

**Évaluation du site web de sensibilisation  
au jeu créé par la Direction de la Santé Publique de la Capitale-Nationale**

Juin 2010



## **AUTEURS**

Isabelle Giroux, Ph.D.  
Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu

Francine Ferland, Ph.D.  
Centre de réadaptation Ubald-Villeneuve

Cathy Savard, B.A.  
Étudiante au doctorat en psychologie R/I  
Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu

Geneviève Beaulieu  
Étudiante au baccalauréat en psychologie

Anne-Marie Dussault  
Étudiante au baccalauréat en psychologie

Anne-Marie LaBoissonnière  
Étudiante au baccalauréat en psychologie

Martin Leclerc  
Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu

La présente recherche a bénéficié d'un financement de l'Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale en collaboration avec la Direction de la Santé Publique de Québec.

### **RÉFÉRENCE SUGGÉRÉE :**

Giroux, I., Ferland, F., Savard, C., Beaulieu, G., Dussault, A-M., LaBoissonnière, A-M., & Leclerc, M. (2010). Évaluation du site web de sensibilisation au jeu créé par la Direction de la Santé Publique de la Capitale-Nationale. Québec, Université Laval.

Reproduction autorisée à des fins non commerciales à la condition d'en mentionner la source.

## AVANT-PROPOS

En novembre 2008, le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) a été approché par la direction de la santé publique (DSP) de la Capitale-Nationale pour rejoindre les rangs d'un comité de coordination pour une campagne de sensibilisation au jeu pathologique. Ce comité, composé de plusieurs membres d'organismes intéressés par la prévention du jeu (ASSS, CRUV, DSP-Québec et CQEPTJ) a contribué à la création d'un site web visant la sensibilisation des jeunes adultes à la problématique des jeux de hasard et d'argent. Afin de vérifier l'impact du site web avant sa mise en ligne et de donner l'opportunité à des étudiants intéressés par la problématique du jeu de se familiariser avec la recherche, il a été convenu que des étudiants au baccalauréat en psychologie de l'Université Laval puissent réaliser l'évaluation du site web grâce au financement du projet par l'ASSS. C'est également dans ce contexte d'apprentissage qu'une étudiante de doctorat s'est jointe à l'équipe afin d'assurer la supervision directe des étudiants tout au long de l'expérimentation. Le travail de l'équipe d'étudiantes de même que le bon déroulement du projet a été coordonné par Isabelle Giroux, Ph. D et Francine Ferland, Ph. D.

Le rapport de recherche présenté ici est donc le fruit de la collaboration de plusieurs personnes et c'est pourquoi nous tenons à remercier Geneviève Beaulieu, Anne-Marie Dussault et Anne-Marie LaBoissonnière, les trois étudiantes au baccalauréat en psychologie à l'Université Laval qui ont réalisé l'expérimentation et écrit une première version du rapport dans le cadre des cours « Recherche Dirigée I & II ». Nous tenons à les féliciter pour leur très bon travail, leur grande flexibilité et toute l'énergie qu'elles ont mise dans le projet. Nous tenons également à remercier Martin Leclerc pour les analyses statistiques et Cathy Savard (étudiante au doctorat en psychologie) pour la supervision terrain des étudiantes et sa contribution aux analyses ainsi qu'à la rédaction du rapport final.

---

## SYNTHÈSE DU RAPPORT

### Mise en situation

L'utilisation d'un site web pour sensibiliser les jeunes adultes à la problématique des jeux de hasard et d'argent semble être la méthode à privilégier pour rejoindre cette clientèle difficile d'accès (Tosun & Lajunen, 2009). Toutefois, comme peu d'études ont étudié l'efficacité de ce médium pour transmettre de l'information dans le cadre d'un programme de prévention pour le jeu pathologique (Dickson-Gillespie, Rugle, Rosenthal, & Fong, 2008), il s'avère important d'évaluer l'impact d'un tel site avant de le mettre en ligne et de le rendre disponible à la population afin d'éviter d'éventuels effets iatrogènes (Durlak, 1997; Valente & Dodge, 1997).

La présente étude vise donc à évaluer si de l'information sur le jeu présentée à l'aide d'un site web créé par la Direction de la Santé Publique de la Capitale Nationale permet :

- 1) d'augmenter le niveau de connaissance des jeunes adultes sur la problématique du jeu;
- 2) d'améliorer leur capacité à identifier les mythes associés au jeu et
- 3) si les utilisateurs sont satisfaits de la présentation visuelle et de la facilité d'utilisation du site web.

Il est attendu que la consultation du site web apportera des changements sur le nombre d'informations justes sur le jeu recensées et sur le nombre de mythes identifiés.

---

## Méthode

### Participants

Au total, 100 jeunes adultes âgés de 18 à 25 ans ont participé à l'étude. L'échantillon final est formé de 84 hommes et de 16 femmes. La majorité des participants ont terminé des études de niveau collégial ou universitaire (86 %) et sont étudiants à temps plein (87 %). Notons de plus que 16,3 % des participants ( $n = 16$ ) sont considérés joueurs à risque et 5,1 % sont considérés comme étant joueurs pathologiques probables ( $n = 5$ ). Tous les participants ont joué à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois par mois au cours des 12 derniers mois.

Les participants ont été répartis en deux groupes distincts soit le groupe contrôle (les 50 premiers participants) et le groupe expérimental (les 50 derniers participants). Les analyses montrent que les deux groupes sont équivalents tant pour les variables sociodémographiques étudiées que pour la répartition des joueurs problématiques (pathologiques probables et à risque).

### Instruments

Des questionnaires maisons ont été créés afin de répondre aux objectifs de l'étude. Parmi ceux-ci, on retrouve un questionnaire sur l'évaluation des mythes et des réalités entourant les jeux de hasard et d'argent, un sur les connaissances associées au jeu et un sur la satisfaction des utilisateurs.

Le site web évalué (« Les dessous du jeu.com ») comporte deux parties distinctes, soit une destinée aux joueurs et une autre destinée aux proches des joueurs. La partie pour les joueurs comprend trois sections : les mythes associés au jeu, les habitudes de jeu de l'utilisateur et une auto-évaluation de ses habitudes de jeu. La partie destinée aux proches comporte également

trois sections : les mythes associés au jeu, des indices pour détecter un problème de jeu chez un proche et des trucs pour aborder un proche qui joue et pour se protéger soi-même.

### **Procédure**

L'étude se déroule dans les locaux du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) à l'Université Laval. À leur arrivée, les participants remplissent les questionnaires préexpérimentaux. Par la suite, les participants du groupe contrôle sont invités à lire des magazines ou le journal pour une période de 30 minutes, alors que ceux du groupe expérimental consultent le site web pour la même durée. Pendant la consultation du site web, l'expérimentateur s'assure que les participants consultent pendant 20 minutes la partie s'adressant aux joueurs et qu'ils consultent durant 10 minutes la partie pour les proches. La consultation de ces parties est contrebalancée : la moitié des participants visite d'abord la partie pour les proches alors que l'autre moitié consulte d'abord la partie pour les joueurs. Les participants complètent ensuite les questionnaires post expérimentaux et reçoivent une compensation monétaire de 15 \$ ainsi qu'une liste de ressources sur le jeu.

## **Résultats**

### **Mythes sur le jeu**

Tel que prévu, la consultation du site web permet d'améliorer significativement l'identification des mythes reliés aux activités de jeu de hasard et d'argent.

**Connaissances sur le jeu**

Tel que prévu, la consultation du site web permet d'améliorer significativement les connaissances des jeunes adultes concernant les jeux de hasard et d'argent, dont spécifiquement :

- Les indices qui permettent de savoir qu'un proche a un problème de jeu;
- Les conditions pouvant aider la discussion avec un proche qui est joueur;
- Les façons de se protéger face à un proche qui a problème de jeu;
- Les ressources de la région de Québec qui offre de l'aide aux joueurs.

**Présentation visuelle et facilité de navigation du site web**

Les participants ont aimé la présentation visuelle (note de 4/5) et la facilité de navigation sur le site web (note de 5/5).

**Conclusion**

En conclusion, cette étude a démontré que le site web est efficace pour identifier des mythes et réalités et pour transmettre des informations sur les jeux de hasard et d'argent. Le fait d'identifier correctement les mythes reliés au jeu et d'augmenter ses connaissances face à la problématique du jeu pourrait éventuellement engendrer une modification des pensées erronées et ainsi conséquemment amener les jeunes adultes à modifier leur façon de jouer afin de jouer de manière plus responsable. Les personnes qui consultent le site web seront davantage outillées face aux problèmes de jeu. De plus, la qualité de la présentation visuelle du site web et sa facilité d'utilisation devrait inciter les internautes à le consulter (voir certaines

suggestions des participants à l'Annexe A). Les jeunes adultes qui consulteront le site web une fois que celui-ci sera en ligne auront un outil facile d'accès, anonyme et confidentiel pour s'informer sur le jeu. Les participants de l'étude étant invités à consulter le site web, il n'est pas possible d'estimer dans quelle mesure les gens visiteront le site une fois que celui-ci sera en ligne. Il est donc important de s'assurer de la visibilité et de l'accessibilité du site web une fois que celui-ci sera en ligne.

---

**TABLE DES MATIÈRES**

AVANT-PROPOS .....	I
SYNTHÈSE DU RAPPORT .....	II
LISTE DES TABLEAUX .....	IX
LISTE DES FIGURES .....	X
INTRODUCTION .....	1
MÉTHODE .....	6
Participants .....	6
Instruments .....	7
Procédure .....	11
RÉSULTATS .....	12
Mythes et réalités .....	13
Connaissances sur le jeu .....	14
Satisfaction envers le site web .....	17
DISCUSSION .....	18
RÉFÉRENCES .....	22
ANNEXE A : Résultats et discussion additionnels .....	28
Analyses par mythes .....	29
Attentes par rapport à un site web sur le jeu .....	32
Appréciation du contenu du site web .....	33
Informations à ajouter .....	35

---

Re-consultation du site web .....	36
Recommandation du site à des proches .....	37
Suggestions pour améliorer le site web .....	39
Recommandations pour la bonification du site web .....	41
ANNEXE B : Grille de correction pour le questionnaire sur les « Connaissances » .....	42
ANNEXE C : Questionnaire de sélection .....	47
ANNEXE D : Formulaire de consentement « Groupe contrôle » .....	55
ANNEXE E : Formulaire de consentement « Groupe expérimental » .....	58
ANNEXE F : Questionnaires de la période préexpérimentale (Inclut des variables sociodémographiques, l'ampleur des habitudes de jeu, les mythes et réalités et les connaissances) .....	61
ANNEXE G : Questionnaire du groupe contrôle pour la période postexpérimentale (Inclut les mythes et réalités, les connaissances et les attentes face à un site web) .....	68
ANNEXE H : Questionnaire du groupe expérimental pour la période postexpérimentale (Inclut les mythes et réalités, les connaissances et la satisfaction envers le web) .....	73

---

**LISTE DES TABLEAUX**

Tableau 1 : Pourcentage de participants ayant répondu correctement aux questions de connaissances selon la période et le groupe .....	15
Tableau 2 : Pourcentage de participants ayant correctement identifié chacun des mythes selon la période et le groupe .....	30
Tableau 3 : Pourcentage de participants du groupe contrôle et des joueurs problématiques endossant les éléments les plus souvent rapportés comme devant être ajouté au site web.....	33
Tableau 4 : Pourcentage de participants du groupe expérimental et des joueurs problématiques endossant les sections du site web les plus souvent nommées comme étant les plus intéressantes et les plus utiles.....	35
Tableau 5 : Pourcentage de participants du groupe expérimental et des joueurs problématiques endossant les informations supplémentaires à retrouver dans le site web.....	36
Tableau 6 : Pourcentage de participants du groupe expérimental souhaitant revisiter ou non le site web et raisons invoquées.....	37
Tableau 7 : Pourcentage de participants du groupe expérimental endossant les raisons pour recommander ou non à un proche de visiter le site web .....	38
Tableau 8 : Pourcentage de participants du groupe expérimental et des joueurs problématiques endossant les suggestions les plus souvent mentionnées pour améliorer le site web.....	40

**LISTE DES FIGURES**

Figure 1 :	Nombre moyen de mythes correctement identifiés par chacun des groupes selon le temps de mesure .....	13
Figure 2 :	Nombre moyen d'informations correctement rapportées par chacun des groupes selon le temps de mesure .....	14

---

**Évaluation du site web de sensibilisation**  
**au jeu créé par la Direction de la Santé Publique de la Capitale-Nationale**

## **INTRODUCTION**

Avant la légalisation des jeux de hasard et d'argent, le jeu constituait une activité de rassemblement et avait une accessibilité limitée. Depuis sa légalisation et l'arrivée de la technologie, le jeu s'est répandu et les façons d'y participer se sont diversifiées (Griffiths, 1999). Au cours des trente dernières années, ces conjonctures ont contribué à l'augmentation du nombre de joueurs pathologiques au sein de la population des États-Unis et du Canada (Shaffer, Hall, & Vander Bilt, 1999). Bien qu'au Québec la prévalence des joueurs pathologiques adultes soit stable depuis 1996, la problématique est toujours présente chez tous les groupes d'âge (Ladouceur, Jacques, Chevalier, Sévigny, & Hamel, 2005), quoique les 18-24 ans sont le groupe le moins étudié (Ferland et al., 2009). Ces auteurs rapportent également que les jeunes adultes constituent un groupe à risque de développer des problèmes de jeu, puisqu'ils vivent une période de changement, d'exploration et d'expérimentation qui les rend plus enclins à adopter des comportements à risque (Ferland et al., 2009). Considérant ces faits, il est important de développer un programme de sensibilisation s'adressant à cette clientèle. De plus, comme 75 % des jeunes adultes utilisent quotidiennement Internet (Perlik, Hofstein, & Michael, 2009; Tosun & Lajunen, 2009), il semble des plus opportuns d'utiliser ce médium pour les rejoindre. La présente étude vise à évaluer l'efficacité d'un site web de sensibilisation à la problématique des jeux de hasard et d'argent pour aider les jeunes adultes à démystifier les fausses croyances en lien avec le jeu et augmenter leurs connaissances.

Selon le DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000), le jeu pathologique se caractérise par une impulsivité persistante et récurrente à participer à des jeux de hasard et

d'argent. Le joueur pathologique ne peut s'empêcher de jouer toujours de plus gros montants, et ce, de plus en plus fréquemment. Il est constamment préoccupé par le jeu et par les moyens d'obtenir des fonds pour jouer, ce qui amène des répercussions dans plusieurs sphères de sa vie (Clarke et al., 2006; Shaffer et al., 1999; Toneatto & Ladouceur, 2003). Selon la dernière étude de prévalence sur le jeu pathologique menée au Québec en 2002, 81 % des adultes québécois se sont adonnés au moins à une activité de jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois et 1,7 % présente des problèmes associés au jeu (Ladouceur et al., 2005). Les 15-24 ans ne sont quant à eux pas en reste puisque 61 % d'entre eux ont participé au moins une fois à un jeu de hasard et d'argent dans les 12 derniers mois et 2,1 % sont joueurs pathologiques (Huang & Boyer, 2007).

Plusieurs facteurs de risque contribuent au développement et au maintien des problèmes de jeu (Johansson, Grant, Kim, Odlaug & Götestam, 2009). La présence de fausses croyances en lien avec le jeu constitue un élément rapporté depuis plusieurs années comme étant un facteur associé au maintien des habitudes de jeu chez les joueurs (Johansson et al., 2009). Les fausses croyances se développeraient après une période de jeu (May, Whelan, Meyers, & Steenbergh, 2005) et leur nombre augmenterait significativement après un gain parce que celui-ci amène le développement d'attitudes positives envers le jeu (Monaghan & Blaszczynski, 2009). Selon Toneatto (1999), les joueurs qui présentent de fausses croyances associées aux jeux de hasard et d'argent ont davantage de difficultés à différencier les mythes des informations réelles.

Considérant l'importance des fausses croyances dans le développement et le maintien d'un problème de jeu, plusieurs auteurs s'entendent pour dire que la réduction de ces fausses croyances constitue un aspect important pouvant influencer la diminution des comportements de jeu problématiques (Mattson, MacKillop, Castelda, Anderson, & Donovan, 2008; Toneatto,

1999). Puisque la présence de fausses croyances peut être atténuée par la transmission d'informations justes concernant les mythes associés aux jeux de hasard et d'argent, le contenu d'un site web de sensibilisation sur le jeu devrait aider à la démystification de ceux-ci.

Outre ces fausses croyances reliées au jeu, il est également important qu'un site web de sensibilisation au jeu considère les types de jeu auxquels s'adonne la clientèle visée afin que celui-ci réponde à leurs besoins. La popularité du poker ne cessant de croître depuis quelques années (Woods & Griffiths, 2008), il semble donc essentiel qu'un site web de sensibilisation accorde une place importante à cette activité. Notons qu'en plus de sa popularité chez les jeunes, le Poker revêt une importance particulière en raison de sa disponibilité sur Internet, de l'aspect technologique du jeu, de la possibilité de miser de petits montants d'argent et de son accès illimité qui pourraient inciter les jeunes adultes à y jouer en ligne (Griffiths, Parke, Wood, & Parke, 2006; Tosun & Lajunen, 2009; Wood, Griffiths, & Parke, 2007).

Un site web de sensibilisation au jeu risque également d'être consulté par la famille et les proches d'un joueur problématique. En effet, comme les comportements d'un joueur problématique touchent entre dix et dix-sept personnes de son entourage en raison de problèmes financiers, de conflits familiaux ou d'un manque de communication (Kalischuk, Nowatzki, Cardwell, Klein, & Solowoniuk, 2006), un tel site ne devrait pas négliger l'importance de l'entourage qui pourrait voir dans un site web une possibilité de recueillir des informations.

Dickson-Gillespie, Ruggle, Rosenthal et Fong (2008) rapportent que bien que plusieurs programmes de traitement sur le jeu soient disponibles, les efforts de prévention auprès des 18-25 ans sont encore embryonnaires. Selon ces auteurs, un plus grand nombre de programmes de prévention devrait être mis en place et ceux-ci devraient être axés sur la transmission d'informations concernant, entre autres, les conséquences du jeu et les risques lui étant

associés. Par contre, certains auteurs soulignent l'importance d'évaluer les actions préventives avant de les rendre publiques, car certains programmes peuvent susciter une curiosité pour le comportement plutôt que de le prévenir (Durlak, 1997; Valente & Dodge, 1997). Au Québec, l'équipe de Ladouceur (2000) s'est préoccupée par des effets possiblement délétères des programmes de prévention et a voulu démontrer l'efficacité de certaines interventions préventives en matière de jeu de hasard et d'argent. Ainsi, un dépliant d'information sur le jeu pathologique s'est avéré efficace pour transmettre des informations concernant les problèmes de jeu, les comportements à risque et les ressources disponibles à une population générale (Ladouceur, Vézina, Jacques, & Ferland, 2000). Certains programmes qui visaient des clientèles davantage à risque se sont également montrés efficaces, tels que des interventions visant des employés travaillant en contact avec le jeu (Dufour, Ladouceur, & Giroux, 2010; Giroux, Boutin, Ladouceur, Lachance, & Dufour, 2008; Ladouceur et al., 2004) ou encore des interventions menées auprès des jeunes (Ferland, Ladouceur, & Vitaro, 2005; Ladouceur, Ferland, Vitaro, & Pelletier, 2005; Ladouceur, Ferland, & Vitaro, 2004; Ladouceur, Ferland, Roy, Pelletier, Bussièrès, E.-L., & Auclair, 2004; Ferland, Ladouceur, & Vitaro, 2002). Par exemple, une vidéo visant à prévenir le jeu pathologique auprès des adolescents a démontré son efficacité pour diminuer le nombre de fausses croyances entretenues par les jeunes à l'égard du jeu (Ferland, Ladouceur, & Vitaro, 2002).

Certaines études commencent à s'intéresser à l'utilisation de sites web comme médium de transmission d'informations sur le jeu. En 2008, Khazaal et ses collaborateurs ont en effet évalué la qualité des sites web d'information sur les jeux de hasard et d'argent. Pour sélectionner leur échantillon, ils ont utilisé les vingt premiers sites web traitant du jeu pathologique qui s'affichaient lorsqu'ils effectuaient une recherche sur différents moteurs de

---

recherche. Leurs résultats ont montré que la qualité des sites web était généralement faible et que la crédibilité des sources d'information sur lesquelles se basaient les sites ne garantissait pas nécessairement une meilleure qualité des informations présentées. Malgré cette étude peu élogieuse sur la qualité de l'information sur le jeu transmise à l'aide d'Internet, il est important de noter que plusieurs sites web de prévention concernant d'autres thématiques se sont révélés efficaces pour améliorer la santé et modifier certains comportements problématiques (Bishop, Bryant, Giles, Hansen, & Dusenbury, 2006; Dilorio et al., 2009). L'équipe de Dilorio (2009) a en effet montré qu'un site web visant à améliorer l'autogestion des crises d'épilepsie permettait de développer un plus haut niveau d'efficacité personnelle dans la gestion des crises et d'augmenter la perception du soutien social à travers le forum de discussion. Ces résultats laissent entrevoir les possibilités des sites web comme agents d'information et de changement. Sachant que 75 % des jeunes adultes utilisent quotidiennement Internet (Perlik et al., 2009) et que peu d'initiatives de prévention dans le domaine du jeu s'adressent à cette clientèle, l'utilisation d'Internet semble être un bon moyen à privilégier pour rejoindre et sensibiliser les jeunes adultes à la problématique des jeux de hasard et d'argent.

Bien qu'Internet n'offre pas de contacts directs et personnalisés avec un professionnel, ce médium comporte tout de même certains avantages. Tout d'abord, la prévention par le biais d'Internet constitue un moyen autonome de transmettre de l'information, car son accès est sous le contrôle de l'utilisateur (Tsai, 2008). La consultation d'informations sur Internet est parfois moins confrontante que de rencontrer un professionnel (De Nooijer, Veiling, Ton, DeVries, & DeVries, 2008) et l'anonymat que revêt Internet peut faciliter l'ouverture et la révélation d'informations personnelles et ainsi contribuer à l'acquisition de connaissances, d'attitudes positives et même amener un changement de comportements (Chiauzzi, Green, Lord, Thum, &

Goldstein, 2005). Notons de plus que les programmes en ligne sont peu coûteux (Booth, Nowson, & Matters, 2008) et qu'ils utilisent l'attrait du multimédia pour rejoindre une clientèle plus jeune (Pahwa & Schoech, 2008) qui est parfois difficile à rejoindre.

En résumé, la population des jeunes adultes constitue un groupe à risque de développer un problème de jeu (Ferland et al., 2009). L'usage fréquent d'Internet par les jeunes adultes fait en sorte que le web est un outil de prédilection pour les rejoindre (Tosun & Lajunen, 2009). Cependant, peu d'études de prévention utilisant Internet avec de jeunes adultes ont été évaluées. La présente étude vise donc à évaluer si l'information contenue sur un site web créé par la Direction de la Santé Publique de la Capitale Nationale permet d'augmenter le niveau de connaissances des jeunes adultes sur la problématique du jeu et d'améliorer leur capacité à identifier les mythes associés au jeu. Cette étude a également pour but d'estimer la satisfaction des utilisateurs quant à la qualité de la présentation visuelle et la facilité d'utilisation du site web. Il est attendu que le fait de consulter un site web sur le jeu apportera des changements sur le nombre de mythes identifiés et sur le nombre d'informations justes sur le jeu recensées.

## **MÉTHODE**

### **Participants**

Les participants ont été recrutés à l'aide d'une annonce envoyée par une liste de distribution de courriels regroupant les étudiants et le personnel de l'Université Laval de même que par des annonces distribuées sur le campus de l'Université Laval et aux Cégeps Sainte-Foy et François-Xavier-Garneau. Pour être éligibles, les participants devaient être âgés de 18 à 25 ans, avoir au moins terminé leurs études secondaires et avoir joué à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois par mois au cours des 12 derniers mois. Les participants n'ayant pas navigué

sur Internet au cours de la dernière année et ceux présentant de faibles habiletés en lecture étaient exclus. Au total, 171 personnes ont répondu à l'annonce. De ce nombre, 13 ne rencontraient pas les critères d'éligibilité, 43 se sont désistés après avoir reçu les informations concernant l'étude (principalement par manque de temps ou d'intérêt) et 15 personnes n'ont pu être rejointes malgré plusieurs tentatives. Cent personnes ont donc complété l'expérimentation. L'échantillon final est formé de 84 hommes et de 16 femmes. La majorité des participants sont nés au Québec (81 %), ont terminé des études de niveau collégial ou universitaire (86 %) et sont étudiants à temps plein (87 %). Enfin, 16,3 % des participants ( $n = 16$ ) sont considérés joueurs à risque et 5,1 % joueurs pathologiques probables ( $n = 5$ ).

Les participants ont été répartis en groupe contrôle (50 premiers participants) et groupe expérimental (50 derniers participants). Le test-t de Student et le test du khi-carré de Pearson n'indiquent aucune différence significative entre les deux groupes tant pour les variables sociodémographiques étudiées que pour la répartition des joueurs problématiques (pathologiques probables et à risque) entre les groupes.

## **Instruments**

**Questionnaire sociodémographique.** Ce questionnaire est un instrument maison comprenant huit questions et se divisant en deux parties complétées à des périodes différentes. La première partie regroupe des questions telles l'âge, le niveau de scolarité et l'habileté à la lecture. Elle est administrée par téléphone et sert à déterminer si le participant rencontre les critères sociodémographiques exigés pour être éligible à l'étude. La seconde partie regroupe des informations concernant la langue maternelle, le lieu de naissance et l'occupation principale du

participant. Elle est administrée avant de commencer l'expérimentation et sert à préciser les caractéristiques des participants retenus.

**Grille sur la fréquence de jeu.** Cette grille inclut 15 activités de jeu différentes. Pour chaque activité de jeu, le participant doit indiquer s'il a joué « Chaque jour », « Quelques fois par semaine », « Environ une fois par semaine », « Quelques fois par mois », « Quelques fois au cours des 12 derniers mois » ou « Jamais » au cours de l'année précédente. Cette grille est administrée au téléphone et permet de déterminer si le participant rencontre le critère lié à la fréquence de jeu pour être éligible à participer à l'étude. Les questions sont inspirées de celles utilisées dans le cadre de l'étude de prévalence sur le jeu pathologique de Ladouceur et ses collaborateurs (2005).

**Habitudes de jeu.** L'ampleur des habitudes de jeu est évaluée à l'aide d'une version française du *South Oaks Gambling Screen* (SOGS; Lesieur & Blume, 1987) qui comprend 20 items dérivés des critères diagnostiques du DSM-III (American Psychiatric Association, 1980) pour évaluer le jeu pathologique. Le SOGS permet de répartir les répondants en trois catégories, soit joueur pathologique probable (score  $\geq 5$ ), joueur à risque (score = 3 ou 4) et joueur non problématique/non-joueur (score  $\leq 2$ ). Son coefficient de validité de construction se situe à 0,94 et sa consistance interne à 0,97.

**Mythes et réalités.** Ce questionnaire évalue la capacité du participant à identifier les mythes reliés au jeu de hasard et d'argent. Pour ce faire, le participant doit indiquer sur une échelle de type Likert en cinq points (allant de 1 = « Mythe » à 5 = « Réalité ») si l'énoncé est un mythe ou une réalité. Pour les analyses, les réponses sont traitées en tant que variables dichotomiques et une seule réponse est acceptée comme étant adéquate (soit 1 si l'énoncé représente un mythe et 5 s'il représente une réalité). Il est à noter que bien que neuf mythes

---

soient inclus dans le questionnaire, le Mythe numéro huit (« Je suis correct, je mise si peu ou pas beaucoup d'argent ») a été retiré des analyses, car l'énoncé était ambigu. Un score global représentant le nombre de bonnes réponses, variant de 0 à 8, est calculé pour cette section. Ce questionnaire maison a été conçu pour répondre aux objectifs de l'étude et s'inspire des informations contenues sur le site web évalué.

**Connaissances sur le jeu.** Ce questionnaire est un instrument maison qui comporte neuf questions ouvertes évaluant les connaissances du participant par rapport à différents éléments entourant la problématique du jeu. Selon la question demandée, le participant doit donner une ou deux réponses. Ainsi, en tout, 14 réponses sont recueillies avec ce questionnaire. Une grille de correction créée *a priori* permet de déterminer la cotation (0, 1 ou 2) accordée à chacune des informations correctement rapportées (Annexe B). La cotation des réponses est réalisée par deux personnes de façon individuelle et les disparités entre les deux correcteurs sont résolues par consensus afin d'assurer la fiabilité des cotations. Un score global, variant de 0 à 28, est par la suite calculé à partir du pointage accordé à chaque élément correctement nommé par les participants. Pour les analyses par question, le participant obtient une bonne réponse seulement s'il donne tous les éléments requis par celle-ci. Ainsi, si la question requiert deux éléments, seuls les participants obtenant un résultat de 4 sur 4 sont considérés comme ayant une bonne réponse.

**Satisfaction par rapport au site web.** Ce questionnaire est un instrument maison qui comprend neuf questions regroupées en trois thèmes. Tout d'abord, trois questions fermées évaluent la satisfaction face à l'aspect visuel du site web, la facilité de navigation de celui-ci et l'utilité des informations contenues dans le site. Ces trois questions utilisent des échelles de type Likert variant de 1 à 5 où 1 correspond à l'insatisfaction totale et 5 correspond à la

satisfaction complète. La deuxième section comporte deux questions de type « Oui/Non » qui permettent de savoir si le participant aimerait revisiter le site web une fois que celui-ci sera en ligne et s'il recommanderait à des proches de le visiter. Finalement, quatre questions ouvertes terminent ce questionnaire. Elles permettent de connaître les sections du site web les plus utiles et les plus intéressantes, les informations supplémentaires que les participants auraient aimé retrouver sur le site et des suggestions pour l'améliorer. Par désir de clarté et de concision, seuls les résultats concernant la satisfaction des participants face à l'aspect visuel du site web et à la facilité de navigation seront présentés ici. Les autres résultats se retrouvent à l'annexe A.

**Attentes par rapport à un site web.** Celles-ci sont évaluées à l'aide d'une question ouverte permettant aux participants de rapporter ce qu'ils aimeraient retrouver dans un site web sur le jeu. Les résultats obtenus à cette question seront également présentés à l'annexe A.

**Site web évalué : Les dessous du jeu.com.** Le site comporte deux parties distinctes, soit une destinée aux joueurs et une autre adressant les proches des joueurs. La partie pour les joueurs comprend trois sections. La première concerne les mythes en lien avec le jeu. Ils sont clarifiés à l'aide d'un jeu-questionnaire permettant à l'utilisateur de tester ses perceptions face au jeu en identifiant si l'affirmation présentée est un mythe ou une réalité. La seconde section, « Jeu d'équilibre », explore les habitudes de jeu de l'utilisateur et la troisième section est une auto-évaluation qui permet au participant de vérifier si ses habitudes de jeu sont problématiques. La partie destinée aux proches comporte également trois sections, dont la première est la section sur les mythes associés au jeu qui est présente dans la partie des joueurs. La seconde section « Jeu d'équilibre » est également proposée, mais cette fois-ci, elle donne des indices pour détecter un problème de jeu chez un proche. Finalement, la troisième section, « Aider un joueur », présente des trucs pour aborder le sujet du jeu avec un proche ainsi

que des moyens pour se protéger tout en aidant un proche. Ce site web a été conçu par la DSP-Capitale Nationale.

### **Procédure**

Les personnes ayant vu les annonces de recrutement et désirant participer à l'étude devaient contacter le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) par courriel ou par téléphone afin de laisser leurs coordonnées. Par la suite, des assistantes de recherche (étudiantes au baccalauréat en psychologie) les contactaient par téléphone afin de leur donner toutes les informations nécessaires à leur participation à l'étude et de vérifier leur éligibilité. La partie 1 du « Questionnaire sociodémographique » et la « Grille sur la fréquence de jeu » étaient complétés lors de cet appel (Annexe C). Une rencontre en personne au CQEPTJ était ensuite fixée avec les participants éligibles. Les données recueillies auprès des participants non éligibles ou auprès de ceux s'étant désistés ont été détruites.

À son arrivée au CQEPTJ, le participant devait lire et signer le formulaire de consentement (Annexes D et E) avant de remplir la dernière partie du « Questionnaire sociodémographique », le « SOGS », le questionnaire sur les « Mythes et Réalités » et le questionnaire sur les « Connaissances sur le jeu » (Annexe F). Par la suite, la tâche variait selon le groupe : les participants du groupe contrôle étaient invités à lire des magazines ou le journal pendant 30 minutes alors que ceux du groupe expérimental visitaient chaque section du site web pour la même période de temps. L'expérimentateur s'assurait que les participants consultent la partie pour les joueurs pendant 20 minutes et celle pour les proches de joueurs durant 10 minutes. La consultation de ces sections était contrebalancée : la moitié des participants consultait d'abord la partie pour les proches alors que l'autre moitié visitait en premier celle pour les joueurs. Une

fois les 30 minutes écoulées, les participants remplissaient les questionnaires sur les « Mythes et Réalités » et sur les « Connaissances sur le jeu ». Le dernier questionnaire variait selon le groupe : seuls les participants du groupe contrôle répondaient à la question sur les « Attentes par rapport à un site web » (Annexe G) alors que ceux du groupe expérimental devaient se prononcer sur leur « Satisfaction face au site web » (Annexe H). Les participants recevaient une compensation monétaire de 15 dollars à titre de dédommagement pour leur déplacement et le temps alloué à l'étude. De plus, tous recevaient une liste de ressources en lien avec le jeu. L'étude a été approuvée par le comité d'éthique de l'Université Laval (numéro d'approbation 2009-176).

## RÉSULTATS

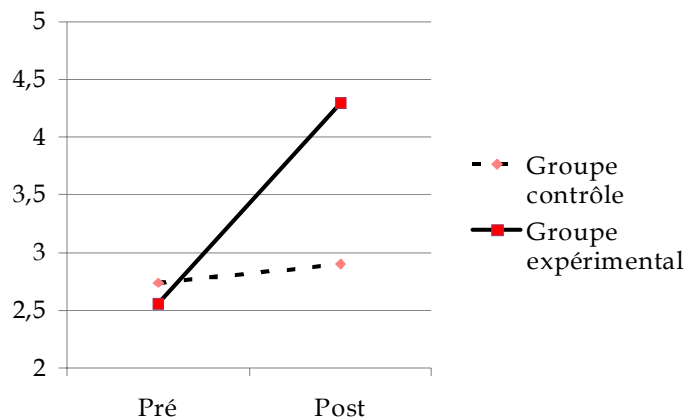
Les données ont été analysées à l'aide des logiciels SAS version 9.1.3 et SPSS version 14.0. Le seuil de signification  $\alpha$  des analyses a été fixé à 0,05. Les questions relatives aux mythes et réalités et celles concernant les connaissances sur le jeu sont analysées à l'aide d'une analyse à mesures répétées via l'approche *Generalized Estimating Equations* (GEE; Liang & Zeger, 1986) qui permet de vérifier la présence d'un effet d'interaction Groupe (expérimental/contrôle) x Temps (pré/post) sur les scores globaux. Si l'interaction est significative, des analyses de contrastes sont alors effectuées en utilisant la procédure du rejet séquentiel de Bonferroni-Holm afin de contrôler le risque d'une erreur de type I (Kirk, 1995). Les quatre contrastes analysés sont : les différences entre le nombre de bonnes réponses aux périodes pré/post pour les groupes contrôle et expérimental, les différences entre le nombre de bonnes réponses des groupes contrôle et expérimental à la période pré et les différences entre le nombre de bonnes réponses des groupes contrôle et expérimental à la période post. Les mêmes analyses sont par

la suite effectuées pour chacun des items du questionnaire de connaissances afin de permettre d'identifier les items les plus performants. Seules des analyses descriptives sont réalisées sur les données concernant la satisfaction du site web.

### Mythes et réalités

L'analyse à mesures répétées effectuée sur le nombre de mythes correctement identifiés montre un effet d'interaction Groupe x Temps significatif,  $F(1, 72) = 5,22, p = 0,03$ . Les analyses de contraste montrent quant à elles que les participants du groupe expérimental reconnaissent significativement plus de mythes après qu'avant la consultation du site web, ( $t(49) = 3,23, p < 0,01$ ), et que cette augmentation est significativement différente des résultats du groupe contrôle,  $t(90) = 2,67, p < 0,01$  (voir Figure 1).

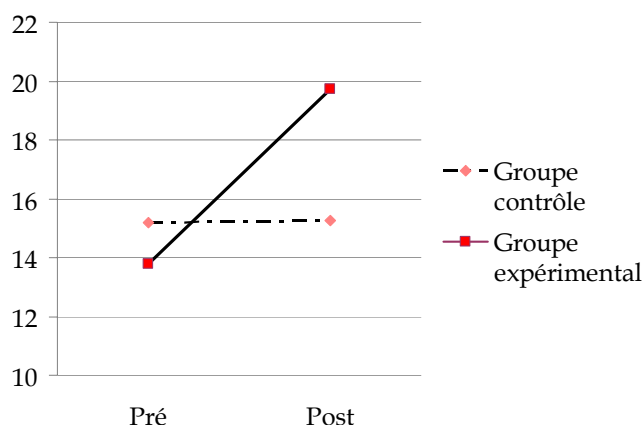
Figure 1. Nombre moyen de mythes correctement identifiés par chacun des groupes selon le temps de mesure.



### Connaissances sur le jeu

L'analyse à mesures répétées effectuée sur le score total obtenu aux questions portant sur les connaissances révèle un effet d'interaction Groupe x Temps significatif,  $F(1, 92) = 52,17$ ,  $p < 0,01$ . Les analyses de contrastes montrent que les participants ayant consulté le site web rapportent davantage d'informations correctes face au jeu après avoir consulté le site web qu'avant ( $t(49) = -9,20$ ,  $p < 0,01$ ), et que ce résultat est significativement plus élevé que celui du groupe contrôle,  $t(98) = -5,28$ ,  $p < 0,01$  (voir Figure 2).

Figure 2. Nombre moyen d'informations correctement rapportées par chacun des groupes selon le temps de mesure.



Puisque chaque item du questionnaire de connaissances explore un thème différent, ceux-ci furent analysés séparément afin d'identifier le type de connaissances modifié à la suite de la consultation du site web<sup>1</sup>. Les résultats obtenus à chacune des questions de connaissances sont présentés au Tableau 1.

<sup>1</sup> Note : Considérant la nature du projet, aucune analyse de validité de construit du questionnaire n'a été réalisée.

Tableau 1. *Pourcentage de participants ayant répondu correctement aux questions de connaissances selon la période et le groupe.*

	Périodes			
	Pré		Post	
	Groupes			
	Contrôle (N = 50)	Expérimental (N = 50)	Contrôle (N = 50)	Expérimental (N = 50)
Question 1	74 % (n = 37) <sup>a</sup>	52 % (n = 26) <sup>a</sup>	60 % (n = 30) <sup>a</sup>	64 % (n = 32) <sup>a</sup>
Question 2	24 % (n = 12) <sup>a</sup>	10 % (n = 5) <sup>a</sup>	28 % (n = 14) <sup>a</sup>	26 % (n = 13) <sup>a</sup>
Question 3	66 % (n = 33) <sup>a</sup>	66 % (n = 33) <sup>a</sup>	70 % (n = 35) <sup>a</sup>	90 % (n = 45) <sup>b</sup>
Question 4	34 % (n = 17) <sup>a</sup>	38 % (n = 19) <sup>a</sup>	42 % (n = 21) <sup>a</sup>	62 % (n = 31) <sup>a</sup>
Question 5	26 % (n = 13) <sup>a</sup>	22 % (n = 11) <sup>a</sup>	30 % (n = 15) <sup>a</sup>	56 % (n = 28) <sup>b</sup>
Question 6	50 % (n = 25) <sup>a</sup>	44 % (n = 22) <sup>a</sup>	50 % (n = 25) <sup>a</sup>	84 % (n = 42) <sup>b</sup>
Question 7	26 % (n = 13) <sup>a</sup>	30 % (n = 15) <sup>a</sup>	30 % (n = 15) <sup>a</sup>	54 % (n = 27) <sup>b</sup>
Question 8	16 % (n = 8) <sup>a</sup>	16 % (n = 8) <sup>a</sup>	14 % (n = 7) <sup>a</sup>	30 % (n = 15) <sup>a</sup>
Question 9	6 % (n = 3) <sup>a</sup>	8 % (n = 4) <sup>a</sup>	12 % (n = 6) <sup>a</sup>	16 % (n = 8) <sup>a</sup>

Note : Les lettres « a » et « b » placées en indice dans le tableau de résultats servent à identifier les résultats significatifs. Une différence significative est présente lorsque les deux lettres sont différentes.

**Question 3 : « Nomme deux indices facilement visibles qui pourraient t'aider à savoir si un de tes amis ou de tes proches a un problème de jeu ».** L'analyse à mesures répétées effectuée sur cette question montre un effet d'interaction Groupe x Temps significatif,  $\chi^2(1, N = 100) = 5,49, p = 0,02$ . Les analyses de contrastes révèlent que significativement plus de participants ont répondu correctement à cette question après qu'avant la consultation du site web ( $\chi^2(1, N = 50) = 5,74, p = 0,02$ ), et que ce nombre de participants est plus élevé que chez le groupe contrôle,  $\chi^2(1, N = 100) = 9,05, p < 0,01$ .

**Question 5 : « Nomme deux conditions à privilégier pour faciliter la discussion avec un proche dont les habitudes de jeu nous préoccupent ».** L'analyse à mesures répétées montre un effet d'interaction Groupe x Temps significatif pour cette question,  $\chi^2(1, N = 100) = 4,93$ ,  $p = 0,03$ . Les analyses de contrastes effectuées sur celle-ci montrent que significativement plus de participants y répondent correctement après la consultation du site web qu'avant ( $\chi^2(1, N = 50) = 6,72$ ,  $p < 0,01$ ), et que ce nombre de participants est significativement plus élevé que chez le groupe contrôle,  $\chi^2(1, N = 100) = 11,31$ ,  $p < 0,01$ .

**Question 6 : « Nomme une façon de se protéger soi-même quand on désire aider un proche qui a problème de jeu ».** L'analyse à mesures répétées montre un effet d'interaction Groupe x Temps significatif pour cette question,  $\chi^2(1, N = 100) = 19,64$ ,  $p < 0,01$ . Les analyses de contrastes effectuées montrent que significativement plus de participants répondent correctement à cette question après la consultation du site web qu'avant,  $\chi^2(1, N = 50) = 12,02$ ,  $p < 0,01$ . Ces participants sont également significativement plus nombreux que ceux du groupe contrôle à y répondre adéquatement,  $\chi^2(1, N = 100) = 31,33$ ,  $p < 0,01$ .

**Question 7 : « Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux joueurs ».** L'analyse à mesures répétées montre un effet d'interaction Groupe x Temps significatif pour cette question,  $\chi^2(1, N = 100) = 4,54$ ,  $p = 0,03$ . Les analyses de contraste montrent que significativement plus de participants répondent correctement à celle-ci après la consultation du site web qu'avant,  $\chi^2(1, N = 50) = 5,78$ ,  $p = 0,02$ . Les participants ayant consulté le site web sont également significativement plus nombreux que ceux ne l'ayant pas consulté à répondre correctement à la question,  $\chi^2(1, N = 100) = 10,09$ ,  $p < 0,01$ .

**Question 1 : « Nomme deux questions que quelqu'un peut se poser pour vérifier s'il/elle est toujours en contrôle de ses habitudes de jeu ».** L'analyse à mesures répétées montre un

effet d'interaction Groupe x Temps significatif pour cette question,  $\chi^2(1, N = 100) = 5,85$ ,  $p = 0,02$ . Toutefois, les résultats de l'analyse de contrastes montrent que la consultation du site web n'a pas d'effet significatif sur le nombre de personnes répondant correctement à la question.

**Question 8 : « Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux proches des personnes ayant un problème de jeu ».** L'analyse à mesures répétées montre un effet d'interaction Groupe x Temps significatif pour cette question,  $\chi^2(1, N = 100) = 5,52$ ,  $p = 0,02$ . Toutefois, les analyses de contrastes effectuées sur celle-ci montrent que la consultation du site web n'a pas d'effet significatif sur le nombre de personnes répondant correctement à la question.

**Question 2 : « Nomme deux trucs qui peuvent aider à rester attentif à notre participation au jeu »; Question 4 : « Nomme deux indices plus difficiles à repérer qui pourraient t'indiquer qu'un de tes proches a peut-être un problème de jeu »; Question 9 : « Nomme une ressource qui donne des informations sur le jeu chez les jeunes ».** Les analyses à mesures répétées effectuées sur chacune de ces questions ne montrent aucun effet d'interaction significatif,  $p > 0,05$ .

### Satisfaction envers le site web

**Qualité de la présentation visuelle et facilité de navigation.** Les participants du groupe expérimental ont accordé une note moyenne de 3,72 ( $ÉT = 0,99$ ) à la qualité de la présentation visuelle du site web, soit à mi-chemin entre « Je l'ai moyennement aimé » et « Je l'ai aimé ». De plus, ils ont accordé une note de 4,74 ( $ÉT = 0,63$ ), soit très facile, à la facilité de navigation sur le site web.

## DISCUSSION

La présente étude avait pour but d'évaluer le site web de la Direction de la Santé Publique de la Capitale-Nationale conçu pour sensibiliser les jeunes adultes à la problématique du jeu. Le premier objectif de l'étude consistait à évaluer dans quelle mesure l'information contenue dans le site web permet de faciliter l'identification des mythes liés au jeu et d'augmenter les connaissances concernant cette problématique. Les hypothèses selon lesquelles la consultation du site web apporterait des changements sur le nombre de mythes correctement identifiés et sur le nombre d'informations correctes recensées sont confirmées. En effet, les résultats démontrent que la consultation du site web augmente l'identification des mythes en lien avec les jeux de hasard et d'argent. Cette amélioration suggère que les informations présentées dans le site web concernant les principaux mythes entourant le jeu sont bien retenues. Ce résultat devrait avoir des retombées positives pour les joueurs puisque, selon Mattson et ses collaborateurs (2008), les mythes entretenus à l'égard du jeu constituent des pensées erronées contribuant au maintien des habitudes de jeu. Ainsi, on peut croire que la consultation du site web a permis aux participants de remettre en question leur perception des mythes entourant le jeu en leur offrant des informations basées sur des résultats de recherche. Le fait d'identifier correctement les mythes liés au jeu pourrait éventuellement engendrer une diminution des pensées erronées qui leur sont associées et pourrait conséquemment amener les jeunes adultes à modifier leur façon de jouer afin de jouer de manière plus responsable.

De plus, le site web s'est avéré un outil efficace pour transmettre des informations sur plusieurs aspects du jeu, puisque les participants l'ayant visité ont de meilleures connaissances. En effet, après la consultation du site web, davantage de participants étaient en mesure d'identifier les indices visibles permettant de déceler la présence d'un problème de jeu chez un

proche et un plus grand nombre de participants arrivaient à nommer des conditions à favoriser pour diminuer les confrontations lors d'une discussion avec un proche présentant un problème de jeu. Considérant l'amélioration des connaissances des participants dans ces deux domaines, il est possible de penser que les usagers du site web, grâce à un meilleur repérage des signes de jeu problématiques et davantage d'outils pour savoir comment approcher les joueurs, seront mieux équipés pour intervenir adéquatement auprès d'un proche présentant un problème de jeu.

Il est important de noter qu'en plus d'être davantage outillées pour communiquer avec une personne présentant un problème de jeu, les personnes consultant le site web sont également mieux informées de la manière de se protéger face à un proche présentant un problème de jeu. Puisqu'un joueur pathologique affecte en moyenne 10 proches (Kalischuk et al., 2006), le besoin d'informations liées aux conséquences apportées par un proche qui joue est criant.

La consultation du site web a également permis aux participants de mieux identifier les ressources venant en aide aux joueurs. Ce résultat est à la fois étonnant et intéressant puisqu'aucune ressource n'était nommée sur le site ; la section portant sur les ressources n'était pas disponible au moment de l'évaluation. Il est donc possible que les informations contenues dans le site aient amené les participants à réfléchir sur la problématique du jeu, les aidant ainsi à se remémorer certaines ressources qu'ils connaissaient déjà. Comme Fortin et Rousseau (1989) le soulignent, l'exposition à une information générale prédispose à un meilleur rappel des informations déjà connues sur un sujet, mais non accessibles à la mémoire au premier abord. Il est important de noter ici que seules les ressources concernant les joueurs semblent avoir été sollicitées par ce rappel mnémonique; aucune amélioration n'est notée pour les ressources

s'adressant aux proches de joueurs et aux jeunes. Il est possible de penser que les participants ne connaissaient pas d'information sur ces ressources plus spécifiques. Ceci n'est pas étonnant puisque les publicités annuelles sur le jeu visent davantage les adultes et les joueurs eux-mêmes plutôt que les proches et les jeunes.

Cette étude avait comme deuxième objectif d'estimer la satisfaction des utilisateurs quant à la qualité de la présentation visuelle du site web et sa facilité d'utilisation. Sur ces deux points, l'appréciation des participants est très bonne, variant de moyenne à élevée. À la lumière de ces résultats, il est possible de penser que les internautes qui visiteront le site web une fois que celui-ci sera en ligne seront portés à le consulter. Une bonne appréciation du site permettrait sans doute la consultation d'un plus grand nombre de sections et ainsi permettre l'accès à davantage d'information (Bach & Scapin, 2003). Ces caractéristiques du site web pourraient aider à sa fréquentation car, selon Khazaal et al. (2008), la qualité de la présentation visuelle et la facilité d'utilisation font partie des éléments primordiaux dont il faut tenir compte lors de la conception d'un site web de sensibilisation au jeu.

Bien que les résultats soient concluants quant à l'efficacité du site web à transmettre de l'information adéquate sur le jeu, l'étude présente certaines limites. D'abord, les participants qui composent l'échantillon sont majoritairement des étudiants, donc les résultats ne peuvent être généralisés aux jeunes adultes qui ne fréquentent pas le milieu scolaire. Il n'est également pas possible de déterminer si les changements observés à la suite de la consultation du site web se maintiennent dans le temps puisqu'aucune mesure de suivi n'a été effectuée dans le cadre de ce projet. Ainsi, aucune mesure de changement comportemental au niveau des habitudes de jeu n'a été évaluée. Notons également que le contexte artificiel d'étude en laboratoire qui permet de contrôler certaines variables nécessaires à l'évaluation de l'effet de la consultation du site

web (ex. : temps consacré à la consultation, obligation de la consultation des parties pour les proches et les joueurs), diminue la validité écologique de l'étude. Ainsi, la présente étude ne permet donc pas de savoir si les participants visiteraient le site web spontanément, s'ils resteraient aussi longtemps sur le site et s'ils auraient le même niveau de concentration lors d'une consultation à la maison. Seule une expérimentation avec un accès au site web à partir de la maison permettrait de vérifier si la consultation est influencée par le contexte expérimental. Malgré ces limites, il est important de prendre en considération le caractère innovateur de cette étude, puisque peu de programmes de sensibilisation ont été évalués avant d'être mis en ligne.

En conclusion, cette étude a montré qu'un site web peut s'avérer efficace pour identifier des mythes et réalités et pour transmettre des informations sur les jeux de hasard et d'argent. Les jeunes adultes qui consulteront le site web une fois que celui-ci sera en ligne auront un outil facile d'accès, anonyme et confidentiel pour s'informer sur le jeu.

---

## RÉFÉRENCES

- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed. text revision). Washington, DC: Auteur.
- American Psychiatric Association (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3rd ed.). Washington, DC: Auteur.
- Bach, C., & Scapin, D. L. (2003). Ergonomic criteria adapted to human virtual environment interaction. *Association for Computing Machinery, 51*, 24-31.
- Bishop, D., Bryant, K. S., Giles, S. M., Hansen, W. B., & Dusenbury, L. (2006). Simplifying the delivery of a prevention program with web-based enhancements. *Journal of Primary Prevention, 27*(4), 433-444.
- Bohnert, A.S.B., Germanc, D., Knowltonc, A.R., & Latkinc C.A. (2010). Friendship networks of inner-city adults: A latent class analysis and multi-level regression of supporter types and the association of supporter latent class membership with supporter and recipient drug use. *Drug and Alcohol Dependence, 107*, 134–140.
- Booth, A. O., Nowson, C. A., & Matters, H. (2008). Evaluation of an interactive Internet-based weight loss program: a pilot study. *Health Education Research, 23*(3), 371-381.
- Chiauzzi, E., Green, T. C., Lord, S., Thum, C., & Goldstein, M. (2005). My student body: A high-risk drinking prevention web site for college students. *Journal of American College Health, 53*(6), 263-274.
- Clarke, D., Abbot, M., Tse, S., Tounwsend, S., Kingi, P., & Wiremu, M. (2006). Gender, age, ethnic and occupational associations with pathological gambling in a New Zealand sample. *New Zealand Journal of Psychology, 35*(2), 84-91.

- De Nooijer, J., Veiling, M. L., Ton, A., De Vries, H., & De Vries, N. (2008). Electronic monitoring of the E-MOVO web site by adolescents. *Health Education Research, 23*(3), 382-391.
- Dickson-Gillespie, L., Rugle, L., Rosenthal, R., & Fong, T. (2008). Preventing the incidence and harm of gambling problems. *Journal of Primary Prevention, 29*(1), 37-55.
- Dilorio, C., Escoffery, C., McCarty, F., Yeager, C. A., Henry, T. R., Koganti, A., et al. (2009). Evaluation of webease: An epilepsy self-management web site. *Health Education Research, 24*(2), 185-197.
- Dufour, J., Ladouceur, R., & Giroux, I. (2010). Training Program on Responsible Gambling among Video Lottery Employees. *International Gambling Studies, 10* (1), 61-79.
- Durlak, J. A. (1997). *Successful prevention programs for children and adolescents*. New York, NY: Plenum Press.
- Ferland, F., Ladouceur, R., & Vitaro, F. (2002). Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge. *Journal of Gambling Studies, 18*(1), 19-29.
- Ferland, F., Ladouceur, R., & Vitaro, F. (2005). Évaluation d'un programme de prévention des habitudes de jeu chez les jeunes. *Encéphale, 31*, 427-436.
- Ferland, F., Savard, C., Ladouceur, R., Fournier, P.-M., Drouin-Maziade, C., & Giroux, I. (2009). Jeu et consommation de substances psychoactives : Les habitudes des jeunes adultes du Québec. *Alcoologie et Addictologie, 31*(4), 319-326.
- Fortin, C., & Rousseau, R. (1989). *Psychologie cognitive : Une approche de traitement de l'information*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Giroux, I., Boutin, C., Ladouceur, R., Lachance, S., & Dufour, M. (2008). Awareness Training Program on Responsible Gambling for Casino Employees. *International Journal of Mental Health and Addiction, 6*, 594-601.

- Griffiths, M. D. (1999). Gambling and technology. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 265-263.
- Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R., & Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts. *UNVL Gaming Research & Review Journal*, 10(1), 27-39.
- Huang, J.-H., & Boyer, R. (2007). Epidemiology of youth gambling problems in Canada: A national prevalence study. *Canadian Journal of Psychiatry*, 52(10), 657-666.
- 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.
- Khazaal, Y., Chatton, A., Cochand, S., Jermann, F., Osiek, C., Bondolfi, G., et al. (2008). Quality of web-based information on pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 24, 357-366.
- Kirk, R. E. (1995). *Experimental design: Procedures for the behavioral sciences, Third edition*. Pacific Grove, CA: Brooks Cole Publishing Company.
- Ladouceur, R., Boutin, C., Doucet, C., Dumont, M., Provencher, M., Giroux, I., & Boucher, C. (2004). Awareness promotion about excessive gambling among Video Lottery retailers. *Journal of Gambling Studies*, 20, 181-185.
- Ladouceur, R., Ferland, F., Roy, C., Pelletier, O., Bussi eres, E.-L., & Auclair, A. (2004). Pr evention du jeu excessif chez les adolescents: Une approche cognitive. *Journal de Th erapie Comportementale et Cognitive*, 14(3), 124-130.
- Ladouceur, R., Ferland, F., & Vitaro, F. (2004). Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge among Canadian youths. *The Journal of Primary Prevention*, 25(3), 329-335.
- Ladouceur, R., Ferland, F., Vitaro, F., & Pelletier, O. (2005). Modifying youths' perception toward pathological gamblers. *Addictive Behaviors*, 30(2), 351-354.

- Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., & Hamel, D. (2005). Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002. *Canadian Journal of Psychiatry, 50*(8), 451-456.
- Ladouceur, R., Vézina, L., Jacques, C., & Ferland, F. (2000). Does a brochure about pathological gambling provide new information?. *Journal of Gambling Studies, 16*(1), 103-107.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry, 144*(9), 1184-1188.
- Liang, K. Y., & Zeger, S. L. (1986). Longitudinal data analysis using generalized linear models. *Biometrika, 73*, 13-22.
- Mattson, R. E., MacKillop, J., Castelda, B. A., Anderson, E. J., & Donovanick, P. J. (2008). The factor structure of gambling-related cognitions in an undergraduate university sample. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment, 30*, 229-234.
- May, R. K., Whelan, J. P., Meyers, A.W., & Steenberg, T. A. (2005). Gambling-related irrational beliefs in the maintenance and modification of gambling behaviour. *International Gambling Studies, 5*(2), 155-167.
- Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2009). Consequences of winning: The role of gambling outcomes in the development of irrational beliefs. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy, 37*, 49-59.
- Pahwa, B., & Schoech, D. (2008). Issues in the evaluation of an online prevention exercise. *Journal of Technology in Human Services, 26*(2-4), 259-281.
- Perlik, D. A., Hofstein, Y., & Micheal, L. A. (2009). Barriers to mental health service use in young adulthood. In J. E. Grant & M. N. Potenza (Eds.), *Young adult mental health*. (pp. 195-205). New-York, NY: Oxford University Press.

- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health, 89*, 61-67.
- Sullivan, K. T., Johnson, M. D. Pasch, L. A., & Bradbury T. N. (2010). Social support, problem solving, and the longitudinal course of newlywed marriage. *Journal of Personality and Social Psychology, 98*(4), 631–644.
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse, 34*(11), 1593-1604.
- Toneatto, T., & Ladouceur, R. (2003). Treatment of pathological gambling: A critical review of literature. *Psychology of Addictive Behaviors, 17*(4), 284-292.
- Tosun, L. P., & Lajunen, T. (2009). Why do young adults develop a passion for Internet activities? The association among personality, revealing “true self” on the Internet, and passion for the Internet. *CyberPsychology & Behavior, 12*(4), 401-406.
- Tsai, C. (2008). The preferences toward constructivist Internet-based learning environments among university students in Taiwan. *Computers in Human Behavior, 24*, 16–31.
- Valente, E., & Dodge, K. A. (1997). Evaluation of prevention programs for children. In R. P. Weissberg, T. P. Gullotta, R. L. Hampton, B. A. Ryan, & G. R. Adams (Eds.), *Healthy children 2010: Enhancing children's wellness. Issues in children's and families' lives* (pp. 183-218). Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Parke, J. (2007). Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *CyberPsychology & Behavior, 10*(3), 354-361.

Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2008). Why Swedish people play online poker and factors that can increase or decrease trust in poker web sites: A qualitative investigation. *Journal of Gambling Issue*, 21, 80-97.

## ANNEXE A

### Résultats et discussion additionnels

---

**Annexe A : Résultats et discussion additionnels**

---

Afin d'apporter un éclairage supplémentaire à la DSP de la Capitale-Nationale, à l'ASSSQ et aux concepteurs du site web concernant les modifications et changements qui pourraient être apportés au site web, certaines analyses complémentaires ont été réalisées.

Les données permettant d'obtenir les résultats additionnels ont été analysées à l'aide des logiciels SAS version 9.1.3 et SPSS version 14.0 et le seuil de signification des analyses a été fixé à 0,05. Les questions relatives à chaque mythe et réalité ont été analysées à l'aide d'une analyse à mesures répétées via l'approche *Generalized Estimating Equations* (GEE; Liang & Zeger, 1986) qui permet de vérifier la présence d'un effet d'interaction Groupe (expérimental/contrôle) x Temps (pré/post) sur les scores globaux. Si l'interaction est significative, des analyses de contrastes sont alors effectuées en utilisant la procédure du rejet séquentiel de Bonferroni-Holm afin de contrôler le risque d'une erreur de type I (Kirk, 1995). Les quatre contrastes analysés sont : les différences entre le nombre de bonnes réponses aux périodes pré et post pour les groupes contrôle et expérimental, les différences entre le nombre de bonnes réponses des groupes contrôle et expérimental à la période pré et les différences entre le nombre de bonnes réponses des groupes contrôle et expérimental à la période post.

**Analyses par mythes**

De manière à poursuivre plus loin les résultats, les analyses par mythes furent effectuées séparément afin d'identifier lesquels étaient spécifiquement modifiés suite à la consultation du site web<sup>2</sup>. Les résultats obtenus pour chacun des mythes sont présentés au tableau 2.

---

<sup>2</sup> Note : Considérant la nature du projet, aucune analyse de validité de construit du questionnaire n'a été réalisée.

## Annexe A : Résultats et discussion additionnels

Tableau 2. Pourcentage de participants ayant correctement identifié chacun des mythes selon la période et le groupe.

	Périodes			
	Pré		Post	
	Groupes			
	Contrôle (N = 50)	Expérimental (N = 50)	Contrôle (N = 50)	Expérimental (N = 50)
Mythe 1	14 % (n = 14) <sup>a</sup>	22 % (n = 22) <sup>a</sup>	15 % (n = 15) <sup>a</sup>	31 % (n = 31) <sup>a</sup>
Mythe 2	2 % (n = 2) <sup>a</sup>	4 % (n = 4) <sup>a</sup>	2 % (n = 2) <sup>a</sup>	19 % (n = 19) <sup>a</sup>
Mythe 3	9 % (n = 9) <sup>a</sup>	10 % (n = 10) <sup>a</sup>	4 % (n = 4) <sup>a</sup>	25 % (n = 25) <sup>b</sup>
Mythe 4	30 % (n = 30) <sup>a</sup>	26 % (n = 26) <sup>a</sup>	29 % (n = 29) <sup>a</sup>	37 % (n = 37) <sup>a</sup>
Mythe 5	18 % (n = 18) <sup>a</sup>	21 % (n = 21) <sup>a</sup>	18 % (n = 18) <sup>a</sup>	25 % (n = 25) <sup>a</sup>
Mythe 6	24 % (n = 24) <sup>a</sup>	26 % (n = 26) <sup>a</sup>	27 % (n = 27) <sup>a</sup>	30 % (n = 30) <sup>a</sup>
Mythe 7	19 % (n = 19) <sup>a</sup>	21 % (n = 21) <sup>a</sup>	15 % (n = 15) <sup>a</sup>	33 % (n = 33) <sup>b</sup>
Mythe 9	21 % (n = 21) <sup>a</sup>	15 % (n = 15) <sup>a</sup>	18 % (n = 18) <sup>a</sup>	15 % (n = 15) <sup>a</sup>

Note : Les lettres « a » et « b » placées en indice dans le tableau de résultats servent à identifier les résultats significatifs. Une différence significative est présente lorsque les deux lettres sont différentes.

**Mythe 3 : « L'important pour devenir un bon joueur est de pratiquer ».** L'interaction Groupe x Temps est significative pour ce mythe,  $\chi^2(1, 100) = 9,55, p < 0,01$ . L'analyse de contraste effectuée montre que les participants du groupe expérimental sont significativement plus nombreux à identifier correctement ce mythe après qu'avant avoir consulté le site web,  $\chi^2(1, 100) = 13,25, p < 0,01$ . Elle montre également que les participants ayant consulté le site web sont significativement plus nombreux que ceux ne l'ayant pas consulté à identifier correctement ce mythe,  $\chi^2(1, 100) = 16,96, p < 0,01$ .

Annexe A : Résultats et discussion additionnels

---

**Mythe 7 : « Peu de jeunes développent des problèmes de jeu ».** L'interaction Groupe x Temps est significative pour ce mythe,  $\chi^2(1, 100) = 7,42, p < 0,01$ . L'analyse de contraste effectuée par la suite montre que les participants du groupe expérimental sont significativement plus nombreux à identifier correctement ce mythe après qu'avant avoir consulté le site web ( $\chi^2(1, 100) = 6,95, p < 0,01$ .) et sont significativement plus nombreux que ceux ne l'ayant pas consulté à identifier correctement ce mythe,  $\chi^2(1, 100) = 12,38, p < 0,01$ .

**Mythe 4 : « Ce n'est pas grave si je perds en jouant, puisque je finirai par gagner ».** L'analyse à mesures répétées montre une interaction Groupe x Temps significative pour ce mythe,  $\chi^2(1, 100) = 4,02, p = 0,04$ . L'analyse de contraste ne révèle quant à elle, aucune différence significative. Ainsi, la consultation du site web n'amène aucun effet significatif sur l'identification de ce mythe.

**Mythe 1 « Les jeux de hasard et d'argent sont une façon facile de faire de l'argent », Mythe 2 « Certains jeux de hasard et d'argent sont plus payants que d'autres », Mythe 5 « Tout le monde peut devenir joueur de poker professionnel », Mythe 6 « Si je joue sur plus d'une machine ou sur plus d'une table de poker en même temps, j'ai plus de chance de gagner » et Mythe 9 « Si je connais bien les règles au poker, ça augmente mes chances de remporter la partie ».** Les analyses à mesures répétées effectuées sur chacun de ces mythes n'ont révélé aucune interaction Groupe x Temps significative démontrant ainsi que la consultation du site web ne contribue pas à améliorer leur identification.

Bien que la consultation du site web ait toutefois eu un effet positif sur l'identification globale des mythes liés au jeu (voir la section « Résultats » du rapport), il est important de

---

**Annexe A : Résultats et discussion additionnels**

---

mentionner que la consultation du site n'a pas eu d'effet sur l'identification de 6 des 8 mythes présentés dans celui-ci.

En effet, comme les analyses n'ont pas été faites pour vérifier les variations de réponses en fonction des échelles en 5 points, il est possible de croire que l'intensité de la réponse du participant a pu varier après la consultation du site web et que ceux-ci ont plus utilisé les réponses intermédiaires (2, 3 ou 4) que les réponses extrêmes (1, 5) lors de la seconde évaluation. Il est donc possible que certaines explications des mythes aient moins « convaincu » les participants. Dans la perspective d'amener plus d'arguments permettant de convaincre les internautes spécifiquement pour chacun des mythes, il pourrait être pertinent d'inclure plus de faits et de statistiques dans le site web de manière à appuyer davantage l'explication de chacun des mythes et de contribuer à dissiper les derniers doutes des participants.

**Attentes par rapport à un site web sur le jeu**

Les réponses mentionnées par le plus grand nombre de participants du groupe contrôle (ceux n'ayant pas consulté le site web) en ce qui concerne les informations qu'ils aimeraient retrouver sur un site web de sensibilisation pour le jeu sont :

- des informations générales, dont les règles des différents jeux et des statistiques (44 %,  $n = 22$ );
- des informations concernant les joueurs pathologiques (40 %,  $n = 20$ );
- des informations concernant des ressources (38 %,  $n = 19$ );
- des témoignages de joueurs (18 %,  $n = 9$ );
- des informations pour les proches de joueurs (18 %,  $n = 9$ );

## Annexe A : Résultats et discussion additionnels

- des questions d'auto-évaluation (18 %,  $n = 9$ ) et
- des solutions pour régler un problème de jeu (16 %,  $n = 8$ ).

Bien que leur petit nombre ne permette pas de comparer statistiquement leurs réponses à celles des joueurs sans problème, les attentes des joueurs problématiques par rapport au contenu d'un site web sur le jeu sont présentées au tableau 3.

*Tableau 3. Pourcentage de participants du groupe contrôle et des joueurs problématiques endossant les éléments les plus souvent rapportés comme devant être ajouté au site web.*

	Groupe contrôle	
	Échantillon total ( $N = 50$ )	Joueurs problématiques ( $n = 11$ )
• Informations sur le jeu (ex : statistiques)	44% ( $n = 22$ )	27 % ( $n = 3$ )
• Information en lien avec les joueurs pathologiques (symptômes, statistiques)	40% ( $n = 20$ )	55 % ( $n = 6$ )
• Des ressources	38% ( $n = 19$ )	55 % ( $n = 6$ )
• Des témoignages	18% ( $n = 9$ )	18 % ( $n = 2$ )
• Information pour les proches de joueurs	18% ( $n = 9$ )	9 % ( $n = 1$ )
• Questions à se poser pour déterminer si on a un problème de jeu (autodiagnostic)	18% ( $n = 9$ )	9 % ( $n = 1$ )
• Des solutions pour les problèmes de jeu	16% ( $n = 8$ )	18 % ( $n = 2$ )

*Note :* Les résultats présentés pour les joueurs problématiques sont inclus dans ceux de l'échantillon total. Chaque participant pouvait donner plus d'une réponse.

### Appréciation du contenu du site web

**Sections les plus intéressantes.** Lorsque questionnés à savoir quelles étaient les sections les plus intéressantes du site web, 67 % des participants du groupe expérimental ( $n = 33$ ) ont

---

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu & Centre de réadaptation Ubald-Villeneuve

---

**Annexe A : Résultats et discussion additionnels**

---

mentionné la section « Mythes et réalités ». Les sections « Comment aider un joueur » (59 %;  $n = 29$ ), « Indices pour savoir si notre proche est joueur » (39 %;  $n = 19$ ), « Question à se poser lorsqu'on est joueur » (37 %;  $n = 18$ ) et « Auto-évaluation du joueur » (27 %;  $n = 6$ ) ont également intéressé un bon nombre de participants.

**Sections les plus utiles.** Selon les participants qui ont consulté le site web, les sections les plus utiles du site sont : « Aider un joueur » (62 %;  $n = 31$ ), « Jeu d'équilibre pour un joueur » (44 %;  $n = 22$ ), « Jeu d'équilibre pour un proche » (44 %;  $n = 22$ ), « Auto-évaluation du joueur » (30 %;  $n = 15$ ) et « Mythes et réalités » (12 %;  $n = 6$ ). Encore une fois, d'une façon descriptive, les sections retenues par les joueurs problématiques sont présentées au tableau 4.

## Annexe A : Résultats et discussion additionnels

Tableau 4. *Pourcentage de participants du groupe expérimental et des joueurs problématiques endossant les sections du site web les plus souvent nommées comme étant les plus intéressantes et les plus utiles.*

	Groupe expérimental	
	Échantillon total ( <i>N</i> = 50)	Joueurs problématiques ( <i>n</i> = 9)
Section la plus intéressante		
• Mythes et réalités	67% ( <i>n</i> = 33)	56 % ( <i>n</i> = 5)
• Comment aider un joueur	59% ( <i>n</i> = 29)	44 % ( <i>n</i> = 4)
• Indice pour savoir si un proche est joueur	39% ( <i>n</i> = 19)	44 % ( <i>n</i> = 4)
• Questions à se poser lorsqu'on est joueur	37% ( <i>n</i> = 18)	56 % ( <i>n</i> = 5)
• Auto-évaluation du joueur	27% ( <i>n</i> = 6)	11 % ( <i>n</i> = 1)
Sections considérées les plus utiles		
• Comment aider un joueur	62% ( <i>n</i> = 31)	70 % ( <i>n</i> = 7)
• Indice de risque pour savoir si notre proche est joueur	44% ( <i>n</i> = 22)	40 % ( <i>n</i> = 4)
• Questions à se poser lorsqu'on est joueur	44% ( <i>n</i> = 22)	30 % ( <i>n</i> = 3)
• Auto-évaluation du joueur	67% ( <i>n</i> = 33)	30 % ( <i>n</i> = 3)
• Mythes et réalités	12% ( <i>n</i> = 6)	10 % ( <i>n</i> = 1)

*Note* : Les résultats présentés pour les joueurs problématiques sont inclus dans ceux de l'échantillon total. Chaque participant pouvait donner plus d'une réponse

### Informations à ajouter

Parmi les informations qu'ils aimeraient voir ajouter au site web, 44 % des participants ayant consulté le site web (*n* = 16) ont mentionné qu'ils aimeraient retrouver des ressources, 28 % (*n* = 10) aimerait avoir des informations plus précises sur le jeu (comme des statistiques) et 22 % (*n* = 8) aimerait retrouver des témoignages sur les effets néfastes du jeu. Le détail complet des informations que les participants et les joueurs problématiques de ce groupe aimeraient voir ajouter au site web est présenté au tableau 5.

## Annexe A : Résultats et discussion additionnels

Tableau 5. *Pourcentage de participants du groupe expérimental et des joueurs problématiques endossant les informations supplémentaires à retrouver dans le site web.*

	Groupe expérimental (N = 36)	
	Échantillon total (N = 36)	Joueurs problématiques (n = 7)
• Section ressource.	44 % (n = 16)	57 % (n = 4)
• Informations sur les jeux (ex : statistiques).	28 % (n = 10)	–
• Situations réelles, témoignages. Exemples : ajouter des explications sur les influences néfastes du jeu, conséquences.	22 % (n = 8)	29 % (n = 2)
• Comment éviter de devenir un joueur pathologique, solution pour arrêter de jouer.	5,6 % (n = 2)	–
• Modifier la section sur l'auto-évaluation.	5,6 % (n = 2)	–
• Cibler des jeux spécifiques.	5,6 % (n = 2)	–
• Modifier le jeu d'équilibre, car certaines questions ne sont pas claires ou sont contradictoires.	2,8 % (n = 1)	–
• Questions fréquemment posées sur le jeu.	2,8 % (n = 1)	14 % (n = 1)

*Note :* Ces réponses proviennent des 36 participants du groupe expérimental qui ont répondu à la question. Les réponses des joueurs problématiques sont incluses dans celles de l'échantillon total. Chaque participant pouvait donner plus d'une réponse.

### Re-consultation du site web

Un peu plus de la moitié des participants ayant consulté le site web aimerait le visiter à nouveau lorsqu'il sera en ligne (56 %; n = 27) alors que 60 % (n = 6) des joueurs problématiques l'ayant visité aimerait en faire autant. Les raisons invoquées par les participants pour expliquer pourquoi ils aimeraient ou non revisiter le site web sont présentées au tableau 6. Les raisons invoquées par les joueurs problématiques ne sont toutefois pas rapportées en raison de leur trop petit nombre.

## Annexe A : Résultats et discussion additionnels

Tableau 6. *Pourcentage de participants du groupe expérimental souhaitant revisiter ou non le site web et raisons invoquées.*

	Groupe expérimental (N = 50)	
	Souhaite revisiter le site web (n = 27)	Ne souhaite pas revisiter le site web (n = 20)
• Bonne information.	33 % (n = 9)	–
• Qualité du site web.	19 % (n = 5)	–
• Bons trucs pour repérer un problème de jeu, encourage les remises en question et les prises de conscience.	15 % (n = 4)	–
• Navigation claire, site bien fait.	7,4 % (n = 2)	–
• La section pour les proches est utile.	7,4 % (n = 2)	–
• Informe sur les sujets inconnus.	3,7 % (n = 1)	–
• Ne pense pas avoir de problèmes de jeu et n'a aucun proche qui présente un problème de jeu.	–	45 % (n = 9)
• Je l'ai déjà vu, information déjà connue, pas assez de contenu dans le site web.	–	35 % (n = 7)
• Pas adapté aux jeunes adultes, simpliste.	–	5 % (n = 1)
• Jeux spécifiques ciblés.	–	5 % (n = 1)
• Le site n'est pas intéressant.	–	5 % (n = 1)

*Note :* Ces réponses proviennent des 47 participants du groupe expérimental qui ont répondu à cette question. Chaque participant pouvait donner plus d'une réponse.

### Recommandation du site à des proches

Un peu plus de 3 participants sur quatre (76 %; n = 38) recommanderaient à un proche de visiter le site web alors que 70 % (n = 7) des joueurs problématiques l'ayant visité en ferait autant. Les raisons invoquées par les participants pour expliquer pourquoi ils recommanderaient ou non à un proche de visiter le site web sont présentées au tableau 7. Encore une fois, cette

## Annexe A : Résultats et discussion additionnels

analyse descriptive n'est pas rapportée pour les joueurs problématiques, car ceux-ci ne sont pas suffisamment nombreux à avoir répondu à la question.

Tableau 7. *Pourcentage de participants du groupe expérimental endossant les raisons pour recommander ou non à un proche de visiter le site web.*

	Groupe expérimental (N = 50)	
	Recommanderait le site (n = 38)	Ne recommanderait pas le site (n = 12)
• Pour faire connaître les infos à des proches qui ont un problème de jeu.	47 % (n = 18)	–
• Bonnes informations.	26% (n = 10)	–
• Bons trucs pour repérer un problème de jeu, encourage les remises en question, prise de conscience.	13 % (n = 5)	–
• Navigation claire, site bien fait, simple.	13 % (n = 5)	–
• La section pour les proches est utile.	7,9 % (n = 3)	–
• Ne pense pas avoir un problème de jeu et ne connais pas de proches qui ont un problème de jeu.	–	55 % (n = 6)
• Les jetons de Poker donnent le goût de jouer, aspect négatif des images ou expressions.	–	9,1 % (n = 1)
• L'a déjà vu, info déjà connues, manque de contenu.	–	9,1 % (n = 1)
• Pas adapté aux jeunes adultes, simpliste.	–	9,1 % (n = 1)
• Site non intéressant.	–	9,1 % (n = 1)

*Note :* Ces réponses proviennent des 49 participants du groupe expérimental qui ont répondu à la question. Chaque participant pouvait donner plus d'une réponse.

---

**Annexe A : Résultats et discussion additionnels**

---

**Suggestions pour améliorer le site web**

Parmi les suggestions les plus populaires mentionnées par les participants ayant consulté le site web, on retrouve la clarification des questions de la section « Auto-évaluation » (30 %;  $n = 13$ ), l'ajout d'informations sur le jeu comme des statistiques (21 %;  $n = 9$ ), la modification de la section « Jeu d'équilibre » (16 %;  $n = 7$ ) car certaines questions ne sont pas claires ou sont contradictoires et l'ajout d'une section « Ressources » (14 %;  $n = 6$ ). Toutes les suggestions faites par les participants ayant consulté le site web dont celles des joueurs problématiques sont présentées au tableau 8.

## Annexe A : Résultats et discussion additionnels

Tableau 8. *Pourcentage de participants du groupe expérimental et des joueurs problématiques endossant les suggestions les plus souvent mentionnées pour améliorer le site web.*

	Groupe expérimental (N = 50)	
	Échantillon total (N = 43)	Joueurs problématiques (n = 9)
• Modifier la section « Auto-évaluation ».	30 % (n = 13)	22 % (n = 2)
• Informations sur le jeu (ex : statistiques).	21 % (n = 9)	22 % (n = 2)
• Modifier le « Jeu d'équilibre » (certaines questions à clarifier ou contradictoires).	16 % (n = 7)	–
• Ajouter une section « Ressources ».	14 % (n = 6)	11 % (n = 1)
• Inclure des situations réelles, des témoignages. (Ex. : conséquences)	12 % (n = 5)	11 % (n = 1)
• Fautes d'orthographe, écriture plus grosse, etc.	12 % (n = 5)	22 % (n = 2)
• Ajouter du contenu dans les mythes et les réalités.	7 % (n = 3)	–
• Pas adapté aux jeunes adultes, simpliste.	7 % (n = 3)	11 % (n = 1)
• Cibler des jeux spécifiques.	7 % (n = 3)	11 % (n = 1)
• Jetons de poker donnent le goût de jouer, aspect négatif des images ou expressions.	2,3 % (n = 1)	–
• Comment éviter de devenir un joueur pathologique, solutions pour arrêter.	2,3 % (n = 1)	–

*Note :* Ces réponses proviennent des 43 participants du groupe expérimental qui ont répondu à la question. Les réponses des joueurs problématiques sont incluses dans celles de l'échantillon total. Chaque participant pouvait donner plus d'une réponse.

Ces informations permettent de dresser un portrait plus précis de la satisfaction des participants à l'égard du site web avant que celui-ci ne soit mis en ligne. Ainsi, à la lumière des résultats qualitatifs obtenus, il est possible de postuler que chaque section du site web possède son utilité, car chacune d'elle a été nommée par un certain nombre de participants comme étant la section la plus utile du site web. De plus, les informations présentées dans le site

---

**Annexe A : Résultats et discussion additionnels**

---

concordent avec les informations que les participants n'ayant pas consulté le site web aimeraient retrouver dans un site web sur le jeu. On peut également croire que les participants sont satisfaits du site web, car la moitié d'entre eux aimerait le revisiter et les trois quarts recommanderaient à un proche de le visiter. Toujours en ce qui concerne la satisfaction des participants envers le site web, il est intéressant de mentionner que les joueurs problématiques rapportent des résultats similaires aux autres participants. En effet, plus de la moitié d'entre eux ont l'intention de revisiter le site web lorsqu'il sera en ligne et la majorité conseillera à un proche de le visiter. Se faisant, il est donc possible de croire que le site web attirera également l'attention des joueurs problématiques.

**Recommandation pour la bonification du site web**

Les résultats de la présente étude ont permis de mettre en lumière certaines modifications qui devraient être apportées au site web avant sa mise en ligne. D'abord, selon l'ensemble des participants, il serait important d'ajouter une section sur les ressources. L'ajout de statistiques sur le jeu ainsi que des témoignages liés aux problèmes de jeu pourrait également être considéré. Il serait également nécessaire d'améliorer la section « Auto-évaluation » en séparant les énoncés puisque dans sa forme actuelle, l'utilisateur doit donner une seule réponse pour plusieurs questions. Cette façon de faire rend le résultat de l'auto-évaluation imprécis et représente peu la réalité de l'utilisateur.

ANNEXE B

Grille de correction du questionnaire sur les « Connaissances »

## Annexe B : Grille de correction du questionnaire sur les connaissances

Consigne générale : Une bonne réponse donne toujours deux points sauf lorsqu'une information différente est inscrite entre parenthèses.

Questions	Réponses possibles
<p>Nomme deux questions que quelqu'un peut se poser pour vérifier s'il/elle est toujours en contrôle de ses habitudes de jeu.</p>	<p>Thème abordé sous forme de question. Doit être affecté par le jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretien sa vie sociale (famille, travail, école, amis, etc.)</li> <li>• Prends des stratégies pour contrôler ses dépenses (budget, etc.)</li> <li>• Moyens de financement du jeu (emprunt, crédit, vols, etc.)</li> <li>• Raisons pour jouer (se refaire, plaisir, retrouver l'excitation, se changer les idées, etc.)</li> <li>• Capable de s'amuser autrement qu'en misant de l'argent ?</li> <li>• Idoles associées au jeu (ex. : est-ce que tes idoles sont associées au jeu ?)</li> <li>• Sentiment de contrôle (sentiment d'équilibre, de perte de contrôle)</li> <li>• Projets d'avenir reliés aux jeux</li> <li>• Sensation pendant et après avoir joué</li> <li>• Fréquence de jeu</li> <li>• Mensonges reliés au jeu</li> </ul>
<p>Nomme deux conditions à privilégier pour faciliter la discussion avec un proche dont les habitudes de jeu nous préoccupent.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir le bon moment (temps, disponibilité, bon état d'esprit, à l'extérieur d'une atmosphère de jeu, etc.)</li> <li>• Intérêt pour la personne et non le problème (inquiétudes, changements, etc.)</li> <li>• Nommer une attitude positive (respect, compréhension, empathie, etc.)</li> <li>• Ouverture d'esprit</li> <li>• Ne pas juger</li> </ul>

Annexe B : Grille de correction du questionnaire sur les connaissances

---

Quand on vient en aide à un proche qui a un problème de jeu, il faut aussi se protéger. Nomme une façon de se protéger soi-même quand on désire aider un proche qui a un problème de jeu.

- Ne pas offrir de financement
- Vérifier les entrées et sorties d'argent
- S'assurer que le joueur remplit ses obligations par rapport au proche
- Ne pas se rendre responsable du joueur (malheur ou réussite)
- Aller chercher de l'aide (se distancer du problème de l'autre)
- Rester critique envers le jeu

Nomme deux trucs qui peuvent aider à rester attentif à notre participation au jeu.

Thème abordé relié au jeu.

- Toujours jouer de l'argent que tu acceptes de perdre (accepter que les pertes fassent partie du jeu, être conscient que c'est du hasard)
- Fixer un budget de jeu
- Ne pas jouer quand tu es envahi d'un sentiment négatif (stressé, déprimé ou troublé, etc.)
- Prendre des pauses pendant la séance de jeu (pour remarquer le montant joué)
- Fixer une limite de temps et de fréquence
- Ne pas emprunter d'argent
- Noter les gains et les pertes

## Annexe B : Grille de correction du questionnaire sur les connaissances

---

<p>Nomme deux indices facilement visibles qui pourraient t'aider à savoir si un de tes amis ou de tes proches a un problème de jeu.</p>	<p>Indices permettant de repérer un problème de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intérêt marqué pour le jeu (parle souvent du jeu, enthousiasme, etc.)</li> <li>• Fréquence de jeu (joue beaucoup, joue de plus en plus, etc.)</li> <li>• Financement (sommes mises, emprunt, dettes, actes illégaux, etc.)</li> <li>• Biens ou argent apparaissent ou disparaissent</li> <li>• Négligence (besoins personnels, relations sociales, isolement, etc.)</li> <li>• Mensonge (sur les gains, les pertes, financement, se cache pour jouer, etc.)</li> <li>• Promesses (arrêt du jeu, etc.)</li> <li>• Sentiment de perte ou de vide lorsque ne joue pas</li> <li>• Préoccupation (nerfs à vif, stressé, tendu, facilement contrarié, etc.)</li> <li>• Problèmes familiaux</li> <li>• Distorsions cognitives</li> <li>• Idoles associées au jeu</li> <li>• Désir de se refaire</li> <li>• Réactions lorsque le jeu est abordé (évitement, irritabilité, etc.)</li> </ul>
<p>Nomme deux indices plus difficiles à repérer qui pourraient t'indiquer qu'un de tes proches a peut-être un problème de jeu.</p>	
<p>Nomme une ressource qui donne des informations sur le jeu chez les jeunes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CSSS-CLSC</li> <li>• Mise sur toi</li> <li>• SOS-Jeux, JAR</li> <li>• Université Mc Gill</li> <li>• gamtalk.org, gamparle.org</li> <li>• Maisons d'aides</li> <li>• Tel-Jeunes (1 pt)</li> <li>• Intervenant social (1 pt)</li> <li>• Gouvernement du Québec (1 pt)</li> <li>• Loto-Québec (1 pt)</li> </ul>

Annexe B : Grille de correction du questionnaire sur les connaissances

---

---

Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux joueurs.

- CQEPTJ
- CSSS-CLSC
- CRUV
- Mise sur toi
- SOS-Jeux, JAR
- Gamblers Anonymes
- Toutes autres ressources en lien avec le jeu
- Maison d'aide
- Intervenant social (1 pt)
- Tel-Aide (1 pt)
- Tel-Jeunes (1 pt)
- Gouvernement du Québec (1 pt)
- Loto-Québec (1 pt)

Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux proches des personnes ayant un problème de jeu.

- CSSS-CLSC
  - Le Passage
  - La Boussole
  - Mise sur toi
  - SOS-Jeux, JAR
  - Maisons d'aide
  - Toute autre ressource en lien avec le jeu
  - Tel-Aide (1 pt)
  - Tel-Jeunes (1 pt)
  - Intervenant social (1 pt)
  - Gouvernement du Québec
  - Loto-Québec (1 pt)
-

ANNEXE C

Questionnaire de sélection

Annexe C : Questionnaire de sélection

---

*« J'ai quelques questions à te poser afin de vérifier si tu réponds aux critères que nous recherchons chez nos participants. Mais avant de commencer, j'ai certaines informations à te donner pour vérifier si tu acceptes de répondre aux questions d'aujourd'hui. »*


1. L'étude a pour but d'évaluer si l'information contenue dans le site web permet aux utilisateurs d'améliorer leurs connaissances de la problématique du jeu et d'estimer la satisfaction des utilisateurs quant au contenu du site web.
2. Si tu réponds aux critères que nous recherchons, tu devras venir à nos bureaux de l'Université Laval afin de compléter ta participation à l'étude. Celle-ci implique de remplir deux courts questionnaires d'environ 15 minutes chacun. Un délai de 30 minutes est prévu entre les deux questionnaires. Pendant cette période, tu seras invité à naviguer sur le site web que nous évaluons ou encore invité à faire du travail personnel. Une fois ta participation terminée, tu recevras une compensation monétaire de 15 \$ pour compenser le temps que tu nous auras accordé.
3. Le questionnaire et l'appel d'aujourd'hui visent uniquement à vérifier si tu réponds aux critères que nous recherchons chez nos participants. Si tu réponds aux critères et que tu désires participer, les informations d'aujourd'hui seront conservées et utilisées pour décrire les participants. Par contre, si tu ne réponds pas aux critères, tes réponses d'aujourd'hui seront détruites.

Es-tu prêt à répondre aux questions d'aujourd'hui ? Ceci prendra entre 5 et 10 minutes ?

## Annexe C : Questionnaire de sélection

## Questionnaire sociodémographique

1) Âge : \_\_\_\_\_ ans.


 *Si la personne a moins de 18 ans ou plus de 25 ans, terminez l'entrevue en la remerciant et en lui mentionnant qu'elle ne répond pas aux critères que nous recherchons pour cette étude.*

2) Quel niveau de scolarité as-tu complété ? (Lire les choix de réponses)

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Primaire → Poser Q3    | <input type="checkbox"/> Bac. universitaire complété      |
| <input type="checkbox"/> Secondaire général                | <input type="checkbox"/> Maîtrise universitaire complétée |
| <input type="checkbox"/> Secondaire professionnel          | <input type="checkbox"/> Doctorat universitaire complété  |
| <input type="checkbox"/> Collège / CEGEP (DEC)             | <input type="checkbox"/> NSP                              |
| <input type="checkbox"/> Certificat universitaire complété | <input type="checkbox"/> Refus                            |


3) Dirais-tu que tu ... (Lire les choix de réponses)

- Es incapable de lire ?
- Es capable de lire, mais tu as de la difficulté ?
- N'as aucune difficulté en lecture

 *Si la personne se situe dans une des zones grises, lui mentionner qu'elle ne répond pas aux critères que nous recherchons pour cette étude, car celle-ci consiste à lire sur Internet et qu'il est donc possible qu'elle éprouve beaucoup de difficultés à compléter l'étude.*

4) Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence as-tu navigué sur Internet ? (Lire les choix de réponses)

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois             |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais              |

 *Si la personne répond « Jamais », terminez l'entrevue en lui mentionnant qu'elle ne répond pas aux critères que nous recherchons pour cette étude. Lui mentionner que l'étude consiste à naviguer sur Internet et qu'il est nécessaire d'être à l'aise avec ce médium.*

## Annexe C : Questionnaire de sélection

**Questionnaire sur la fréquence de jeu**

🔔 « Je vais maintenant te poser des questions sur tes habitudes de jeu.  
Comme il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, réponds  
simplement de ton mieux. »

🔔 La personne doit répondre au moins une fois dans les choix non-gris  
des questions 5 à 20 pour être retenue.

- 5) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu acheté des **billets de loteries de numéro** tels que le 6/49, le Super 7, le Banco, etc. ? (Lire les choix de réponses)

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois             |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                          |

- 6) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu acheté des « **gratteux** » ? (Lire les choix de réponses)

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois             |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                          |

- 7) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu joué aux **loteries sportives** (ex. : Mise-O-Jeu) ? (Lire les choix de réponses)

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois             |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                          |

## Annexe C : Questionnaire de sélection

8) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu acheté des **billets de tirage ou de levées de fonds** ? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

9) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu parié aux **courses de chevaux** dans les hippodromes ou dans les salons de pari ? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

10) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu joué au **bingo** pour gagner de l'argent ou des prix de valeurs ? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

11) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu joué aux **appareils de loteries vidéo** AILLEURS QU'AUX CASINOS (dans les brasseries, les bars ou hippodromes)? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

12) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu joué aux **machines à sous** dans un casino ? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

## Annexe C : Questionnaire de sélection

13) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu joué de l'argent aux **jeux de table** dans un casino (exemple : roulette, black jack, etc.) ? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

14) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu participé à des **paris sportifs**, des « **pools** » **sportifs** avec des amis ou des connaissances ? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

15) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu, joué au **poker pour de l'argent** ? (Ne pas compter Internet) (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

16) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu, joué aux **cartes pour de l'argent** ? (Ne pas compter le POKER) (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

17) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu, parié de l'argent sur les **jeux d'adresse** tels que le billard, les quilles, le golf ou les dards ? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

## Annexe C : Questionnaire de sélection

18) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu, parié de l'argent à des jeux de hasard et d'argent par le biais d'**Internet** ? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

19) Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu misé de l'argent sur les **marchés boursiers** en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « day trading » ? (Lire les choix de réponses)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

20) Au cours des 12 derniers mois, as-tu joué à des jeux de hasard et d'argent dont nous n'avons pas parlé ?

- Oui  Non

b) Si oui, lesquels ? \_\_\_\_\_

c) Combien de fois as-tu joué à ces activités au cours des 12 derniers mois ?

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Chaque jour              | <input type="checkbox"/> Quelques fois/mois                        |
| <input type="checkbox"/> Quelques fois/semaine    | <input checked="" type="checkbox"/> Quelques fois/12 derniers mois |
| <input type="checkbox"/> Environ une fois/semaine | <input checked="" type="checkbox"/> Jamais                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> NSP           | <input type="checkbox"/> Refus                                     |

*🔔 Si la personne a répondu dans les choix gris de Q5 à Q20, terminer l'entrevue en la remerciant et en lui mentionnant qu'elle ne répond pas aux critères que nous recherchons et lui rappeler que ses données seront détruites.*

*🔔 Continuez si elle a répondu au moins une fois dans les choix non-gris.*

Annexe C : Questionnaire de sélection

---

👤 « Voici qui termine mes questions pour aujourd'hui. Comme tu réponds aux critères que nous recherchons, je conserve ton nom et je te rappellerai bientôt pour te donner la date et l'heure de la rencontre. Acceptes-tu que nous conservions tes réponses d'aujourd'hui pour que nous les utilisions dans le cadre du projet de recherche ? »

Oui

Non

ANNEXE D

Formulaire de consentement  
« Groupe contrôle »

---

Annexe D : Formulaire de consentement (Groupe contrôle)

---

Chercheuse principale, Isabelle Giroux, professeur adjoint, École de psychologie, Université Laval, Qc, G1K 7P4, 418 656-2109.

Chargée de projet : Francine Ferland, professionnelle de recherche, École de psychologie, Université Laval, Qc, G1K 7P4, 418 56-5389.

Ce projet est financé par la Direction de la Santé Publique de la Capitale-Nationale

But de la recherche :

- Évaluer si l'information contenue dans le site web permet aux utilisateurs d'améliorer leurs connaissances de la problématique du jeu.
  - Estimer la satisfaction des utilisateurs quant au contenu du site web.
1. Votre participation à cette étude implique de remplir deux questionnaires papier qui portent sur les jeux de hasard et d'argent. La durée approximative pour compléter chacun des questionnaires est d'environ 15 minutes. Votre participation impliquera également de demeurer dans les bureaux du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) pour 30 minutes entre la complétion des deux questionnaires.
  2. Votre participation contribuera à évaluer et améliorer un site web visant à sensibiliser les jeunes et les jeunes adultes sur les jeux de hasard et d'argent. L'un des inconvénients possibles de votre participation à cette étude est d'accorder du temps pour répondre aux questionnaires. Il est également possible que vos réponses aux questionnaires vous amènent à prendre conscience de certains de vos comportements à risque concernant le jeu et que vous ressentiez un inconfort. C'est pour cette raison que nous vous remettons une liste de ressources une fois votre participation terminée.
  3. Toutes les informations que vous donnerez lors de cette étude seront traitées de manière confidentielle et anonyme. Un code numérique sera utilisé pour remplacer votre nom. De plus, toutes les informations pouvant vous identifier seront gardées sous clé dans un endroit réservé à cette fin. Tous les documents et les données seront détruits sept ans après la fin de l'étude. Seuls les responsables de la recherche et le personnel qui y travaille auront accès aux données brutes et seulement les résultats d'ensemble seront rapportés.
  4. Suite à votre participation, vous recevrez une compensation monétaire de 15 \$ qui visant à compenser vos frais de déplacement et le temps que vous accordez pour votre participation.
  5. Tout au long de votre participation, vous êtes libre de refuser de répondre à certaines questions et vous pouvez vous retirer en tout temps de l'étude, sans avoir à fournir de raison ni à subir de préjudices. Vous êtes également libre de refuser de participer à n'importe quelle étape de l'étude (lors de la complétion des questionnaires ou lors de la période d'attente).

Annexe D : Formulaire de consentement (Groupe contrôle)

---

Si vous avez des questions supplémentaires concernant ce projet, vous pouvez contacter Francine Ferland (chargée de projet) par téléphone (418 656-5389 / 1-866-677-5389) ou par courriel ([francine.ferland@psy.ulaval.ca](mailto:francine.ferland@psy.ulaval.ca)).

Je soussigné (e), \_\_\_\_\_ consens librement à participer au projet intitulé : « Évaluation d'un site web créé par la Direction de la Santé Publique de la Capitale-Nationale ». J'ai pris connaissance du formulaire de consentement et je comprends le but, la nature, les avantages et les inconvénients du projet. Je suis satisfait (e) des explications, des précisions et réponses que j'ai reçues quant à ma participation à ce projet.

Lu et signé le : \_\_\_\_\_ à \_\_\_\_\_  
(Jour/Mois/Année) (Ville)

Signature du (de la) participant(e) : \_\_\_\_\_

Signature du chercheur ou de son représentant : \_\_\_\_\_

Toute plainte ou critique relativement à ce projet pourra être adressée, en toute confidentialité, au bureau de l'Ombudsman de l'Université Laval dont les coordonnées sont les suivantes :

Pavillon Alphonse-Desjardins, Bureau 3320  
Université Laval  
Québec (Qc)  
G1K 7P4  
Renseignements – Secrétariat : (418) 656-3081  
Télécopieur : (418) 656-3846  
Courriel : [info@ombudsman.ulaval.ca](mailto:info@ombudsman.ulaval.ca)

ANNEXE E

Formulaire de consentement  
« Groupe expérimental »

---

Annexe E : Formulaire de consentement (Groupe expérimental)

---

Chercheuse principale, Isabelle Giroux, professeur adjoint, École de psychologie, Université Laval, Qc, G1K 7P4, 418 656-2109.

Chargée de projet : Francine Ferland, professionnelle de recherche, École de psychologie, Université Laval, Qc, G1K 7P4, 418 656-5389.

Ce projet est financé par la Direction de la Santé Publique de la Capitale-Nationale

But de la recherche :

- Évaluer si l'information contenue dans le site web permet aux utilisateurs d'améliorer leurs connaissances de la problématique du jeu.
  - Estimer la satisfaction des utilisateurs quant au contenu du site web.
1. Votre participation à cette étude implique de remplir deux questionnaires papier qui portent sur les jeux de hasard et d'argent. La durée approximative pour compléter chacun des questionnaires est d'environ 15 minutes. Votre participation impliquera également de naviguer pendant 30 minutes sur le site web créé par la Direction de la Santé publique de la Capitale-Nationale.
  2. Votre participation contribuera à évaluer et améliorer le site web visant à sensibiliser les jeunes et les jeunes adultes sur les jeux de hasard et d'argent. L'un des inconvénients possibles de votre participation à cette étude est d'accorder du temps pour naviguer sur le site web, de même que pour répondre aux questionnaires. Il est également possible que vos réponses aux questionnaires et les informations que vous retrouverez dans le site web vous amènent à prendre conscience de certains de vos comportements à risque concernant le jeu et que vous ressentiez un inconfort. C'est pour cette raison que nous vous remettrons une liste de ressources une fois votre participation terminée.
  3. Toutes les informations que vous donnerez lors de cette étude seront traitées de manière confidentielle et anonyme. Un code numérique sera utilisé pour remplacer votre nom. De plus, toutes les informations pouvant vous identifier seront gardées sous clé dans un endroit réservé à cette fin. Tous les documents et les données seront détruits sept ans après la fin de l'étude. Seuls les responsables de la recherche et le personnel qui y travaille auront accès aux données brutes et seulement les résultats d'ensemble seront rapportés.
  4. Suite à votre participation, vous recevrez une compensation monétaire de 15 \$ visant à compenser vos frais de déplacement et le temps que vous accordez pour votre participation.

Annexe E : Formulaire de consentement (Groupe expérimental)

---

5. Tout au long de votre participation, vous êtes libre de refuser de répondre à certaines questions et de vous retirer en tout temps de l'étude, sans avoir à fournir de raison ni à subir de préjudices. Vous êtes également libre de refuser de participer à n'importe quelle étape de l'étude (lors de la complétion des questionnaires ou lors de la navigation sur le site web).

Si vous avez des questions supplémentaires concernant ce projet, vous pouvez contacter Francine Ferland (chargée de projet) par téléphone (418 656-5389 / 1-866-677-5389) ou par courriel ([francine.ferland@psy.ulaval.ca](mailto:francine.ferland@psy.ulaval.ca)).

Je soussigné (e), \_\_\_\_\_ consens librement à participer au projet intitulé : « Évaluation d'un site web créé par la Direction de la Santé Publique de la Capitale-Nationale ». J'ai pris connaissance du formulaire de consentement et je comprends le but, la nature, les avantages et les inconvénients du projet. Je suis satisfait (e) des explications, des précisions et réponses que j'ai reçues quant à ma participation à ce projet.

Lu et signé le : \_\_\_\_\_ à \_\_\_\_\_  
(Jour/Mois/Année) (Ville)

Signature du (de la) participant (e) : \_\_\_\_\_

Signature du chercheur ou de son représentant : \_\_\_\_\_

Toute plainte ou critique relativement à ce projet pourra être adressée, en toute confidentialité, au bureau de l'Ombudsman de l'Université Laval dont les coordonnées sont les suivantes :

Pavillon Alphonse-Desjardins, Bureau 3320  
Université Laval  
Québec (Qc)  
G1K 7P4  
Renseignements – Secrétariat : (418) 656-3081  
Télécopieur : (418) 656-3846  
Courriel : [info@ombudsman.ulaval.ca](mailto:info@ombudsman.ulaval.ca)

ANNEXE F

Questionnaire de la période préexpérimentale

Inclut des variables sociodémographiques, l'ampleur des habitudes de jeu, les mythes et réalités  
et les connaissances

## Annexe F : Questionnaire de la période préexpérimentale

**Questionnaire sociodémographique**

- 1) Quelle est ta date de naissance ?   /   /      
JJ / MM / AAAA
- 2) Où es-tu né ?  Au Québec  
 Autre province canadienne : \_\_\_\_\_  
 Autre pays : \_\_\_\_\_
- 3) Quelle est ta langue maternelle ?  Français  Anglais  
 Autre : \_\_\_\_\_
- 4) Quelle était ton **occupation principale** au cours des 6 derniers mois (celle qui occupait plus de la moitié du temps) ?  
 Travail à temps plein  Étudiant à temps plein  
 Autre : \_\_\_\_\_

**Questionnaire sur les habitudes de jeu**

- 5) Lorsque tu as joué au cours des 6 derniers mois, combien de fois es-tu retourné jouer pour te refaire, c'est-à-dire essayer de regagner l'argent perdu auparavant ?  
 Jamais  La plupart du temps  
 Quelques fois  À chaque fois
- 6) Au cours des 6 derniers mois, as-tu affirmé avoir gagné de l'argent alors qu'en fait tu en avais perdu ?  
 Oui ➔ Va à Q6b  Non ➔ Va à Q7
- 6b) Est-ce que tu l'as affirmé... ?  À chaque fois  
 Une fois sur deux  
 Moins d'une fois sur deux
- 7) Au cours des 6 derniers mois, as-tu joué ou parié plus que tu en avais l'intention ?  
 Oui  Non

Annexe F : Questionnaire de la période préexpérimentale

---

- 8) Au cours des 6 derniers mois, est-ce que des personnes ont critiqué tes habitudes de jeu ?
- Oui  Non
- 9) Au cours des 6 derniers mois, t'es-tu senti coupable à cause de la façon dont tu joues ou à cause de ce qui se produit lorsque tu joues ?
- Oui  Non
- 10) Au cours des 6 derniers mois, as-tu envisagé d'arrêter de jouer tout en pensant que tu en étais incapable ?
- Oui  Non
- 11) Au cours des 6 derniers mois, as-tu caché des billets de loterie, de l'argent de jeu ou d'autres signes (de jeu) loin de ton/ta conjoint (e), tes enfants ou d'autres personnes importantes dans ta vie ?
- Oui  Non
- 12) Au cours des 6 derniers mois, t'es-tu disputé avec des personnes vivant avec toi à propos de la manière dont tu gères ton argent ?
- Oui ◀ Va à Q12b  Non ◀ Va à Q13
- 12b) Est-ce que ces disputes concernaient tes habitudes de jeu ?  Oui  
 Non
- 13) Au cours des 6 derniers mois, t'es-tu absenté du travail ou de l'école à cause du jeu ?
- Oui  Non
- 14) Au cours des 6 derniers mois, as-tu emprunté de l'argent pour jouer ou payer des dettes de jeu ?
- Oui ◀ Va à Q14b  Non ◀ Va à Q15

## Annexe F : Questionnaire de la période préexpérimentale

14b) D'où provenait cet argent ? (Fais un ✓ à toutes les réponses qui correspondent à ta situation)

- De ton budget familial .....
- De ton/ta conjoint (e) .....
- D'autres membres de ta famille/belle-famille .....
- De banques, sociétés de crédit ou institutions de prêts .....
- De cartes de crédit .....
- De prêts usuriers .....
- De la vente d'actions, de bons d'épargne ou d'autres valeurs .....
- De la vente de propriétés personnelles ou de familiales .....
- En faisant des faux chèques .....
- Tu as (ou as eu) une marge de crédit avec un preneur aux livres « bookmaker » .....
- Tu as (ou as eu) une marge de crédit avec un casino .....

15) Au cours des 6 derniers mois, as-tu emprunté de l'argent que tu n'as pas remboursé à cause de ton jeu ?

Oui

Non

16) Au cours des 6 derniers mois, as-tu déjà pensé avoir un problème de jeu ?

Oui, il y a quelques mois, mais pas actuellement

Oui, je crois avoir un problème de jeu

Non

### Questionnaire sur les mythes et réalités

🗨 « Pour les prochaines questions, lis chacun des énoncés suivants et utilise l'échelle pour indiquer jusqu'à quel point tu crois qu'il s'agit d'un mythe ou d'une réalité. »

17 a) Les jeux de hasard et d'argent sont une façon facile de faire de l'argent.

Mythe

Réalité

--- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

## Annexe F : Questionnaire de la période préexpérimentale

- b) Certains jeux de hasard et d'argent sont plus payants que d'autres.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- c) L'important pour devenir un bon joueur est de pratiquer.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- d) Ce n'est pas grave si je perds en jouant puisque je finirai par gagner.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- e) Tout le monde peut devenir un joueur de poker professionnel.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- f) Si je joue sur plus d'une machine ou sur plus d'une table de poker en même temps, j'ai plus de chance de gagner.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- g) Peu de jeunes développent des problèmes de jeu.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- h) Si je connais bien les règles du Poker, ça me permet d'augmenter mes chances de remporter la partie.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

Annexe F : Questionnaire de la période préexpérimentale

---

**Questionnaire sur les connaissances**

🧠 « Pour les prochaines questions, réponds au meilleur de ta connaissance. »

18) Nomme deux questions que quelqu'un peut se poser pour vérifier si il/elle est toujours en contrôle de ses habitudes de jeu.

→ Question 1 : \_\_\_\_\_

→ Question 2 : \_\_\_\_\_

19) Nomme deux trucs qui peuvent aider à rester attentif à notre participation au jeu.

→ Truc 1 : \_\_\_\_\_

→ Truc 2 : \_\_\_\_\_

20) Nomme deux indices facilement visibles qui pourraient t'aider à savoir si un de tes amis ou de tes proches a un problème de jeu.

→ Indice 1 : \_\_\_\_\_

→ Indice 2 : \_\_\_\_\_

21) Nomme deux indices plus difficiles à repérer qui pourraient t'indiquer qu'un de tes proches a peut-être un problème de jeu.

→ Indice 1 : \_\_\_\_\_

→ Indice 2 : \_\_\_\_\_

Annexe F : Questionnaire de la période préexpérimentale

---

22) Nomme deux conditions à privilégier pour faciliter la discussion avec un proche dont les habitudes de jeu nous préoccupent.

→ Condition 1 : \_\_\_\_\_

→ Condition 2 : \_\_\_\_\_

23) Quand on vient en aide à un proche qui a un problème de jeu, il faut aussi se protéger. Nomme une façon de se protéger soi-même quand on désire aider un proche qui a un problème de jeu.

→ Façon 1 : \_\_\_\_\_

24) Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux joueurs.

→ Ressource 1 : \_\_\_\_\_

25) Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux proches des personnes ayant un problème de jeu.

→ Ressource 1 : \_\_\_\_\_

26) Nomme une ressource qui donne des informations sur le jeu chez les jeunes.

→ Ressource 1 : \_\_\_\_\_

**Merci beaucoup. Remets ce questionnaire à la responsable. Elle t'expliquera la prochaine étape à suivre. Un autre questionnaire suivra dans 30 minutes.**

## ANNEXE G

Questionnaire du groupe contrôle pour la période postexpérimentale  
Inclut les mythes et réalités, les connaissances et les attentes face à un site web

## Annexe G : Questionnaire postexpérimentale (Groupe contrôle)

**Questionnaire sur les mythes et réalités**

🗨 « Pour les prochaines questions, lis chacun des énoncés suivants et utilise l'échelle pour indiquer jusqu'à quel point tu crois qu'il s'agit d'un mythe ou d'une réalité. »

- 1) a) Tout le monde peut devenir un joueur de poker professionnel.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- b) Certains jeux de hasard et d'argent sont plus payants que d'autres.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- c) Peu de jeunes développent des problèmes de jeu.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- d) Si je joue sur plus d'une machine ou sur plus d'une table de poker en même temps, j'ai plus de chance de gagner.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- e) L'important pour devenir un bon joueur est de pratiquer.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- f) Ce n'est pas grave si je perds en jouant puisque je finirai par gagner.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

## Annexe G : Questionnaire postexpérimentale (Groupe contrôle)

- g) Si je connais bien les règles du Poker, ça me permet d'augmenter mes chances de remporter la partie.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- h) Les jeux de hasard et d'argent sont une façon facile de faire de l'argent.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

### Questionnaire sur les connaissances

🗨 « Pour les prochaines questions, réponds au meilleur de ta connaissance. »

- 2) Nomme deux questions que quelqu'un peut se poser pour vérifier si il/elle est toujours en contrôle de ses habitudes de jeu.

→ Question 1 : \_\_\_\_\_

→ Question 2 : \_\_\_\_\_

- 3) Nomme deux trucs qui peuvent aider à rester attentif à notre participation au jeu.

→ Truc 1 : \_\_\_\_\_

→ Truc 2 : \_\_\_\_\_

- 4) Nomme deux indices facilement visibles qui pourraient t'aider à savoir si un de tes amis ou de tes proches a un problème de jeu.

→ Indice 1 : \_ \_\_\_\_\_

→ Indice 2 : \_ \_\_\_\_\_

## Annexe G : Questionnaire postexpérimentale (Groupe contrôle)

- 5) Nomme deux indices plus difficiles à repérer qui pourraient t'indiquer qu'un de tes proches a peut-être un problème de jeu.

→ Indice 1 : \_

→ Indice 2 : \_

- 6) Nomme deux conditions à privilégier pour faciliter la discussion avec un proche dont les habitudes de jeu nous préoccupent.

→ Condition 1 : \_\_\_\_\_

→ Condition 2 : \_\_\_\_\_

- 7) Quand on vient en aide à un proche qui a un problème de jeu, il faut aussi se protéger. Nomme une façon de se protéger soi-même quand on désire aider un proche qui a un problème de jeu.

→ Façon : \_\_\_\_\_

- 8) Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux joueurs.

→ Ressource : \_\_\_\_\_

- 9) Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux proches des personnes ayant un problème de jeu.

→ Ressource 1 : \_\_\_\_\_

Annexe G : Questionnaire postexpérimentale (Groupe contrôle)

---

**Questionnaire sur les attentes face à un site web**

Quel genre d'information aimerais-tu retrouver dans un site web traitant des jeux de hasard et d'argent?

---

---

---

---

## ANNEXE H

Questionnaire du groupe expérimental pour la période postexpérimentale  
Inclut les mythes et réalités, les connaissances et la satisfaction envers le site web

## Annexe H : Questionnaire postexpérimental (Groupe expérimental)

**Questionnaire sur les mythes et réalités**

🗨️ « Pour les prochaines questions, lis chacun des énoncés suivants et utilise l'échelle pour indiquer jusqu'à quel point tu crois qu'il s'agit d'un mythe ou d'une réalité. »

- 1) a) Tout le monde peut devenir un joueur de poker professionnel.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- b) Certains jeux de hasard et d'argent sont plus payants que d'autres.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- c) Peu de jeunes développent des problèmes de jeu.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- d) Si je joue sur plus d'une machine ou sur plus d'une table de poker en même temps, j'ai plus de chance de gagner.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- e) L'important pour devenir un bon joueur est de pratiquer.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- f) Ce n'est pas grave si je perds en jouant puisque je finirai par gagner.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

## Annexe H : Questionnaire postexpérimentale (Groupe expérimental)

- g) Si je connais bien les règles du Poker, ça me permet d'augmenter mes chances de remporter la partie.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

- h) Les jeux de hasard et d'argent sont une façon facile de faire de l'argent.

Mythe Réalité  
 --- 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 --

### Questionnaire sur les connaissances

🗨 « Pour les prochaines questions, réponds au meilleur de ta connaissance. »

- 2) Nomme deux questions que quelqu'un peut se poser pour vérifier si il/elle est toujours en contrôle de ses habitudes de jeu.

→ Question 1 : \_\_\_\_\_

→ Question 2 : \_\_\_\_\_

- 3) Nomme deux trucs qui peuvent aider à rester attentif à notre participation au jeu.

→ Truc 1 : \_\_\_\_\_

→ Truc 2 : \_\_\_\_\_

- 4) Nomme deux indices facilement visibles qui pourraient t'aider à savoir si un de tes amis ou de tes proches a un problème de jeu.

→ Indice 1 : \_

→ Indice 2 : \_

Annexe H : Questionnaire postexpérimentale (Groupe expérimental)

---

- 5) Nomme deux indices plus difficiles à repérer qui pourraient t'indiquer qu'un de tes proches a peut-être un problème de jeu.

→ Indice 1 : \_

→ Indice 2 : \_

- 6) Nomme deux conditions à privilégier pour faciliter la discussion avec un proche dont les habitudes de jeu nous préoccupent.

→ Condition 1 : \_\_\_\_\_

→ Condition 2 : \_\_\_\_\_

- 7) Quand on vient en aide à un proche qui a un problème de jeu, il faut aussi se protéger. Nomme une façon de se protéger soi-même quand on désire aider un proche qui a un problème de jeu.

→ Façon : \_\_\_\_\_

- 8) Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux joueurs.

→ Ressource : \_\_\_\_\_

- 9) Nomme une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux proches des personnes ayant un problème de jeu.

→ Ressource 1 : \_\_\_\_\_

## Annexe H : Questionnaire postexpérimentale (Groupe expérimental)

**Questionnaire sur l'appréciation du site web**

1) Jusqu'à quel point as-tu aimé l'aspect visuel du site web ?

Je ne l'ai pas du tout aimé	Je l'ai un peu aimé	Je l'ai moyennement aimé	Je l'ai aimé	Je l'ai énormément aimé
1	2	3	4	5

2) Jusqu'à quel point as-tu trouvé qu'il était facile de naviguer sur le site web ?

Ce n'était pas du tout facile		C'était assez facile		C'était très facile
1	2	3	4	5

b) Peux-tu expliquer ta réponse : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3) Jusqu'à quel point trouves-tu que les informations contenues dans le site web sont utiles ?

Pas du tout utile		Assez utile		Très utile
1	2	3	4	5

4) Coche les sections du site web que tu as trouvé les plus intéressantes.

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Mythes et réalités             | <input type="checkbox"/> Auto-évaluation pour le joueur |
| <input type="checkbox"/> Jeu d'équilibre pour le joueur | <input type="checkbox"/> Aider un joueur                |
| <input type="checkbox"/> Jeu d'équilibre pour le proche | <input type="checkbox"/> Les ressources                 |

Annexe H : Questionnaire postexpérimentale (Groupe expérimental)

---

5) Coche les sections du site web que tu as trouvé les plus utiles.

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Mythes et réalités             | <input type="checkbox"/> Auto-évaluation pour le joueur |
| <input type="checkbox"/> Jeu d'équilibre pour le joueur | <input type="checkbox"/> Aider un joueur                |
| <input type="checkbox"/> Jeu d'équilibre pour le proche | <input type="checkbox"/> Les ressources                 |

b) Pourquoi as-tu trouvé que ces sections sont utiles? \_\_\_\_\_

---

---

---

6) Est-ce qu'il y a des éléments ou des informations qui n'étaient pas présents dans le site Web, mais que tu aurais aimé y retrouver ? Peux-tu expliquer pourquoi ?

---

---

---

---

---

7) Aimerais-tu revisiter ce site web quand il sera en ligne ?  Oui  Non

b) Peux-tu expliquer pourquoi ? \_\_\_\_\_

---

---

---

8) Recommanderais-tu à vos amis et à tes proches de visiter ce site web ?

Oui  Non

b) Peux-tu expliquer pourquoi ? \_\_\_\_\_

---

---

---

Annexe H : Questionnaire postexpérimentale (Groupe expérimental)

---

9) As-tu des suggestions qui pourraient nous aider à améliorer le site web ? \_\_\_\_\_

---

---

---

10) As-tu d'autres commentaires concernant le site web ou ta participation à cette étude ? \_\_\_\_

---

---