



Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Internet au carrefour du divertissement des jeunes : interrelations entre la cyberdépendance et les jeux de hasard et d'argent (projet WebAdo)

Chercheuse principale

Magali Dufour

Université du Québec à Montréal et Université de Sherbrooke

Cochercheurs

Mathieu Goyette, Université Sherbrooke

Joël Tremblay, Université du Québec à Trois-Rivières

Yasser Khazaal, Université de Genève

Natacha Brunelle, Université du Québec à Trois-Rivières

Marie-Marthe Cousineau, Université de Montréal

Assistants et professionnels de recherche ayant contribué au rapport

Andrée-Anne Légaré, Université de Sherbrooke

Gabrielle St-Arnaud, Université de Sherbrooke

Lily Trudeau-Guévin, Université de Sherbrooke

Allison Pellerin, UQTR

Alexandra Richard, UQTR

Établissement gestionnaire de la subvention

Université de Sherbrooke

Numéro du projet de recherche

2015-JU-180126

Titre de l'Action concertée

Programme de recherche sur les Impacts socioéconomiques des Jeux de hasard et d'argent

Partenaires de l'Action concertée

Le Ministère de la Santé et des Services Sociaux (MSSS)

et le Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC)

TABLE DES MATIÈRES

Partie A – Contexte de la recherche.....	4
Problématique.....	4
Participation aux JHA et activités sur internet.....	5
Le jeu pathologique et l'utilisation problématique d'internet.....	7
Outils de détection UPI.....	9
Objectifs.....	10
Partie B – Pistes de solution en lien avec les résultats, retombées et implications des travaux.....	11
Partie C – Méthodologie.....	15
Partie D – Résultats.....	17
Grille d'évaluation WebAdo.....	17
Caractéristiques psychométriques de la grille d'évaluation WebAdo.....	18
Participants.....	18
Concordance IAT et grille d'évaluation WebAdo.....	19
Interrelations entre les jeux de hasard et d'argent et l'internet.....	19
Motivations de participation aux jeux de hasard et d'argent et aux jeux vidéo ou aux activités sur Internet.....	21
Ressemblances perçues entre les JHA et les jeux vidéo.....	22
Le plaisir et le divertissement.....	22
Le thrill.....	22
Accomplissement et gratification.....	23
Structure du jeu.....	23

Coûts, conséquences et potentiel addictif.....	23
Différences perçues entre les JHA et les jeux vidéo.....	24
Gains.....	24
Importance des coûts.....	25
Gravité des conséquences.....	25
L'interinfluence entre la participation aux jeux vidéo et aux JHA.....	26
Absence de relation entre les activités.....	27
Le gaming protégeant de l'engagement des JHA.....	27
Le gaming augmentant le potentiel d'engagement dans les activités de JHA.....	28
Partie E – Courte Bibliographie.....	29
Appendice A	32
Entrevue WebAdo.....	32
Appendice B	
Bibliographie Complète.....	75

RAPPORT SCIENTIFIQUE

PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE

Problématique

L'accessibilité grandissante d'Internet, facilitée par la démocratisation des plateformes technologiques au courant des dernières années, a engendré des transformations importantes dans le domaine du divertissement. Notamment, les technologies mobiles constituent une plateforme de plus en plus favorable à la diffusion des jeux de hasard et d'argent (JHA) (Floros, Siomos, Fisoun & Geroukalis, 2013; Derevensky & Gupta, 2007) induisant la possibilité d'une interrelation entre les activités en ligne et les JHA. Entre autres, l'accès aux JHA se diversifie désormais par le biais des réseaux sociaux, des jeux vidéo en ligne ou des téléphones mobiles, de sorte que l'on retrouve aujourd'hui des situations de JHA à travers certains jeux en ligne (Floros et al., 2013). Ce phénomène, la "gamblifcation", réfère à l'utilisation de mécanismes habituellement retrouvés dans les jeux de hasard et d'argent dans un contexte autre que ceux-ci, notamment dans les jeux vidéo (King, Gainsbury, Delfabbro, Hing, & Abarbanel, 2015). Cette gamblifcation des jeux vidéo soulève plusieurs questionnements quant aux conséquences rattachées à cette interrelation entre les JHA et les activités en ligne, notamment en ce qui concerne les populations vulnérables, tels les adolescents et jeunes adultes qui passent une proportion importante de leur temps libre en ligne (Holtz & Appel, 2011).

L'interrelation entre les JHA et les activités en ligne, dont les jeux vidéo, est à l'origine d'un second phénomène susceptible de favoriser la participation aux JHA, la "*gamification*" des jeux de hasard et d'argent (Fisher & Griffiths, 1995; Johansson & Goëtestam, 2004; Macey et al., 2018)). La gamification consiste à appliquer les techniques de motivation des jeux vidéo, soit les points, niveaux, missions,

RAPPORT SCIENTIFIQUE

compétitions ou augmentation du statut, à d'autres domaines que les jeux, dans le cas présent, à l'interface des JHA. Cette gamification a pour objectif de rendre les JHA davantage attrayants et ludiques.

En dépit de la reconnaissance de ces deux phénomènes issus des interrelations entre les JHA et l'internet, la littérature tend à traiter les JHA et l'utilisation Internet comme deux activités distinctes, occultant ainsi la possibilité d'étudier plus en détail les manifestations de ces interrelations et les conséquences y étant associées. Ce faisant, les connaissances par rapport aux perceptions qu'ont les utilisateurs d'Internet ou des JHA quant aux interrelations entre ces activités demeurent peu documentées. De manière similaire, la présence d'une interrelation entre les formes "problématiques" de ces activités, à savoir le jeu d'argent pathologique et l'utilisation problématique d'Internet (UPI), demeure incertaine selon les données de la littérature scientifique. Considérant les frontières perméables entre les JHA et l'utilisation d'Internet, et l'augmentation des préoccupations envers l'accroissement du temps passé en ligne ainsi que la présence d'UPI chez les adolescents, il apparaît essentiel de s'intéresser aux relations possibles entre les JHA et l'utilisation d'Internet et ultimement aux conséquences potentielles de ces interrelations.

Participation aux JHA et activités sur internet

La recension de la littérature a permis d'identifier une vingtaine d'études s'étant intéressées au lien qui existe entre la participation à des JHA et à l'utilisation d'Internet. Parmi celles-ci, une quinzaine visent à identifier les facteurs communs entre ces activités ainsi que chez les personnes s'adonnant aux jeux vidéo ou aux

RAPPORT SCIENTIFIQUE

JHA (Müller, Dreirer, Beutel & Wölfling, 2016), et l'intelligence émotionnelle (Maddi, Erwin, Carmody, Villarreal, White, & Gundersen, 2013).

Pour leur part, d'autres études adressant les interrelations visaient plutôt à vérifier si la participation à l'une ou l'autre de ses activités est susceptible d'influencer la participation à l'autre activité (McBride, 2016; Forrest, King & Delfabbro, 2016; Macey & Hamrai, 2018; Delfabbro, King, Lambos & Puglies, 2009; Giotakos, et al., 2017; Wood, Gupta, Derevensky & Griffiths, 2004; Tsitsika, Critselis, Janikian, Kormas & Kafetzis, 2011; Cristelis et al., 2013; Baggio, Gainsbury, Berchtold & Iglesias, 2016; Dowling & Brown, 2010; Yau et al., 2014). De ces onze études étudiant directement le lien entre les deux activités, neuf concluent que la participation à l'une d'entre elles prédit la participation à l'autre. Quatre de ces études concluent que la participation à des JHA prédit la participation aux jeux vidéo (Wood et al., 2004; Delfabbro et al., 2016; Tsitsika et al., 2011 & Cristelis et al., 2013). Deux autres études rapportent la présence d'une corrélation entre les deux activités, sans préciser la direction du lien (Yau et al., 2014; Baggio et al., 2016). Deux études ne trouvent aucune corrélation significative entre les deux activités (Forrest et al., 2016; Dowling et al., 2010) et une d'entre elles trouve une corrélation négative entre la participation aux jeux vidéo et aux JHA (Macey et al., 2018).

Bref, la majorité de ces études permettent de constater une corrélation positive entre la participation aux JHA et l'utilisation d'Internet ou de jeux vidéo. À titre d'exemple, McBride et Derevensky (2016) concluent que, chez une population de 1276 étudiants au niveau collégial du Québec, ceux qui jouent à des jeux vidéo ont également plus de chance de jouer également à des JHA. Wood et ses collègues (2004) rapportent pour leur part que les jeunes qui participent à des JHA au moins

RAPPORT SCIENTIFIQUE

une fois par semaine ont plus de chance de jouer régulièrement aux jeux vidéo comparativement aux jeunes qui ne prennent pas part à des JHA. Toutefois, d'autres études n'observent pas ce lien entre le gaming et les JHA. C'est notamment le cas de l'étude de King, Ejova et Delfabbro (2012) qui indique que les personnes s'adonnant de manière régulière aux jeux vidéo rapportent des taux de participation très bas aux jeux de hasard et d'argent en Australie. Ces quelques résultats contradictoires soulignent l'importance de mieux comprendre les liens entre les JHA et le gaming. De plus, il s'avère important d'aller au-delà des corrélations pour mieux comprendre pourquoi ces liens existent-ils. Des études supplémentaires, notamment des études présentant des données qualitatives permettant de contextualiser et d'enrichir la compréhension de cette interrelation apparaissent nécessaires.

Le jeu pathologique et l'utilisation problématique d'Internet

En ce qui concerne les formes problématiques des activités en ligne ou de la participation aux JHA, il semble que la communauté scientifique ait peu tenté d'étudier conjointement le jeu d'argent pathologique et l'UPI. Parmi les données recensées, il est d'abord possible de relever la présence de similarités au niveau conceptuel entre ces deux problématiques. En effet, celles-ci partageraient des profils neurobiologiques et psychologiques similaires, notamment en ce qui concerne la stimulation du circuit de la récompense tant chez les joueurs pathologiques que chez les personnes souffrant d'UPI (Weinstein et al., 2010; Ko et al. 2009; King, Delfabbro et Griffiths, 2011).

Également, les études recensées indiquent la présence d'une relation entre la présence d'UPI et la présence de jeu d'argent pathologique. Ainsi, Yau et ses

RAPPORT SCIENTIFIQUE

collègues (2014) décrivent un lien entre la sévérité de l'UPI et celle du problème de jeu chez une population de 1884 élèves de niveau secondaire du Connecticut. Dans une étude menée auprès de 526 adolescents grecs de niveau secondaire, Tsitsika et ses collègues (2011) ont pour leur part constaté que ceux jouant à des JHA sur Internet ont un score moyen à l'*Internet Addiction Test* (IAT) plus élevé. Tsitsika et ses collègues (2011) constatent en fait que le plus grand facteur de risque pour le développement de l'UPI serait la participation à des JHA en ligne. Ces résultats sont corroborés par Baggio, Gainsbury, Berchtold et Iglesias (2016) dans une étude à grande échelle en Europe comprenant 27 402 adolescents français et 3134 adolescents suisses. Ils recensent une corrélation plus élevée entre l'UPI et le jeu pathologique chez les joueurs de JHA en ligne.

Ainsi, selon ces études, une relation existerait entre les habitudes d'utilisation d'internet problématiques ainsi que le jeu d'argent pathologique. De manière similaire aux études adressant la relation entre les formes non problématiques des jeux vidéo et des JHA, il apparaît qu'il n'y a pas de consensus sur la direction de la relation. En effet, certaines études révèlent une relation opposée ou une encore l'absence de relation entre le jeu d'argent pathologique et l'UPI, telle l'étude de Macey et Hamari (2018) qui indique une corrélation négative entre ces pathologies auprès d'un échantillon de 869 joueurs de jeux vidéo.

Alors que les études menées jusqu'à présent ne s'entendent pas sur la nature et sur la direction des liens entre les JHA et l'utilisation d'Internet, il entend de préciser comment ces deux formes de divertissement peuvent être liées et comment leurs caractéristiques communes. Tel que mentionné précédemment, il conviendrait de réaliser des études aux devis qualitatifs qui permettraient une contextualisation

RAPPORT SCIENTIFIQUE

des données en plus d'apporter une richesse dans la compréhension de cette interrelation.

En dépit du fait que l'acquisition de connaissances à cet effet, notamment en vue d'élaborer des stratégies de prévention et de soins pour les problématiques associées, apparaisse nécessaire, l'absence de nomenclature commune et d'instruments de mesure reconnus et validés cliniquement pour l'évaluation de l'UPI se présente comme un obstacle à la poursuite des travaux de recherche en ce sens.

Les outils de détection de l'UPI

Bien que les impacts associés à une utilisation excessive d'Internet soient aujourd'hui mieux connus et documentés, il n'y a pas à l'heure actuelle de conceptualisation claire et universelle qualifiant une utilisation d'Internet qui dévie de la trajectoire normative (Hinich, 2011; Chakraborty et al., 2011; Czincz & Hechanova, 2009). « Addiction à Internet », « cyberdépendance », « utilisation problématique d'Internet » ou « dépendance à Internet » sont autant de termes employés dans la littérature pour témoigner de ce phénomène en émergence.

En l'absence d'un consensus, il devient difficile d'appréhender et d'opérationnaliser adéquatement ce phénomène (Hinich, 2011; Weinstein et al., 2010; Watson, 2005), et cela se manifeste notamment sur le plan de la détection et de l'évaluation de cette condition. À ce propos, une recension de la littérature sur les instruments de mesure de l'UPI répertorie plus de 44 instruments différents dont les qualités psychométriques varient grandement (Laconi, Rodgers et Chabrol, 2014). Ces tests sont pour la plupart élaborés à partir de cadres théoriques différents et s'appuient sur des conceptualisations de l'UPI variables. Ce faisant, il apparaît quasi impossible

RAPPORT SCIENTIFIQUE

de valider si les problématiques détectées chez certaines personnes atteignent le seuil clinique. Ce constat, comme le soulignent Billieux, Schimmenti, Khazaal, Maurage et Heeren (2015), appelle à la prudence quant au fait de «surpathologiser» une utilisation d'Internet pouvant s'avérer tout à fait régulière dans le contexte social actuel, surtout chez les plus jeunes. Inversement, il est incertain que les instruments de mesure utilisés soient suffisamment sensibles pour détecter la problématique chez les personnes souffrant d'UPI, impliquant le risque d'ignorer une pathologie susceptible de mener à des difficultés significatives chez la personne atteinte. L'absence de mesure étalon (*gold standard*) pour évaluer l'UPI a des répercussions importantes sur le développement des connaissances scientifiques, mais également sur le plan de la pratique clinique (Janikian, 2013; Widyanto, Griffiths & Brunsten, 2011). Ces éléments témoignent de l'importance de développer un outil d'évaluation de l'UPI dont la spécificité et la sensibilité soient validées empiriquement et cliniquement.

Objectifs

Ainsi, la présente étude entend répondre à certaines des interrogations soulevées ci-haut. Dans un premier temps, l'étude vise à étayer les connaissances sur les liens unissant les habitudes de JHA, les habitudes d'utilisation de jeux vidéo et la présence d'habitudes problématiques d'utilisation d'Internet chez les jeunes. De plus, l'étude aspire à comprendre les motivations associées aux habitudes de JHA et à l'utilisation problématique des jeux vidéo, décrire les similarités et différences entre ces activités.

RAPPORT SCIENTIFIQUE

Dans un second temps, l'étude vise à déterminer les qualités psychométriques de l'Internet Addiction Test (IAT), l'un des questionnaires d'évaluation de la cyberdépendance le plus répandu et utilisé, en le comparant à une évaluation clinique de la cyberdépendance créée en consultation avec des experts du domaine aux fins du projet de recherche. Ce second objectif permettra de déterminer un point de coupure maximisant la sensibilité afin que l'IAT puisse être utilisé comme instrument de dépistage, permettant ainsi de valider un instrument de détection de l'UPI auprès de la population à l'étude. Du même coup, la création d'une évaluation clinique de la cyberdépendance en consultation avec les experts vise à répondre à l'absence d'outil d'évaluation clinique de l'UPI.

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

Les résultats de la présente étude sont d'intérêt pour l'ensemble des acteurs du milieu; décideurs, gestionnaires ainsi que les intervenants. De nombreuses retombées découlent de l'étude réalisée et celles-ci se situent à plusieurs niveaux. Afin de permettre la généralisation des résultats de l'étude, les chercheurs se sont assurés d'obtenir un nombre équivalent de femmes et d'hommes et se sont affairés à recruter des personnes dont l'utilisation d'Internet se situait à toute part d'un continuum allant d'une utilisation faible à une utilisation élevée. Également, un peu plus de la moitié des participants recrutés avaient joué à au moins un jeu de hasard et d'argent permettant ainsi de recueillir les perceptions de participants ayant des niveaux de jeux de différentes intensités. Ce faisant, il apparaît que les résultats obtenus sont applicables aux jeunes adultes (17-25 ans) du Québec.

RAPPORT SCIENTIFIQUE

En ce qui concerne les retombées du projet, l'étude pourrait venir enrichir le matériel de détection et évaluation de la cyberdépendance pouvant être utilisé par les cliniciens du domaine de la santé ainsi que par ceux spécialisés en dépendance. En effet, l'étude fournit d'abord des informations par rapport aux points de césures de l'IAT qui permettent de dépister une problématique de cyberdépendance. Malgré les défauts de l'IAT, ce dernier pourrait être utilisé rapidement comme outil de dépistage par les services de première ligne en recourant à ces nouveaux points de césure. Toutefois, les résultats de notre étude soulignent également ses limites notamment sa sensibilité trop grande pour le groupe à risque. Du coup, il est très important que des études futures soient effectuées afin de développer un meilleur outil de dépistage.

Ensuite, l'étude a conduit au développement d'un outil clinique d'évaluation de la cyberdépendance qui peut être utilisé auprès d'adolescents ou de jeunes adultes dans les services spécialisés en dépendance, la Grille d'évaluation WebAdo. Cet outil d'évaluation a été construit de sorte à être utilisé par des cliniciens novices ou experts dans le domaine de la cyberdépendance. Le processus de validation de la Grille d'évaluation WebAdo amorcée dans le cadre du projet devra toutefois se poursuivre afin de bonifier les premières étapes de validation effectuées. En ce sens, l'étude subventionnée permet de répondre à un besoin important des milieux cliniques, à savoir d'avoir un outil standardisé et validé d'évaluation de la cyberdépendance dont l'utilisation pourrait ultimement être répandue à l'ensemble des services spécialisés en dépendance du Québec. La création de cet outil occasionne donc la possibilité de développer un langage commun entre intervenants afin d'évaluer avec justesse cette problématique nouvellement reconnue et en émergence dans l'offre de service.

RAPPORT SCIENTIFIQUE

En second lieu, l'étude permet le développement des connaissances novatrices par rapport aux perceptions qu'ont les jeunes adultes québécois des liens unissant les jeux de hasard et d'argent et les jeux vidéo ou l'utilisation récréative d'internet. L'étude démontre entre autres que certains participants considèrent les jeux vidéo comme un possible tremplin aux jeux de hasard et d'argent. Ces résultats sont d'intérêt pour les cliniciens des centres de traitement qui œuvrent auprès d'une clientèle cyberdépendante et appelle à la vigilance par rapport aux frontières qui deviennent de plus en plus minces. De même, ces résultats soulignent l'importance de faire de la prévention sur les jeux de hasard et d'argent auprès des jeunes sur Internet et auprès des gamers.

Par ailleurs, les jeunes participants nous indiquent la présence d'éléments visuels similaires entre les jeux vidéo et certains jeux de hasard et d'argent. Ces similitudes apparaissent d'intérêt pour les décideurs, régulateurs, et ceux œuvrant en prévention puisqu'il serait important que le gouvernement s'interroge si le Québec souhaite acheter ce type de jeu tentant de "gamifier" les JHA. De même, pour les JHA déjà existants, il serait pertinent d'ajouter des mises en garde spécifiant que c'est un JHA impliquant de l'argent réel de façon à minimiser les risques de confusion entre ces activités.

Également, les résultats de l'étude soulignent que les jeunes voient plusieurs similitudes entre les JHA et les jeux vidéo, notamment leur potentiel addictogène. Afin de prévenir efficacement les problèmes de jeux vidéo ils suggèrent notamment de montrer les conséquences négatives de la cyberdépendance et de donner des informations à son sujet à l'aide de publicités, en plus d'encourager la population à développer un mode de vie sain et équilibré qui inclut des loisirs hors-ligne. Ils

RAPPORT SCIENTIFIQUE

suggèrent aussi de donner à la population des idées de stratégie de gestion du temps en ligne. Pour les participants, il semble donc très important que des programmes de prévention sur les méfaits associés à l'utilisation d'Internet aient lieu.

Finalement, l'étude permet une réflexion par rapport à la nécessité de développer une intervention ciblant la problématique de la cyberdépendance. En effet, la Grille d'évaluation WebAdo a permis de détecter la présence de difficultés significatives dont certaines seraient d'une sévérité suffisante pour recevoir des services spécialisés en dépendance chez certains jeunes rencontrés. Malheureusement, aucune intervention spécifique à cette problématique n'a été développée au Québec et l'absence de ligne directrice par rapport au traitement de la cyberdépendance est décriée par les intervenants du milieu. Il apparaît, à la lumière des résultats, que le développement d'un traitement de nature psychothérapeutique à cette problématique est nécessaire. De manière similaire à la prévention, les jeunes rencontrés ont proposé certaines pistes de réflexion par rapport aux cibles du traitement de la cyberdépendance qui pourraient servir d'amorce au développement d'un manuel de traitement. L'ensemble des jeunes rencontrés rapporte la nécessité d'intervenir auprès des jeunes vulnérables à la cyberdépendance. La majorité des participants ont expliqué qu'il faudrait encourager la personne cyberdépendante à réduire progressivement le temps passé en ligne, préférablement à l'aide d'activités hors-ligne et de stratégies de gestion du temps en ligne. Certains ont aussi suggéré une approche plus intensive, à savoir le recours à des traitements en maison de thérapie fermée (traitement à l'interne).

RAPPORT SCIENTIFIQUE

En résumé, ce projet a non seulement permis de développer une meilleure compréhension théorique du phénomène de gamblification et gamification, mais il a également permis de développer un outil clinique. De plus, ce projet a permis de commencer une réflexion quant aux besoins de prévention des jeunes. Bref, ce projet a des retombées pour le milieu de l'intervention préventive et curative ainsi que pour les décideurs et scientifiques.

PARTIE C – MÉTHODOLOGIE

L'étude combine deux approches afin de répondre à ses objectifs: 1) un volet qualitatif reposant sur la perspective interactionniste symbolique (Becker, 1963) qui documente par des entrevues en profondeur le point de vue des jeunes sur les liens et l'influence que peut avoir l'Internet et les JHA (objectif 1) et un volet quantitatif qui permettra d'évaluer les qualités psychométriques de l'IAT en recourant à la *Grille d'évaluation WebAdo* (objectif 2).

La *Grille d'évaluation WebAdo* est un outil développé dans le cadre du projet, créée à partir d'un consensus d'experts spécialisés en cyberdépendance. La méthode DELPHI, une méthode de consultation d'experts visant à obtenir un consensus sur un sujet peu étudié ou pour lequel peu d'information sont disponible (Bourrée, Michel & Salmi, 2008; Gil-Gomez de Liano & Pascual-Ezama, 2012; Okoli & Pawloski, 2004) a été sélectionnée pour l'élaboration de la grille. Ainsi, quatre groupes de discussions focalisés avec des experts cliniques du Québec, de la France et de la Suisse dans le domaine de la dépendance à Internet ont été réalisés, afin de développer l'outil de manière itérative. Suite à la réalisation de groupes de discussion focalisés, une première version de la grille a été présentée aux cliniciens experts. Ceux-ci avaient

RAPPORT SCIENTIFIQUE

la possibilité de fournir leurs commentaires sur la forme ou le contenu de la Grille. Trois versions de la grille d'analyse ont été présentées aux cliniciens avant que la version finale soit retenue. Cette version de la grille est constituée de sept sections évaluant les construits retenus par les cliniciens experts (voir description dans la section résultats). Pour les besoins de l'étude, le canevas d'entrevue intègre également des questions qui évaluent les relations entre les jeux de hasard et d'argent, les jeux en ligne et l'utilisation d'Internet. Initialement, ces questions étaient placées dans un questionnaire indépendant de la Grille d'évaluation WebAdo. Toutefois, dans l'intention d'éliminer les redondances dans l'entrevue, elles y ont été intégrées. Ces questions adressent entre autres le développement, le maintien ou la cessation de ces activités ; les ressemblances et les différences perçues entre ces activités; ainsi que les pistes de prévention et d'intervention à préconiser selon les jeunes.

Afin de permettre de valider la grille d'évaluation WebAdo et explorer les liens entre le gaming et les jeux de hasard et d'argent, 94 entrevues en des jeunes ont été réalisées par des intervenants. Pour réaliser les entrevues de recherche, six intervenants ont reçu une formation clinique sur la cyberdépendance ainsi qu'une formation à la passation de la Grille d'évaluation WebAdo. Ces 6 intervenants ont réalisé les entrevues d'une durée approximative de 120 minutes avec 94 participants âgés entre 16 et 25 ans. Dans le cadre de l'entrevue, le participant répondait verbalement à la Grille d'évaluation WebAdo et était invité à répondre par écrit aux questionnaires suivants: Internet Addiction Test (IAT ; Khazaal et al., 2008); Inventaire d'anxiété (BAI) de Beck (Beck et al., 1988; traduit de l'anglais par Bourque

RAPPORT SCIENTIFIQUE

& Beaudette, 1982); Échelle CES-D (Fuhrer et Rouillon, 1989); Échelle d'impulsivité d'Eysenck (Eysenck & Eysenck, 1978; version de Vitaro et al. (1999).

Les entrevues de recherches ont fait l'objet d'une transcription en vue des analyses thématiques visant à répondre au premier objectif de l'étude. Afin de répondre au second objectif, ayant une visée quantitative, les résultats de l'IAT sont comparés à ceux issus du jugement clinique d'un intervenant quant à la gravité de la cyberdépendance évaluée par la *Grille d'évaluation WebAdo*. Dans un deuxième temps, une analyse ROC (*Receiver Operating Characteristic curve analysis*) reposant sur le score à l'IAT est effectuée. À partir de cette analyse et la présence ou non d'une cyberdépendance selon la grille d'analyse de la cyberdépendance, un point de coupure maximisant la sensibilité sera généré afin d'être utilisé comme instrument de dépistage.

PARTIE D – RÉSULTATS

Grille d'évaluation WebAdo

L'étude a d'abord permis la création de la *Grille d'évaluation WebAdo*. Cette évaluation clinique de la cyberdépendance est une entrevue semi-structurée d'une durée approximative de 120 minutes. La *Grille d'analyse WebAdo* est constituée de sept sections qui évaluent des construits ayant été identifiés par les cliniciens experts comme les sphères à investiguer pour vérifier la présence d'une problématique de cyberdépendance: la description des activités sociales et des loisirs sur Internet; les sources de plaisirs, de satisfaction et d'intérêt; les préoccupations/envies par rapport à l'utilisation d'Internet ; la réactivité émotionnelle suite à un arrêt prolongé d'utilisation d'Internet; le contrôle sur les activités réalisées sur Internet; les

RAPPORT SCIENTIFIQUE

conséquences négatives associées à l'utilisation; la perception d'un problème par rapport à l'utilisation et l'autocritique. Chacune des sections se conclut par une évaluation de la gravité des éléments retenus dans cette section, sur une échelle allant de 0 à 10. L'évaluation finale de la gravité de la problématique de cyberdépendance se fait en fonction de l'intégration des scores retenus aux sept sections. L'évaluation finale permet de situer la gravité de la problématique dans l'un des quatre niveaux d'intensité de la gravité : aucun problème / problème d'intensité très faible (score de 0 ou 1) ; problème d'intensité faible (score de 2 à 4) ; problème d'intensité modérée (score de 5 à 7) ; problème d'intensité sévère (score de 8 à 10).

Caractéristiques psychométriques de la Grille d'évaluation WebAdo

Participants. L'échantillon de recherche se compose de 94 jeunes âgés entre 17 et 25 ans (M : 19,68, ET : 1,6), dont 50% sont de sexe masculin. Les participants étaient majoritairement d'origine canadienne (65,5%) et francophone (89,4%). 74,5% étaient aux études à temps plein, soit au cégep (47,3%), à l'Université (45,9%) ou en voie d'obtenir un diplôme d'études secondaires ou professionnel (6,8%). Parmi les participants rencontrés, 50% occupaient un emploi à temps partiel et 23,4% occupaient un emploi à temps plein. Plus de la moitié des participants vivaient au domicile familial avec un ou leurs deux parents (59,6%), alors que 20,2% vivaient en colocation et 12,8% rapportaient vivre seuls.

En ce qui concerne leurs habitudes d'utilisation d'Internet, 70,2% des participants rapportaient accéder à Internet le plus souvent via leur téléphone cellulaire, 33% via un ordinateur portable, 14,9% via un ordinateur de bureau et 6,4% disaient accéder le plus souvent à Internet à l'aide d'une tablette. Ils indiquaient passer en moyenne 31,41 heures (ET : 21,99) par semaine sur internet, lorsqu'est exclu le temps passé

RAPPORT SCIENTIFIQUE

en ligne pour les travaux scolaires. Les activités les plus populaires étaient le streaming (63,8%), les réseaux sociaux (47,8%) et les jeux vidéo (40,4%).

Concordance IAT et Grille d'évaluation WebAdo. Les analyses préliminaires indiquent une corrélation significative entre les scores obtenus à l'IAT et à l'évaluation de la cyberdépendance ($r = 0.56$). Les analyses de sensibilité-spécificité visant à déterminer les points de césure optimaux de l'IAT indiquent qu'un score de 51 et plus à l'IAT présenterait le meilleur ratio sensibilité/spécificité pour distinguer les participants ayant une problématique de cyberdépendance sévère de ceux ayant une problématique d'intensité modérée, faible ou nulle avec une sensibilité de ,75 et une spécificité de ,687 et une aire sous la courbe de ,770 ($p=.003$).

Les analyses indiquent qu'une cote de 45 à l'IAT présenterait le meilleur ratio de détection pour séparer les participants ayant une problématique de cyberdépendance modérée ou sévère des participants ayant une problématique de cyberdépendance faible voire nulle, avec une sensibilité de ,709 et une spécificité de ,622 et une aire sous la courbe de ,714, $p=.001$.

Interrelations entre les jeux de hasard et d'argent et l'Internet

Parmi les participants rencontrés, 50 avaient participé au moins une fois au cours de la dernière année à un jeu de hasard et d'argent. Le sous-échantillon de joueurs est composé de 26 hommes et 24 femmes, d'un âge moyen de 19,72 ans. Ils étaient majoritairement aux études à temps plein (78%). Les jeux de hasard et d'argent les plus populaires au sein de l'échantillon étaient les loteries et billet à gratter (64%), le poker (26%) et les jeux de Casino (24%). Un cinquième (20%) de l'échantillon rapportait s'être adonné à un jeu de hasard et d'argent en ligne.

RAPPORT SCIENTIFIQUE

En raison de la saturation empirique obtenue, une analyse de contenu a été réalisée sur les transcriptions d'entrevues de 22 des participants joueurs. Ces participants étaient ceux s'étant identifié comme ayant un intérêt pour les jeux de hasard et d'argent et ayant nommé avoir un type de jeu de hasard et d'argent favori. L'analyse de contenu visait à détailler les éléments de convergence et de divergence ressortant du discours des participants en fonction des objectifs de l'étude (voir tableau 1).

Tableau 1: Résumé des similitudes et différences entre les JHA et Jeux vidéo

Similitudes	Différences
Plaisir et excitation associée à l'activité.	Nature du hasard, les jeux vidéo simulent le hasard.
Source de valorisation potentielle.	La probabilité de gagner diffère
Possibilité de gains (avancement dans le jeu vidéo ; récompense aléatoire).	La responsabilité de la victoire ou du gain diffère (hasard vs joueur).
Aspect social de certains JHA (poker, jeux sur table) est similaire à l'aspect social dans les jeux en ligne et les médias sociaux.	Les JHA impliquent des pertes et des gains financiers réels alors que les activités sur internet sont peu coûteuses et les récompenses sont virtuelles.
Certains participants notent une similarité dans la solitude associée aux deux activités.	La durée du temps investi dans les activités : le temps investi dans les jeux vidéo serait plus élevé selon les participants.
Potentiel addictif des deux activités.	

RAPPORT SCIENTIFIQUE

Motivations de participation aux jeux de hasard et d'argent et aux jeux vidéo ou aux activités sur Internet

Il ressort du discours des participants que leurs motifs principaux de participation aux JHA étaient la recherche d'un gain financier ainsi que la recherche de plaisir et du divertissement. Également, *le thrill* associé à la progression du jeu ou à la possibilité de gain, l'aspect social de certains JHA dont le poker sur table, la possibilité de gratification, l'influence de l'entourage notamment de la famille immédiate était d'autres raisons de s'engager dans les JHA étant retrouvée dans les propos recueillis.

Bien, tu sais, on ne le cachera pas, les gens qui achètent des loteries, ce n'est pas parce qu'ils aiment avoir la petite peinture en dessous de leur doigt, ils veulent gagner quelque chose, donc oui c'est sûr que je veux gagner quelque chose - Participant DEF051

Concernant les jeux vidéo, le principal motif de participation ressortant des entretiens était la recherche de plaisir et de divertissement. Le concept de gain ressortait également du discours de participant, mais il est apparu que les jeux vidéo procurent des gains de nature différente. Les gains identifiés par les participants se présenteraient dans les jeux sous la forme d'avancement dans le jeu ou d'acquisition de matériel exclusif. L'accomplissement et la gratification sont également ressortis du discours des participants comme l'une des raisons de participer aux jeux vidéo, lorsque les participants faisaient référence à la possibilité de s'évader, ou encore à leur perception de la réussite vécue en ligne alors qu'ils rencontraient certaines difficultés hors ligne. Enfin, l'aspect social retrouvé dans les jeux vidéo et le *thrill* étaient d'autres raisons de jouer qui a été identifiée dans le discours des participants.

RAPPORT SCIENTIFIQUE

C'était un peu beaucoup de divertissement, beaucoup de... Pour s'évader de la réalité un peu. – THE300

Ressemblances perçues entre les JHA et les jeux vidéo

Le plaisir et le divertissement. L'élément commun le plus abordé concernant les JHA et les jeux vidéo réfère au divertissement et au plaisir engendré par la participation à ces activités. Les deux étaient perçus comme des jeux ou activités pratiquées pour passer le temps, se distraire ou s'amuser. Des participants nommaient que ces activités sont pratiquées lorsqu'ils ne savent pas quoi faire ou pour passer le temps. La présence du plaisir de jouer a été associée par les participants à une utilisation saine et non problématique des JHA ou des jeux vidéo.

Le plaisir. En tout cas, j'ose croire que quelqu'un qui joue à ça a du plaisir dans les deux cas. Je dirais que c'est pas mal ça. – Participant 24PCR7

Se distraire, premièrement. Sinon, c'est toujours valorisant aussi, mettons je suis bon au poker ou je suis bon dans un jeu, c'est le fun. – Participant 23026

Bien tu sais, dans les deux cas tu fais cela pour jouer, là. En tout cas, pour moi [rire]. Quand tu n'as pas de problème, là ou pour avoir tu sais du plaisir ou pour passer ton temps aussi. – Participant SAB010

Le thrill. Le *thrill* est ressorti du discours des participants comme un élément commun associé à la participation aux deux types de jeu. Les participants l'associaient au fait de ne pas connaître *a priori* le dénouement de la partie. Cet état peut par exemple se produire lorsque les gens pensent fortement gagner ou qu'ils doivent prendre une décision risquée au courant de la partie. L'adrénaline, le suspense et l'excitation ont été des éléments communs nommés et sont présentés tels que des motivations communes de participer aux JHA ou aux jeux vidéo.

RAPPORT SCIENTIFIQUE

Les deux, ça peut être un moyen de passer le temps, les deux il y a des sensations fortes des fois associées, quand les gens pensent vraiment qu'ils vont gagner, ou quand dans un jeu, je ne sais pas, il faut qu'ils prennent une décision sinon ils vont mourir, je ne sais pas, mais il y a quand même des sensations fortes dans les deux.
– Participant MRT123

Accomplissement et gratification. Le discours des participants révèle qu'un élément commun perçu entre les JHA et les jeux vidéo serait le sentiment de valorisation et d'accomplissement pouvant en découler. D'abord, la perception d'une progression et de "bien jouer", voire d'être talentueux dans l'activité, serait source de valorisation. Qu'il s'agisse de compléter un niveau, de gagner une partie ou encore une mise, les JHA comme les jeux vidéo apparaissent entraîner une satisfaction personnelle et un sentiment de fierté selon ce que les participants rapportent.

Bien la ressemblance, un peu dans les deux j'ai comme mon feeling genre d'être fière, là. Si admettons que je gagne, là je gagne dans les deux cas. – Participant SAB010

Structure du jeu. Il ressort du discours des participants que les jeux vidéo ainsi que les JHA seraient conçus de sorte à être toujours plus intéressants et stimulants, que ce soit sur le plan des interfaces au visuel attrayant ou encore sur la présence de hasard occasionnant l'effet de *thrill* décrit par les participants. Selon la perception des participants, ces caractéristiques attrayantes sont susceptibles de mener à une utilisation excessive des jeux vidéo ainsi que des JHA.

L'adrénaline, le suspense, parce que c'est un spectacle en soi. Les deux, comme quand ils sortent un nouveau jeu, c'est tout le temps comme « graphiques améliorés, plus d'armes, plus de si, plus de ça » donc c'est comme tout le temps pour te pousser à continuer, je pense que c'est ça la ressemblance. – Participant SBL964

Coût, conséquences, et potentiel addictif. Il est ressorti du discours des participants que la participation aux JHA ou aux jeux vidéo génère des pertes

RAPPORT SCIENTIFIQUE

financières, sur le plan de la mise ou encore de l'acquisition du jeu, ainsi qu'une perte de temps considérant que ces activités requièrent un investissement de temps parfois substantiel. Les participants rencontrés rapportaient que les deux activités ont en commun de possiblement mener à des impacts négatifs sur différentes sphères de la vie quand celles-ci occupent une place prépondérante dans la vie quotidienne ou encore quand elles occupent une fonction de fuite des difficultés ou des problèmes de la vie quotidienne.

Les deux tu peux perdre de l'argent aussi, parce que des fois les jeux en ligne ça coûte de l'argent, et les jeux de hasard et d'argent ça coûte toujours de l'argent. – Participant 13133

Les ressemblances... Pour pouvoir continuer, il faut tout le temps que tu payes, si ton jeu tu peux jouer, mais à un moment donné il faut que tu payes pour continuer à jouer, puis avec un jeu au casino, c'est pareil, peu importe si c'est un jeu de... Du poker ou de quoi de même, il faut que tu payes et il faut que tu payes, même les jeux que c'est des petites boules là, ça aussi il faut que tu payes. À part ça... - Participant NTC151

Quant aux impacts et aux conséquences, les participants rapportaient que les JHA et les jeux vidéo entraînent un risque d'y dépenser trop d'argent, de conduire à l'isolement ou encore induisent la possibilité de perte de contrôle sur l'activité. Une similarité entre les activités qui a été identifiée par les participants concerne le potentiel de dépendance associé aux deux activités. Par ailleurs, le discours des participants révèle que certains associaient les gains à une envie (le craving) de reprendre l'activité, pouvant conduire à une obsession envers l'une ou l'autre de l'activité. L'intensité du plaisir apportée par ces activités serait aussi un élément pouvant être associé à la dépendance et à l'obsession selon les perceptions des participants.

RAPPORT SCIENTIFIQUE

Hum dans les deux tu peux perdre, ça cause une certaine frustration à un certain niveau et une envie de recommencer. Je pense que c'est pas mal les parallèles que je suis capable de trouver. – SLM616

Je dirais peut-être un peu la perte de contrôle, comme ressemblance. La facilité de s'emporter je veux dire. Les deux ont... Les deux, quand il y a une plus grande présence, ils ont des impacts négatifs sur les autres sphères de ta vie. Ça peut t'amener à fuir tes problèmes ailleurs, comme pas dans la vie réelle, mais comme du quotidien. – SBL964

Oui dans les deux cas, ça peut entraîner une dépendance, tu sais, moi quand j'étais plus jeune, c'était quasiment une dépendance, tu sais, à la place d'aller jouer avec mon ami, je préférais jouer à mes jeux tellement que j'aimais ça. Oui des impacts sur... Justement des impacts comme la loterie, tu peux devenir accro (...) – Participant ANT996

Différences perçues entre les JHA et les jeux vidéo

Les gains. L'analyse des transcriptions d'entrevues a révélé que bien que la notion de gain soit associée aux deux activités, la nature du gain constituerait une distinction importante entre elles. Les participants ont indiqué que les JHA sont pratiqués dans l'espoir d'avoir un gain monétaire alors que les jeux vidéo apportent des gains par le biais de la progression dans le jeu ou encore l'obtention de privilèges ou de matériel favorisant la progression dans le jeu. Aussi il est ressorti des entretiens que les participants percevaient que les JHA permettent d'obtenir des gains réels, alors que les gains dans les jeux vidéo sont de nature fictive. Les participants ont expliqué que, considérant entre autres la nature réelle des gains obtenus par l'entremise des JHA et la possibilité de gains d'argent élevés, l'appât du gain serait plus élevé dans les JHA.

Il y en a un où tu gagnes de l'argent et l'autre tu gagnes juste du prestige en ligne. – Participant 13133

Je trouve qu'il y a plus de chances d'avoir une certaine valorisation dans un jeu en ligne que sur un jeu de hasard et d'argent. – participant THE300

RAPPORT SCIENTIFIQUE

Quand tu gagnes aux jeux de hasard et d'argent, tu reçois l'argent cash, puis dans les jeux vidéo, il va falloir que tu ailles sur un site de revente ou des choses du genre donc ce n'est pas direct. Aussi ce n'est pas tous les items que tu peux revendre donc des fois, ça va être un peu comme un bien matériel dont tu ne peux pas vraiment te débarrasser – Participant 13372

Importance des coûts. Une différence ressortie du discours des participants concerne un écart dans l'importance des coûts associés aux activités. Les participants ont mentionné que la participation aux JHA, considérant la mise obligatoire, entraîne nécessairement des coûts à chaque participation contrairement aux jeux vidéo dont les coûts seraient plus occasionnels à savoir au moment d'acquérir le jeu ou encore pour l'achat de matériel de jeu sporadiquement. Ainsi, les participants percevaient la participation aux JHA comme plus onéreuse, pouvant même mener à de l'endettement ou à dépenser au-delà de son budget.

Admettons, les jeux de hasard et d'argent, c'est vraiment quelque chose de réel, même si c'est sur internet, c'est ton argent que tu as gagné, mettons si je mets cinq dollars là-dedans, c'est une demi-heure de ma vie où j'ai travaillé pour... Un certain nombre de temps que j'ai gaspillés pour ça, tandis que si je perds une game dans un de mes jeux, ça ne vient pas me « brimer » moi, tandis que si je perds une game de poker où je viens juste de mettre 200 dollars, ça a des impacts – Participant 23026

Les jeux de hasard, c'est sûr que ça peut t'amener sur un niveau financier qui est... Catastrophique, mais les jeux vidéo, je ne pense pas que ça te fera dépenser tant, comme tu dépenses pour le jeu, mais une fois que tu l'as acheté. – Participant DEF051

Gravité des conséquences. L'analyse du discours des participants a indiqué qu'ils considèrent que la participation JHA est susceptible d'engendrer des impacts plus graves que la participation aux jeux vidéo. D'abord, les participants ont rapporté que perdre aux JHA serait davantage problématique que de perdre aux jeux vidéo, considérant que les JHA entraînent une perte financière. La perte d'argent entraînée par les JHA pourrait possiblement conduire à des impacts tangibles sur différentes

RAPPORT SCIENTIFIQUE

sphères de la vie. Les participants rapportent qu'au contraire, le fait de perdre aux jeux vidéo serait moins dommageable considérant qu'il est possible notamment de se reprendre et de recommencer une partie perdue sans risquer de se compromettre à nouveau.

Également, les participants ont indiqué percevoir une différence par rapport à l'entendue des conséquences possibles de ces activités. Il est ressorti du discours des participants qu'ils perçoivent que les conséquences associées à l'utilisation problématique des jeux vidéo toucheraient essentiellement le joueur concerné alors que les conséquences associées à une participation excessive aux JHA seraient susceptibles d'affecter leurs proches, dont principalement les membres de la famille immédiates du joueur.

Les jeux de hasard et d'argent, parce que ça peut avoir... Pas un plus gros impact, mais il y en a qui ont un divorce à cause de ça, comme tu n'auras peut-être pas nécessairement... Je trouve que ça a un plus grand impact à l'ensemble de la famille que nécessairement juste toi, parce que comme les jeux vidéo, si ça devient vraiment nocif, oui ça va avoir un impact sur les restants de la famille, mais ça va être surtout par rapport à toi. Les jeux de hasard et d'argent vont nuire à toute ta famille, puis le jeu vidéo ça va nuire à toi, mais ta famille va être préoccupée à toi à cause de ça, donc dans le fond tu fais mal juste à toi versus tu fais mal à tout le monde, je le vois de même. – Participant SBL964

L'interinfluence entre la participation aux jeux vidéo et aux JHA

Alors qu'il existe plusieurs similitudes et quelques différences, l'interinfluence entre ces deux activités est plus complexe à comprendre. De fait, certains participants ont l'impression que ces deux activités sont complètement indépendantes alors que pour d'autres, le fait de jouer à des jeux vidéo "protègerait" en quelque sorte la participation aux JHA. Enfin, d'autres voient une

RAPPORT SCIENTIFIQUE

réelle synergie entre ces activités ie que participer à un type de jeu encouragerait la participation à l'autre.

Absence de relation entre les activités. L'analyse du discours des participants a révélé que pour certains, la participation aux jeux vidéo et la participation aux JHA seraient deux activités distinctes. Elles ne seraient pas inter-reliées ou susceptibles de s'influencer l'une l'autre. Le discours des participants témoigne de l'absence de la perception d'une trajectoire unissant ces activités, à savoir une trajectoire selon laquelle la participation aux JHA pourrait conduire ou prévenir la participation aux jeux vidéo ou inversement au contraire que la participation aux jeux vidéo pourrait conduire ou prévenir à la participation aux JHA.

Ça ne l'influence pas tant que ça, je pense, je ne me dirais pas après avoir joué à mon jardin comme « bon, je vais aller au casino ». Ça ne l'influence pas. Euh à 16 ou 17 ans, je jouais aux jeux, mais je n'allais pas au casino. Je n'achetais pas des gratteux... En fait, mon père m'achetait des gratteux des fois quand j'avais 16 ou 17 ans, mais je ne pense pas que c'est les jeux sur internet. – Participant NTC151

Je te dirais qu'il n'y a aucune corrélation. Il n'y a aucun jeu qui m'a plus poussé à jouer... Il n'y a aucun jeu qui m'a poussé à jouer à des jeux de hasard et d'argent et il n'y aucun jeu de hasard et d'argent qui m'a poussé à jouer aux jeux vidéo. – Participant SLM616

Le gaming protégeant de l'engagement des JHA. Il est ressorti de certains entretiens qu'une relation serait perçue entre l'engagement dans les jeux vidéo et l'absence de participation aux JHA. En effet, il semblerait, pour certains joueurs, que l'engagement dans les jeux vidéo demanderait un investissement de temps substantiel réduisant le temps disponible pour s'engager dans des activités autres tels les JHA. Ce faisant, il apparaît, pour certains participants, que la participation aux jeux vidéo pourrait prévenir ou empêcher l'engagement dans les JHA.

RAPPORT SCIENTIFIQUE

Participant 13372 : *Je dirais que ça l'influence quand même beaucoup vu que quand je suis en train de jouer, je ne dépense pas d'argent, je ne fais pas de jeux de hasard et d'argent. Ça l'influence dans le contraire dans le fond, vu que tu passes beaucoup de temps en ligne tu vas être moins porté à dépenser dans les jeux de hasard et d'argent?*

Le gaming augmentant le potentiel d'engagement dans les activités de JHA: Le discours des participants témoignait également de l'aspect facilité par l'internet aux JHA. Cet accès facilité pourrait favoriser l'engagement dans une activité de JHA en générant une curiosité ou un intérêt envers cette activité.

Ça les influences dans le sens que je suis plus tenté, je pense. Tu sais, veux, veux pas, on est tous confrontés à ces jeux à un moment ou à un autre si on se promène sur internet donc avec le temps, on finit par dire comme « ah pourquoi pas? » - Participant DAV885

Peut-être que ça a des liens, peut-être que quand on est plus porté à un, on est plus porté à l'autre, mais moi c'était faible les deux - MRT123

Bibliographie

- Baggio, S., Gainsbury, S. M., Berchtold, A., & Iglesias, K. (2016). Co-morbidity of gambling and Internet use among Internet and land-based gamblers: Classic and network approaches. *International Gambling Studies*, 16(3), 500-517. doi:10.1080/14459795.2016.1242148
- Billieux, J., Schimmenti, A., Khazaal, Y., Maurage, P. & Heeren, A. (2015). Are we overpathologizing everyday life ? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(3), 119-123.
- Brezing, C., Derevensky, J. L., & Potenza, M. N. (2010). Non-Substance-Addictive Behaviors in Youth: Pathological Gambling and Problematic Internet Use. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 19(3), 625-641. <http://doi.org/10.1016/j.chc.2010.03.012>
- Choi, S., Kim, H. S., Kim, G., Jeon, Y., Park, S. M., Lee, J., & ... Kim, D. (2014). Similarities and differences among Internet gaming disorder, gambling disorder and alcohol use disorder: A focus on impulsivity and compulsivity. *Journal Of Behavioral Addictions*, 3(4), 246-253. doi:10.1556/JBA.3.2014.4.6
- Delfabbro, P., King, D., Lambos, C., & Puglies, S. (2009). Is video-game playing a risk factor for pathological gambling in Australian adolescents?. *Journal Of Gambling Studies*, 25(3), 391-405. doi:10.1007/s10899-009-9138-8
- Dowling, N. A., & Brown, M. (2010). Commonalities in the psychological factors associated with problem gambling and Internet dependence. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(4), 437-441. doi:10.1089/cyber.2009.0317
- Dufour, M., Brunelle, N., Tremblay, J., Leclerc, D., Cousineau, M-M., Khazaal, Y., ... Berbiche, D. (2016). Gender Difference in Internet Use and Internet Problems among Quebec High School Students. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 1-6, DOI: 10.1177/0706743716640755
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B., ... Wasserman, D. (2012). Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: Demographic and social factors. *Addiction*, 107(12), 2210-2222. <http://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2012.03946.x>
- Kim, B., Chang, S. M., Park, J. E., Seong, S. J., Won, S. H., & Cho, M. J. (2016). Prevalence, correlates, psychiatric comorbidities, and suicidality in a community population with problematic Internet use. *Psychiatry Research*, 244249-256. doi:10.1016/j.psychres.2016.07.009
- Laconi, S., Rodgers, R. F., & Chabrol, H. (2014). The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties. *Computers In Human Behavior*, 41190-202. doi:10.1016/j.chb.2014.09.026
- Macey, J., & Hamari, J. (2018). Investigating relationships between video gaming,

- spectating esports, and gambling. *Computers In Human Behavior*, 80344-353. doi:10.1016/j.chb.2017.11.027
- Mallorquí-Bagué, N., Fernández-Aranda, F., Lozano-Madrid, M., et al. (2017). Internet gaming disorder and online gambling disorder: Clinical and personality correlates. *Journal Of Behavioral Addictions*, 6(4), 669-677. doi:10.1556/2006.6.2017.078
- McBride, J. (2016). Gambling and video game playing among youth. *Journal Of Gambling Issues*, 34156-178. doi:10.4309/jgi.2016.34.9
- Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2014). Investigating risk factors for internet gaming disorder: A comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the Big Five personality traits. *European Addiction Research*, 20(3), 129-136. doi:10.1159/000355832
- Parker, J. A., Summerfeldt, L. J., Taylor, R. N., Kloosterman, P. H., & Keefer, K. V. (2013). Problem gambling, gaming and internet use in adolescents: Relationships with emotional intelligence in clinical and special needs samples. *Personality And Individual Differences*, 55(3), 288-293.
- Tsitsika, A., Critselis, E., Janikian, M., Kormas, G., & Kafetzis, D. A. (2011). Association between internet gambling and problematic internet use among adolescents. *Journal Of Gambling Studies*, 27(3), 389-400. doi:10.1007/s10899-010-9223-z
- Tsitsika, A., Janikian, M., Schoenmakers, T. M., Tzavela, E. C., Ólafsson, K., Wójcik, S., ... Richardson, C. (2014). Internet Addictive Behavior in Adolescence : A Cross-Sectional Study in Seven European Countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(8), 528-535. <http://doi.org/10.1089/cyber.2013.0382>
- Weinstein, A., et Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277-283. <http://doi.org/10.3109/00952990.2010.491880>
- Wood, R. A., Gupta, R., Derevensky, J. L., & Griffiths, M. (2004). Video Game Playing and Gambling in Adolescents: Common Risk Factors. *Journal Of Child & Adolescent Substance Abuse*, 14(1), 77-100. doi:10.1300/J029v14n01_05
- Yau, Y. C., Pilver, C. E., Steinberg, M. A., Rugle, L. J., Hoff, R. A et al. (2014). Relationships between problematic Internet use and problem-gambling severity: Findings from a high-school survey. *Addictive Behaviors*, 39(1), 13-21. doi:10.1016/j.addbeh.2013.09.003

Appendice A

Grille d'évaluation WebAdo

Projet : Internet au carrefour du divertissement des jeunes

-WEB-ADO-

Dirigé par Magali Dufour, Ph.D., Natacha Brunelle, Ph.D., Mathieu Goyette, Ph.D., Marie-Marthe Cousineau, Ph.D., Joël Tremblay, Ph.D., et Yasser Khazaal, M.D.

Numéro du participant : _____

Date de l'entrevue : _____

Interviewer : _____

Numéro de la carte cadeau (6 derniers chiffres): _____

Avoir en main :

- Deux copies du formulaire de consentement
- Les deux enregistreurs (vérifier les batteries)
- L'aide-mémoire du participant
- Les questionnaires complémentaires (version longue pour les participants hors-cyberjeunes)
- Le chèque-cadeau
- Le formulaire de reçu pour le chèque-cadeau
- La liste des ressources d'aide à remettre en fin d'entrevue

Texte introductif :

Aujourd'hui nous allons réaliser ensemble une entrevue qui devrait durer environ 90 minutes. C'est une entrevue qui vise faire un portrait de ton utilisation d'Internet. Nous allons parler de tes activités en ligne, de ce qui te plaît dans celles-ci, comment tu perçois ton utilisation et aussi, si c'est le cas, des conséquences que tu vis en lien avec ton utilisation. Aussi, nous allons aborder ta participation aux jeux de hasard et d'argent et vérifier ce qui peut selon toi être semblable ou différent entre les jeux de hasard et d'argent et les jeux en ligne. Au début de l'entrevue, je vais te poser certaines questions d'ordre général, afin que nous puissions avoir un portrait des personnes qui participent à l'étude. Je vais aussi te demander de remplir des questionnaires papier avant et après l'entrevue. Ce qu'il faut garder en tête tout au long de l'entrevue, c'est qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. Ce qui m'intéresse c'est de connaître ton expérience et ta perception des choses. Finalement, comme ça a été discuté au téléphone, je vais te remettre une carte cadeau de 50\$ à la fin de notre entrevue. Est-ce que ça te convient, as-tu des questions?

Avant de commencer, nous allons prendre le temps de regarder le formulaire de consentement. Je te laisse une copie que tu peux conserver. Nous allons faire un résumé des grandes sections du formulaire. Tu peux m'arrêter au besoin si tu as des questions.



Passer au formulaire de consentement

Questionnaire sociodémographique

Nous allons maintenant passer à la section où je te pose des questions qui sont plus d'ordre général...

Date de naissance : _____ **Âge :** _____ **Sexe :** _____

Langue maternelle : _____ **Nationalité/origine ethnique :** _____

1. Actuellement, es-tu aux études?

a. Oui, à temps partiel

b. Oui, à temps plein

Niveau scolaire : _____

Programme d'étude : _____

c. Non

2. Occupes-tu un emploi actuellement?

a. Oui, à temps partiel

Heures/semaine (si aux études durant l'école et durant l'été): _____

Argent/semaine (si aux études durant l'école et durant l'été): _____

Lieu : _____

b. Oui à temps plein

Argent/ semaine : _____

Lieu : _____

c. Non

3. Autre(s) source(s) de revenus (argent de poche, prêts et bourses, etc.) :

a. Provenances(s) : _____

b. Montant(s) : _____

4. Avec qui habites-tu ?

5. À quel endroit (maison familiale, appartement, chambre, résidence, etc.)?

6. Quels dispositifs informatiques possèdes-tu ?

- Ordinateur de bureau
- Ordinateur portable
- Tablette
- Téléphone cellulaire
- Autre : _____

7. Quel(s) est(sont) le(s) dispositif(s) informatique(s) que tu utilises le plus souvent pour accéder à Internet?

- Ordinateur de bureau
- Ordinateur portable
- Tablette
- Téléphone cellulaire
- Autre : _____



Remettre l'IAT au participant afin qu'il le remplisse

GRILLE D'ÉVALUATION DE L'UTILISATION PROBLÉMATIQUE D'INTERNET

Consignes générales

Ce questionnaire vise à évaluer la présence ou l'absence d'une problématique en lien avec l'utilisation d'Internet. Elle est constituée de 7 sections adressant chacune un thème particulier et se termine avec une évaluation des liens entre les habitudes d'utilisation d'internet et les jeux de hasard et d'argent.

Un aide-mémoire du participant accompagne l'évaluation. Cet aide-mémoire contient deux types de tableau auxquels le répondant doit référer pour répondre à certaines questions.

Tout au long de l'évaluation, le jugement clinique de l'interviewer est requis. En ce sens, certains tableaux présentent la case «interviewer». Ces cases nécessitent que l'interviewer estime la réponse en fonction des informations verbales ou paraverbales récoltées lors de l'entrevue. En aucun cas les réponses issues du jugement clinique de l'interviewer ne doivent être montrées au participant. Elles doivent être complétées à la fin de la rencontre.

À la fin du document d'entrevue se trouve un document servant de repères dans l'élaboration du diagnostic final. Il contient les pistes permettant de catégoriser le participant en fonction de son niveau de risque.

Le questionnaire contient quatre types d'énoncé :

Les informations contenues dans les encadrés permettent à l'évaluateur de connaître les cibles d'évaluations de chacune des sections. Les informations contenues dans l'encadré n'ont pas à être lues aux participants
--

Les questions adressées aux participants sont inscrites en gras. L'évaluateur peut lire les questions telles quelles ou les reformuler légèrement afin qu'elle lui soit plus facile à comprendre.

[Les informations se trouvant entre crochets sont des indications adressées uniquement à l'évaluateur. Elles informent des sous-questionnements possibles, des éléments à considérer ainsi que des consignes concernant le recours au guide du participant. En aucun cas ces éléments n'ont à être mentionnés au participant]



Les informations précédées d'une flèche indiquent des sauts de sections possibles.



Le cadran indique une question à laquelle il faut noter le temps d'entrevue.

1. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS SOCIALES ET DE LOISIRS INTERNET

Cette section vise à évaluer le type d'activités effectuées par le participant. Il importe de connaître les activités réalisées hors ligne ainsi que celles réalisées en ligne. Elle vise également à ce que le participant connaisse l'éventail des activités sur Internet qui seront abordées en cours d'entrevue. Entre autres, les activités de réseaux sociaux y sont incluses et il faut s'assurer que la personne comprend bien ce dont nous parlons tout au long de l'entretien lorsque nous utilisons le terme « Activités sociales et de loisirs Internet »

1.1 Parle-moi de tes activités de loisirs. Décris-les, ce qui te plaît, te stimule, précise le temps que tu y consacres. *[L'évaluateur doit porter une attention à la nature, la diversité, la quantité des activités et du temps investi dans ces activités. Il est important de séparer les activités en ligne des activités hors ligne lors de la prise de notes. Aussi, tenter de faire développer principalement sur les activités hors ligne puisque les activités en lignes seront explorées plus en détail lors des prochaines questions]*

Activités hors ligne :	Nombre d'heures/semaine :
Sport :	
Lecture :	
Écriture :	
Jouer de la musique :	
Sorties entre amis :	
Regarder la télévision :	
Jeux vidéo hors ligne :	
Jeux de hasard et d'argent :	
Magasiner :	
Cuisiner :	
Bénévolat :	
Théâtre :	
Arts (dessin, peinture):	
Oisiveté :	
Autres :	

1.2 En dehors du temps passé pour tes travaux scolaires, ton travail ou pour des obligations (e.g. remplir des formulaires d’offre d’emploi, effectuer de la recherche documentaire pour des travaux scolaires, etc.) combien d’heures en moyenne passes-tu en ligne chaque semaine?

_____ heures par semaine

1.3 En excluant le temps passé pour tes travaux scolaires, ton travail ou pour des obligations (e.g. compléter des formulaires d’offre d’emploi, effectuer de la recherche documentaire pour des travaux scolaires), approximativement combien d’heures passes-tu chaque semaine à :

Applications	Nombre d’heures par semaine :
Visiter Facebook (Consulter, poster, liker, etc.) et Facebook Messenger	
Visiter Instagram (Consulter, poster, liker, envoyer des messages, etc.)	
Visiter SnapChat	
Visiter Twitter (Consulter, tweet/retweet)	
Visiter d’autres réseaux sociaux (ex. : WhatsApp, MySpace) Noter le site : _____	
Aller sur Youtube (Visionnement ou partage de vidéo)	
Télécharger de la musique ou des films	
Visionner des films ou des vidéos en ligne (Netflix, MegaStream)	
Aller sur des sites d’information (LaPresse, LaPresse+, Huffington Post, Canoe, Wikipedia)	
Aller sur des blogues ou des forums de discussion (Tumblr, Journal du Geek)	
Jouer à des jeux de rôle en ligne multijoueurs «MMORPG» (World of Warcraft, League of Legends, Guild Wars, Final Fantasy)	
Jouer à des jeux en réseau avec d’autres internautes (Call of Duty, Grand Theft Auto, Socom Confrontation, Assassin’s Creed)	
Jouer à des jeux de simulation en ligne (Sport, courses de voitures, pilotage d’avion, etc.)	
Jouer à des jeux gratuits de type puzzle (Candy Crush, Bejeweld, Farmville)	
Jouer à des jeux de réalité augmentée (PokemonGo) _____	
Autre type de jeu en ligne (Sims, Minecraft) : _____	
Visiter des sites ou applications de rencontre (Tinder, Grinder, Badoo)	
Regarder des sites pour adultes (XXX)	
Autre :	

1.4 Quel est le plus grand nombre d'heures consécutives que tu as passé en ligne sans interruption? *[La personne doit être active ie ... Les arrêts dus à des besoins de base tels se nourrir, aller aux toilettes, etc. ne sont pas considérés comme des interruptions. Noter la période de temps ainsi que l'application utilisée. Nous cherchons à voir les épisodes de binge]*

--	--	--

 heures

1.5 Si l'on prend un mois typique de l'année, à quelle fréquence as-tu passé plus de 5 heures consécutives par jour sur Internet? *[Noter la fréquence ainsi que l'application utilisée]*

--	--	--

 fois

Sur l'application : _____

Tout au long de notre discussion, nous allons toujours nous référer à la période des 12 derniers mois. Il est donc question ici de la période après le [date], soit depuis [nommer le référent social le plus proche, par exemple, l'Halloween, la rentrée scolaire, etc.].

[Remettre à la personne l'Aide-Mémoire du participant]

2.2 Globalement, tes activités sur Internet représentent quelle proportion de tes loisirs?

ÉCHELLE 1

	Zéro ou presque/ Jamais ou rarement				Environ la moitié					Complètement ou presque/ Toujours ou presque			
	0	5%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	100%
Durant la dernière année													
Il y a plus de douze mois													
Interviewer													

Changement entre les années :

Augmentation :

Stabilité :

Diminution :



[S'il y a augmentation ou diminution de la proportion de l'utilisation d'Internet dans les loisirs durant la dernière année, passer à 2.2.1. S'il y a stabilité, passer à 2.3]

2.2.1 Comment expliques-tu qu'Internet représente une plus petite/plus grande proportion de tes loisirs depuis la dernière année? Qu'est-ce qui fait que ça a changé?



[S'il y a eu augmentation de la proportion durant la dernière année, passer à la question 2.2.2. S'il y a eu diminution de la proportion, passer à la question 2.3]

2.2.2 Est-ce qu'au cours de la dernière année tu as réduit le temps consacré à d'autres activités pour consacrer plus de temps à tes activités sur Internet ? Si oui, décris-moi ce que tu as délaissé, comment ça a évolué dans le temps, etc.

2.3 Maintenant, nous allons regarder quelle est l'importance ou l'intensité des aspects positifs que tes activités en ligne te procurent, dans différentes sphères de ta vie. Sur l'échelle de 0 à 10, qu'elle est l'importance des aspects positifs (bénéfices) de tes activités sur Internet sur... [L'intervenant doit couvrir chacune des dimensions]

ÉCHELLE 2

Nulle ou presque		Faible		Moyenne			Forte		Très forte Extrême	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Personnel

Ton humeur ou ton bien-être											
La gestion de tes émotions : stress, anxiété											
La gestion de tes émotions : colère, frustration											
La gestion de tes émotions : fatigue, épuisement											
La gestion de tes émotions : ennui, morosité											
Ton sentiment d'accomplissement ou de compétence (Dépassement de soi, Sentiment d'utilité)											
Ta créativité											
Ta capacité à planifier ou élaborer des stratégies											
Développement des connaissances et apprentissage											

Social

Tes relations familiales											
Ta relation amoureuse ou intime											
Tes relations d'amitié hors ligne											
Tes relations d'amitié en ligne											

Scolaire / Emploi

Tes études											
Ton travail											
Sur le plan monétaire (tes finances)											

Autre, préciser :											
-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

De façon globale											
Interviewer (global)											

2.4 Parmi les choix de réponse suivants, que souhaiterais-tu au sujet du temps que tu consacres à l'ensemble de tes activités en ligne? Voudrais-tu... [Encercler la réponse qui correspond]

<u>Arrêter</u> d'y mettre du temps	Y mettre <u>beaucoup</u> <u>moins</u> de temps	Y mettre <u>un peu</u> <u>moins</u> de temps	<u>Ne rien</u> <u>changer</u>	Y mettre <u>un peu</u> <u>plus</u> de temps	Y mettre <u>beaucoup</u> <u>plus</u> de temps	Y passer <u>le</u> <u>maximum</u> de temps possible
--	---	---	----------------------------------	--	--	--

Explique-moi ta
réponse : _____

3 PRÉOCCUPATIONS / ENVIES PAR RAPPORT AUX APPLICATIONS INTERNET

Le prochain concept évalué porte sur les préoccupations / envies que les personnes peuvent avoir envers les applications Internet lorsqu'elles ne sont pas en ligne ou devant un ordinateur. On tente d'évaluer jusqu'à quel point les préoccupations / envies envers Internet *envahissent* les pensées et les émotions de la personne.

3.1 Jusqu'à quel point penses-tu à aller sur Internet ou à te préparer pour tes activités (ton prochain post, prochaine photo, prochaine partie) lors que tu n'es pas en ligne?
[Encercler la réponse qui correspond]

En semaine	Pas du tout	Un peu/ rarement	Assez souvent	Souvent	Presque tout le temps
La fin de semaine	Pas du tout	Un peu/ rarement	Assez souvent	Souvent	Presque tout le temps
Interviewer	Pas du tout	Un peu/ rarement	Assez souvent	Souvent	Presque tout le temps

3.2 Parle-moi de ce qui se passe en toi (les pensées, les émotions, les réactions) dans les moments où tu voudrais être en ligne, mais que tu ne l'es pas ou que tu ne le peux pas, etc.

[Laisser d'abord la personne répondre de façon spontanée à la question. Par la suite, sous-questionner pour préciser les informations incomplètes au sujet des contextes-personnes-lieux, l'intensité, fréquence, etc. Si les éléments des sous-questions ont été abordés spontanément il n'est pas nécessaire de sous-questionner.]

Émotions, idées qui te passent dans la tête et qui te donnent envie de te connecter
 Combien de temps après la connexion l'envie ou les préoccupations ressurgissent ?
 Intensité des pensées à se connecter, moments les plus forts, les plus faibles
 Gestes que tu poses (autres que de te connecter) en raison de ces pensées, émotions
 Dans quelle mesure le participant se sent « forcé » d'agir pour soulager ses préoccupations ou ses
 envies (lien pensée-action)
 Contextes spécifiques (personnes, lieux, moments)

3.3 Lorsque tu es hors ligne, quelle est l'intensité de tes envies de te connecter a) dans les moments les plus intenses tout d'abord [laisser répondre avec la grille ci-dessous] et ensuite, b) en moyenne? ÉCHELLE 2

		Nulle ou presque		Faible		Moyenne			Forte		Très forte ou extrême	
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Répondant	a) Les plus intenses											
	b) En moyenne											
Interviewer	En moyenne											

3.4 À quelle fréquence tes réactions (idées, émotions, comportements) sont-elles plus fortes que ce que tu voudrais quand tu souhaites être en ligne et que tu ne le peux pas? ÉCHELLE 1

		Zéro ou presque/ Jamais ou rarement				Environ la moitié					Complètement ou presque/ Toujours ou presque			
		0	5%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	100%
Répondant														
Interviewer														

Préciser la réaction principale: _____

3.5 Parle-moi des moments où tu es hors-ligne et que tu ne penses pas ou très peu à te connecter : dans quels contextes, moments de la journée, lieux, personnes avec qui tu es, etc.

[Laisser d'abord la personne répondre de façon spontanée à la question. Par la suite, sous-questionner pour aller chercher les informations incomplètes au sujet des contextes-personnes-lieux, etc.].

4 RÉACTIVITÉ ÉMOTIONNELLE À LA SUITE D'UN ARRÊT D'UTILISATION D'INTERNET

La réactivité cognitive-émotionnelle est ce sentiment de manque à la suite d'un ARRÊT RELATIVEMENT PROLONGÉ d'utilisation d'Internet pour les activités autres que les travaux scolaires, l'emploi ou les autres obligations. Il faut faire attention ici de différencier la réaction émotionnelle ou comportementale intense d'un jeune aux limites d'accès à Internet qu'un parent ou un conjoint pourrait mettre en place d'une vraie réaction de manque envers les activités sur Internet. En d'autres mots, est-ce que la réaction rapportée en est une de manque vis-à-vis Internet ou une d'opposition face à l'autorité ou de frustration face au sentiment d'être limité non légitimement par autrui dans l'expression de son autonomie. On cherche ici la réaction de manque devant l'incapacité à se connecter.

4.1 Dans la dernière année, quelle est la plus longue période de temps où tu n'as pas été sur Internet? [*Spécifier nombre d'heures, jour, mois...*]

N'arrive jamais :



[*Si la personne rapporte que ça n'arrive jamais ou qu'elle n'a jamais passé une période de plus de 5 heures sans être connectée, passer à la Section 5*]

4.1.1 Parle-moi des raisons qui ont fait que tu étais hors ligne pendant cette période?

[*L'évaluateur cherche à identifier le mode d'attribution de l'arrêt, c'est-à-dire si celui-ci est lié à une décision de la personne dans un contexte où il avait le choix. Tenter de vérifier s'il y a d'autres périodes que des vacances ou séjours à l'extérieur*]

4.2 Pendant cette période où tu étais hors ligne, quelle était l'intensité des émotions ou des réactions négatives que tu avais face à cet arrêt? ÉCHELLE 2

		Nulle ou presque		Faible		Moyenne			Forte		Très forte ou extrême	
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sentiment négatif : _____ _____	Répondant											
	Interviewer											

4.3 Pendant cette période où tu étais hors ligne, quelle était l'intensité des émotions ou des réactions positives que tu avais face à cet arrêt? ÉCHELLE 2

		Nulle ou presque		Faible		Moyenne			Forte		Très forte ou extrême	
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sentiment positif : _____ _____	Répondant											
	Interviewer											

5 PERTE DE CONTRÔLE

La notion de contrôle réfère au sentiment d'être en mesure d'arrêter l'utilisation d'Internet, lorsque désirée. Il est intéressant de connaître le souhait de la personne à ce sujet (arrêter, diminuer ou ne rien changer, voir même augmenter) et la perception de sa capacité à réaliser ou non ce qu'elle souhaite.

Les signes de fatigue ou d'épuisement de la personne lors d'activités prolongées sur Internet doivent être considérés de même que la réponse qu'il met de l'avant par rapport à ceux-ci (persistance, arrêt).

De plus, il est intéressant de considérer les demandes extérieures à changer (réduire/arrêter) ainsi que la réaction et la capacité du jeune à répondre ou non à ces demandes.

5.1 Sur l'ensemble des moments où tu es en ligne, quelle est la proportion des fois où tu es demeuré en ligne plus longtemps que ce que tu avais planifié ou que ce que tu aurais souhaité?

ÉCHELLE 1

	Zéro ou presque/ Jamais ou rarement				Environ la moitié					Complètement ou presque/ Toujours ou presque			
	0	5%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	100%
	Répondant												
Interviewer													

5.1.1 Décris-moi ces moments (notamment combien de temps avais-tu planifié ou souhaité et combien de temps de plus as-tu été sur Internet, sur quelle application étais-tu)...

5.1.2 Explique-moi ce qui fait que tu passes plus de temps que prévu

5.2.3 Sur l'ensemble des fois où tu es en ligne, quelle est la proportion des fois où tu as des signes de fatigues ou d'épuisement et que tu poursuis ton activité?

ÉCHELLE 1

	Zéro ou presque/ Jamais ou rarement				Environ la moitié					Complètement ou presque/ Toujours ou presque			
	0	5%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	100%
Répondant													
Interviewer													



5.3 Dans quelle mesure crois-tu que les personnes autour de toi pensent ou te disent que tes activités sur Internet sont un problème? Tu peux l'évaluer de façon différente par personne significative pour toi et donner une impression d'ensemble. Dans quelle mesure est-ce que [nommer la personne ou le groupe] croit (ent) que tes activités sur Internet sont un problème?

ÉCHELLE 2

Personnes ciblées	Pas du tout		Un peu		Moyennement			Fortement		Très fortement	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ton père											
Ta mère											
Autre parent (tuteur, beau-parent)											
Tes frères et soeurs											
Tes amis											
Ton amoureux-se											

5.3.1 Qu'est-ce qu'ils te disent ? [Possibilité de séparer les réponses en fonction du groupe de personnes. Ex. : les parents disent... les amis disent...]

5.3.2 Est-ce les personnes de ton entourage font des choses qui visent à modifier ton utilisation d’Internet ?

- Non  Passer à 5.4
- Oui  Poursuivre à 5.3.3

5.3.3 Qu’est-ce qu’ils font ou disent pour modifier ton utilisation d’Internet?

5.3.4 Quelles sont tes réactions devant leurs tentatives de limiter ton utilisation d’Internet (content? Neutre? Impatience? Colère?, etc.)? *[Bien vérifier ici si la personne réagit de cette façon à toute demande de changement provenant de son entourage ou si sa réaction est spécifique à la demande concernant ses activités Internet. Ici, il est essentiel de faire la différence entre une personne qui s’oppose à toute demande provenant d’une personne en autorité (c.-à-d., un parent) versus une personne qui réagit mal à une demande d’arrêt/réduction de ses activités Internet parce qu’elle se sentirait en manque ou parce qu’elle perdrait quelque chose de très important.]*



5.3.5 Quel effet est-ce que ces tentatives de limiter ton utilisation ont sur les activités que tu fais en ligne?

5.4 Jusqu'à quel point tu as l'impression d'avoir le contrôle sur tes activités en ligne (sur le temps que tu y passes, les activités que tu y fais, etc.) ?

ÉCHELLE 2

	Pas du tout		Un peu		Moyennement			Fortement		Très fortement	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Répondant											
Interviewer											

5.5 Est-ce que tu as déjà essayé par toi-même de diminuer ou d'arrêter ton utilisation d'Internet ?

- Non  Passer à la section 6
- Oui  **Spécifier :** **Diminuer** **Arrêter** et poursuivre à 5.5.1

5.5.1 Parle-moi des stratégies que tu as essayées...

[Laisser la personne décrire et ensuite sous-questionner pour compléter. Porter attention aux stratégies utilisées et le degré de réussite. Laisser le jeune parlé des stratégies efficaces vs non efficaces, du nombre de fois qu'elles ont été utilisées]

5.5.2 Dans la dernière année, en considérant tous tes efforts d'arrêter ou de diminuer qui ont été efficaces comme ceux qui ne l'ont pas été, jusqu'à quel point as-tu réussi à atteindre ton objectif?

ÉCHELLE 1

	Zéro ou presque/ Jamais ou rarement				Environ la moitié					Complètement ou presque/ Toujours ou presque			
	0	5%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	100%
	Répondant												
Interviewer													

6 CONSÉQUENCES NÉGATIVES

6.1 J'aimerais que tu me parles de conséquences négatives, légères ou plus importantes, que tu aurais observées dans les différentes sphères de ta vie au cours de la dernière année.

[Possibilité de faire un préambule avant la question : «En début d'entrevue nous avons parlé des aspects positifs, du plaisir que tu peux retirer de tes activités sur Internet. Tu m'as dit entres autres que [nommer un ou deux aspects plaisant pour le participant]. Par contre, il arrive que les activités en ligne aient également des conséquences moins positives sur différentes sphères de la vie, par exemple les études, les relations ou encore sur l'humeur.»]

*[Laisser la personne décrire et ensuite sous-questionner pour compléter. Noter les informations dans les sections concernées ci-dessous au fur et à mesure du discours spontané de la personne. S'assurer que toutes les sphères notées ci-dessous sont couvertes : sinon, les demander une à une. **Noter dans le détail la conséquence vécue ainsi que la fréquence et le moment d'apparition de ces difficultés.** Il est recommandé, lorsque la personne parle de conséquences dans une sphère particulière, de tout de suite lui demander d'en coter l'importance ou l'ampleur sur une échelle de 1 à 10 tel que vous les retrouvez dans le tableau de la question 6.2.]*

6.1.1 Conséquences sur le plan des études, du travail (absences, retard, baisse des résultats scolaires ou du rendement au travail, endormissement au travail ou à l'école, etc.)? Conséquences financières? *[Noter la nature de la conséquence, sa fréquence d'apparition, le moment d'apparition, etc.]*

6.1.2 Conséquences sociales : sur les relations avec la famille et relation amoureuse ou amicale (éloignement, conflits entourant l'utilisation d'Internet ou l'effet d'Internet sur la capacité de la personne à réaliser les attentes et responsabilités attendues, séparation, etc.)? [Noter la nature de la conséquence, sa fréquence d'apparition, le moment d'apparition, etc.]

6.1.3 Conséquences sur les plans physiques ou de la santé (ex., besoins de base tels le sommeil, la fatigue, l'hygiène corporelle, l'épuisement, etc.)? [Noter la nature de la conséquence ainsi que les détails associés : le nombre de repas sauté, temps d'endormissement, temps de sommeil, le poids perdu, le poids gagné, les douleurs aux mains ou au dos. Une fois de plus, il faut nommer le moment d'apparition de ces conséquences, et lorsque possible la fréquence d'apparition]

6.1.4 Conséquences sur ton état émotionnel [sur le plan psychologique] (humeur, tracas, inquiétudes, découragement, anxiété, dépression, honte, culpabilité, manque de motivation, etc.)? [Noter la nature de la conséquence, sa fréquence d'apparition, le moment d'apparition, etc.]

6.1.5 Est-ce que tu as perçu d'autres conséquences que l'on n'a pas encore nommées? [Noter la *nature* de la conséquence, sa *fréquence* d'apparition, le *moment* d'apparition, etc.]

6.2 Quelle est l'ampleur/l'intensité des conséquences négatives issues de tes activités sur Internet, dans différentes sphères de ta vie? ÉCHELLE 2

Nulle ou presque		Faible		Moyenne			Forte		Très forte Extrême	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Personnel

Ton humeur ou ton bien-être											
La gestion de tes émotions : stress, anxiété											
La gestion de tes émotions : colère, frustration											
La gestion de tes émotions : fatigue, épuisement											
La gestion de tes émotions : ennui, morosité											
Ton sentiment d'accomplissement ou de compétence (Dépassement de soi, Sentiment d'utilité)											
Ta créativité											
Ta capacité à planifier ou élaborer des stratégies											
Développement des connaissances et apprentissage											
Ta motivation											

Social

Tes relations familiales											
Ta relation amoureuse ou intime											
Tes relations d'amitié hors ligne											

Tes relations d'amitié en ligne											
	Nulle ou presque		Faible		Moyenne			Forte		Très forte Extrême	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Scolaire / Emploi

Tes études											
Ton travail											
Sur le plan monétaire (tes finances)											

Santé

Alimentation											
Sommeil											
Hygiène											
Santé physique											

Autre

Manque de temps pour réaliser d'autre loisir											
Autre, préciser : _____											

De façon globale											
Interviewer (global)											

7. AUTOCRITIQUE ET PERCEPTION D'UN PROBLÈME

Nous sommes ici intéressés à savoir jusqu'à quel point la personne a l'impression que son utilisation d'Internet pour ses activités récréatives est adéquate ou non. Il faut faire attention à demeurer neutre et ne pas faire passer notre propre estimation de la présence ou non d'un problème dans notre ton de voix ou dans notre façon de poser les questions. Si la personne semble ne pas reconnaître la présence d'un problème important, nous devons accueillir cette réponse le plus naturellement du monde.

7.1 Comment me décrirais-tu quelqu'un qui a un problème avec son utilisation d'Internet? À quoi remarquerions-nous qu'elle a un problème avec son utilisation d'Internet?

7.2 Quand tu penses à toi, sur une échelle de 0 à 10, dans quelle mesure ton utilisation d'Internet est-elle problématique ?  ÉCHELLE 2 

	Nul ou presque		Faible		Moyen			Fort		Très fort ou extrême	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Répondant											
Interviewer											

7.2.1 Peux-tu m'expliquer ta réponse? C'est-à-dire qu'est-ce qui fait que tu t'es mis cette cote? Qu'est-ce qui fait que tu ne t'es pas mis plus élevé? Qu'est-ce qui fait que tu ne t'es pas mis plus faible?

7.2.2 Si tu souhaitais modifier tes habitudes d'utilisation d'Internet, qu'est-ce que tu changerais? Quelle influence ces modifications auraient sur ta vie selon toi?

7.3 Que nous suggères-tu pour faire de la prévention par rapport à l'utilisation d'Internet? *[Laisser répondre spontanément, puis sous-questionner afin de vérifier à qui s'adressent ces messages, avec quel médium ils sont transmis, pour quel type d'application il faut faire de la prévention]*

7.4 Jusqu'à quel point est-ce important de faire de la prévention par rapport à l'utilisation d'Internet? 

	Nul ou presque		Faible		Moyen			Fort		Très fort ou extrême	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Répondant											

7.5 Quelles sont selon toi les stratégies d'intervention qui sont à privilégier pour aider quelqu'un qui aurait un problème d'utilisation d'Internet?

8. RELATIONS AVEC LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Nous sommes ici intéressés à savoir quels liens existent entre les jeux de hasard et d'argent et les activités sur Internet. Il est à noter qu'un jeu de hasard et d'argent se définit comme une activité qui implique de parier une somme d'argent ou un bien sur une activité dont l'issue repose en partie ou en totalité sur le hasard. La mise est irréversible. Le joueur peut soit gagner ou perdre sa mise.

8.1 J'aimerais que tu me parles de tes habitudes de jeux de hasard et d'argent. Dans la dernière année, à quel JHA as-tu joué avec de l'argent réel?

[Cocher ceux auxquels il a joué dans la dernière année L'interviewer montre au participant la liste des jeux de hasard et d'argent sur l'aide-mémoire]

<input type="checkbox"/> Billets de loterie (6/49, loto max)	<input type="checkbox"/> Appareil de loterie vidéo (dans un bar, resto)	<input type="checkbox"/> Poker sur table (entre amis, en famille tournois en salle)	<input type="checkbox"/> Pools de sport (hockey, baseball)
<input type="checkbox"/> Gratteux (7 chanceux, mots-cachés)	<input type="checkbox"/> Loterie vidéo sur Internet ou jeux express (7 en feu, bloku\$)	<input type="checkbox"/> Poker sur Internet	<input type="checkbox"/> Jeux de table dans les casinos (blackjack, roulette)
<input type="checkbox"/> Blitzobolo	<input type="checkbox"/> Machines à sous de casino	<input type="checkbox"/> Paris sportifs (Mise-o-Jeu, Pronostik)	<input type="checkbox"/> Jeux de table sur Internet
<input type="checkbox"/> Kinzo	<input type="checkbox"/> Bingo en salle	<input type="checkbox"/> Paris sportif en ligne	<input type="checkbox"/> Jeux d'habiletés (billard, gold, quilles)

 Si la personne indique ne participer à aucun JHA passer à la question 8.3

8.2 Parmi les jeux auxquels tu as joué, quels sont tes jeux de hasard et d'argent préférés?

8.2.1 Qu'aimes-tu dans les jeux de hasard et d'argent? Qu'est-ce qui t'amène à jouer à ces JHA ?


8.3 J'aimerais que tu me parles des ressemblances et des différences que tu vois les jeux en ligne (jeux vidéo sur console ou Internet, jeux gratuits sur tablette, téléphone ou Facebook, etc.) et les jeux de hasard et d'argent...

8.3.1 Quelles ressemblances vois-tu entre les jeux vidéo et les jeux de hasard et d'argent ?

8.3.2 Quelles différences vois-tu entre les jeux vidéo et les jeux de hasard et d'argent ?

8.3.3 Quelles sont les raisons pour jouer à des jeux en ligne et aux jeux de hasard et d'argent? [vérifier les émotions et les motivations]


8.3.4 En quoi ces raisons sont-elles semblables ou différentes?

 Si la personne indique ne participer à aucun JHA passer à la question 8.4

8.3.5 Comment l'utilisation des jeux vidéo influence-t-elle ton utilisation des jeux de hasard et d'argent?



8.4 Pour toi, qu'est-ce que ça veut dire le jeu responsable? *[Laisser la personne répondre spontanément. Si la personne dit ne pas avoir d'idée, lui mentionner que le jeu responsable se définit comme : Le jeu responsable s'intéresse à la mise en place de stratégies qui contribuent à réduire les impacts négatifs des jeux de hasard et d'argent. Le jeu responsable encourage les personnes à jouer à l'intérieur de limites raisonnables d'argent, de temps et d'autres ressources]*

 Si la personne indique ne participer à aucun JHA passer à la section 9

8.4.1 Tout à l'heure tu m'as dit que pour l'Internet, tu utilises des stratégies de contrôles comme [référer aux réponses fournies à la question 5.5.1]. Quelles sont celles que tu utilises pour contrôler ta participation aux jeux de hasard?

9. CONCLUSION ET REMERCIEMENTS

9.1 Est-ce qu'il y a quelque chose dont nous n'avons pas discuté au sujet de ton utilisation d'Internet et que tu voudrais ajouter?

9.2 As-tu des questions, des remarques suite à notre rencontre?

[L'interviewer doit arrêter l'enregistrement de l'entrevue à ce moment]

9.3 Comme je t'avais dit avant que nous commencions l'entrevue, j'aurais quelques questionnaires à te faire remplir. Ce sont des questionnaires à choix de réponses. Rappelle-toi qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, nous cherchons à connaître ton expérience. Une fois que tu as rempli les questionnaires, tu peux les remettre dans l'enveloppe.

[Remettre les questionnaires]

9.4 J'aimerais savoir maintenant si tu as en tête trois personnes de ton entourage, que ce soit des amis, frères, sœurs, cousins, collègues etc. qui sont âgés entre 17 et 25 ans et qui pourraient être intéressés à participer comme toi à ce projet de recherche? Ces personnes doivent être de la région de Montréal, Québec ou Trois-Rivières. Aussi, il faudrait qu'elles passent un nombre important d'heures par semaine sur Internet. Nous voudrions téléphoner à ces personnes pour leur expliquer le projet et leur demander si elles sont intéressées à participer. En aucun cas nous leur révélerons que c'est toi qui nous a fourni cette référence. Soit assuré toutefois que ces personnes ne pourront pas avoir accès aux informations que tu nous as données aujourd'hui. Toutes tes réponses demeurent confidentielles. Bien entendu, tu peux aussi leur dire d'avance que tu nous a fourni leur numéro de téléphone et leur parler un peu du projet, si tu en as envie.

[Remettre la feuille de prise des coordonnées ou noter les coordonnées ci-bas]

Prénom et nom	Numéro de téléphone	Lien avec le participant

9.5 Je te remercie pour tout ce que tu nous as partagé. Cela nous est très utile pour mieux comprendre l'expérience des personnes qui utilisent Internet de façon régulière.

Remettre les bons d'achat

Faire signer le reçu

Remettre le document sur les ressources d'aide

NOTES D'ENTREVUES

Impressions sur la rencontre

Section 1 : Activités sociales et de loisirs Internet (éléments à considérer : loisirs hors ligne; activités réalisées en ligne; niveau d'investissement dans différentes activités; une faible variété de loisirs est associée à un niveau de gravité plus élevé)

Niveau de gravité des éléments recueillis dans cette section:

Très faible		Faible			Moyen			Élevé		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Section 2 : Sources de plaisir (éléments à considérer : intensité du plaisir apporté par Internet; plaisir et intérêt envers les activités en ligne; investissement dans les activités en ligne; écart entre l'investissement en ligne vs hors ligne; l'intensité élevée du plaisir apporté par Internet comparativement à d'autres loisirs hors ligne est associée à un niveau de gravité élevé)

Niveau de gravité des éléments recueillis dans cette section:

Très faible		Faible			Moyen			Élevé		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Section 3 : Préoccupations/Envies par rapport aux applications internet (éléments à considérer : degré d’envahissement de la pensée et des émotions par les activités en ligne; envahissement lorsque la personne n’a pas accès à Internet; intensité de la réaction émotionnelle, cognitive ou comportementale lorsque la personne n’est pas en ligne)

Niveau de gravité des éléments recueillis dans cette section:

Très faible		Faible			Moyen			Élevé		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Section 4 : Réactivité émotionnelle suite à un arrêt prolongé de l’utilisation (éléments à considérer : plus longue période passée hors ligne; motifs menant à cet arrêt prolongé de l’utilisation; réaction émotionnelle suite à cet arrêt relativement prolongé et son intensité; si aucun arrêt prolongé, les informations concernant les réactions émotionnelles possibles ou imaginées de cet arrêt peuvent être considérées)

Niveau de gravité des éléments recueillis dans cette section:

Très faible		Faible			Moyen			Élevé		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Section 5 : Perte de contrôle (éléments à considérer : difficulté à contrôler le temps passé en ligne; capacité à réduire ou cesser ses activités en ligne par lui-même ou en raison de la pression des pairs; stratégies utilisées pour réduire ou cesser et leur taux de succès; perception du contrôle sur ses activités; un score élevé signifie une plus grande perte de contrôle)

Niveau de gravité des éléments recueillis dans cette section:

Très faible		Faible			Moyen			Élevé		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Section 6 : Conséquences négatives (à considérer : présence de conséquences sur les plans sociaux, familiaux, scolaires/professionnels, psychologiques et physiques. Intensité et fréquence d'apparition de ces conséquences)

Niveau de gravité des éléments recueillis dans cette section:

Très faible		Faible			Moyen			Élevé		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Section 7 : Autocritique et perception d'un problème (à considérer : capacité d'autocritique par rapport à son utilisation; perception de la personne par rapport à son utilisation; écart entre sa perception et la perception de l'interviewer; un score élevé indique un problème dans l'autocritique ou une autocritique faible)

Niveau de gravité des éléments recueillis dans cette section:

Très faible		Faible			Moyen			Élevé		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Autres informations pertinentes :

Tableau récapitulatif et évaluation finale :

Inscrivez les cotes retenues pour chacune des sections de l'évaluation et établissez une cote globale de sévérité en fonction des informations recueillies et de votre jugement clinique.

	Aucun problème/ Très faible		Faible			Modéré			Sévère		
Activités	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sources de plaisir	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Préoccupations	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Réactivité émotionnelle	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Contrôle	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Conséquences	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Perception d'un problème	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Évaluation finale	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Éléments retenus pour établir le niveau de gravité (résumé)

10. COTATION DE L'INTERVIEWER

10.1 Cotes de l'interviewer dans les différentes sphères

Suite à la cueillette de données, lorsque le répondant aura quitté, l'interviewer révisera l'ensemble des propos de la personne afin de compléter sa propre cotation. Pour ce faire, il émet une opinion indépendante de celle de la personne évaluée quant aux différentes dimensions entourant son utilisation d'Internet. Il se peut qu'il cote un aspect moins sévèrement, égal ou plus sévèrement que la personne. Bref, il tient compte plus des propos qualitatifs et de l'ensemble des données reliées à une sphère que de la cote donnée par la personne pour en faire la cotation.

10.2 Cote globale de gravité

L'interviewer utilise la grille ci-dessous pour interpréter la gravité des autocotations faites par la personne. Ainsi, dans la plupart des situations, lorsqu'un jeune cote, il pourra adopter l'interprétation suivante :

Catégorisations proposées de la sévérité	catégorisation	Aucun/Très faible			Faible			Modéré			Sévère		
---	-----------------------	--------------------------	--	--	---------------	--	--	---------------	--	--	---------------	--	--

Catégorisation à laquelle a répondu l'individu	Descripteurs	Jamais ou rarement			Environ la moitié du temps						Toujours ou presque			
	Échelle	0	5%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	100%

Catégorisations proposées de la sévérité	catégorisation	Aucun/Très faible		Faible			Modéré			Sévère		
---	-----------------------	--------------------------	--	---------------	--	--	---------------	--	--	---------------	--	--

Catégorisation à laquelle a répondu l'individu	Descripteurs	Nulle ou presque		Faible		Moyenne			Fort		Très forte ou extrême	
	Échelle	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Lorsque sa cotation est terminée, l'interviewer s'appuiera sur l'ensemble du profil et portera une attention particulière aux cotes qu'il a données lui-même à chaque dimension. Il émettra par la suite un jugement d'ensemble concernant la gravité du problème d'utilisation d'Internet à l'aide de la grille suivante. En lisant les descriptifs, il choisira la catégorie la plus pertinente (vert, jaune, orangé ou rouge) et par la suite, attribuera une cote à l'intérieur de cette catégorie.

Suggestion de questions sur le processus décisionnel des évaluateurs :

1. Pour quels motifs avez-vous sélectionné ce niveau de gravité plutôt qu'un niveau moins élevé (si possible), soyez le plus précis possible ?
 - a. Quels éléments devant être présents ou devant être absents auraient été suffisants pour vous amener à abaisser le niveau de sévérité ?
 - i. Présent
 - ii. Absent
2. Pour quels motifs avez-vous sélectionné ce niveau de gravité plutôt qu'un niveau plus élevé (si possible) ? Soyez le plus précis possible.
 - a. Quels éléments devant être présents ou devant être absents auraient été suffisants pour vous amener à augmenter le niveau de gravité ?
3. Est-ce que votre évaluation globale concorde à celle du client (Question 7.2)?
 - a. Si non, quels éléments considérez-vous pour arriver à un niveau de gravité différent de celui perçu par le client ?
4. Avez-vous considéré d'autres éléments dans la prise de décision entourant le niveau de gravité qui n'était pas dans l'entrevue? Lesquels et pour quels motifs ces éléments vous apparaissaient important.

Descriptif en fonction de la gravité de la problématique

0	<p><u>Aucune problématique ou très faible</u></p> <p>Ce niveau s'applique aux personnes qui ne vont jamais sur Internet</p>
1	<p>Il s'applique également aux personnes qui vont sur Internet, mais pour qui cela est peu fréquent, avec une visée récréative, mais dont l'importance des comportements ne semble pas présenter de <u>risque</u> d'affecter négativement a) le fonctionnement des activités de la vie quotidienne ou b) la vie psychique ou c) toute sphère de vie de la personne.</p>
2	<p><u>Faible</u></p> <p>Ce niveau s'applique aux personnes qui utilisent Internet (outre le temps alloué au travail ou aux études) à un niveau qui semble les placer à risque d'engendrer, dans le futur, des conséquences sur leur fonctionnement quotidien.</p>
3	<p>Parmi les personnes pour qui leurs activités Internet sont une passion, y trouvant beaucoup de plaisir, il est difficile de différencier celles pour qui les comportements Internet devraient être cotés dans la zone verte de ceux devant être cotés dans la zone jaune.</p> <p>Cependant, les premiers signes d'un manque de liberté de choix envers leurs activités Internet peuvent guider la décision. Entre autres, les personnes ont un intérêt qui les pousse à passer plus de temps que désiré sur Internet.</p>
4	<p>Ces personnes n'éprouvent toutefois pas de conséquences négatives de leurs comportements d'usage d'Internet pour le moment ou sinon, ces problèmes sont très rares et sont somme toute bénins. Attention à faire la différence entre la négation par la personne de conséquence significative versus l'absence réelle de conséquences. Tenir compte de l'opinion de l'entourage quant à la présence de conséquences négatives dans les sphères de vie.</p>
5	<p><u>Modéré</u></p> <p>Ce niveau s'applique aux personnes qui utilisent Internet (outre le temps alloué au travail ou aux études) à un niveau qui cause des problèmes concrets à la personne interviewée ou à son entourage. Ces problèmes peuvent se situer dans toutes les sphères de vie telles que sociale (famille, amis), travail/études, psychologique, santé physique, financière, et judiciaire</p>
6	
7	<p>Il se peut que la personne ne reconnaisse pas les problèmes concrets que son utilisation d'Internet lui cause, mais des personnes de son entourage rapportent des conséquences plausibles ou l'interviewer peut les observer à travers les propos de la personne ou par toute autre source d'information fiable.</p>
8	<p><u>Sévère</u></p>

9	Ce niveau s'applique aux personnes qui utilisent Internet (autre le temps alloué au travail ou aux études) et pour qui ce type d'activité envahit le psychisme et la vie quotidienne à un niveau nettement dysfonctionnel, et ce, dans plusieurs sphères de vie de la personne.
10	<p>Un envahissement psychique s'observe par l'intrusion constante dans le flux cognitif de pensées reliées aux activités Internet lorsque la personne n'est pas en ligne. On notera que les activités Internet deviennent progressivement LA priorité, devançant déraisonnablement les autres besoins (relationnels, études/travail, santé, etc.).</p> <p>Une personne pourrait avoir une passion très grande pour Internet, mais si elle réussit à trouver un équilibre dans la gestion de ses besoins, elle ne sera pas catégorisée dans la zone rouge.</p>

Appendice B

Bibliographie complète

- Adachi, P. C., & Willoughby, T. (2013). Demolishing the competition: The longitudinal link between competitive video games, competitive gambling, and aggression. *Journal Of Youth And Adolescence*, 42(7), 1090-1104. doi:10.1007/s10964-013-9952-2
- Amin, S. et Kaur, K. (2015). A study of Internet addiction and its impact on academic performance of university students. *International Journal of Education and Management Studies*, 4(2).
- Baggio, S., Gainsbury, S. M., Berchtold, A., & Iglesias, K. (2016). Co-morbidity of gambling and Internet use among Internet and land-based gamblers: Classic and network approaches. *International Gambling Studies*, 16(3), 500-517. doi:10.1080/14459795.2016.1242148
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Tidwell, M.-C. O. (2009). Gambling, alcohol, and other substance use among youth in the United States. *Journal Of Studies On Alcohol And Drugs*, 70(1), 134-142.
- Billieux, J., Schimmenti, A., Khazaal, Y., Maurage, P. & Heeren, A. (2015). Are we overpathologizing everyday life ? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(3), 119-123.
- Blinn-Pike, L., Worthy, S.L., Jonkman, J.N. (2010). Adolescent GAMbling : A review of an emerging field of research. *Journal of adolescent health*, 47, 223-236.

- Brezing, C., Derevensky, J. L., & Potenza, M. N. (2010). Non-Substance-Addictive Behaviors in Youth: Pathological Gambling and Problematic Internet Use. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 19(3), 625-641. <http://doi.org/10.1016/j.chc.2010.03.012>
- Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Gendron, A., & Martin, I. (2012). Internet gambling among youths : Severity of gambling related to substance use and delinquency. *Psychology of Addictive Behavior*, 26(2), 364-370.
- Camirand, H. (2014). Jeux de hasard et d'argent. Dans I. Traoré, L. A. Pica, H. Camirand, L. Cazale, M. Berthelot & N. Plante. Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2013. Évolution des comportements au cours des quinze dernières années (5e chapitre, pp. 149-182). Québec: Institut de la statistique du Québec.
- Carli, V., Durkee, T., Wasserman, D., Hadlaczky, G., Despalins, R., Kramarz, E., ... Kaess, M. (2012). The association between pathological internet use and comorbid psychopathology : a systematic review. *Psychopathology*, 46(1), 1-13. <https://doi.org/10.1159/000337971>
- Chakraborty, K., Basu, D., & Vijaya Kumar, K. G. (2010). Internet addiction : Consensus, controversies, and the way ahead. *East Asian Archives of Psychiatry*, 20(3), 123-132.
- Chambers, R. A., & Potenza, M. (2003). Neurodevelopment, impulsivity, and adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 53-84.

- Choi, S., Kim, H. S., Kim, G., Jeon, Y., Park, S. M., Lee, J., & ... Kim, D. (2014). Similarities and differences among Internet gaming disorder, gambling disorder and alcohol use disorder: A focus on impulsivity and compulsivity. *Journal Of Behavioral Addictions*, 3(4), 246-253. doi:10.1556/JBA.3.2014.4.6
- Critselis, E., Janikian, M., Paleomilitou, N., Oikonomou, D., Kassinopoulos, M., Kormas, G., & Tsitsika, A. (2013). Internet gambling is a predictive factor of Internet addictive behavior among Cypriot adolescents. *Journal Of Behavioral Addictions*, 2(4), 224-230. doi:10.1556/JBA.2.2013.4.5
- Czincz, J., & Hechanova, R. (2009). Internet Addiction : Debating the Diagnosis. *Journal of Technology in Human Services*, 27(4), 257-272. <http://doi.org/10.1080/15228830903329815>
- Danet, M. & Miljkovitch, R. (2016). Self-disclosure on the Net : A risk factor for problematic use of the Internet among insecure persons. *Encéphale*, 42(6), 506-510. doi: 10.1016/j.encep.2015.12.019.
- Delfabbro, P., King, D., Lambos, C., & Puglies, S. (2009). Is video-game playing a risk factor for pathological gambling in Australian adolescents?. *Journal Of Gambling Studies*, 25(3), 391-405. doi:10.1007/s10899-009-9138-8
- Delfabbro, P., & King, D. (2015). On finding the C in CBT: The challenges of applying gambling-related cognitive approaches to video-gaming. *Journal Of Gambling Studies*, 31(1), 315-329. doi:10.1007/s10899-013-9416-3
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2007). Internet gambling amongst adolescents: A growing concern. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5(2), 93-

101.

- Dowling, N. A., & Brown, M. (2010). Commonalities in the psychological factors associated with problem gambling and Internet dependence. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(4), 437-441. doi:10.1089/cyber.2009.0317
- Dufour, M., Brunelle, N., Tremblay, J., Leclerc, D., Cousineau, M-M., Khazaal, Y., ... Berbiche, D. (2016). Gender Difference in Internet Use and Internet Problems among Quebec High School Students. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 1-6, DOI: 10.1177/0706743716640755
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B., ... Wasserman, D. (2012). Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: Demographic and social factors. *Addiction*, 107(12), 2210-2222. <http://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2012.03946.x>
- Floros, G. D., Siomos, K., Fisoun, V., & Geroukalis, D. (2013). Adolescent online gambling: The impact of parental practices and correlates with online activities. *Journal of Gambling Studies*, 29(1), 131-150.
- Forrest, C. J., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). The gambling preferences and behaviors of a community sample of Australian regular video game players. *Journal Of Gambling Studies*, 32(2), 409-420. doi:10.1007/s10899-015-9535-0
- Giotakos, O., Tsouvelas, G., Spourdalaki, E., Janikian, M., Tsitsika, A., & Vakirtzis, A. (2017). Internet gambling in relation to Internet addiction, substance use, online sexual engagement and suicidality in a Greek sample. *International Gambling Studies*, 17(1), 20-29. doi:10.1080/14459795.2016.1251605

- Goyette, M., & Nadeau, L. (2008). Utilisation pathologique d'Internet : Une intégration des connaissances. *Alcoologie et Addictologie*, 30(3), 275-283.
- Griffiths, M. & Barnes, G. M. (2008). Internet gambling : an online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 194-204.
- Griffiths, M. D., Parke, J., & Taylor, J. (2002). The social impact of internet gambling (english). *Social Science Computer Review*, 20(3), 312-320.
- Griffiths, M. (2003). Internet gambling : Issues, concerns and recommendations. *Cyberpsychology and Behavior*, 6(6), 557-568.
- Griffiths, M. (2005). Relationship Between Gambling and Video-game Playing: A Response to Johansson and Gotestam. *Psychological Reports*, 96(3), 644-646. doi:10.2466/PR0.96.3.644-646
- Hinić, D. (2011). Problems with "internet addiction" diagnosis and classification. *Psychiatria Danubina*, 23(2), 145-151.
- Janikian, M. (2013). Assessment of Internet addictive behavior. *International Journal of Child and Adolescent Health*, 6(4), 391-398.
- Johansson, A., et Göttestam, K. G. (2004). Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45(3), 223-229. <http://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2004.00398.x>
- Johansson, A., & Göttestam, K. G. (2004). Problems With Computer Games Without

Monetary Reward: Similarity to Pathological Gambling. *Psychological Reports*, 95(2), 641-650. doi:10.2466/PRO.95.6.641-650

King, D.L., Delfabbro, P.H., Griffiths, M.D., Gradisar, M. (2011). Assessing clinical trials of Internet addiction treatment : a systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review*, 31, 1110-1116.

King, D. L., Ejova, A., & Delfabbro, P. H. (2012). Illusory control, gambling, and video gaming: An investigation of regular gamblers and video game players. *Journal Of Gambling Studies*, 28(3), 421-435. doi:10.1007/s10899-011-9271-z

Kim, B., Chang, S. M., Park, J. E., Seong, S. J., Won, S. H., & Cho, M. J. (2016). Prevalence, correlates, psychiatric comorbidities, and suicidality in a community population with problematic Internet use. *Psychiatry Research*, 244249-256. doi:10.1016/j.psychres.2016.07.009

Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, C.-S., Chen, C.-C., & Yen, C.-F. (2008). Psychiatric comorbidity of internet addiction in college students: an interview study. *CNS Spectrums*, 13(2), 147-153. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18227746>

Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, S.-H., Yang, M.-J., Lin, H.-C., et Yen, C.-F. (2009). Proposed diagnostic criteria and the screening and diagnosing tool of Internet addiction in college students. *Comprehensive Psychiatry*, 50, 378-384.

Laconi, S., Rodgers, R. F., & Chabrol, H. (2014). The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties. *Computers In Human Behavior*, 41190-202. doi:10.1016/j.chb.2014.09.026

- Macey, J., & Hamari, J. (2018). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers In Human Behavior*, 80344-353. doi:10.1016/j.chb.2017.11.027
- Maddi, S. R., Erwin, L. M., Carmody, C. L., Villarreal, B. J., White, M., & Gundersen, K. K. (2013). Relationship of hardiness, grit, and emotional intelligence to internet addiction, excessive consumer spending, and gambling. *The Journal Of Positive Psychology*, 8(2), 128-134. doi:10.1080/17439760.2012.758306
- Mallorquí-Bagué, N., Fernández-Aranda, F., Lozano-Madrid, M., Granero, R., Mestre-Bach, G., Baño, M., & ... Jiménez-Murcia, S. (2017). Internet gaming disorder and online gambling disorder: Clinical and personality correlates. *Journal Of Behavioral Addictions*, 6(4), 669-677. doi:10.1556/2006.6.2017.078
- McBride, J. (2016). Gambling and video game playing among youth. *Journal Of Gambling Issues*, 34156-178. doi:10.4309/jgi.2016.34.9
- Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2014). Investigating risk factors for internet gaming disorder: A comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the Big Five personality traits. *European Addiction Research*, 20(3), 129-136. doi:10.1159/000355832
- Müller K, Dreier M, Beutel M, Wölfling K. Is Sensation Seeking a correlate of excessive behaviors and behavioral addictions? A detailed examination of patients with Gambling Disorder and Internet Addiction. *Psychiatry Research* [serial online]. August 30, 2016;242:319-325. Available from: PsycINFO, Ipswich, MA. Accessed May 18, 2018.

- Parker, J. A., Summerfeldt, L. J., Taylor, R. N., Kloosterman, P. H., & Keefer, K. V. (2013). Problem gambling, gaming and internet use in adolescents: Relationships with emotional intelligence in clinical and special needs samples. *Personality And Individual Differences*, 55(3), 288-293. doi:10.1016/j.paid.2013.02.025
- Parker, J. A., Taylor, R. N., Eastabrook, J. M., Schell, S. L., & Wood, L. M. (2008). Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality And Individual Differences*, 45(2), 174-180. doi:10.1016/j.paid.2008.03.018
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H., Möble, T., & ... O'Brien, C. P. (2014). Internet gaming and addiction: A reply to King & Delfabbro. *Addiction*, 109(9), 1567-1568. doi:10.1111/add.12549
- Potenza, M., Wareham, J., Steinberg, M., Rugle, L., Cavallo, D., Krishnan-Sarin, S. & Desai, R. (2011). Correlates of at-risk/problem Internet gambling in adolescents. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 50(2), 150-159. doi: 10.1016/j.jaac.2010.11.006
- Romo, L., Bioulac, S., Michel, G. et Kern, L. (2012). La dépendance aux jeux vidéo et à l'Internet. Paris, France: Dunod.
- Secades-Villa, R., Calafat, A., Fernandez-Hermida, J. R. J. M., Duch, M., Skärstrand, E., Becoña, E., & Talic, S. (2014). Duration of Internet use and adverse psychosocial effects among European adolescents. *Adicciones*, 26(3), 247-253.
- Starcevic, V. (2016, Mars). Internet addiction : Rarely an addiction and not the Internet that one is addicted to. Communication présentée à la 3e conférence

internationale sur les addictions comportementales, Budapest, résumé repéré à <http://www.akademiai.com/doi/pdf/10.1556/JBA.5.2016.Suppl.1>

Tonioni, F., Mazza, M., Autullo, G., Cappelluti, R., Catalano, V., Marano, G., & ... Lai, C. (2014). Is internet addiction a psychopathological condition distinct from pathological gambling?. *Addictive Behaviors*, 39(6), 1052-1056. doi:10.1016/j.addbeh.2014.02.016

Tsitsika, A., Critselis, E., Janikian, M., Kormas, G., & Kafetzis, D. A. (2011). Association between internet gambling and problematic internet use among adolescents. *Journal Of Gambling Studies*, 27(3), 389-400. doi:10.1007/s10899-010-9223-z

Tsitsika, A., Janikian, M., Schoenmakers, T. M., Tzavela, E. C., Ólafsson, K., Wójcik, S., ... Richardson, C. (2014). Internet Addictive Behavior in Adolescence : A Cross-Sectional Study in Seven European Countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(8), 528-535. <http://doi.org/10.1089/cyber.2013.0382>

Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: Personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research*, 18(4), 167-174. doi:10.1159/000335662

Wanner, B., Vitaro, F., Ladouceur, R., Brendgen, M., & Tremblay, R. E. (2006). Joint trajectories of gambling, alcohol and marijuana use during adolescence: A person-and variable-centered developmental approach. *Addictive Behaviors*, 31(4), 566-580.

Watson, J. C. (2005). Internet Addiction Diagnosis and Assessment : Implications for

Counselors. *Education*, 33(2), 17-30.

Weinstein, A., et Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use.

The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36(5), 277-283.

<http://doi.org/10.3109/00952990.2010.491880>

Widyanto, L., Griffiths, M. D., & Brunnsden, V. (2011). A psychometric comparison of

the Internet Addiction Test, the Internet-Related Problem Scale, and self-diagnosis. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(3), 141-149.

<https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0151>

Wood, R. A., Gupta, R., Derevensky, J. L., & Griffiths, M. (2004). Video Game Playing

and Gambling in Adolescents: Common Risk Factors. *Journal Of Child & Adolescent Substance Abuse*, 14(1), 77-100. doi:10.1300/J029v14n01_05

Yau, Y. C., Pilver, C. E., Steinberg, M. A., Rugle, L. J., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S.,

& Potenza, M. N. (2014). Relationships between problematic Internet use and problem-gambling severity: Findings from a high-school survey. *Addictive Behaviors*, 39(1), 13-21. doi:10.1016/j.addbeh.2013.09.003

Zhou, Z., Zhou, H., & Zhu, H. (2016). Working memory, executive function and

impulsivity in Internet-addictive disorders: A comparison with pathological gambling. *Acta Neuropsychiatrica*, 28(2), 92-100. doi:10.1017/neu.2015.54