part of this trajectory. These data would likewise allow us to set better intervention priorities.

Based on the results of the present study, certain recommendations can be made for the treatment of adolescents with substance use and gambling problems. First, we must recognize that these two behaviours are intimately related and that treatment which only targets one aspect of this relation will necessarily be incomplete. Second, given that this relation takes root in the same physical and social contexts, this constancy must be taken into account. However, even though the concomitance of gambling and substance use in adolescence is acknowledged (Barnes et al., 2011; Barnes et al., 2009; Barnes, Welte, Hoffman, & Dintcheff, 2005; Brunelle et al., 2009; Brunelle et al., 2012; Hammond et al., 2014; Yip et al., 2011), the small proportion of youth who are identified as having a gambling problem in addiction treatment centres (Tremblay et al., 2014) leads us to think that this relation is, for the moment, rarely detected and therefore rarely considered in the treatment.

Limitations

This study had a few limitations, one of which concerned the characteristics of the sample. It was made up adolescents who were currently being treated for their substance use problems. The results thus cannot be generalized to all adolescents with gambling and substance use difficulties. Moreover, as they were recently or currently being treated, we cannot exclude the possibility of their statements being influenced by their recent experience. It was thus difficult to determine the influence of social desirability on their statements.

Conclusion

One question remained at the end of our study: were we confronted with two distinct problems related to the concept of addiction or faced with a situation in which the two problems influenced each other and where one (gambling) did not occur without the other (substance use)? Given that these two problems often occurred in conjunction with each other, the fact that more importance is accorded to the substance use problems raises questions about how society see these problems. More qualitative research will be required to understand the relations between these activities and the adolescents' experiences in their social contexts. Answers to these concerns are essential if we are to develop intervention strategies adapted to the needs of these adolescents and their social environment.

Références

- Balogh, K., Mayes, L., & Potenza, M. N. (2013). Risk-taking and decision-making in youth: Relationships to addiction vulnerability. *Journal of Behavioral Addictions, 2*(1), 1-9.
- Barnes, G., Welte, J., Hoffman, J. H., & Tidwell, M. C. O. (2011). The co-occurrence of gambling with substance use and conduct disorder among youth in the United States. *American Journal on Addictions, 20*(2), 166-173.
- Barnes, G., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Tidwell, M.-C. O. (2009). Gambling, Alcohol, and Other Substance Use Among Youth in the United States. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs, 70*, 134-142.
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Dintcheff, B. A. (2005). Shared Predictors of Youthful Gambling, Substance Use, and Delinquency. *Psychology of Addictive Behaviors, 19*(2), 165-174. doi: 10.1037/0893-164x.19.2.165
- Blinn-Pike, L., Worthy, S. L., & Jonkman, J. N. (2010). Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research. *Journal of Adolescent Health, 47*(3), 223-236. doi: 10.1016/j.jadohealth.2010.05.003
- Brunelle, N., & Bertrand, K. (2010). Trajectoires déviantes et trajectoires de rétablissement à l'adolescence: typologie et leviers d'intervention. *Criminologie, 43*(2), 373-399.
- Brunelle, N., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Leclerc, D., & Gendron, A. (2009). Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance. Université du Québec à Trois-Rivières: Fonds Québécois de Recherche- Société et Culture.
- Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Gendron, A., & Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors, 26*(2), 364-370.
- Casey, B. J., Getz, S., & Galvan, A. (2008). The adolescent brain. *Developmental review, 28*, 62-77.
- Chambers, A. R., & Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, Impulsivity, and Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies, 19*(1), 53-84.
- Chambers, A. R., Taylor, J. R., & Potenza, M. N. (2003). Developmental Neurocircuitry of Motivation in Adolescence: A Critical Period of Addiction Vulnerability. *American Journal of Psychiatry, 160*, 1041-1052.
- Dickson, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2002). The Prevention of Gambling Problems in Youth: A Conceptual Framework. *Journal of Gambling Studies, 18*(2), 97-159.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Youth gambling problems: A harm reduction prevention model. *Addiction Research & Theory, 12*(4), 305-316. doi: 10.1080/1606635042000236466

- Gupta, R., & Derevensky, J. (1998). An Empirical Examination of Jacobs General Theory of Addictions: Do Adolescent Gamblers Fit the Theory? *Journal of Gambling Studies*, 14(1), 17-49.
- Gupta, R., Nower, L., Derevensky, J., Blaszczynski, A., Faregh, N., & Temcheff, C. (2013). Problem Gambling in Adolescents: An Examination of the Pathways Model. *Journal of Gambling Studies*, 29, 575-588.
- Hammond, C. J., Pilver, C. E., Rugle, L., Steinberg, M. A., Mayes, L. C., Malison, R. T., . . . Potenza, M. N. (2014). An exploratory examination of marijuana use, problem-gambling severity, and health correlates among adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(2), 90-101. doi: 10.1556/JBA.3.2014.009
- Jacobs, D. F. (1986). A General Theory of Addictions: A New Theoretical Model. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 15-31.
- Jacobs, D. F. (2000). Juvenile Gambling in North America: An Analysis of Long Term Trends and Future Prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 119-152.
- Kairouz, S., & Nadeau, L. (2007). Tabac et alcool : Le tout est-il plus grand que la somme de ses parties? *Drogues, santé et société*, 6(1), 179-210.
- L'Écuyer, R. (1990). *Méthodologie de l'analyse développementale de contenu* (Les Presses de l'Université du Québec: Québec ed.).
- Lee, G., Martins, S., Pas, E., & Bradshaw, C. (2014). Examining potential school contextual influences on gambling among high school youth. *American Journal on Addictions*, 23(5), 510-517.
- Lee, G. P., Ghandour, L. A., Takache, A. H., & Martins, S. S. (2014). Investigating the association between strategic and pathological gambling behaviors and substance use in youth: Could religious faith play a differential role? *The American Journal on Addictions*, 23(3), 280-287. doi: 10.1111/j.1521-0391.2014.12101.x
- Molde, H., Pallesen, S., Bartone, P., Hystad, S., & Johnsen, B. H. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology*, 50(1), 55-64. doi: 10.1111/j.1467-9450.2008.00667.x
- Noiseux, S. (2010). Le devis de recherche qualitative. In M.-F. Fortin (Ed.), *Fondements et étapes du processus de recherche. Méthodes quantitatives et qualitatives* (2^e ed.). Montréal: Chenelière Éducation.
- Nower, L., & Blaszczynski, A. (2004). The Pathways Model as Harm Minimization for Youth Gamblers in Educational Settings. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 21(1), 25-45.
- Paillé, P., & Mucchielli, A. (2008). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2^e ed.). Paris: Armand Colin.

- Peters, E. N., Nordeck, C., Zanetti, G., O'Grady, K. E., Serpelloni, G., Rimondo, C., . . . Schwartz, R. P. (2015). Relationship of gambling with tobacco, alcohol, and illicit drug use among adolescents in the usa: Review of the literature 2000–2014. *The American Journal on Addictions*, No Pagination Specified. doi: 10.1111/ajad.12214
- Rahman, A. S., Balodis, I. M., Pilver, C. E., Leeman, R. F., Hoff, R. A., Steinberg, M. A., . . . Potenza, M. N. (2014). Adolescent Alcohol-Drinking Frequency and Problem-Gambling Severity: Adolescent Perceptions Regarding Problem-Gambling Prevention and Parental/Adult Behaviors and Attitudes. *Subst Abus*, 0. doi: 10.1080/08897077.2014.951754
- Shead, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *Int.J.Adolesc.Med.Health*, 22(1), 39-58.
- Tremblay, J., Brunelle, N., Blanchette-Martin, N., Landry, M., L'Espérance, N., Laventure, M., . . . Savard, A.-C. (2014). Évaluation des Mécanismes d'accès jeunesse en toxicomanie – MAJT (pp. 202). Québec: Université du Québec à Trois-Rivières.
- Turgeon, J., & Bernatchez, J. (2009). Les données secondaires. In B. Gauthier (Ed.), *Recherche sociale: De la problématique à la collecte des données* (5ième ed.): Presses de l'Université du Québec.
- Turner, N. E., Ialomiteanu, A., Paglia-Boak, A., & Adlaf, E. M. (2011). A typological study of gambling and substance use among adolescent students. *Journal of Gambling Studies*(25), 88-107. doi: 10.4309/jgi.2011.25.7
- Vitaro, F., Wanner, B., Carbonneau, R., & Tremblay, R. E. (2007). La pratique des jeux de hasard et d'argent, les comportements délinquants et la consommation problématique de substances psychotropes: une perspectives développementale. *Criminologie*, 40(1), 59-77.
- Wiebe, J., Wynne, H., Stinchfield, R., & Tremblay, J. (2007). L'inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent à l'adolescence. Rapport final phase II. (pp. 94): Centre canadien de lutte à l'alcoolisme et aux toxicomanie.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993). Patterns and Characteristics of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9(4), 371-386.
- Wood, R., & Griffiths, M. D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 80, 107-125.
- Yip, S. W., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L., Cavallo, D. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2011). Health/functioning characteristics, gambling behaviors, and gambling-related motivations in adolescents stratified by gambling problem severity: Findings from a high school survey. *American Journal on Addictions*, 20(6), 495-508.

**Chapitre 5 - Problem Gambling in Adolescence:
an Analysis Conducted from the Actor's
Perspective**

Problem Gambling in Adolescence: an Analysis Conducted from the Actor's Perspective¹⁷

Annie-Claude Savard, doctorante, École de service social, Université Laval

Daniel Turcotte, Ph. D., École de service social, Université Laval

Joël Tremblay, Ph. D., Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Résumé

Les notions de carence, de manque et de déficits sont de façon générale au centre des modèles explicatifs des habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent à l'adolescence et des facteurs de risque y étant associés. Or, il est essentiel d'examiner le sens que revêtent les comportements de JHA du point de vue des acteurs et au regard du contexte social dans lequel ils évoluent afin de mieux comprendre comment ils s'inscrivent dans leur réalité. La théorie générale de la rationalité (TGR) offre cette possibilité. Objectif : Mieux comprendre le rationnel sous-jacent aux comportements de jeux de hasard et d'argent d'adolescents considérés comme ayant des habitudes problématiques sur ce plan. Plus précisément l'étude vise à: 1) identifier les aspects attrayants et les bénéfiques qu'ils associent aux JHA, 2) identifier les conséquences négatives vécues en lien avec les JHA, 3) décrire la perception des adolescents quant au degré de sévérité de leurs propres habitudes de JHA. Méthode : Le devis de recherche qualitatif s'appuie sur des analyses secondaires de données issues d'entrevues semi-structurées réalisées auprès de 31 adolescents présentant des habitudes problématiques de JHA en traitement pour leur consommation de substances psychoactives (SPA). Résultats : L'analyse des propos des adolescents révèlent leurs comportements de JHA s'inscrivent à l'intérieur de rationalité de nature instrumentale, cognitive et axiologique et que ces rationalités modulent leur perception du degré de sévérité de leurs habitudes de JHA. Discussion : La TGR permet un éclairage nouveau afin de mieux comprendre comment les habitudes de JHA s'inscrivent dans la réalité des adolescents et pourquoi une proportion importante d'entre-eux ne perçoivent pas ces dernières comme problématiques.

Keywords : Théorie générale de la rationalité, jeux de hasard et d'argent, adolescence, contexte social, devis qualitatif, interactionnisme, perception de l'acteur.

¹⁷ Article soumis pour publication à la revue *Journal of Gambling Studies*

Abstract

The concepts of deficiency, dissatisfaction, and needs are generally at the centre of models developed to explain problem gambling in adolescence and the associated risks factors. That being said, it is essential to examine the meaning that gambling behaviour has seen from the actors' viewpoint and social context if we are to better understand this behaviour. This is the approach adopted by the General Theory of Rationality (GTR). Objective: Better understand the rationale underlying gambling behaviour in adolescents who are considered to have gambling problems. More precisely, the study aims to: 1) identify attractive elements and their gambling associated benefits; 2) identify the negative consequences of gambling, 3) describe the adolescents' perceptions of the degree of severity of their own gambling behaviour. Method: The qualitative research design was based on secondary analyses of data from semi-structured interviews carried out with 31 adolescents with gambling problems who were being treated for substance use. Results: The analysis of the adolescents' statements revealed that their gambling behaviour was based on a threefold rationality, namely instrumental, cognitive, and axiological, and that these rationalities influenced their perception of the degree of severity of their gambling habits. Discussion: The GTR sheds a new light that allows us to better understand how gambling fits into the adolescents' reality and why a considerable proportion of them do not see their gambling as being problematic.

Keywords: General Theory of Rationality (GTR), gambling, adolescence, social context, qualitative design, interactionism, actor's perception

Introduction

Prevalence studies examining problem gambling among adolescents have revealed that rates vary from 4.1% to 20% for at-risk gambling and from 0.3% to 11% for probable pathological or problematic gambling (Derevensky & Gupta, 2000; Huang et al., 2007; Jacobs, 2000; Martin et al., 2009; National Research Council, 1999; Rainone & Gallati, 2007; Welte et al., 2007). Two possible and closely linked explanations for this lack of precision in the observed prevalence rates could be the studies' considerable conceptual weaknesses and the use of detection tools based on a conceptualization that targets gambling problems in adults.

Several models have been created to better explain the occurrence of problem gambling in adolescents. These include the neurodevelopmental model (Chambers et al., 2003; Grant et al., 2004), the general theory of addictions (Gupta & Derevensky, 1998b; Jacobs, 1986; Winters et al., 2004), the cognitive-behavioural model (Sharpe, 2002), the pathways model (Gupta et al., 2013; Nower & Blaszczynski, 2004), the general model of adolescent risk behaviour (Dickson et al., 2008; Jessor, 1998), social learning theory (Bandura, 2012; Czerny et al., 2007), and the theory of planned behaviour (Ajzen, 1985, 1991; Ajzen & Fishbein, 1972; Ajzen & Madden, 1986; Martin et al., 2010). These models are partly based on individual, familial, and social risk factors associated with the development of problem gambling in adolescence: for example, being male, experiencing anxiety, having a tendency towards non-conformism, having little self-discipline, being impulsive, having a strong propensity for risk-taking, (Derevensky & Gupta, 2004; Dickson et al., 2004a; Nower & Blaszczynski, 2004; Shead et al., 2010; van Hamel et al., 2007; Wickwire et al., 2007), having parents who gamble (Hardoon et al., 2004; Kalischuk et al., 2006; Oei & Raylu, 2004; Raylu & Oei, 2002; Reith & Dobbie, 2011; Vachon et al., 2004; Wickwire et al., 2008; Wickwire et al., 2007), and, finally, frequenting peers who gamble (Dickson et al., 2004a; Dickson et al., 2008; Langghinrichsen-Rohling et al., 2004; Wickwire et al., 2008; Wickwire et al., 2007).

In these models and in the enumeration of risk factors, the concepts of deficiency, dissatisfaction, and needs to be met are central themes that do not, however, take into account the motivations to gamble, the benefits associated with the activity, and the meaning that gambling behaviour has for the actors (Savard et al., 2015). And this despite the fact that adopting an analytical framework that focuses on the actors' perspective and the meaning they attribute to the experience would help us to better understand what encourages them to begin gambling, to continue gambling and, ultimately, to persist in doing so despite the negative consequences.

Among studies that have considered the actors' perspective, Reith and Dobbie (2011) retrospectively explored the first gambling experiences of 50 adult problem gamblers. Their results showed that gambling habits took root in a complex observation-and-learning process involving interactions with one's family and friends. They

observed that the first gambling experiences were associated with several benefits that included winning the respect and esteem of one's peers, integrating a group, and gaining a particular social status. These results were similar to those found by Calado, Alexandre, and Griffiths (2014) who, working with focus groups with adolescents and young adults, observed that social prestige, pleasure, and financial gains were among the main motivations for gambling. A longitudinal qualitative study conducted by Kristansen, Trabjerg, and Reith (2015) with 52 Danish adolescents and young adults likewise found that social status and belonging to a peer group were important motivations when beginning to gamble. The authors of this study, who adopted an interactionist perspective, emphasized the extent to which values and norms shared by a peer group can act as a stimulus to begin gambling and how the meaning of gambling behaviour is constructed through interactions with the environment. These studies thus found that the actors had positive motivations to begin gambling, including, among other things, the importance of the social context. Above and beyond the initial phase, how do we explain the persistence of gambling behaviour in adolescents, especially when it is qualified as being problematic according to behavioural standards developed for adults with gambling problems? What place does this apparently problematic behaviour hold in the adolescents' social and cultural contexts? A better understanding of the place of gambling in the representation that these adolescents have of themselves and their social life is essential if we are to develop treatment strategies that better meet their concerns. In fact, young people identified by prevalence studies as having gambling problems are rarely seen in treatment centres (Tremblay et al., 2014).

The goal of the present study was to examine the meaning that gambling behaviour has seen from the viewpoint and social context of the actors. This perspective is proposed by the general theory of rationality (GTR), which focuses on the underlying reasons that explain, based on the actors' viewpoint and social context, behaviours that might initially seem to be contrary to a person's well-being (Boudon, 2007, 2011).

The general theory of rationality

The GTR takes an interactionist perspective by postulating that the actor's experience must be at the centre of any analysis of a social phenomenon. This epistemological stance is rarely adopted in explanatory models of adolescent gambling behaviour (Savard et al., 2015). The GTR postulates that people's behaviour is not only determined by the structural forces in their environment, by conditioning, and by unconscious intrapsychic forces, but also by the power they have to make choices regarding their behaviour. Personal experiences, motivations, and intentions are all elements that have great importance in understanding behaviour; that said, they do not exclude the need to situate behaviour in its social, historical, and cultural context. The rationality of a person's behaviour depends on the meaning it has for them at the moment and in the context it is enacted, even though this rationality may not always be clear in the mind of the actor.

The GTR is based on three main postulates, namely:

- all social phenomena are the result of people's decisions, actions, attitudes, and beliefs;
- all actions can in principle be understood as the result of identifiable motivations and reasons;
- a person's actions are based on reasons that have social resonance (Boudon, 2007, p. 90).

The first postulate situates the GTR in the methodological individualism (MI) approach. As opposed to holistic sociological theories, this approach postulates that all social phenomena take root in social actors' motivations (Boudon, 2007). This approach refutes the belief that social actors are nothing but the products of outside social factors that completely determine their way of being and acting (Assogba, 1999; Boudon, 2007). Rather, this approach sees individual actions as being at the base of social phenomena, while still recognizing that different social contexts help to shape these actions (Assogba, 1999, p. 45).

According to the second postulate, if an observer has the overall relevant information for analysis (reasons, personal motivations, contextual elements, etc.), a person's actions then become, in principle, understandable. The observer must therefore ascertain the actor's viewpoint by adopting an empathetic and comprehending attitude that views the actor's situation from within (Assogba, 1999).

The third postulate of the general theory of rationality puts forward the idea that human action is fundamentally rational, even though it can be contrary, at least from an observer's perspective, to a person's apparent interests (Boudon, 2009, 2011). Employing rationality to explain behaviour implies always taking into account all the data in a situation, since it is with the social environment that rationalities are constructed. An action is thus rational if the goals agree with the data from the environment in question (Assogba, 1999). Rationality is thus not absolute but relative; it is situated in a given context and time.

According to the GTR, there are three types of rationality, namely instrumental, cognitive, and axiological. The first is related to the positive consequences that people expect from their actions. The concepts of interest and utility are central (Boudon, 2007, 2011). Cognitive rationality corresponds to the knowledge and theories that guide an action. It refers to beliefs that actors have at the time of their action (Boudon, 2007, 2011). These beliefs ensue from the actors' social context, history, and period. Axiological rationality corresponds to the actors' social and moral values. Since actions ensue from decisions made from within the actors' own social framework in a given period, this framework helps to form a value system that is seen as valid by the actors who act in agreement with it (Boudon, 2007, 2011). Axiological rationality helps us to grasp the meaning that belonging to a group, a collectivity, or a society has for a person.

Objectives

In a case such as problem gambling in adolescents, the use of the GTR allows us to document the rationality underlying this activity while taking into account the potentially influential social variables. The goal here is essentially to better understand the rationale that pushes adolescents to continue to gamble, an activity which, from the outside, appears to be problematic because of the harm it causes. In order to grasp the rationale underlying the adolescents' problem gambling, the study aims to: 1) identify the attractive aspects and benefits that they associate with gambling; 2) identify the negative consequences that they experience due to gambling; 3) describe the adolescents' perception of the degree of severity of their own gambling habits.

Methodology

This study was based on a secondary analysis of data collected as part of a Canada-wide research project whose objective was to develop and validate the Canadian Adolescent Gambling Inventory¹⁸ (CAGI) (Tremblay et al., 2010). The data used here concerns the situation of adolescents with a gambling problem. They were collected in semi-structured interviews (Mayer & Saint-Jacques, 2000) conducted by experienced interviewers between March 2008 and June 2009. This study accordingly has the advantages and disadvantages of secondary data analysis (Savard, Turcotte, & Tremblay, sous presse; Turgeon & Bernatchez, 2009).

That being said, the qualitative research design is particularly well suited for identifying people's real motivations (Binde, 2009). Questionnaires can fail to identify motivations that were not previously noted by the researchers. This consideration is of some importance given the fact that a large proportion of studies carried out in the field of problem gambling in adolescence are quantitative in nature (Blinn-Pike et al., 2010).

Data collection

Participant recruitment took place in addiction treatment centres where each adolescent who made the request took the *South Oak Gambling Screen – Revised for Adolescents* (SOGS-RA) (Winters et al., 1993). All those who obtained a score of three or more on the SOGS-RA were invited to participate in the research project. Those who accepted then filled out the CAGI: those who were chosen for the present study showed considerable difficulties regarding their gambling habits (CAGI \geq 6).

¹⁸ The CAGI is an instrument for detecting gambling problems in adolescents that was developed and validated with a sample of Canadian adolescents.

During a subsequent research meeting (approximately 1 hr 30 min.), the participants were asked to describe the various aspects of their gambling habits, including: nature (activities, frequency, amounts), gambling partners, circumstances, first experiences, evolution over time, attractive aspects and associated benefits, negative consequences, links between gambling and substance use, and perception of the severity of their gambling habits. The interviews were conducted by experienced clinicians and research assistants with degrees in psychology or social service who took part in a two-hour training session on interview protocol. The data used for the present study was essentially retrospective and perceptual given that it resulted from the respondents' efforts to remember past events and give them meaning in light of their present reality.

Data analysis and scientificity criteria

The interview transcriptions, carried out with audio recordings, were codified and then analyzed with the thematic content analysis method, which is based on a system for codifying material in order to create exhaustive, coherent, and well-defined categories (L'Écuyer, 1990). The analyses were conducted using the continuous thematization method, that is "by continuously attributing themes while simultaneously building the thematic tree" (our translation). This approach makes for a detailed, rich analysis (Paillé & Mucchielli, 2008).

The results were then analyzed using conceptualizing categories (Paillé & Mucchielli, 2008). This type of analysis makes it possible to go beyond a simple description of the results by attempting to arrive at their meaning (Paillé & Mucchielli, 2008, p. 238). Conducting an analysis with conceptualizing categories led us to then employ the GTR rationality categories in our analysis of the adolescents' relation with gambling so as to better understand the meaning it had in their minds. Whereas the first part of the analysis was based on an inductive process (thematic analysis), the second part was closer to a deductive process employing the already existing, well-developed theoretical framework of GTR (Paillé & Mucchielli, 2008).

So as to ensure the confirmability of the results and reduce possible biases related to having a sole experimenter conduct the analysis (Noiseux, 2010), periodic meetings were held with the co-authors to discuss the analysis process and the themes and categories arising out of the data. Finally, the description of the sample characteristics and data collection context (addiction treatment centre) ensured the transferability of the results.

Results¹⁹

The sample was composed of 31 adolescents, mostly boys (64.5%), from 14 to 18 years of age ($M=15.6$, $SD=1.2$), and who were considered, based on the gambling severity scale of the CAGI ($M=13$, $SD = 4.8$), to

¹⁹ The names of the participants have been changed in the results presentation so as to protect their confidentiality.

have gambling problems. These adolescents gambled for a mean of 17.4 hours per week ($SD = 11.2$, Med = 15, Min=2, Max=40.8), and 30% gambled more than 20 hours. They had lost \$771.80 on average in their gambling over the last three months ($SD = \$1471.10$, Med=\$300, Min=\$15, Max=\$7940).

Gambling frequency and activities

The gambling activities that the adolescents in the sample partook in were divided into two large categories: those that only depended on chance and those that combined chance and gambling ability. Indeed, close to 60% of the adolescents in the sample played instant lottery games, and of these, 12.9% played every day. The highest participation frequencies were in activities combining chance and ability. Card games seemed to be the most popular in the latter category. Close to one third of the sample reported playing cards for money more than once a week and 70% mentioned playing a game that combined chance and ability at least once a week (e.g., poker, black jack, video games, sports pools, billiards, etc.).

The results are divided into three themes in keeping with the research objectives: 1) the attractive elements and their gambling associated benefits; 2) the negative consequences ensuing from gambling; and 3) the adolescents' perceptions of the degree of severity of their own gambling behaviour. The results were then combined in an effort to identify the underlying rationalities of gambling.

Attractive aspects of gambling and associated benefits

An analysis of the adolescents' discourse on the attractive aspects and associated benefits of gambling allowed us to single out three categories of benefits situated at the emotional, material, and social level.

The statements associated with emotional benefits referred to the atmosphere of the activity and to the sensations felt when gambling, in particular the stress associated with the risk of losing or winning, the impression of a challenge, and the pleasure associated with a "surge of adrenaline."

"There was an atmosphere there that I liked. I always liked that, I was really someone who was kind of, you know, *party animal*. [...] You gambled. There were girls, drugs, music, it was all there" (Sam, M, 16).

"Stress like, you know, the challenge of "am I gonna win or not"! [...] That's the adrenaline... like "am I gonna get it, am I gonna get it?" (Julianne, F, 14).

"When you're gambling, you get a rush out of it and it's like a different high [...] different than drugs, like a different type of high that you're getting. [...] When I'm gambling, I feel so like stressed out and almost like anxious, but it feels so good at the same time, I can't explain it" (Léa, F, 17).

Other positive aspects were also mentioned, but they were not expressed with the same enthusiasm. Some of the adolescents mentioned that gambling served as a past time, as a leisure activity when alone or with

friends, as a way to relax or escape from everyday worries: “When I was doing it, I wouldn’t think of anything. I was in my own little bubble and I’d say ‘I couldn’t care less’.” (Louise, F, 15).

At the material level, the main benefit involved the financial gains that were often used to buy substances and pay debts incurred through substance use and gambling.

“Gambling lets me buy drugs and alcohol and especially to pay my debts (from gambling and drugs)” (Camille, F, 15).

“I’d go to the restaurant, buy food, knick-knacks, baseball caps, clothes, video games, things like that ...” (Louis, M, 14).

At the level of social benefits, two dimensions stood out: the feeling of belonging to a group and the search for self-esteem. For some people, gambling represents an opportunity to meet other people, to be accepted, and to join a group by participating in an activity that the group approves of.

“I wanted to show them that I could do things like everybody else” (Didier, M, 17).

“When I was younger, it had an impact on my reputation. [...] I won a lot, everybody thought I was cool, and they tended to invite me everywhere they went” (Sam, M, 16).

Gambling can also be an opportunity to shine, to show off one’s skills, to stand out from the crowd. In short, gambling represents an opportunity to gain social esteem.

“I’d be saying things to myself like: ‘They must be thinking that I’m real good, super cool!’ and stuff like that. I’d say that to flatter myself” (Léo, M, 14).

“And then like, at the same time when you have, like, the clothes and the money in your pocket, then the girls come. [...] Yeah, nice life style” (Luc, M, 16).

Negative consequences

If the adolescents’ gambling activities were considered to be problematic, it’s because the consequences they described indicated that there was a considerably negative impact on their every day life.

Even though they persisted in their gambling, the adolescents were aware that it had some consequences. Their statements pointed to difficulties at various levels, namely emotional, physical, academic, financial, familial, and social. The adolescents’ statements are shown in Table 5.1.

Not surprisingly, a majority of the adolescents reported having encountered negative financial consequences, such as big losses, debt, an inability to meet basic needs (e.g., lodging, clothing) or to partake in certain activities (e.g., cinema, restaurants, driving lessons, etc.) after having lost money that was intended for other purposes.

The financial consequences did not have the same impact on everyone. Indeed, some of the adolescents mentioned that, while their losses might appear sizable, they were not that significant given that they did not have large financial obligations and that they were able to “recuperate” quickly by making money gambling or selling drugs. Others reported having been involved in illegal activities such as theft, drug dealing, prostitution, fraud, and smuggling so as to finance their gambling activities and pay their debts.

“Let’s say I lost something like \$500 a week. Well, \$500 a week, I could make that back easily. Sometimes I could make it back in one day.” (Emile, M, 14).

“At one point, I had nothing to pay [...]. I was staying at my mother’s place and it cost me nothing. I wasted my money on whatever I wanted to” (Didier, M, 17).

While gambling sometimes procured quite enjoyable sensations, it also gave rise to unpleasant ones. Anger, aggressiveness (towards oneself and others), guiltiness, shame, anxiety, regret, disappointment, and isolation were all moods that accompanied situations where money was lost through gambling. Adolescents likewise reported that there were consequences for their physical health and safety; they sometimes neglected their basic needs (sleep, food) to gamble more, or found themselves in situations with a high risk of injury because they had bet on their own performance or because they were being threatened due to large debts.

Even though the parents were not always aware of their child’s gambling, the adolescents reported that the family nonetheless suffered because of it; there were criticisms and fights about money, stealing from parents and siblings, lies that created a lack of trust, and irritable moods that hurt family relationships and resulted in an absence in the family’s daily life. In short, the family life of these adolescents was rather stormy.

The same was true for school. Some adolescents mentioned having gambled rather than studying and having lost their concentration in class due to their gambling and associated financial concerns. Their gambling likewise had several social consequences: cessation of sport and leisure activities in favour of gambling, conflicts with peers who were critical of gambling, and loss of friendships. Some of the adolescents mentioned having lost their job because of gambling, and having gone so far as to steal to finance their gambling.

It is important to note that certain consequences, most notably financial and familial, did not result exclusively from gambling but also from concomitant substance use. Because these two activities were intimately related, it was sometimes impossible to separate which one was responsible for the negative consequences. Some participants mentioned that their gambling had an impact on their substance use. Sometimes their consumption was reduced because gambling losses diminished their access to drugs; other times their consumption increased because gambling gave rise to emotions that substance use helped them control.

Table 5.1. Negative consequences associated with gambling

| Consequence categories | Extracts |
|-----------------------------------|--|
| Financial | <p data-bbox="537 407 1520 440">“Well, it puts a hole in your pocket when you spend more than \$500 a week” (Jeanne, F, 14).</p> <p data-bbox="537 472 1885 537">“You know, we’d have a beer, then gamble and gamble. We’d spend our whole rent. Then there’d be a big panic at the last minute trying to find the money for the rent. It wasn’t very funny” (Mia, F, 17).</p> |
| Involvement in illegal activities | <p data-bbox="537 574 1541 607">“Well, I’ve already committed a break and enter in a house to do some stealing” (Emile, M, 14).</p> <p data-bbox="537 639 1871 672">“I was doing it pretty often, like video games, selling drugs, selling drugs to like pay for my gambling pretty much” (Luc, M, 16).</p> <p data-bbox="537 704 940 737">“I did prostitution too” (Mathis, M, 15).</p> |
| Personal | <p data-bbox="537 769 1885 834">“I’m like any other person who plays and loses, they’re in a bad mood. In anything. You know, you play soccer, you lose, you’re in a bad mood. I get mad at myself. I don’t get mad at others, I get mad at myself. (Jeanne, F, 14).</p> <p data-bbox="537 867 1885 932">“I get mad at the person because, like, I don’t know why, but like I get mad at the person. Because he took my money” (Zoé, F, 16).</p> <p data-bbox="537 964 1885 1029">“You know, I was ashamed because, well, I lost often, then I’d say to myself, ‘They must think I’m stupid, they must think I’m...’. You know, I’m really afraid of what people think about me.” (Louise, F, 15).</p> <p data-bbox="537 1062 1486 1094">“I keep thinking about all my debts. I think I’m going to get a real beating” (Camille, F, 15).</p> |
| Familial | <p data-bbox="537 1135 1885 1232">“Well, I wasn’t at our house very often cause there was always fights about money. You know, I was stealing money from her, and I borrowed from her too, then I’d go spend all my pay. You know, we’re not poor, but we’re not super rich either. So it was really pissing my mother off to see all the money I was wasting” (Charlie, F, 16).</p> <p data-bbox="537 1265 1885 1330">“I’d steal from my little brother, my little sister, my mother. Sometimes, I didn’t have a penny, so I’d go empty the piggy bank. I’d take the newspaper money. My sister delivers the newspaper” (Camille, F, 15).</p> |

| | |
|-------------|--|
| | <p>"Well you know, my moods would swing because of gambling, then my behaviour would change with my parents, like I'd be grumpier, I'd tell them to go take a hike (Jean-Pierre, M, 17).</p> |
| Social | <p>"Let's say they owed me money [because of gambling], or something or whatever, sometimes I'd shake them up a bit. I'd put them up against the wall and I'd say, 'If you don't pay me I'm gonna break both your legs (Noah, M, 16).</p> <p>"There was only one friend who talked to me about it. [He'd say] that I used to judge him before when he gambled, but then I started. He'd say to me, "Why are you gambling, you'd scream at me." It ruined our relationship a bit" (Simon, M, 16).</p> <p>"You know and then they are like, 'I can't support it, I'm gonna be in trouble for it bringing me down.' And then she's like, 'Ok well if you want to like, if you really care then like you don't go tonight. And just like well it just means that you obviously don't care about me.' I lost friends like in that case" (Zoé, F, 16).</p> |
| School/work | <p>"Loafer, skipping classes, not there for final exams, like I still say to waste time. You know, I'd leave in the morning, do some drugs, then I'd go gamble all day" (Léo, M, 14).</p> <p>"Well at work, I often told them I had to leave early because my shift was starting at my other job a bit later. But that wasn't it one bit. I wanted to go and gamble" (Charlie, F, 16).</p> <p>"I lost my job because of that. Because I was always gambling during my breaks, so my boss warned me, he said I gambled too much, it wasn't good, he didn't like seein' that, so he told me to stop gambling. One morning he came in and told me, 'Go home'[...] So I stole money from the cash register" (Thomas, M, 18).</p> |

Perception of one's own gambling

As the adolescents attributed both positive benefits and negative consequences to gambling, the question of how they perceived the gravity of their own gambling habits thus arose. Did they see themselves as having a gambling problem? The adolescents in our sample were divided on this question: some of them considered that their gambling was problematic whereas others believed the contrary. And this despite the fact that, using a standardized evaluation (CAGI), they were all considered to have a substantial gambling problem.

Gambling is not a problem

Close to half of the adolescents in the sample did not think that they had a gambling problem. Some considered that it was simply an inoffensive pastime. Others felt they had bigger problems with their substance use; in comparison, gambling was harmless.

“Because I was doing things so much more dangerous and complicated [...]. Selling drugs, taking drugs, stealing, prostitution ...” (Tom, M, 15).

“I wasn't gambling hard every day. And the amounts of money weren't high compared to people 35 years old you hear about on the news” (Sam, M, 16).

It was not so much the absence of negative consequences as it was the frequency of gambling or the ability to stop when they so chose that led them to this conclusion.

“Well basically, I know I can stop when I want to (...), it's not in my head 24/7. I know it's not a problem for me” (Emma, F, 16).

Despite what at first glance would seem to be a problem behaviour due to the consequences encountered, half of the adolescents in the sample did not feel they had a gambling problem. It would thus seem to be necessary to go beyond a reading based on a cost-benefit evaluation if we are to understand the rationale underlying the adolescents' gambling.

Gambling is a problem

For adolescents who considered that gambling did pose a problem, the points mentioned by the participants varied: frequency, finances, affective and cognitive loss of control, relationships, and the relations between gambling and substance use. The most often mentioned arguments involved the financial aspect: the size of the bets and losses, the loans and debts, and the illegal activities in which some of the adolescents partook to find money for gambling. The presence of intense desires, the impression that their gambling had become uncontrollable, and the fact that their gambling seemed to be indissociable from their substance use were other aspects that made them think they had a gambling problem. The fact that they gambled to avoid their problems and that they felt guilty after big gambling episodes were noted as elements that led the adolescents to observe that they had a gambling problem.

“Well drugs and gambling pretty much go together for me. Ye know, my beat was drink, drugs, and gambling” (Camille, F, 15).

“When I get so far that I hide it cause I feel bad, cause I feel awful for doing it, yeah, I’d say I was starting to have a problem” (Jocelyn, M, 16).

Among the adolescents who thought that their gambling was problematic, several mentioned that they became aware it after entering the substance use treatment program. Before beginning therapy and receiving help for their substance use, they did not consider they had a gambling problem. It was thus not a spontaneous discovery, but rather a slow introspective process that began when their therapy did.

“Before I came here, I was only having fun doing that. But it’s sure that I’m more aware of it now. But before, nope, I didn’t really realize what was happening. I was okay doing that” (Didier, M, 17).

“Hey you know, in therapy I saw a film about pathological gambling and it really shook me up” (Noah, M, 16).

The rationalities underlying gambling

Figure 5.1 illustrates the analysis process leading to the creation of conceptualizing categories intended to determine the rationale underlying the adolescents’ gambling. Because rationality is relative, that is it belongs to a precise context and can even sometimes be contrary to the immediate interests of the social actor (Boudon, 2007), an analysis of the adolescents’ viewpoints was conducted by taking into account the micro- and macro-social contexts in which their gambling occurred. This process shed light on different types of rationality.

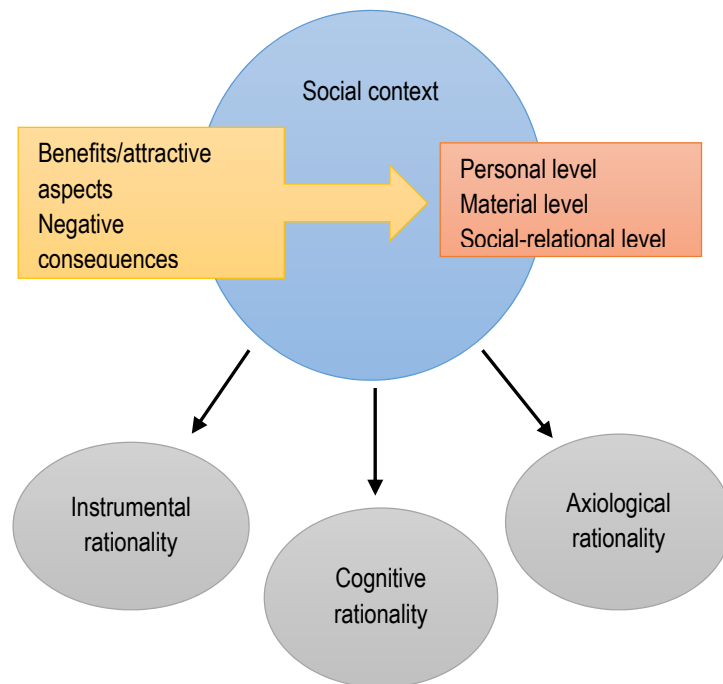


Figure 5.1. Conceptualizing category analysis process

Instrumental rationality

The concepts of utility and interest are at the centre of instrumental rationality. In keeping with this perspective, the adolescents' statements clearly show that gambling was closely related to substance use. And even though initially it seemed that the main function of gambling was to provide financial resources for substance use, the relation uniting gambling and substance use was not unidirectional. Indeed, the two behaviours were part of a circular dynamic of mutual financing: gambling profits financed substance purchases and, conversely, drugs could be gambled for and drug sale profits could finance gambling activities. This dynamic could likewise be part of a negative spiral when the use of financial resources for gambling limited the resources needed for substance use and, vice versa. A new category of activities was thus needed to finance the loop that was criminal in nature: theft, smuggling, drug dealing, and prostitution. These three activities were intimately related at the instrumental level, their purpose being to maintain the adolescents' lifestyle.

It bears repeating nonetheless that there was a certain hierarchy in the attribution of financial resources and that, most often, substance use had priority over gambling. Gambling was thus perceived as a quick and easy way to make money, a purely mercantile activity which gave access to the needs and desires of daily life: clothes, video games, drugs, girls, etc.

Cognitive and axiological rationalities

Given that cognitive and axiological rationality are intimately related through the influencing of values by beliefs and, conversely, the filtering of beliefs by values, we analyzed them together. Indeed, actions inevitably stem from decisions made within precise social and temporal frameworks that form reasoning systems that are considered to be valid by social actors who act in concordance with them (Boudon, 2007, 2011).

It is thus possible, based on the discourse of the adolescents in the sample, to draw out the beliefs and values that echo their social context where they live and grow. The rationale underlying the adoption of gambling behaviours sheds light on the social and relational concerns on the one hand, and emotional preoccupations on the other.

As regards the social and relational level, beliefs and values concerning money and its importance in society clearly stood out in the adolescents' statements. Because, in theory, gambling provides easy and quick access to large sums of money, an analysis of gambling cannot ignore the values associated with money. The benefits evoked by the adolescents from our sample showed that money was associated with purchasing power and social desirability, which gave access to relational power, superiority and popularity. Gambling likewise contributed in a few cases to the hope of a better life through big wins; after all, money opens the door to happiness. It allows us to buy, without delay, the objects of our desire; it has the power to make us happy.

“The world revolves around money. So I thought I was good at it, make some money. Everyone wants to work, but jobs that paid like 10 bucks, 15 bucks an hour, while I could sell drugs and then gamble it and double or triple it. You know. It’s just the way I thought” (Antonin, M, 17).

“I was always hoping to win. I don’t understand why either. Cause I would tell myself that if I gambled and won, then I’d be happy... but it didn’t work out like that” (Alice, F, 16).

Gambling was likewise seen as a chance to show off one’s skills and knowledge and to use competition to distinguish oneself from others, as well as a way to satisfy the need to belong to a group and a community. This need to belong was reflected in both the choice of a group-approved activity and in the conformity with the larger society’s ideal of performance. As concerns the emotional level, our first observation was that gambling was associated with sensation seeking experiences directly linked with the always-present risk of losing. This surge of adrenaline reminds us of the importance of pleasure and sensation seeking that is combined with the risk of losing. Furthermore, the context in which gambling activities took place was also strongly associated with the notion of pleasure and excitement; some adolescents mixed in drugs, music, and sexuality to create a potent party atmosphere.

The values which the adolescents in the sample tried to realize through gambling were no different from the values to which most people in society try to conform. These values are shared collectively: money, power, success, performance, happiness, and pleasure. The adolescents’ relation with gambling was in keeping with these values and allowed them to maintain a lifestyle that their peers approved of. It was within the social context in which these adolescents evolved that their gambling experiences made sense. What distinguished them from adolescents who did not gamble, other than their substance use problems, was the way they conformed to these values. What is more, our society’s perception of gambling is not negative. Some activities are very well considered and even encouraged; we have only to think of the interest in and popularity of poker since the early 2000s.

Rationalities and perception of the problem

Our analysis of rationalities helped us to partially understand why, despite the presence of considerably negative consequences, a sizable proportion of the adolescents in the sample did not consider they had a gambling problem. The adolescents drew large benefits from their gambling which became part of a rationale that derived meaning from the very context in which the adolescents were evolving, whether it was at the micro-social level (the instrumentalization of gambling to buy alcohol and drugs) or at the macrosocial level (the importance of money, attaining happiness, performance, social status, etc.). Gambling was a socially acceptable activity which allowed the adolescents to make large sums of money, attain a higher social status, find happiness, show off their skills, belong to a group, and finance their various activities.

One of the particularities that had to be taken into account in the analysis of the adolescents' rationalities and of their perception of the gambling problem resided in the simultaneous presence of problem gambling and substance use. For several of the adolescents, the presence of large substance use problems and other delinquent behaviour encouraged them to relativize the difficulties ensuing from gambling, and thereby leading them to consider that they did not have a gambling problem. On the other hand, the fact that the adolescents in the sample were being treated for substance use problems gave them a chance to step back and take a critical look at their lifestyle and gambling habits. This critical evaluation led to a change in the way that some perceived the severity of their gambling. This new awareness came about because they were introduced to a different discourse about gambling, namely the activity's problematic nature rather than its social acceptability.

Discussion

The objective of this study was to better understand the rationalities underlying the adoption of gambling which, from the outside, appeared to be problematic due the harm it caused. The study goals were thus to: 1) identify the attractive aspects and benefits the adolescents associated with gambling; 2) identify the negative consequences ensuing from gambling; and 3) describe the adolescents' perception of the severity of their gambling problems.

The adolescents reported that there were sizable benefits associated with their gambling experiences at the emotional, material, and social level. As regards emotions, gambling activities represented leisure and a pastime that for them were comparable to any other activity whose goal was relaxation and entertainment. What is more, their gambling experiences were associated with pleasure and intense emotions, like those of an adrenaline surge. As concerns material benefits, aside from the fact that they made it possible to continue with their gambling and substance use, gambling was likewise seen as a quick and easy way to make money. As for the social aspect, the main benefits were a feeling of belonging and self-esteem. These results are in keeping with those of Reith and Doobie (2011) and Kristiansen and colleagues (2015) who point out that the respect and esteem of one's peers, belonging to a group, attainment of social status, and being part of a community were all social benefits associated with gambling. These results point to the fundamentally social nature of gambling.

By pursuing valid objectives, in this case gambling-associated benefits, the adolescents nonetheless came face to face with a series of non-desirable effects (Boudon, 2007). Indeed, they reported experiencing large negative consequences related to their gambling that touched many aspects of their lives, be they financial, legal, personal, familial, social, educational, or occupational. Despite this, a large proportion of the adolescents considered they did not have a gambling problem. This normalization of a behaviour that seems problematic based on generally accepted frequency and consequence criteria (Fisher, 2000) can partially be explained by the beliefs and values that were part of these adolescents' social context. Gambling thus represented a chance

to become rich and attain an elevated social status without risking anything major, since these young people had little or no personal possessions or serious responsibilities (e.g., children, rent, groceries). Gambling provided them with the chance to make a place in their micro-society. Their attitude was based on a vision of gambling as an easy path to wealth, success, and power. This is in keeping with Barmaki and Zangeneh's (2009) position about the influence of a highly capitalist society on the adolescents' perception of gambling, namely that gambling is a legitimate way to achieve wealth, power, and success, which are a set of socially and collectively desirable values. This is moreover what publicity campaigns dangle in front of us by not only presenting gambling as an acceptable option for obtaining pleasure and wealth without too much effort, but also as a demonstration of power and skill associated with a certain social status (McMullan, McMullan, & Miller, 2012). This is particularly the case with poker which is not only presented as a sport (Schuck, 2010) but also as an activity of the rich and famous (Boutin, 2010).

As stated by Binde (2005), gambling is encouraged within groups where risk-taking has a positive cultural connotation. In these groups, a risky and exciting experience is preferable to a safe, predictable life. Gambling thus becomes associated with risk-taking and intense pleasure. In a society where many consider that self-fulfillment requires taking on extreme challenges, gambling provides adrenaline that spices up every day life. This aspect of gambling should not be ignored given the appeal involved in risky behaviour and sensation seeking that is part of adolescence (Chambers & Potenza, 2003; Dickson et al., 2002; Dickson et al., 2008) and the omnipresent social trend that values pleasure, powerful emotions, and the intensity of the present moment.

The present study illustrates that gambling was in keeping with the adolescents' beliefs and values, and this even though their scores on standardized tests indicated that they had gambling problems. However, though this conclusion might be partly wrong in the minds of certain experts, in so much as a strong motivation to gamble and a high involvement in gambling are not necessarily synonymous with a gambling problem (Binde, 2009), these adolescents were nonetheless labelled. On the one hand, their behaviour was useful at the instrumental level and positively perceived and socially encouraged by both their peer group and society (since it was in keeping with a system of beliefs and values). On the other hand, we label this same behaviour, in light of standardized evaluations, as being pathological.²⁰ This difference in viewpoints sheds light on the importance of a better understanding of the world of adolescents who are considered to have gambling difficulties if we are to determine what their gambling problems in adolescence actually are and use prevention and treatment strategies that are adapted to their reality. The conceptualization of what problem gambling is or is not in

²⁰ Terminology from the DSM-IV-J (Fisher, 2000), the most commonly used tool in treatment and research for detecting and evaluating gambling problems in adolescence.

adolescence must absolutely integrate the young people's experiences and the particularities of their social context (e.g., culture, values, beliefs, and concomitance with substance use).

Using GTR principles to examine these adolescents' behaviour revealed that these young people could sometimes adopt behaviour that seemed contrary to their immediate interests. But inasmuch as this behaviour was in agreement with their beliefs and values, and it gave them pleasure, it was considered to be in agreement with their interests, whether or not they were aware of this.

How can we then explain why some young people's perception of the severity of their gambling habits changed when they came in for treatment? One plausible hypothesis is that their awareness of the problem increased. According to the GTR, this awareness can occur at two levels, namely cognitive and axiological. As regards the cognitive level, therapy perhaps helped some adolescents to become aware of the imbalance in the cost-benefit ratio associated with gambling activities. According to Boudon (2007), this type of awareness is sometimes enough for a change in behaviour to occur. But it is often due to a re-evaluation of one's values that a long-lasting change occurs. Changes in values related to gambling were accomplished through workshops and interventions on the subject (e.g., power requires money). Finding oneself in a framework that encourages people to pose questions about the meaning of life, the values that should guide one's behaviour, and one's deepest aspirations can change the way one sees one's gambling habits. Another hypothesis that might explain this perceptual change resides in the adolescents' freedom to choose another path than gambling in their endeavour to abide by their beliefs and values and to achieve a socially shared ideal (e.g., work to make money). This option is nonetheless shaped by the opportunities available in each person's social environment.

Limitations

The present study has some limitations that may have affected the results. One of them refers to the sample characteristics. The adolescents in the sample were receiving treatment for substance use at the time of the interviews. Their statements cannot therefore be generalized to all young people with gambling problems. Several studies nonetheless demonstrate there is a profile of adolescents for whom there is a clear concomitance between gambling and substance use problems (Barnes et al., 2011; Barnes et al., 2009; Brunelle et al., 2009; Brunelle et al., 2012; Hammond et al., 2014; G. Lee et al., 2014; Molde et al., 2009; Rahman et al., 2014; Shead et al., 2010; Winters & Anderson, 2000; Yip et al., 2011). Furthermore, since it was young people who had recently been or were still in treatment, we cannot exclude the possibility that their statements were influenced by this recent experience. It was thus difficult to determine the influence of social desirability on their statements.

Research avenues

Given the variations in how the adolescents' perceived the severity of their gambling, it would have been interesting to follow these adolescents over a longer period of time so as to document the evolution of their gambling. Did these adolescents continue to gamble or did they stop at the same time as they abandoned their substance-use oriented lifestyle? Did those adolescents who considered that they did not have a gambling problem change their viewpoint over time? Did the adolescents who considered that they did indeed have a gambling problem continue to gamble? Did they go on to develop a bigger gambling problem? Did they continue to gamble after stopping their substance use? Talking with these adolescents once more in a longitudinal research perspective would allow us, among other things, to determine whether gambling was transitory and only linked with substance use or whether it was a problem unto itself that was persistent over time.

The results of this study indicate that gambling is related to substance use. It would be worthwhile in futures studies to take a look at the rationality of the gambling behaviour of adolescents who do not have a substance use problem. What is gambling's utility in their minds? What role does it play in their reality? Do they have the same beliefs regarding gambling?

Conclusion

The present study sheds light on how the rationale underlying the gambling of adolescents who were considered to have a problem could only be understood by taking into account their micro- and macro-contexts. The study proposes an interesting response concerning, on the one hand, the divergence in previous studies regarding the wide-ranging proportions of adolescents considered to have a gambling problem (Derevensky & Gupta, 2000; Huang et al., 2007; Jacobs, 2000; Martin et al., 2009; National Research Council, 1999; Rainone & Gallati, 2007; Shaffer & Hall, 1996; Welte et al., 2007) and, on the other hand, the low proportion of young people with a gambling problem observed in addiction treatment centres (Tremblay et al., 2014), namely that, since the behaviour of the adolescents we met was seen, in the context in which it took place, as being rational and rewarding, many of these young people did not consider they had a gambling problem.

References

- Ajzen, I. (1985). From intentions to actions: A theory of planned behavior. In J. Kuhi & J. Beckmann (Eds.), *Action control: From cognition to behavior*. Berlin: Springer-Verlag.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1972). Attitudes and Normative Beliefs as Factors Influencing Behavioral Intentions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 21(1), 1-9.
- Ajzen, I., & Madden, T. J. (1986). Prediction of Goal-Directed Behavior: Attitudes, Intentions, and Perceived Behavioral Control. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 453-474.
- Assogba, Y. (1999). *La sociologie de Raymond Boudon. Essai de synthèse et applications de l'individualisme méthodologique*. Québec: Les Presses de l'Université Laval- L'Harmattan.
- Bandura, A. (2012). Social Cognitive Theory. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of Theories of Social Psychology* (Vol. 1). Los Angeles: Sage.
- Barmaki, R., & Zangeneh, M. (2009). Canadian Dream, Capitalism, and the State: Structural Conditions of Youth Gambling in Canada. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 572-587. doi: 10.1007/s11469-007-9119-z
- Barnes, G., Welte, J., Hoffman, J. H., & Tidwell, M. C. O. (2011). The co-occurrence of gambling with substance use and conduct disorder among youth in the United States. *American Journal on Addictions*, 20(2), 166-173.
- Barnes, G., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Tidwell, M.-C. O. (2009). Gambling, Alcohol, and Other Substance Use Among Youth in the United States. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs*, 70, 134-142.
- Binde, P. (2005). Gambling Across Cultures: Mapping Worldwide Occurrence and Learning from Ethnographic Comparison. *International Gambling Studies*, 5(1), 1-27. doi: 10.1080/14459790500097913
- Binde, P. (2009). Gambling motivation and involvement: A review of social research. (pp. 91). Stockholm, Suède.
- Blinn-Pike, L., Worthy, S. L., & Jonkman, J. N. (2010). Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research. *Journal of Adolescent Health*, 47(3), 223-236. doi: 10.1016/j.jadohealth.2010.05.003
- Boudon, R. (2007). *Essais sur la théorie générale de la rationalité. Action sociale et sens commun*. Paris: Quadrige/PUF.
- Boudon, R. (2009). Why I Became Sociologist. In M. Cherkaoui & P. Hamilton (Eds.), *Raymon Boudon A Life in Sociology* (Vol. 1, pp. 53): The Bardwell Press.
- Boudon, R. (2011). La théorie générale de la rationalité, base de la sociologie cognitive. In L. Kaufmann & F. Clément (Eds.), *La sociologie cognitive* (pp. 2-32). Paris: Éditions de la Maison des sciences de l'homme.

- Boutin, C. (2010). *Le jeu: chance ou stratégie? Choisir librement la place du jeu dans votre vie*. Montréal: Les Éditions de l'Homme.
- Brunelle, N., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Leclerc, D., & Gendron, A. (2009). Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance. Université du Québec à Trois-Rivières: Fonds Québécois de Recherche- Société et Culture.
- Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Gendron, A., & Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors, 26*(2), 364-370.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2014). Mom, Dad It's Only a Game! Perceived Gambling and Gaming Behaviors among Adolescents and Young Adults: an Exploratory Study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 20*, 1557-1874. doi: 10.1007/s11469-014-9509-y
- Chambers, A. R., & Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, Impulsivity, and Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies, 19*(1), 53-84.
- Chambers, A. R., Taylor, J. R., & Potenza, M. N. (2003). Developmental Neurocircuitry of Motivation in Adolescence: A Critical Period of Addiction Vulnerability. *American Journal of Psychiatry, 160*, 1041-1052.
- Czerny, E., Koenig, S., & Turner, N. E. (2007). Exploring the Mind of the Gambler: Psychological Aspects of Gambling and Problem Gambling. In M. Zangeneh, A. Blaszczynski & N. E. Turner (Eds.), *In the pursuit of winning problem gambling theory, research and treatment*. Springer.
- Derevensky, J., & 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*(2/3), 227-251.
- Derevensky, J., & Gupta, R. (2004). Adolescents with gambling problems: A synopsis of our current knowledge. *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling*(10), 1-22.
- Dickson, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2002). The Prevention of Gambling Problems in Youth: A Conceptual Framework. *Journal of Gambling Studies, 18*(2), 97-159.
- Dickson, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2004). Harm Reduction for the Prevention of Youth Gambling Problems: Lessons Learned From Adolescent High-Risk Behavior Prevention Programs. *Journal of Adolescent Research, 19*(2), 233-263.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2008). Youth Gambling Problems: Examining Risk and Protective Factors. *International Gambling Studies, 8*(1), 25-47. doi: 10.1080/14459790701870118
- Fisher, S. (2000). Developing the DSM-IV Criteria to Identify Adolescent Problem Gambling in Non-Clinical Populations. *Journal of Gambling Studies, 16*(2/3), 253-273.

- Grant, J. E., Chambers, A. R., & Potenza, M. N. (2004). Adolescent Problem Gambling: Neurodevelopment and Pharmacological Treatment. In J. Derevensky (Ed.), *Gambling Problem In Youth: Theoretical and Applied Perspectives*. New York: Kluwer Academic / Plenum Publishers.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1998). An Empirical Examination of Jacobs General Theory of Addictions: Do Adolescent Gamblers Fit the Theory? *Journal of Gambling Studies*, 14(1), 17-49.
- Gupta, R., Nower, L., Derevensky, J., Blaszczynski, A., Faregh, N., & Temcheff, C. (2013). Problem Gambling in Adolescents: An Examination of the Pathways Model. *Journal of Gambling Studies*, 29, 575-588.
- Hammond, C. J., Pilver, C. E., Rugle, L., Steinberg, M. A., Mayes, L. C., Malison, R. T., . . . Potenza, M. N. (2014). An exploratory examination of marijuana use, problem-gambling severity, and health correlates among adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(2), 90-101. doi: 10.1556/JBA.3.2014.009
- Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). Psychosocial Variables Associated With Adolescent Gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170-179. doi: 10.1037/0893-164x.18.2.170
- Huang, J., Jacobs, D., Derevensky, J., Gupta, R., & Paskus, T. (2007). Gambling and Health Risk Behaviors Among U.S. College Student-Athletes: Findings from a National Study. *Journal of Adolescent Health*, 40(5), 390-397. doi: 10.1016/j.jadohealth.2006.11.146
- Jacobs, D. F. (1986). A General Theory of Addictions: A New Theoretical Model. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 15-31.
- Jacobs, D. F. (2000). Juvenile Gambling in North America: An Analysis of Long Term Trends and Future Prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 119-152.
- Jessor, R. (1998). New perspectives on adolescent risk behavior. In R. Jessor (Ed.), *New perspectives on adolescent risk behavior* (pp. 1-10). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kalischuk, R. G., Nowatzki, N., Cardwell, K., Klein, K., & Solowoniuk, J. (2006). Problem Gambling and its Impact on Families: A Literature Review. *International Gambling Studies*, 6(1), 31-60. doi: 10.1080/14459790600644176
- Kristiansen, S., Trabjerg, M. C., & Reith, G. (2015). Learning to gamble: early gambling experiences among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 18(2), 133-150. doi: 10.1080/13676261.2014.933197
- L'Écuyer, R. (1990). *Méthodologie de l'analyse développementale de contenu* (Les Presses de l'Université du Québec: Québec ed.).
- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. R., & Rohling, M. L. (2004). Individual, Family, and Peer Correlates of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 23-46.
- Lee, G., Martins, S., Pas, E., & Bradshaw, C. (2014). Examining potential school contextual influences on gambling among high school youth. *American Journal on Addictions*, 23(5), 510-517.

- Martin, I., Gupta, R., & Derevensky, J. (2009). *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2008*. Québec.
- Martin, R. J., Usdan, S., Nelson, S., Umstattd, M. R., LaPlante, D., Perko, M., & Shaffer, H. (2010). Using the theory of planned behavior to predict gambling behavior. *Psychology of Addictive Behaviors, 24*(1), 89-97. doi: 10.1037/a0018452
- McMullan, J., McMullan, D., & Miller, D. (2012). "I've Seen Them So Much They Are Just There": Exploring Young People's Perceptions of Gambling in Advertising. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(6), 829-848.
- Molde, H., Pallesen, S., Bartone, P., Hystad, S., & Johnsen, B. H. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology, 50*(1), 55-64. doi: 10.1111/j.1467-9450.2008.00667.x
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press. (Reprinted from: IN FILE).
- Noiseux, S. (2010). Le devis de recherche qualitative. In M.-F. Fortin (Ed.), *Fondements et étapes du processus de recherche. Méthodes quantitatives et qualitatives* (2^e ed.). Montréal: Chenelière Éducation.
- Nower, L., & Blaszczynski, A. (2004). The Pathways Model as Harm Minimization for Youth Gamblers in Educational Settings. *Child and Adolescent Social Work Journal, 21*(1), 25-45.
- Oei, T. P. S., & Raylu, N. (2004). Familial influence on offspring gambling: a cognitive mechanism for transmission of gambling behavior in families. *Psychological Medicine, 34*(7), 1279-1288. doi: 10.1017/s0033291704003150
- Paillé, P., & Mucchielli, A. (2008). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2^e ed.). Paris: Armand Colin.
- Rahman, A. S., Balodis, I. M., Pilver, C. E., Leeman, R. F., Hoff, R. A., Steinberg, M. A., . . . Potenza, M. N. (2014). Adolescent Alcohol-Drinking Frequency and Problem-Gambling Severity: Adolescent Perceptions Regarding Problem-Gambling Prevention and Parental/Adult Behaviors and Attitudes. *Subst Abuse, 0*. doi: 10.1080/08897077.2014.951754
- Rainone, G., & Gallati, R. J. (2007). Gambling Behaviors and Problem Gambling Among Adolescents in New York State: Initial Findings from the 2006 OASAS School Survey (pp. 12). New York: NYS Office of Alcoholism and Substance Abuse Services.
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2002). Pathological gambling. A comprehensive review. *Clinical Psychology Review, 22*, 1009-1061.
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory, 1-11*.

- Savard, A.-C., Tremblay, J., & Turcotte, D. (2015). Problem gambling among adolescents: toward a social and interactionist reading. *International Gambling Studies*. doi: 10.1080/14459795.2014.985693
- Savard, A.-C., Turcotte, D., & Tremblay, J. (sous presse). La première fois que j'ai joué...l'expérience d'adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent. *Journal of Gambling Issue*.
- Schuck, R. I. (2010). The Rhetorical Lines on TV's Poker Face: Rhetorical Constructions of Poker as Sport. *American Behavioral Scientist*, 53(11), 1610.
- 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(2), 193-214.
- Sharpe, L. (2002). A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling. A biopsychosocial perspective. *Clinical Psychology Review*, 22, 1-25.
- Shead, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *Int.J.Adolesc.Med.Health*, 22(1), 39-58.
- Tremblay, J., Brunelle, N., Blanchette-Martin, N., Landry, M., L'Espérance, N., Laventure, M., . . . Savard, A.-C. (2014). Évaluation des Mécanismes d'accès jeunesse en toxicomanie – MAJT (pp. 202). Québec: Université du Québec à Trois-Rivières.
- Tremblay, J., Stinchfield, R., Wiebe, J., & Wynne, H. (2010). L'inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent (ICJA). Rapport final de la phase III. (pp. 102): Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanie.
- Turgeon, J., & Bernatchez, J. (2009). Les données secondaires. In B. Gauthier (Ed.), *Recherche sociale: De la problématique à la collecte des données* (5ième ed.): Presses de l'Université du Québec.
- Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2004). Adolescent Gambling: Relationships With Parent Gambling and Parenting Practices. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), 398-401.
- van Hamel, A., Derevensky, J., Takane, Y., Dickson, L., & Gupta, R. (2007). Adolescent gambling and coping within a generalized high-risk behavior framework. *J.Gambl.Stud.*, 23(4), 377-393.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M.-C. O., & Hoffman, J. H. (2007). The Prevalence of Problem Gambling Among U.S. Adolescents and Young Adults: Results from a National Survey. *Journal of Gambling Studies*, 24(2), 119-133. doi: 10.1007/s10899-007-9086-0
- Wickwire, E. M., McCausland, C., Whelan, J. P., Luellen, J., Meyers, A., & Studaway, A. (2008). Environmental Correlates of Gambling Behavior Among College Students: A Partial Application of Problem Behavior Theory to Gambling. *Journal of College Student Development*, 49(5), 459-475. doi: 10.1353/csd.0.0030

- Wickwire, E. M., Whelan, J. P., Meyers, A. W., & Murray, D. M. (2007). Environmental Correlates of Gambling Behavior in Urban Adolescents. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 35(2), 179-190. doi: 10.1007/s10802-006-9065-4
- Winters, K., Arthur, N., Leitten, W., & Botzet, A. (2004). Gambling and Drug Abuse in Adolescence. In J. Derevensky (Ed.), *Gambling Problem In Youth: Theoretical and Applied Perspectives*. New York: Kluwer Academic / Plenum Publishers.
- Winters, K. C., & Anderson, N. (2000). Gambling Involvement and Drug Use Among Adolescent. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 175-198.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993). Patterns and Characteristics of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9(4), 371-386.
- Yip, S. W., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L., Cavallo, D. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2011). Health/functioning characteristics, gambling behaviors, and gambling-related motivations in adolescents stratified by gambling problem severity: Findings from a high school survey. *American Journal on Addictions*, 20(6), 495-508.

Chapitre 6 – Conclusion générale

Les modèles mis de l'avant dans la conceptualisation des habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent (JHA) à l'adolescence se distinguent sur deux aspects : les variables impliquées dans la conceptualisation du phénomène et l'approche explicative. Sur la nature des variables impliquées dans la conceptualisation du phénomène, la plupart des approches intègrent principalement des variables de nature individuelle dans leur modélisation, les variables sociales ou structurelles sont encore peu prises en compte. Concernant l'approche explicative, plusieurs modèles s'inscrivent dans un courant déterministe. Peu de modèles considèrent l'individu comme un acteur social dynamique et en interaction avec son environnement (interactionnisme). Cette thèse s'inscrit dans ce dernier courant. Elle privilégie une approche sociologique et interactionniste pour la compréhension des habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent, en optant pour la Théorie Générale de la Rationalité (TGR) de Raymond Boudon comme cadre d'analyse. À cet égard, elle propose un renversement de perspective, en s'intéressant davantage à l'acteur social ainsi qu'aux variables de nature sociale, qu'à la psychologie de l'individu. En ce sens, elle permet l'apport d'un point de vue jusqu'ici encore peu exploré dans l'analyse des habitudes problématiques de JHA à l'adolescence.

Cette thèse visait à identifier les rationalités sous-jacentes aux habitudes problématiques de JHA d'adolescents. Afin d'y parvenir, quatre objectifs étaient visés : 1) documenter les premières expériences de JHA de ces adolescents ainsi que leur évolution, 2) situer les expériences avec les JHA dans leur contexte, 3) décrire les bénéfices et les conséquences négatives liés à leur expérience avec les JHA et finalement, 4) décrire leur perception de la sévérité de leurs habitudes de JHA.

Pour atteindre ces objectifs, les propos de 31 adolescents recrutés à l'intérieur de centres de traitement des dépendances ont été analysés. Ces adolescents présentaient des habitudes problématiques de JHA tel que mesuré à la sous-échelle de sévérité des habitudes de jeux l'ICJA (6 et +) et également des habitudes problématiques de consommation d'alcool ou de drogues. Les analyses effectuées visaient à mieux comprendre la perception de l'acteur quant à ses habitudes de JHA au regard du contexte social dans lequel il évolue.

Ce chapitre présente une synthèse des principaux résultats de la thèse. Les limites de ces derniers seront ensuite présentées, suivies des retombées pour la pratique et, enfin, les pistes de recherche qu'ils suggèrent pour l'avenir.

6.1. Comprendre les premières expériences de JHA et leur évolution

Le premier objectif consistait à documenter comment les adolescents se sont initiés aux JHA et comment ils en sont venus à développer des habitudes problématiques. Pour y parvenir, les premières expériences de JHA ont

été analysées au regard de : a) la nature des activités de JHA, b) leur signification et c) la progression subséquente des habitudes de JHA suite à cette première expérience.

Pour les jeunes rencontrés, la première expérience de jeu marque l'amorce d'une trajectoire qui éventuellement mène au développement d'habitudes problématiques de JHA. Les résultats suggèrent que la progression des comportements de JHA est marquée par des influences de nature sociale (appartenance au groupe de pairs, reconnaissance sociale, changement de réseau social), par des événements qui marquent la trajectoire de vie (déménagement, entrée sur le marché du travail, début des sorties dans les bars) et par la superposition de comportements associés à la dépendance (notamment la consommation de SPA).

L'initiation se déroule généralement dans un cadre qui permet de s'illustrer ou qui implique un aspect de compétition. Les cartes, notamment le poker, sont l'activité à laquelle le plus grand nombre d'adolescents de l'échantillon se sont adonnés lors de leur première expérience. Or, le poker, qui est une activité dont la popularité est grandissante, est souvent associé à la maîtrise de compétences d'observation, de déduction et de contrôle et au style de vie des gens riches et célèbres (Boutin, 2010; Schuck, 2010). Ces premières expériences ont généralement eu lieu en compagnie de pairs et de membres de la famille, rappelant ainsi le caractère fondamentalement social de cette activité (Kristiansen et al., 2015; Reith & Dobbie, 2011).

Ces premières expériences débouchent sur des bénéfices au plan émotif : le plaisir de prendre part à une activité collective et la décharge d'adrénaline que provoque la prise de risque contribuent à leur donner à un caractère attrayant. Le caractère social de cette expérience est un aspect qui est reconnu dans plusieurs travaux (Kristiansen et al., 2015; Reith & Dobbie, 2011). En effet, au plan relationnel, la première expérience de jeu offre l'occasion de se distinguer, de se démarquer et de se faire accepter par un groupe de pairs. Gagner le respect et l'estime de ses pairs, s'intégrer à un groupe, accéder à un statut social particulier, appartenir à une communauté sont des éléments relevés dans d'autres études (Reith et Doobie, 2011; Kristiansen et al., 2015).

L'influence du réseau social est également un des facteurs associés à la progression des habitudes de JHA. Par exemple, le délaissement des pairs non-joueurs au profit des pairs joueurs et la possibilité de se distinguer et d'appartenir à un groupe de pairs valorisés.

6.2. Situer les expériences de JHA des adolescents à l'intérieur de leur contexte

L'augmentation de l'usage de SPA présente également une relation positive avec la progression des habitudes de JHA. Étant donné que les adolescents de l'étude ont été recrutés à l'intérieur de centres de traitement pour les dépendances en raison de leurs habitudes problématiques d'usage de SPA, une attention particulière a été portée aux relations entre ces deux phénomènes.

Les résultats mettent en lumière que l'usage de SPA et les habitudes problématiques de JHA sont, pour plusieurs jeunes, indissociables. Bien que ces deux phénomènes soient parfois présentés comme des manifestations différentes d'un même syndrome global (Dickson et al., 2004b), ou encore comme une propension générale à la dépendance (Gupta & Derevensky, 1998b), ou à la recherche de sensations fortes (Chambers & Potenza, 2003; Chambers et al., 2003), nos résultats mettent en lumière que l'usage de SPA et les habitudes de JHA ont souvent cours dans les mêmes contextes physiques et sociaux et avec les mêmes personnes. En fait, l'usage de SPA et les habitudes problématiques de JHA peuvent s'inscrire dans des relations économiques de nature circulaire, hiérarchique ou tripartite. Ces relations sont certes dynamiques et évoluent dans le temps et au fil de la trajectoire de chaque adolescent. De plus, elles s'inscrivent dans des contextes physiques et sociaux qui contribuent à les moduler en favorisant leur maintien ou leur diminution voire à leur interruption.

En effet, les habitudes de JHA et l'usage de SPA sont des activités qui se déroulent généralement avec des pairs auprès de qui ces activités sont socialement acceptées et valorisées. Les adolescents évitent ainsi la critique et la désapprobation. La présence de pairs positifs est toutefois un aspect fort intéressant puisque ces derniers peuvent contribuer à l'amorce d'une trajectoire de changement et devenir une source de soutien importante au moment ils décideront de modifier leur style de vie.

Au plan familial, les adolescents réussissent à se soustraire de la réprobation de leurs parents en cachant ou minimisant leurs activités de JHA et d'usage de SPA. Comme la capacité d'intervention dépend grandement du degré de connaissance de la situation, l'ignorance des parents alimente leur impuissance face à la situation de leur enfant. Lorsqu'ils sont informés, les parents sont davantage préoccupés par l'usage de SPA que par les habitudes de JHA. Cette attitude tient peut-être au fait que la consommation de SPA est perçue comme plus dommageable que les habitudes de JHA sur les plans physique, social et psychologique. De plus, le fait que les JHA sont des activités légales encadrées par l'État alors que l'accès aux drogues est illégal et sa vente sous le contrôle du crime organisé, peut contribuer à influencer le degré de préoccupation des parents. En fait, les parents tout comme leurs adolescents, sont exposés à de nombreuses campagnes de promotion du jeu (Fried, Teichman & Rahav, 2009; Derevensky, Sklar, Gupta & Messerlian, 2009; Monaghan & Derevensky, 2008; Delfabbro, Grabosky & Lahn, 2005) ce qui n'est pas sans contribuer à donner un caractère acceptable à ce type d'activité.

6.3. Décrire les bénéfiques et les conséquences négatives liés aux JHA

Pour les jeunes rencontrés, les premières expériences avec les JHA ont évolué avec le temps au point de devenir problématiques. Cette évolution, ils l'associent à des bénéfiques importants sur les plans émotif, matériel et social. Les activités de JHA sont associées au plaisir et au fait de vivre des sensations fortes qui s'apparentent à une décharge d'adrénaline importante, elles sont perçues comme un moyen facile et rapide d'accéder à l'argent tout en leur procurant appartenance à un groupe et valorisation personnelle. Mais elles produisent aussi des effets non désirés. En effet, les JHA entraînent des : conséquences financières, légales, personnelles, familiales, sociales, scolaires et professionnelles qui sont jugées négatives (Tremblay et al., 2010).

Néanmoins, plusieurs jeunes considèrent que leurs habitudes de JHA ne sont pas problématiques. Cette normalisation de leurs comportements trouve probablement une partie de son explication dans les croyances et les valeurs propres au contexte social dans lequel ils évoluent. Les JHA représentent une occasion de s'enrichir et d'atteindre un statut social prestigieux sans encourir de risque majeur puisque ces jeunes n'ont pas ou peu de biens personnels ou de responsabilités importantes (ex : enfants, loyer, épicerie, etc.). Les JHA leur offrent l'occasion de se faire une place dans la société. Leur attitude véhicule une vision des JHA comme une voie à leur portée pour accéder à la richesse, la réussite et le pouvoir. Cette explication rejoint la position de Barmaki et Zangeneh (2009) quant à l'influence d'une société hautement capitaliste sur la perception des habitudes de JHA d'adolescents. Dans une telle société, les JHA sont un moyen légitime d'accéder à la richesse, au pouvoir et au succès, soit un ensemble de valeurs socialement et collectivement convoitées. C'est d'ailleurs ce que font miroiter les campagnes publicitaires qui non seulement présentent les JHA comme une option acceptable et à la portée de tous pour avoir du plaisir et accéder à la richesse, mais qui présentent le fait de jouer en lui-même comme une démonstration de pouvoir et de compétence associée à un certain statut social (McMullan et al., 2012).

Donc, d'un côté, nous sommes devant un comportement utile sur le plan instrumental, perçu positivement et encouragé socialement puisque le bénéfice potentiel (la richesse) est en adéquation avec un système de croyances et de valeurs tant par le groupe de pairs que par la société. De l'autre côté, nous octroyons à ce même comportement, à la lumière d'évaluations standardisées et de normes sociales, un caractère pathologique²¹. Cet écart de points de vue traduit le paradoxe devant lequel se retrouvent les adolescents et il met en lumière l'importance de mieux comprendre la logique sous-jacente à leurs comportements pour être mieux en mesure d'user de stratégies de prévention et d'intervention adaptées à leur réalité. La

²¹ Terminologie du DSM-IV-J (Fisher, 2000) outil de détection et d'évaluation des habitudes de JHA le plus utilisé auprès des adolescents en intervention et en recherche.

conceptualisation de ce que sont ou ne sont pas les habitudes problématiques de JHA chez les adolescents doit absolument intégrer l'expérience de ces derniers ainsi que les particularités du contexte dans lequel se déroulent leurs expériences (ex : concomitance avec usage de SPA, cultures, valeurs, croyances, etc.).

6.4. Identifier les rationalités sous-jacentes aux comportements de JHA

L'analyse des rationalités nous permet de comprendre en partie pourquoi, malgré la présence de conséquences négatives importantes, une proportion importante des adolescents de l'échantillon ne considèrent pas avoir de problème avec les JHA. Les adolescents vivent des bénéfices importants associés à leurs expériences avec les JHA et ces derniers s'inscrivent à l'intérieur d'une logique rationnelle qui trouve son sens à l'intérieur même du contexte social dans lequel ces adolescents grandissent, que ce soit au plan microsocial (instrumentalisation des JHA pour l'achat de SPA) ou macrosocial (importance de l'argent, accès au bonheur, performance, statut social, etc.) : les JHA sont une activité socialement valorisée, ils permettent des gains monétaires importants, l'accès à un statut social élevé, au bonheur, d'illustrer ses capacités, d'appartenir au groupe et de financer diverses activités.

Une des particularités dont il importe de tenir compte dans l'analyse des rationalités et de la perception du caractère problématique des habitudes de JHA réside dans la présence simultanée d'habitudes problématiques de JHA et d'usage de SPA. Ainsi, pour plusieurs, la présence de problèmes importants avec l'usage de SPA et autres activités délinquantes place au second rang les difficultés vécues en lien avec les JHA. Cependant, le séjour en traitement pour usage problématique de SPA leur offre l'occasion de prendre un certain recul par rapport à leur style de vie et de poser un regard critique sur leurs habitudes de JHA. Cette expérience coïncide pour certains avec la rencontre d'un discours différent sur les habitudes de JHA, c'est-à-dire l'aspect problématique de cette activité et non plus seulement son caractère socialement valorisé.

L'examen du comportement de ces jeunes, à la lumière des principes de la TGR, reflète que les individus peuvent parfois adopter des comportements qui semblent opposés à leurs intérêts immédiats. Mais dans la mesure où ils ne heurtent pas leurs croyances et leurs valeurs et qu'ils procurent un certain plaisir, ils sont considérés, plus ou moins consciemment, en concordance avec leurs intérêts. À cet égard, il est possible, à travers le discours des adolescents de l'échantillon, de faire émerger des croyances et des valeurs qui font écho au contexte social dans lesquels ils grandissent. Mais, leurs propos n'éliminent pas pour autant l'explication des habitudes de JHA comme étant une réponse à des pulsions individuelles. En effet, les JHA sont associés à l'expérience de sensations fortes importantes, de décharge d'adrénaline résultant de la prise de risques. En outre, le contexte dans lequel se déroulent les activités de JHA est hautement associé à la notion de plaisir et d'excitation où, pour certains, se mêlent drogues, musique et sexualité dans une ambiance festive.

L'expérience avec les JHA est également vécue comme une occasion de démontrer ses compétences, ses connaissances et de performer à travers la compétition en se distinguant des autres. Par ailleurs les JHA sont aussi perçus que comme un moyen de combler un besoin d'appartenance au groupe et à la collectivité.

Les croyances et valeurs à l'égard de l'argent et de son importance en société ressortent clairement du discours des adolescents. Les bénéfices évoqués par les adolescents de l'échantillon démontrent que l'argent est associé au pouvoir d'achat et à l'attrait social, lesquels donnent accès au pouvoir et la popularité. Parce qu'ils permettent, selon leurs croyances, un accès facile et rapide à de grosses sommes d'argent, les JHA contribuent à entretenir l'expectative d'une vie meilleure: l'argent ouvre la voie au bonheur.

Les valeurs auxquelles adhèrent les adolescents ne sont pas différentes des valeurs de la plupart des individus en société. Elles sont collectivement partagées : argent, pouvoir, réussite, performance, bonheur, plaisir. Conséquemment, leur expérience fait sens à l'intérieur du contexte social dans lequel ils évoluent. D'autant plus que certaines activités de JHA sont bien perçues, voire encouragées; pensons notamment à l'engouement et la popularité qui caractérise le poker depuis le début des années 2000. Ce qui les distingue des adolescents ne s'adonnant pas aux JHA, outre les problèmes de consommation de SPA, c'est leur appréciation du caractère positif ou négatif des conséquences de leurs comportements. Ils persistent dans les comportements de JHA même s'ils s'exposent à des conséquences qui apparaissent négatives, vues de l'extérieur, mais qui, selon leur perspective, sont inférieures aux bénéfices réels ou potentiels qu'ils procurent.

Cette appréciation des conséquences peut être mise en lien avec l'usage de SPA. Même si les JHA sont parfois présentés comme une activité ayant pour fonction principale d'acquérir des ressources pour financer l'usage de SPA, les liens qui unissent JHA et usage de SPA ne sont pas unidirectionnels. En effet, les deux comportements s'inscrivent dans une dynamique circulaire de financement mutuel : les profits aux JHA financent l'achat de SPA, mais en contrepartie, les SPA peuvent faire office d'objets à parier ou encore les profits de la vente de drogues peuvent financer les activités de JHA. Mais cette dynamique peut également s'inscrire dans une spirale négative lorsque l'utilisation de ressources financières pour les JHA vient limiter les ressources nécessaires à l'usage de SPA et vice-versa. Une nouvelle catégorie d'activités est alors nécessaire pour alimenter la dynamique de financement, soit les activités de nature criminelle : vols, recels, prostitution. Ces trois activités sont donc intimement liées au plan instrumental et ont pour fin le maintien du style de vie des adolescents.

Comment expliquer alors que certains jeunes changent de perception quant à la sévérité de leurs habitudes de JHA lorsqu'ils entrent en traitement? Une hypothèse plausible est qu'une prise de conscience s'est opérée chez ces adolescents. Selon la TGR, cette prise de conscience peut s'opérer à deux niveaux : au plan cognitif et au plan axiologique. Sur le premier plan, la thérapie a peut-être amené certains adolescents à prendre conscience du déséquilibre du rapport coûts-bénéfices associé aux activités de JHA. Ce type de prise de conscience est

parfois suffisant selon Boudon (2007) pour qu'un changement de comportement s'opère. Mais c'est souvent sur une réévaluation de ses valeurs et ses croyances qu'un changement durable de comportement s'opère. Ainsi, des changements de croyances à l'égard des JHA ont pu s'effectuer par le biais d'ateliers ou d'interventions sur le sujet (ex : le pouvoir repose sur l'argent). Le fait d'être placé dans un cadre qui incite à se questionner sur le sens de sa vie, sur les valeurs qui doivent guider ses comportements et ses aspirations profondes peut changer la façon de percevoir les habitudes de JHA. Une autre hypothèse pour expliquer ce changement de perception réside dans la liberté de choix de l'adolescent d'opter pour un autre moyen que les JHA pour se comporter en adéquation avec des croyances et valeurs auxquelles il adhère et atteindre un idéal partagé socialement (ex : travailler pour gagner de l'argent). Le choix d'un tel moyen demeure paramétré par les opportunités offertes dans l'environnement social de chacun.

6.5. Retombées pour la pratique

Les résultats de la thèse permettent d'émettre un certain nombre de réflexions pour la pratique. D'abord, sur le plan de l'intervention auprès des adolescents présentant des habitudes problématiques de JHA en concomitance avec un usage problématique de SPA, le caractère indissociable de ces deux activités illustre qu'une intervention qui n'a que pour objectif l'une ou l'autre de celles-ci sera inévitablement incomplète. Il est donc primordial de tenir compte de la dynamique qui caractérise la relation entre ces deux activités ainsi que les contextes physiques et sociaux susceptibles d'influencer cette dernière. Considérant les faibles proportions d'adolescents observées en centre de traitement des dépendances pour leurs habitudes problématiques de JHA (Tremblay et al., 2014), il serait important de déployer des stratégies de détection des habitudes problématiques de JHA à l'adolescence adaptées à leur réalité. Le constat actuel est que les instruments utilisés à ce jour à cette fin sont des adaptations d'instruments construits à partir de la réalité vécue par des adultes ayant des habitudes problématiques de JHA. Des outils construits à partir du point de vue des adolescents devraient davantage être mis de l'avant, et ce, tant sur le plan clinique que de la recherche. Par ailleurs, il est important de tenir compte du sens que revêt le comportement de JHA pour l'adolescent et du contexte social dans lequel il s'inscrit avant d'émettre l'idée d'une pathologie probable. Le caractère pathologique attribué au comportement doit être considéré avec prudence, particulièrement lorsqu'il s'agit d'adolescent. En effet, la pathologisation de ce comportement est issue du modèle médical déterministe qui prédomine actuellement dans le domaine des JHA et teinte le discours de l'expérience adolescente avec les JHA. Cette mise en garde est capitale puisque nous sommes ici en présence d'individus en construction identitaire.

6.6. Limites

Une des principales limites de la thèse réfère à la taille et aux caractéristiques de l'échantillon; ce sont des adolescents en traitement pour leur usage de SPA. Leurs propos ne peuvent donc pas être généralisés à

l'ensemble des jeunes présentant des difficultés avec les JHA. Plusieurs études démontrent toutefois l'existence d'un profil d'adolescents pour qui la concomitance entre habitudes problématiques de JHA et problèmes de consommation de SPA ressort clairement (Barnes et al., 2011; Barnes et al., 2009; Brunelle et al., 2009; Brunelle et al., 2012; Hammond et al., 2014; G. Lee et al., 2014; Molde et al., 2009; Rahman et al., 2014; Shead et al., 2010; Winters & Anderson, 2000; Yip et al., 2011). De plus, il n'est pas impossible que les propos des adolescents soient teintés par leur expérience de traitement récente. Il est donc difficile d'apprécier l'influence de la désirabilité sociale sur la nature des propos des répondants. Il aurait été intéressant de pouvoir comparer l'expérience des adolescents de l'échantillon avec celles d'adolescents ne présentant pas de problèmes de consommation de SPA.

De plus, cette étude est de nature transversale et rétrospective. Une étude longitudinale aurait permis une meilleure appréciation de l'évolution des habitudes de JHA et de leur signification dans la vie des adolescents. L'aspect rétrospectif peut rendre difficile le rappel des expériences avec les JHA, particulièrement lorsqu'il s'agit des premières expériences avec les JHA. Il aurait été intéressant d'analyser les premières expériences d'un certain nombre d'adolescents de façon prospective et de comparer par la suite les expériences de ceux qui développent des difficultés sur ce plan.

6.7. Pistes de recherche

Compte tenu des variations dans les perceptions du degré de sévérité des habitudes de JHA, il aurait été intéressant, à l'intérieur de devis de recherche qualitatif longitudinal, de suivre des adolescents afin de documenter l'évolution de leur trajectoire à travers leur expérience avec les JHA. Une perspective longitudinale permettrait entre autres de mieux documenter la trajectoire des jeunes pour établir si les JHA étaient transitoires et seulement liés à l'usage de SPA ou était-ce un problème en soi, persistant dans le temps. Des études longitudinales pourraient apporter des éléments de réponses à des questions telles que : Est-ce que ces adolescents cessent en même temps qu'ils abandonnent leur style de vie orienté vers l'usage de SPA? Est-ce que les adolescents qui ne considèrent pas avoir de difficultés avec les JHA modifient leur point de vue avec le temps? Est-ce que les adolescents qui considèrent avoir un problème avec les JHA continuent de jouer? Est-ce que les habitudes de JHA continuent après l'arrêt de l'usage de SPA? Observe-t-on des changements sur le plan des rationalités chez les adolescents qui cessent ou qui continuent de jouer?

Les résultats de la thèse indiquent que les habitudes de JHA sont liées à l'usage de SPA. Or, il serait intéressant, dans l'avenir, de s'intéresser à la rationalité des comportements de JHA d'adolescents ne présentant pas de problème de consommation de SPA, mais considérés comme ayant des habitudes problématiques de JHA.

- Comment a débuté leur trajectoire avec les JHA?

- Dans quels contextes physiques et sociaux s'inscrit leur expérience avec les JHA?
 - Comment les membres de l'entourage (pairs, famille) perçoivent-ils cette habitude?
- Quel est le sens des comportements de JHA pour eux?
- Comment ces comportements s'inscrivent-ils dans leur réalité?
- Comment ces comportements font-ils écho au contexte social dans lequel ils grandissent?
- Compte tenu de l'absence de concomitance avec l'usage de SPA, quelle perception ces adolescents entretiennent-ils de la sévérité de leurs habitudes de JHA?

L'analyse de l'histoire des jeux de hasard et d'argent (JHA) révèle qu'au fil du temps, ils ont été associés à des significations et des fonctions sociales différentes (Brenner, 1990; Morton, 2003; Yorke, 2003). L'examen de ces significations a permis une analyse en deux axes. Elles se distinguent d'abord par les facteurs impliqués dans la conception du phénomène. Certaines approches se positionnent dans une perspective plus individualiste alors que d'autres incluent dans leur conceptualisation davantage de variables de nature sociales. Le deuxième axe d'analyse s'articule autour de la place accordée à l'individu en tant qu'acteur social.

Alors que les études portant sur la conceptualisation des habitudes problématiques de JHA à l'adolescence s'inscrivent pour la plupart dans un courant déterministe et que les variables de nature individuelle y occupent une place prépondérante, la théorie générale de rationalité permet d'apporter un éclairage complémentaire dans la compréhension de ce phénomène en se positionnant du point de vue de l'acteur et en accordant une place de premier choix au contexte social. Davantage d'études doivent être menées dans cette perspective afin de mieux comprendre la réalité ces adolescents. C'est lorsque nous comprendrons mieux cette réalité que nous serons en mesure de mieux estimer les prévalences de ce phénomène, de mieux détecter sa présence et par la suite d'intervenir à l'aide de stratégies appropriées. Pour se faire, les études menées à l'avenir devraient utiliser des instruments d'évaluation construits à partir de la réalité vécue par des adolescents avec les JHA et non celle vécue par des adultes.

Bibliographie complémentaire (introduction et conclusion générale)

- APA. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed. ed.). Washington, DC.
- Batterby, M., Tolchard, B., Scurrah, M., & Thomas, L. (2005). Suicide Ideation and Behaviour in People with Pathological Gambling Attending a Treatment Service. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 233-246.
- Barmaki, R., & Zangeneh, M. (2009). Canadian Dream, Capitalism, and the State: Structural Conditions of Youth Gambling in Canada. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 572-587. doi: 10.1007/s11469-007-9119-z
- Barnes, G., Welte, J., Hoffman, J. H., & Tidwell, M. C. O. (2011). The co-occurrence of gambling with substance use and conduct disorder among youth in the United States. *American Journal on Addictions*, 20(2), 166-173.
- Barnes, G., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Tidwell, M.-C. O. (2009). Gambling, Alcohol, and Other Substance Use Among Youth in the United States. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs*, 70, 134-142.
- Bernhard, B. J. (2007). The Voices of Vices: Sociological Perspectives on the Pathological Gambling Entry in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. *American Behavioral Scientist*, 51(1), 8-32. doi: 10.1177/0002764207304869
- Binde, P. (2005). Gambling, Exchange Systems, and Moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 445-479. doi: 10.1007/s10899-005-5558-2
- Boudon, R. (2007). *Essais sur la théorie générale de la rationalité. Action sociale et sens commun.* . Paris: Quadrige/PUF.
- Boutin, C. (2010). *Le jeu: chance ou stratégie? Choisir librement la place du jeu dans votre vie.* Montréal: Les Éditions de l'Homme.
- Brenner, G. A. (1990). The uneasy history of lotteries. In R. Brenner & G. A. Brenner (Eds.), *Gambling Speculation. A theory, a History and a Future of some Human Decisions* (pp. 1-18). Cambridge: Cambridge University Press.
- Brunelle, N., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Leclerc, D., & Gendron, A. (2009). Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance. Université du Québec à Trois-Rivières: Fonds Québécois de Recherche- Société et Culture.
- Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Gendron, A., & Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26(2), 364-370.

- Chambers, A. R., & Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, Impulsivity, and Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 53-84.
- Chambers, A. R., Taylor, J. R., & Potenza, M. N. (2003). Developmental Neurocircuitry of Motivation in Adolescence: A Critical Period of Addiction Vulnerability. *American Journal of Psychiatry*, 160, 1041-1052.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Youth gambling problems: A harm reduction prevention model. *Addiction Research & Theory*, 12(4), 305-316. doi: 10.1080/1606635042000236466
- Dickson-Swift, V. A., James, E. L., & Kippen, S. (2005). The experience of living with a problem gambler: spouses and partners speak out. *Journal of Gambling Issue*, 13, 1-22.
- Downs, C., & Woolrych, R. (2010). Gambling and debt: The hidden impacts on family and work life. *Community, Work and Family*, 13(3), 311-328.
- Fisher, S. (2000). Developing the DSM-IV Criteria to Identify Adolescent Problem Gambling in Non-Clinical Populations. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 253-273.
- Grant, J. E., Scheiber, L., L., O. B., & Kim, S. W. (2010). Pathological gambling and bankruptcy. . *Comprehensive Psychiatry*, 51, 115-120.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1998). An Empirical Examination of Jacobs General Theory of Addictions: Do Adolescent Gamblers Fit the Theory? *Journal of Gambling Studies*, 14(1), 17-49.
- Hammond, C. J., Pilver, C. E., Rugle, L., Steinberg, M. A., Mayes, L. C., Malison, R. T., . . . Potenza, M. N. (2014). An exploratory examination of marijuana use, problem-gambling severity, and health correlates among adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(2), 90-101. doi: 10.1556/JBA.3.2014.009
- Kalischuk, R. G. (2010). Cocreating Life Pathways: Problem Gambling and its Impact on Families. *The Family Journal*, 18(1), 7-17.
- Kalischuk, R. G., Nowatzki, N., Cardwell, K., Klein, K., & Solowoniuk, J. (2006). Problem Gambling and its Impact on Families: A Literature Review. *International Gambling Studies*, 6(1), 31-60. doi: 10.1080/14459790600644176
- Korn, D. A., Gibbins, R., & Azmier, J. (2003). Framing Public Policy Towards a Public Health Paradigm for Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(2), 235-256.
- Kristiansen, S., Trabjerg, M. C., & Reith, G. (2015). Learning to gamble: early gambling experiences among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 18(2), 133-150. doi: 10.1080/13676261.2014.933197
- Ladouceur, R., Boisvert, J.-M., Pépin, M., Loranger, M., & Sylvain, C. (1994). Social Cost of Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 10(4), 399-409.

- Ledgerwood, D. M., Steinberg, M. A., Wu, R., & Potenza, M. N. (2005). Self-Reported Gambling-Related Suicidality Among Gambling Helpline Callers. *Psychology of Addictive Behaviors, 19*(2), 175-183.
- Lee, G., Martins, S., Pas, E., & Bradshaw, C. (2014). Examining potential school contextual influences on gambling among high school youth. *American Journal on Addictions, 23*(5), 510-517.
- Lorenz, V. C., & Yaffee, R. A. (1986). Pathological Gambling: Psychosomatic, Emotional and Marital Difficulties as Reported by the Gambler. *Journal of Gambling Behavior,, 5*(2), 113-125.
- McMullan, J., McMullan, D., & Miller, D. (2012). "I've Seen Them So Much They Are Just There": Exploring Young People's Perceptions of Gambling in Advertising. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(6), 829-848.
- Molde, H., Pallesen, S., Bartone, P., Hystad, S., & Johnsen, B. H. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology, 50*(1), 55-64. doi: 10.1111/j.1467-9450.2008.00667.x
- Morton, S. (2003). *At Odds. Gambling and Canadians 1919-1969*. Toronto: University of Toronto Press.
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press. (Reprinted from: IN FILE).
- Newman, S. C., & Thompson, A. H. (2007). The association between pathological gambling and attempted suicide: findings from a national survey in Canada. *Canadian Journal of Psychiatry, 52*(9), 605-612.
- Rahman, A. S., Balodis, I. M., Pilver, C. E., Leeman, R. F., Hoff, R. A., Steinberg, M. A., . . . Potenza, M. N. (2014). Adolescent Alcohol-Drinking Frequency and Problem-Gambling Severity: Adolescent Perceptions Regarding Problem-Gambling Prevention and Parental/Adult Behaviors and Attitudes. *Subst Abus, 0*. doi: 10.1080/08897077.2014.951754
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory, 1*-11.
- Schuck, R. I. (2010). The Rhetorical Lines on TV's Poker Face: Rhetorical Constructions of Poker as Sport. *American Behavioral Scientist, 53*(11), 1610.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1997). Estimating the Prevalence of Disordered Gambling Behavior in the United States and Canada: A Meta-analysis (pp. 132): Harvard Medical School Division on Addictions.
- Shed, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *Int.J.Adolesc.Med.Health, 22*(1), 39-58.
- Stinchfield, R. (2003). Reliability, validity, and classification accuracy of a measure of DSM-IV diagnostic criteria for pathological gambling. *American Journal of Psychiatry, 160*(1), 180-182.
- Suissa, A. (2005). La construction d'un problème social en pathologie: le cas des jeux de hasard et d'argent (gambling). *Nouvelles pratiques sociales, 18*(1), 148-161.

- Suissa, A. (2008). A critical perspective on gambling: A sociohistorical analysis In the pursuit of winning : problem gambling theory, research and treatment. 119-133.
- Tremblay, J., Stinchfield, R., Wiebe, J., & Wynne, H. (2010). L'inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent (ICJA). Rapport final de la phase III. (pp. 102): Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanie.
- Winters, K. C., & Anderson, N. (2000). Gambling Involvement and Drug Use Among Adolescent. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 175-198.
- Yip, S. W., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L., Cavallo, D. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2011). Health/functioning characteristics, gambling behaviors, and gambling-related motivations in adolescents stratified by gambling problem severity: Findings from a high school survey. *American Journal on Addictions*, 20(6), 495-508.
- Yorke, W. M. (2003). Gambling in Canada. History, Economic, and Public Health. In H. J. Shaffer, M. N. Hall, J. V. Bilt & E. M. George (Eds.), *Futures at Stake. Youth, Gambling, and Society* (pp. 49-62). Reno / Las Vegas: University of Nevada Press.

Annexe 1 – Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent

Inventaire Canadien des Jeux de hasard et d'argent chez l'Adolescent, V 1.1, février 2016

Tremblay, J., Wiebe, J., Stinchfield, R., Wynne, H. (2010, rev. 2016)

Tous les auteurs ont contribué de façon équivalente au développement de l'ICJA.

Date

| | | | | | |
|-------|------|------|-----|-----|--|
| | | | | | |
| Année | Mois | Jour | Âge | ans | Sexe : <input type="radio"/> Homme <input type="radio"/> Femme |

No de recherche

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

Prénom: _____

Nom: _____

(optionnel)

(optionnel)

 1^{re} sec. 4^e sec. 2^e sec. 5^e sec. 3^e sec.

Quel est ton degré scolaire actuel?

Le questionnaire suivant porte sur les jeux de hasard et d'argent. Selon nous, le jeu est une activité où tu joues, paries ou gages de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur pour gagner de l'argent ou remporter quelque chose d'autre qui a de la valeur.

1. AU COURS DES 3 DERNIERS MOIS...

Combien de fois as-tu joué, parié ou gagé de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur aux activités suivantes? Aussi, environ combien de temps par semaine as-tu passé à faire chaque activité?

1a) Combien de fois as-tu joué, parié ou gagé dans ces activités? Si tu réponds: "Pas au cours des 3 derniers mois", va à la prochaine activité.

1b) Environ combien de temps as-tu passé à faire cette activité dans une semaine typique?

| | | Pas au cours des 3 derniers mois | 1 fois/ mois ou moins | 2 à 3 fois/ mois | Environ 1 fois/ sem. | 2 à 6 fois /sem. | Tous les jours | Heures / Minutes | |
|---|----------------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|----------------------|
| | | | | | | | | Heures | Minutes |
| 1. Internet (pour de l'argent)..... | 1a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 1b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Poker <input type="radio"/> Machines à sous <input type="radio"/> Autres _____ | | | | | | | | | |
| Les activités suivantes ne concernent pas internet. | | | | | | | | | |
| 2. Billets de loterie (par ex.: 6/49, Super 7)..... | 2a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 2b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3. Billets de loterie instantanée ou "gratteux" (par ex.: Loto-bingo, Le 7 chanceux, Mots-cachés, etc.)..... | 3a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 3b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4. Billets de tirage ou de collecte de fonds..... | 4a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 4b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 5. Blotzito | 5a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 6. Jeux de cartes pour de l'argent (poker, black jack, etc.)..... | 6a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 6b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 7. Jeux de société ou de dés (pour de l'argent)..... | 7a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 7b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 8. Appareils de loterie vidéo..... | 8a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 8b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 9. Machines à sous de casinos ou à l'hippodrome..... | 9a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 9b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 10. Jeux vidéo ou d'arcade (pour de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur)..... | 10a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 10b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 11. Pari sportif (par ex.: Mise-O-Jeu, Pronostik, Total, etc.)..... | 11a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 11b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 12. Pools de sport (par ex.: hockey, basketball, etc.)..... | 12a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 12b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 13. Jouer ou parier à l'aide d'un <i>bookmaker</i> (preneur de paris)..... | 13a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 13b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 14. Courses de chevaux (en direct à la piste ou hors piste)..... | 14a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 14b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 15. Jeux de table dans des casinos (par ex.: poker, black jack, roulette)..... | 15a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 15b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 16. Parier ou gager sur sa propre performance ou sur celle d'une autre personne lors de jeux d'habiletés (par ex.: billard, golf, quilles, dards) ou autres activités (par ex.: sports, école, etc.)..... | 16a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 16b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 17. Parier ou gager que toi ou quelqu'un d'autre est capable de faire quelque chose (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)..... | 17a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 17b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 18. Bingo (pour de l'argent ou pour quelque chose qui a de la valeur)..... | 18a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 18b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 19. Toute autre activité de jeu de hasard ou d'argent, de pari ou de gageure..... | 19a) <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 19b) <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| (Indique ce que c'est) _____ | | | | | | | | | |

Si tu n'as pas joué de l'argent à aucune des activités ci-dessus, au cours des trois derniers mois, tu termines le questionnaire ici. Merci!

20a. AU COURS DES TROIS DERNIERS MOIS, combien d'argent au total as-tu perdu en jouant/pariant/gageant? Si tu n'as pas perdu d'argent, inscris "0" (en dollars). □□□□,00 \$

20b. AU COURS DES TROIS DERNIERS MOIS, as-tu perdu quelque chose de valeur en jouant/pariant/gageant? Si oui, inscris sa valeur ici (en dollars) et qu'est-ce que c'était:

Encore une fois, les questions suivantes concernent tes habitudes de jeu, de pari ou de gageure, pour de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur, au cours des TROIS DERNIERS MOIS.

| | Jamais | Parfois | La plupart du temps | Presque toujours | | Réserve à l'usage de l'intervenant | | | | |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----|------------------------------------|--------------------------|-----|--------------------------|--------------------------|
| | | | | | | SCP | SCS | SCF | SPC | SGPJ |
| 21. Combien de fois t'es-tu senti coupable par rapport au montant d'argent perdu lors de jeu/pari/gageure?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 21. | <input type="checkbox"/> | | | | |
| 22. Combien de fois as-tu manqué ou abandonné une activité (comme un sport d'équipe ou un groupe de musique) à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 22. | | <input type="checkbox"/> | | | <input type="checkbox"/> |
| 23. Combien de fois t'es-tu senti triste ou déprimé par rapport à la somme d'argent que tu avais perdue en jouant/pariant/gageant?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 23. | <input type="checkbox"/> | | | | |
| 24. Combien de fois as-tu manqué des rencontres familiales pour jouer/parier/gager?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 24. | | <input type="checkbox"/> | | | |
| 25. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir de la frustration?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 25. | <input type="checkbox"/> | | | | |
| 26. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis qui ne jouent/parient/gagent pas pour aller voir des amis qui jouent/parient/gagent?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 26. | | <input type="checkbox"/> | | | <input type="checkbox"/> |
| 27. Combien de fois as-tu planifié tes activités de jeu/pari/gageure?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 27. | | | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 28. Combien de fois t'es-tu senti mal au sujet de ta façon de jouer/parier/gager ou par rapport à ce qui arrive quand tu joues/paries/gages?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 28. | <input type="checkbox"/> | | | | <input type="checkbox"/> |
| 29. Combien de fois as-tu manqué des rencontres avec des amis pour plutôt aller jouer/parier/gager?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 29. | | <input type="checkbox"/> | | | |
| 30. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé tes gains?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 30. | | | | <input type="checkbox"/> | |
| 31. Combien de fois tes habitudes de jeu/pari/gageure t'ont-elles fait ressentir du stress?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 31. | <input type="checkbox"/> | | | | |
| 32. Combien de fois ta famille ou tes amis se sont-ils plaint que tu jouais/pariais/gageais trop?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 32. | | <input type="checkbox"/> | | | |

Les questions suivantes concernent tes habitudes de jeu au cours des TROIS DERNIERS MOIS.

| | | | | | Réserve à l'usage de l'intervenant | | | | |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | Jamais | Parfois | La plupart du temps | Presque toujours | SCP | SCS | SCF | SPC | SGPJ |
| 33. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé pendant des périodes plus longues que prévu?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | | <input type="checkbox"/> | |
| 34. Combien de fois as-tu eu l'impression qu'il serait mieux pour ton bien-être d'arrêter de jouer/parier/gager?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="checkbox"/> | | | | |
| 35. Combien de fois es-tu retourné un jour suivant pour essayer de regagner l'argent perdu en jouant/pariant/gageant?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | | | <input type="checkbox"/> |
| 36. Combien de fois as-tu joué/parié/gagé des sommes plus importantes que prévu?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | | <input type="checkbox"/> | |
| 37. Combien de fois as-tu caché tes habitudes de jeu/pari/gageure à tes parents, ta parenté ou tes professeurs?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | | | <input type="checkbox"/> |
| 38. Combien de fois as-tu eu de la difficulté à rembourser tes dettes de jeu/pari/gageure?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | <input type="checkbox"/> | | |
| 39. Combien de fois a-t-on fait pression sur toi, de quelque façon que ce soit, pour que tu paies ce que tu dois après avoir perdu à un jeu/pari/gageure?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | <input type="checkbox"/> | | |
| 40. Au cours des trois derniers mois, jusqu'à quel point as-tu eu l'impression que tu avais un problème de jeu/pari/gageure?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | | | <input type="checkbox"/> |
| Parfois, les gens font des choses à cause du jeu, des paris ou des gageures pour de l'argent. Dis combien de fois tu as fait les choses suivantes au cours des TROIS DERNIERS MOIS. | | | | | | | | | |
| | Jamais | 1 à 3 fois | 4 à 6 fois | 7 fois ou plus | | | | | |
| 41. Combien de fois as-tu emprunté de l'argent de ta famille, amis ou autres pour jouer/parier/gager?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | <input type="checkbox"/> | | |
| 42. Combien de fois as-tu pris de l'argent prévu pour ton dîner, tes vêtements, aller au cinéma, etc., pour jouer/parier/gager ou pour payer des dettes de jeu, de pari ou de gageure?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> |
| 43. Combien de fois as-tu vendu des biens personnels (comme des CD, un Game Boy, etc.) pour avoir de l'argent pour jouer/parier/gager ou pour rembourser des dettes de jeu, de pari ou de gageure?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | <input type="checkbox"/> | | |
| 44. Combien de fois as-tu volé de l'argent ou des objets de valeur pour jouer/parier/gager ou pour rembourser tes dettes de jeu, de pari ou de gageure?..... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> |
| Scores totaux: | | | | | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Annexe 2 – Protocole d'entrevue

But de l'entrevue

Le but de l'entrevue est d'évaluer l'impact que le jeu, les paris et les gageures ont sur les participants et, en particulier, d'évaluer comment les difficultés liées au jeu sont expérimentées.

Instructions

Pendant l'entrevue, demandez au participant chaque question précisément, comme il est écrit dans le protocole, dans l'ordre spécifique où s'est demandé. Si le participant ne comprend pas une question, vous pouvez en changer les mots ou lire la question une deuxième fois si nécessaire, mais s'il vous plaît assurez-vous que chaque point est couvert. Quand vous posez vos questions personnelles, assurez-vous de les écrire entièrement, en plus des réponses, dans l'espace réservé, pour que nous puissions les recueillir clairement dans nos données.

1. DURANT LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), à quelles activités as-tu joué/parié/gagé? Combien de fois? Avec quoi paries-tu habituellement (argent ou choses)? Combien dépenses-tu habituellement? Avec qui joues-tu habituellement? Où joues-tu habituellement?

a) Loterie :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

b) Évènements sportifs (paris non gouvernementaux) :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

c) Paris sportifs (de Loto Québec comme Mise-O-Jeu- Pronostik, Total, etc.) :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

Où il s'est procuré les billets (investiguez si le participant s'est acheté lui-même les billets)

d) Bingo :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

e) Jeux d'adresse (billard, golf, quilles, jeux vidéo, cartes, etc.) :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

f) Machine à sous de casino (slot machine) :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

g) Jeux de table de casino :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

h) Appareils de loterie vidéo :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

i) Internet (parier, gager sur internet) (si le participant ne mise pas concrètement d'argent, l'interviewer doit tout de même l'interroger sur ses habitudes de jeux en indiquant qu'il ne mise pas d'argent) :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

j) Autre (spécifier s'il vous plaît) :

Oui / Non

Combien de fois:

Avec quoi (argent ou choses):

Combien \$:

Avec qui:

Où:

2. a) DURANT LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents, une garde fermée s'il y a lieu), quand tu parles de tes habitudes de jeu/pari/gageure avec tes parents, amis, frères et sœurs, qu'est-ce que tu leur dis? (*Investiguez la possibilité de mentir ou le fait de cacher des signes de jeu*) (ALLEZ À LA QUESTION 2c si le participant ne parle jamais de jeu)

Parents : (*S'il ment ou se cache, demander: "Pourquoi tu leur dis ça?"*)

Amis : (*S'il ment ou se cache demander: "Pourquoi tu leur dis ça?"*)

Frères et sœurs : (*S'il ment ou se cache demander: "Pourquoi tu leur dis ça?"*)

- b) Qu'est-ce qu'ils ont pensé de tes habitudes de jeu/pari/gageure? (*Investiguez pour de la désapprobation/approbation, des disputes ou de l'argumentation à propos du jeu*) Après cette question, ALLEZ À LA QUESTION 3a.

Parents :

Amis :

Frères et sœurs :

- c) Pourquoi ne parles-tu pas de tes habitudes de jeu/pari/gageure? (*Investiguez de la désapprobation/approbation passée, des disputes ou de l'argumentation à propos du jeu, des mensonges ou le fait de cacher des signes de jeu*) Si tu leur en parlais, comment penses-tu qu'ils réagiraient?

Parents :

Amis :

Frères et sœurs :

3. a) Dans ta famille, qui joue à des jeux de hasard et d'argent?

- b) Jusqu'à quel point dirais-tu que cette ou ces personnes jouent? (*Rappeler la définition des jeux de hasard et d'argent et donner quelques exemples: billets de loterie, etc.*)

Père: Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Mère: Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Frère 1: Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Frère 2: Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Soeur 1: Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Soeur 2: Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Autre 1 : Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Autre 2 : Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

c) Qu'est-ce que tes parents pensent du jeu?

d) Est-ce que quelqu'un a des problèmes avec le jeu dans ta famille?

3.1. a) Que penses-tu de TES habitudes de jeu/pari/gageure?

Pourquoi penses-tu cela? (e.g., s'il évite certains types de jeux, il diminue ses habitudes de jeux, il diminue ou arrête de jouer d'une sorte ou de plusieurs sortes de jeux, il joue davantage, etc.)

3.1. b) Penses-tu que les choses seraient mieux si tu changeais tes habitudes de jeu/pari/gageure d'une façon ou d'une autre?

Oui / Non

Comment?

3.1. c) DURANT LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), as-tu essayé d'arrêter de jouer/parier/gager? Combien de fois? Quel en a été le résultat? (Si "N'a jamais essayé": Penses-tu que tu pourrais arrêter de jouer n'importe quand si tu le voulais?)

A essayé d'arrêter: Oui / Non

Combien de fois:

Résultat:

Pourrait arrêter s'il le voulait: Oui / Non

3.1 d) Peux-tu me raconter la dernière fois où tu as joué/parié/gagé pour de l'argent ou quelque chose qui a de la valeur?

Comment as-tu décidé de jouer (contexte, gens autour de toi, tes pensées, tes émotions)?

Comment s'est déroulé le moment de jeu (contexte, gens autour de toi, tes pensées, tes émotions)?

3.1 e) Peux-tu me raconter une fois où tu aurais eu l'occasion de jouer/parier/gager, mais que tu n'y es pas allé?

Comment as-tu décidé de ne pas jouer (contexte, gens autour de toi, tes pensées, tes émotions)?

4. a) Y a-t-il eu des moments dans ta vie où tu as joué/parié/gagé plus que tu l'as fait dans les trois derniers mois??

Oui / Non

Si "Oui": Demander une description détaillée de ces périodes incluant la durée, les montants d'argent perdus, ses activités favorites, avec qui il jouait, ce qui lui arrivait en même temps dans sa vie à ce moment-là, etc.

b) Rappelle-toi la première que tu as joué/parié/gagé pour de l'argent ou pour quelque chose de valeur. Décris le contexte, ce qui s'est passé (i.e., argent misé, argent gagné, avec qui, quel jeu, atmosphère, âge, etc.).

c) Qu'est-ce qui t'a attiré au jeu la première fois et comment t'es-tu senti lorsque tu as joué/parié/gagé?

d) Entre (dire l'âge de début de jeu) et maintenant, raconte-moi comment se sont passées tes expériences de jeu/pari/gageure (i.e., nouveaux jeux, changement dans les fréquences, changement dans les montants misés, croissance, décroissance, stabilité, etc.).

e) SI LES HABITUDES DE JEUX ONT CHANGÉ AVEC LE TEMPS, DEMANDEZ: Tes habitudes de jeux/paris/gageures ont changé avec le temps, comment t'expliques-tu cela?

f) Qu'est-ce qui t'attire dans le jeu, qu'est-ce que tu apprécies et qui fait que tu continues à jouer ?

5. a) Dans les TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), où as-tu obtenu l'argent ou d'autres choses avec lesquelles tu as joué/parié/gagé? (e.g., des allocations, de l'argent de dîner, de l'argent gagné, des cadeaux, du travail, etc.)

b) Que fais-tu lorsque tu veux jouer ou parier, mais que tu n'as pas d'argent? (Si le participant ne sait pas comment répondre à la question, lui donner des exemples comme: ne joue pas, vend des choses, emprunte, essaie de trouver une façon de se procurer de l'argent, parie à crédit, etc.) *Investiguez pour des vols ou s'il prend de l'argent ou des choses aux autres.*

NOTE À L'INTERVIEWER: Garder en tête combien d'argent le/la jeune dit recevoir par mois en combinant ses différentes sources de revenus. Relever avec respect et naïveté les incohérences au besoin si le/la jeune dit dépenser beaucoup plus que ce qu'il/elle gagne. (ex : tu as dépensé x\$ au jeu au cours d'un mois et tu as gagné x\$ avec tes différentes sources de revenu, est-ce bien cela?)

6. Est-ce que l'argent ou les choses que tu gagnes lorsque tu joues/paries/gages sont importants pour toi? Que fais-tu avec l'argent ou les choses que tu gagnes au jeu? (e.g., achète des choses, essaie de gagner davantage, paie ses dettes, vend les choses pour avoir de l'argent, donne les choses, etc.)

Important? Oui / Non

Ce qu'il fait avec \$?

7. Que fais-tu lorsque tu perds de l'argent ou des choses que tu as jouées/pariées/gagées? (e.g., essaie de le ou les regagner, emprunte plus d'argent, etc.)

8. a) DURANT LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), t'es-tu endetté ou est-ce que tu devais de l'argent à des gens à cause de tes habitudes de jeu/pari/gageure? (Si « Oui » : Combien de fois est-ce arrivé? As-tu remboursé l'argent que tu devais? Comment?)

Oui / Non

b) Combien de dettes as-tu eues ou combien d'argent devais-tu?

c) Combien de fois as-tu eu des dettes ou combien de fois devais-tu de l'argent à quelqu'un?

d) T'es-tu organisé avec tes dettes ou as-tu remboursé l'argent que tu devais? Où as-tu pris l'argent pour le faire?

9. Quand tu ne joues/paries/gages pas, est-ce que tu y penses parfois?

Oui / Non

Combien de fois est-ce arrivé?

10. Est-ce que tu penses que tu pourrais faire quelque chose pour augmenter tes chances de gagner?

Oui / Non

Qu'est-ce que tu penses que tu pourrais faire?

11. Dirais-tu que le temps et l'argent que tu prends pour jouer/parier/gager t'empêchent de faire ou d'acheter autre chose?

Oui / Non

Qu'est-ce que jouer t'empêche de faire ou d'acheter?

12. a) Parfois, les gens mettent une limite au montant d'argent qu'ils veulent jouer/parier/gager. DANS LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), t'es-tu mis ce type de limite? Par exemple, te dis-tu parfois: « Aujourd'hui, je ne jouerai pas plus que 20\$? »

Oui / Non Si «NON» : allez à la question 12d

12. b) Quand tu t'es mis une limite DANS LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), est-ce qu'il t'est arrivé de la dépasser?

Oui / Non

Combien de fois? (e.g., une fois de temps en temps, assez souvent, habituellement, plus de la moitié des fois)

12. c) Comment te sens-tu lorsque tu dépenses plus d'argent que tu en as l'intention? (*Investiguez pour voir si ça le dérange, s'il souhaitait avoir davantage d'autocontrôle, s'il se sent coupable, etc.*) Après cette question, allez à la question 13a.

12. d) Qu'est-ce qui détermine le montant d'argent que tu vas dépenser au jeu? (*Vérifiez si les montants d'argents dépensés sont planifiés ou spontanés*)

13. a) Au lieu de limiter le montant d'argent qu'ils vont dépenser au jeu, certaines personnes préfèrent se mettre une limite de temps. DANS LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), t'es-tu déjà mis une limite de temps pour jouer/parier/gager?

Par exemple, t'es-tu déjà dit que tu ne vas jouer que pendant une heure avant de faire autre chose?

Oui / Non

Si «NON» : allez à la question 13d

13. b) DURANT LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), quand tu t'es mis une limite de temps, as-tu déjà dépassé cette limite et joué plus longtemps?

Oui / Non

Combien de fois? (e.g., une fois de temps en temps, assez souvent, habituellement, plus de la moitié du temps)

13. c) Comment te sens-tu lorsque tu dépenses plus de temps à jouer/parier/gager que tu en as l'intention? (*Investiguez pour voir si ça le dérange, s'il souhaiterait avoir davantage d'autocontrôle, s'il se sent coupable, etc.*) Après cette question, allez à la question 14a.

13. d) Qu'est-ce qui détermine si tu as assez passé de temps à jouer? (*Vérifiez si le temps dépensé est planifié ou spontané et si c'est toujours ainsi*)

14. a) Trouves-tu que le jeu est une préoccupation dans ta vie?

Oui / Non

Si «NON» : allez à la question 14d

14. b) Dirais-tu que le jeu est un problème pour toi?

Oui / Non

Si «NON» : allez à la question 14d

Qu'est-ce qui te fait penser cela? (*Investiguez sur les critères employés pour définir le problème de jeu et ses conséquences, critères cités comme indiquant un problème*)

14. c) As-tu déjà recherché de l'aide pour ton problème de jeu?

Oui / Non

Qu'est-ce que tu as fait?

14. d) Si tu venais à penser que le jeu prend trop de place dans ta vie ou que c'est devenu un problème pour toi, que ferais-tu? À qui en parlerais-tu? (e.g., résoudre le problème lui-même, demander de l'aide (de qui, quelle sorte d'aide, ce qu'il attendrait de cette personne)).

14. e) Comment tes habitudes de jeu/pari/gageure actuelles devraient changer pour que tu puisses dire que tu as un problème de jeu?

15. a) DURANT LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), jusqu'à quel point dirais-tu que tes habitudes de jeu ont affecté ta relation avec tes parents?

Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Comment? (par exemple, ne se voient pas, n'est jamais à la maison, ne participe pas aux activités familiales, disputes/argumentations, etc.)

15. b) DURANT LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), jusqu'à quel point dirais-tu que tes habitudes de jeu ont affecté la communication avec tes parents?

Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Comment? (i.e., comment était la communication avant, etc.)

(Si pas du tout à Q.15a et Q.15b, allez à Q.16)

15. c) Et avant que tu aies des habitudes de jeux, comment était l'atmosphère à la maison?

16. DURANT LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), jusqu'à quel point dirais-tu que tes habitudes de jeu/pari/gageure ont interféré avec tes performances scolaires ou tes activités parascolaires?

Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

(Allez à Q. 17)

Comment? (e.g., a des problèmes parce qu'il joue sur les propriétés de l'école, baisse de notes, manque ou est en retard en classe, ne peut se concentrer, est fatigué à l'école, etc.)

17. DURANT LES TROIS DERNIERS MOIS (ou les trois mois précédents une garde fermée s'il y a lieu), as-tu détenu un emploi?

Jusqu'à quel point dirais-tu que tes habitudes de jeu ont interféré avec ton emploi?

Pas du tout Très peu Un peu Quelque peu Assez Beaucoup

Comment? (par exemple, manque ou est en retard au travail, quitte plus tôt, ne peut se concentrer, a des problèmes, car il joue au travail, est fatigué au travail, etc.)

18. Peux-tu me faire un petit historique des différentes relations d'aide que tu as eues au cours de ta vie? (e.g., DPJ, famille d'accueil, placements, travailleuse sociale, psychologue, infirmière, animateur de pastorale, à l'école ou ailleurs, etc.). Demeurer bref et synthétique (âge, services reçus, établissements, etc.).
19. Qu'est-ce que tu retiens de l'entrevue? Quelles sont tes impressions sur le déroulement de l'entrevue? As-tu des questions, commentaires, etc.?
20. SI VOUS AVEZ TOUTE AUTRE QUESTION que vous aimeriez poser au participant, demandez-la maintenant, en écrivant la question posée et la réponse fournie.

Question #1.

Réponse:

Question #2.

Réponse:

Question #3.

Réponse:

Question #4.

Réponse:

Critères du jeu pathologique du DSM-IV / Auto-rapporté

Demandez au participant de répondre aux questions basées sur le DSM-IV, en cotant ses réponses (OUI / NON) et toutes autres informations qui pourraient aider à obtenir une plus grande compréhension des réponses. Notez que la période de temps considérée est les TROIS DERNIERS MOIS.

1. Y a-t-il eu des périodes, dans les TROIS DERNIERS MOIS, où tu as passé beaucoup de temps à penser à tes expériences de jeu/pari/gageure passées, à tes périodes de jeu futures ou à penser à des façons d'obtenir de l'argent avec lequel tu pourrais jouer?

Oui / Non

Commentaires

2. Durant les TROIS DERNIERS MOIS as-tu eu besoin de jouer avec de plus gros montants d'argent ou avec de plus grosses mises afin d'obtenir la même sensation d'excitation?

Oui / Non

Commentaires

3. Durant les TROIS DERNIERS MOIS as-tu essayé de diminuer ou d'arrêter de jouer plusieurs fois, sans succès?

Oui / Non

Commentaires

4. Durant les TROIS DERNIERS MOIS t'es-tu senti impatient ou irritable après avoir essayé de diminuer ou d'arrêter de jouer?

Oui / Non

Commentaires

5. Durant les TROIS DERNIERS MOIS as-tu senti que tu jouais pour fuir tes problèmes personnels ou pour te soulager d'émotions difficiles comme la nervosité ou la tristesse?

Oui / Non

Commentaires

6. Durant les TROIS DERNIERS MOIS, après que tu aies perdu de l'argent au jeu, as-tu souvent essayé de retourner jouer un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu?

Oui / Non

Commentaires

7. Durant les TROIS DERNIERS MOIS as-tu menti à des membres de ta famille, à des amis ou à d'autres personnes afin de leur cacher tes habitudes de jeu?

Oui / Non

Commentaires

8. Durant les TROIS DERNIERS MOIS as-tu commis un acte illégal (comme voler, faire de la contrefaçon, du détournement de fonds ou de la fraude) pour financer tes activités de jeu?

Oui / Non

Commentaires

9. Durant les TROIS DERNIERS MOIS as-tu presque perdu, ou as-tu perdu, une relation avec quelqu'un d'important pour toi, ou perdu une opportunité scolaire, d'emploi ou de carrière à cause de tes habitudes de jeu?

Oui / Non

Commentaires

10. Durant les TROIS DERNIERS MOIS as-tu compté sur les autres pour te sortir d'affaires ou pour payer tes dettes de jeu ou tes factures quand tu as eu des problèmes financiers à cause du jeu?

Oui / Non

Commentaires