

Rapport De recherche PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

APPENDIX 1

LITERATURE REVIEW

BRIEF SUMMARY OF FINDINGS

Research published in the past few decades has shown that the majority of university students gamble. Considered an emerging health issue, student gambling could be potentially problematic because of the adverse consequences it could have on a young person's life. The current picture of the phenomenon includes estimates of lifetime prevalence rates ranging from 47% to 97%, with the modal number being around 85% [1-3]. Past year gambling rates range from 42% to 88% [4, 5]. Lifetime rates are usually two to three times higher than past-year ones, which accounts for the discrepancy in prevalence [6]. In any case, however, in the context of student gambling, past year rates are believed to better reflect gambling behaviour because they capture the period while in college, and/or the preceding transition to it [7]. Students engage in a variety of gambling activities, among which the most preferred ones cited include *lottery*, *slot and poker gaming machines*, and *playing cards* [1, 2, 9]. The reasons for which students play are most often *to win money*, *for fun, for social reasons*, *excitement* and *to beat boredom* [12].

Even though the percentage of problem gamblers on campuses is small (ranging from 4% to 6.6% [1, 8]), it is a few times higher than that found in the general population. Especially vulnerable in this respect are male students, who not only gamble more frequently than females (52% vs. 33% [4]; 62.4% vs 42.8% [9]), but also report higher rates of problem gambling (9.3% vs. 2.9% [3]). In addition, gambling is more prevalent among athletes compared to non-athletes [9], especially those in gender-specific sports [9], fraternity members [10] and those over 21 years of age [11].

Problem gambling is associated with high-risk behaviours, such as greater alcohol

[3, 4], tobacco and illicit drug use and misuse, as well as with health, social performance problems [2], depression and suicide attempts [10].

REFERENCE AND BIBLIOGRAPHY

- 1. Clarke, D., Gambling and the Trait of Addiction in a Sample of New Zealand University Students. New Zealand Journal of Psychology, 2003. **32**: p. 39.
- 2. Engwall, D., Robert Hunter, Marvin Steinberg *Gambling and Other Risk Behaviors on University Campuses.* Journal of American College Health 2004. **52**(6): p. 245 256
- 3. Lesieur, H.R., et al., *Gambling and pathological gambling among university students*. Addictive Behaviors, 1991. **16**(6): p. 517-527.
- 4. LaBrie, R.A., et al., *Correlates of College Student Gambling in the United States.* Journal of American College Health, 2003. **52**(2): p. 53-62.
- 5. Winters, K.C., et al., *Prevalence and risk factors of problem gambling among college students.* Psychology of Addictive Behaviors, 1998. **12**(2): p. 127-135.
- 6. Volberg, R., et al., *Prevalence studies and the development of services for problems gamblers and their families.* Jouranl of Gambling Studies, 1996. **12**(2): p. 215-231.
- 7. McComb, J.L. and W.E. Hanson, *Problem Gambling on College Campuses* NASPA Journal, 2009. **46**(1).
- 8. Wickwire, E.M.J., et al., *Environmental Correlates of Gambling Behavior Among College Students: A Partial Application of Problem Behavior Theory to Gambling.* Journal of College Student Development, 2008. **49**(5): p. 459-475.
- 9. Huang, J.-H., et al., *Gambling and Health Risk Behaviors Among U.S. College Student-Athletes: Findings from a National Study.* Journal of Adolescent Health, 2007. **40**(5): p. 390-397.
- 10. Stuhldreher, W.L., T.J. Stuhldreher, and K.Y.-Z. Forrest, *Gambling as an Emerging Health Problem on Campus.* Journal of American College Health, 2007. **56**(1): p. 75-88.
- 11. Platz, L., T.J. Knapp, and E.W. Crossman, *Gambling by Underage College Students: Preferences and Pathology.* College Student Journal, 2005. **39** (1).
- 12. Neighbors, C., et al., *Exploring College Student Gambling Motivation*. Journal of Gambling Studies, 2002. **18**(4): p. 361-370.

SUMMARY TABLE OF KEY STUDIES ON GAMBLING AMONG UNIVERSITY STUDENTS

Blinn-Pike, L., S.L. Worthy, and J.N. Jonkman, *Disordered Gambling among College Students: A Meta-Analytic Synthesis.* Journal of Gambling Studies, 2007. **23**: p. 175-183.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
15 Studies on college students - US and Canada; Sample size range (N= 60 - 1,771); Age range 18-25	An estimated 7.89 % of college students are disordered gamblers (SOGS score of 5+)		SOGS

Clarke, D., Gambling and the Trait of Addiction in a Sample of New Zealand University Students. New Zealand Journal of Psychology, 2003. **32**: p. 39.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=171) 1st year university students; New Zealand; Mean age - 27.9; Median age - 23	1) 16% problem gamblers, 4% pathological gamblers; 2) Pathological gamblers scored higher on Gambling frequency, Number of activities, Depression, and Addiction; 3) Most prevalent activities: Lotto & Instant scratch tickets (73% each), Lotteries/raffles (57%), Gaming machines (50%); 4) 97% had gambled at least once	Sample not representative of New Zealand university students, because it consists of undergraduate psychology students only	SOGS-R

Derevensky, J.L. and R. Gupta, *Prevalence Estimates of Adolescent Gambling: A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 Questions.* Journal of Gambling Studies, 2000. **16**(2/3): p. 227-251.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=980); Greater Montreal area, Canada; Mean age 18.5 years	1) 71.2% of participants gambling in the past year; 2) 56.6% occasional gamblers (less than once a week); 14.6% regular gamblers (once a week or more); 3) 84% males vs. 64% females; 4)Probable pathological gamblers 3.4% (DSM-IV-J), 5.3% (SOGS-RA), 6.0% (GA20); 5) High degree of agreement between all three instruments		DSM-IV-J revised; SOGS- RA; Gamblers Anonymous Twenty Questions (GA20)

Engwall, D., Robert Hunter, Marvin Steinberg *Gambling and Other Risk Behaviors on University Campuses.* Journal of American College Health 2004. **52**(6): p. 245 - 256

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=1,348) College students; USA; Age 18-20 (50%), 21- 25 (35%)	1)47% lifetime prevalence; 2) Nongamblers 30%, Social gamblers 58.6%, Problem gamblers 6.2%, Pathological gamblers 5.2%; 3) Pathological gamblers - male (8.5%), female (1.9%); 4) Most preferred activities - Lottery (43.9%), Casino games (33.4%), Playing cards (33.2%); 5) Problem and pathological gamblers associated with greater tobacco, alcohol, health, social and performance problems; Lower assessment of risk, greater binge eating and efforts at weight control		SOGS-CT

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=5,666) youth; Nationally representative sample, Canada; Age range 15-24 years	1) 61.35% gambled in the past year; 2)2.22% moderate-risk or problem gamblers (3.30% male and 1.10% female)	1) The cross-sectional design of the survey cannot determine causality of the associations observed; 2) A single gambling instrument used; 3) Small sample sizes in disordered gambling categories constrain statistical power	CPGI

Huang, J.-H., et al., *Gambling and Health Risk Behaviors Among U.S. College Student-Athletes: Findings from a National Study.* Journal of Adolescent Health, 2007. **40**(5): p. 390-397.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=20,739) US university student-athletes	1) 62.4% (men) and 42.8% (women) gambled in the past year; 2) 4.3% (men) and 0.4% (women) were pathological gamblers; 3) Most popular activities - playing cards, lotteries and games of skill; 4) Athletes in gender-specific sports gambled more than those in unisex sports	1) Because of anonymity, no exact response rate can be calculated; 2) Possibility of underreporting, given that athletes scholarships could be at stake	DSM-IV

LaBrie, R.A., et al., *Correlates of College Student Gambling in the United States.* Journal of American College Health, 2003. **52**(2): p. 53-62.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=10,765) US college students from 119 colleges	1)42% gambled in the last year; 2.6% gambled weekly or more frequently; 2) Male students and students of legal age (>=21) more likely to gamble; 3) Availability of gambling venues influenced decisions to gamble; 4) Alcohol related behaviours are the strongest correlate of gambling		CAS

Ladouceur, R., D. Dube, and A. Bujold, *Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolitan area.* Can J Psychiatry, 1994. **39**(5): p. 289-93.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=1,471) students from three Quebec city metropolitan area, Canada; Age 16-23 (M=18.9)	1) 89.6% have gambled; 21.7% gamble once a week or more; 2) 2.8% pathological gamblers and 5.8% potential pathological gamblers; 3) Scores on SOGS correlated with tobacco use, alcohol abuse, illegal substance use, criminal offences, excessive eating, bulimic tendencies; pathological gambling linked to suicidal tendencies	Sample may not be representative of all disciplines at the college level and of age group	SOGS; 20 elements of evaluation adapted from Jacob's Health Survey

Lesieur, H.R., et al., *Gambling and pathological gambling among university students*. Addictive Behaviors, 1991. **16**(6): p. 517-527.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=1,771) college students from five US states; Mean age 22.3 years	1) 85% have gambled in their lifetime; 23% gamble once a week or more; 2) Most popular gambling activities: Slots and poker machines (54%), playing cards for money (51%), and casino games (49%); 3) male gamble more than female - lifetime (90% > 82%), weekly or more (33% > 15%); 4) Problem gamblers (15.5%) (25% males vs. 8% females); pathological gamblers (5.5%) (9.3% males vs. 2.4% females); 5) scores on SOGS positive correlated with tobacco, alcohol, illicit drugs	Sample not representative of US college students	SOGS

Neighbors, C., et al., Exploring College Student Gambling Motivation. Journal of Gambling Studies, 2002. 18(4): p. 361-370.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
1)(N=184)(123 men and 59 women) college student gamblers, US; Mean age 19.4; 2) Participants (45.6%) non-problem gamblers (i.e., SOGS 0), (41.6%) minimal gambling problems (i.e.SOGS of 1 or 2), (9.3%) were level II, subclinical gamblers (i.e., SOGS of 3 or 4), and (3.5%)probable pathological gamblers (i.e., SOGS of 5 or greater)	Most college students gamble to 1) win money (42.7%), 2) for fun (23%), 3) for social reasons (11.2%), 4) for excitement (7.3%), or 5) just to have something to do (2.8%).	1) Did not account for motives gamblers are unaware of; 2) Low prevalence rates of pathological gambling precluded examination of motivational differences between non-problem and pathological gamblers	SOGS

Oster, S.L. and T.J. Knapp, *Underage and pathological gambling by college students: Emerging problem on campus?* Psychology and Education: An Interdisciplinary Journal, 2001. **38**(2): p. 15-19.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
Two samples (N=544; N=350); US university students	1) 7.4% and 5.9% probable pathological gamblers (two studies); 2) 22% and 24% gambled weekly or more frequently; 3) lifetime gambling prevalence – 11% and 8%; 4) Most popular activity – gambling on video-poker machines		SOGS

Platz, L., T.J. Knapp, and E.W. Crossman, *Gambling by Underage College Students: Preferences and Pathology.* College Student Journal, 2005. **39** (1).

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=995) US college students; Mean age 21.05 years (range 17-73)	1) Overall: 76.3% gambled in a casino at least once; Breakdown: 92.5% of participants over 21 years of age, 59.8% of the 18 year olds, 72.8% of the 19 year olds, and 86.1% of the 20 year olds; 2) No game preference difference between the two groups except that those under 21 years more than twice as likely to bet on sports than those over 21. 3) Probable pathological gamblers 9.21 % for (< 21 years), and 14.91 % for (> 21 years)		SOGS

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N>7,700) adolescents from US and Canada;	1) Between 9.9% and 14.2% of adolescents are at risk of developing or returning to serious gambling problems; 2) Between 4.4% and 7.4% exhibit pathological patterns of gambling activity	Due to small sample sizes and different classificatory systems and measurement instruments, results should be regarded with caution	SOGS-RA, MAGS, DSM-IV, Multifactor method, GA 20

Shaffer, H.J., M.N. Hall, and J. Vander Bilt, *Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: a research synthesis.* Am J Public Health, 1999. **89**(9): p. 1369-1376.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=122,286); 134 prevalence studies - (n = 99) in US and (n = 35) in Canada; general adult population (n = 50), adolescents(n = 22), college students (n = 16), and adults in prison or in treatment for psychiatric orsubstance abuse disorders (n = 18)	1) Pathological lifetime Adults 1.60 %; Adolescents 3.88%; College students 4.67%; Prison/Treatment 14.23; 2) Atrisk lifetime, problem Adults 3.85%; Adolescents 9.45%; College students 9.28%; Treatment/prison 15.01; 3) Nonproblem lifetime Adults 94.67%; Adolescents 89.56%; College students 86.66%; Treatment/Prison 71.54% 4)Pathological past year Adults 1.14%; Adolescents 5.77%; 5)At-risk past yer, problem Adults 2.80%; Adolescents 14.82%; 6) Non-problem past year Adults 96.04%; Adolescents 82.31%	1) Study should be regarded as "first approximation; 2) Inadvertent sampling bias; 3) Limitation related to breadth and depth of study because different (both large and small) samples included	Various instruments

Stuhldreher, W.L., T.J. Stuhldreher, and K.Y.-Z. Forrest, *Gambling as an Emerging Health Problem on Campus.* Journal of American College Health, 2007. **56**(1): p. 75-88.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=1,079) US college students; Mean age 19.9 years	1) Gambling and problems withgambling more frequent among men than women. 2) Athletes more likely to bet on sports and play games of chance, have gambling debt, and seek help for gambling than nonathletes. 3) Fraternity members (more than 50% of them) gambled more and had gambling debts more often than other men; 4) Some gambling types correlated with risky behaviours; 5) Gambling correlated with depression and suicide attempts		Health-habits questionnaire (gambling questions included)

Weinstock J, Whelan JP, and M. A., *College students' gambling behavior: when does it become harmful?* Journal of American College Health, 2008. **56**(5): p. 513-21.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=159) US college students; Mean age 22.3 years	1) Pathological gambling patterns included gambling more than 1.2 times per month, gambling more than 2.1 hours per month, intending to wager more than 6.1% of monthly income, and wagering more than 10.5% of monthly income	1) The associative nature of the study; 2) Lack of concordance in assessment periods for pathological gambling; 3) Retrospective self-report data collection method used; 4) At time of study gambling illegal in the state	The Gambling Timeline Followback (G-TLFB); The Diagnostic Interview for Gambling Severity (DIGS); The Hopkins Symptom Checklist (HSCL); SOGS

Wickwire, E., et al., *Perceived Availability, Risks, and Benefits of Gambling among College Students.* Journal of Gambling Studies, 2007. **23**(4): p. 395-408.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=302) US undergraduate students; Mean age 20.53 years	1) Gambling rated by participants as more available than alcohol and marijuana, and less risky than alcohol and cigarettes; 2) Most common perceived benefits of gambling - social enhancement, financial gain, and positivechanges in affect; 3) Perceived benefits are a significant predictor of gambling problems; 4) Perceived availability, perceived risk, and perceived benefits found to be significant predictors of regular gambling	1) Sample might not be basis for generalizations because recruited from only one institution; 2) Perceptions of risk might not be related to gambling; 3) Combining gambling activities (as opposed to examining them in singularity) in perceived availability might affect results	SOGS

Wickwire, E.M.J., et al., Environmental Correlates of Gambling Behavior Among College Students: A Partial Application of Problem Behavior Theory to Gambling. Journal of College Student Development, 2008. **49**(5): p. 459-475.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=233) US Undergraduate university students; Mean age 20.5 years	1) 86% gambled in their lifetime; 93.2% of men and 79.2% of women gambled in their lifetime; 2) 70% gambled in the past year; 81.6% of men and 58.4% of women gambled in the past year; 3) 19% gambled regularly (weekly or daily); 24.2% of men and 14.4% of women; 4) Gamblers: no problem (86%), problem (7.5%), and probable pathological (6.6%); No problem women vs. men (91.2% vs. 79.2% Problem women vs. men (4.0% vs. 11.7%); Probable pathological - no significant gender difference; 5)The perceived environment accounted for significant variance in gambling problems and gambling frequency. Proximal components (e.g. Parents' or friends' disapproval of gambling, Parents' gambling, etc.) displayed stronger relations than distal components (e.g. Family/Peer Controls, Family/Peer Support, etc.) to the dependent variables	1) Non random sampling; 2) Cross-sectional design limits ability to foresee gambling behaviour into adulthood; 3) Internet gambling not assessed	Adolescent Health and Development Survey (AHDS); SOGS

Winters, K.C., et al., *Prevalence and risk factors of problem gambling among college students.* Psychology of Addictive Behaviors, 1998. **12**(2): p. 127-135.

SAMPLE	KEY FINDINGS	LIMITATIONS	SCREENING MEASURES
(N=1,361) US undergraduate students; Age - 18 and under (8.7%), 19-22 years (75.1%), 23 and older (16.2%)	1) 88% gambled in the past year (91.7% of the men and 84.9% of the women); 2) 12% gambled weekly or daily (19% of the men and 5% of the women); 3) 2.9% probable pathological gamblers (80% of them men) and 4.4% potential pathological gamblers (78% of them men); 4)Few students identified financial, social, or personal consequences as a result of gambling; 5) Men were much more likely to be identified as a probable pathological, as well as students with a positive parental history for gambling problems, regular (weekly plus) users of illicit drugs, and those with poor grades	1) Self-report data; 2) Unable to assess association between excessive gambling and gambling problems; 3) Focus on students with easy access to casino - results not generalizable to all students or young adults; 4) Use of past year SOGS scores, not lifetime SOGS scores (which are higher for probable pathological gamblers).	SOGS





Appendix 2

Conceptual Model

BRIEF SUMMARY OF THEORETICAL BACKGROUND

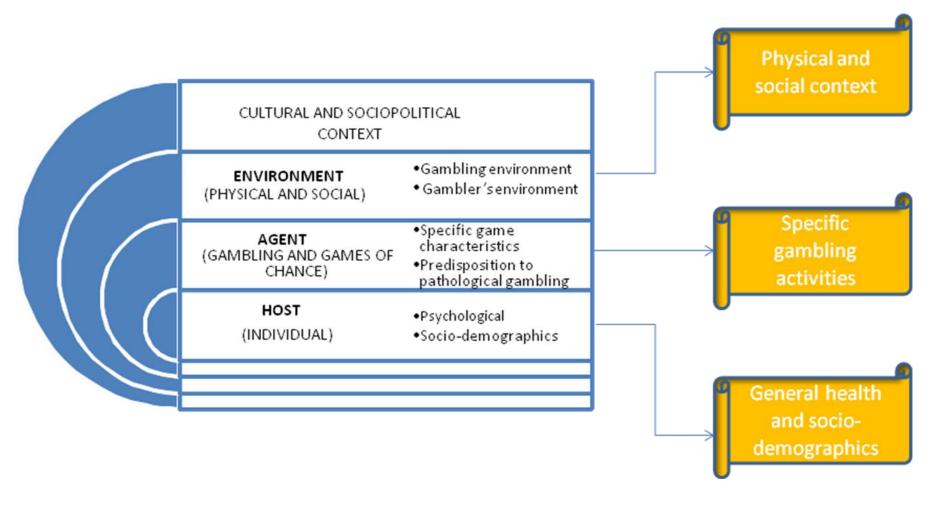
This project is anchored in the epidemiological triad model - host, agent and environment [1], - part of the population health approach. Applied to gambling, 1) 'the agent' refers to gambling activities and their characteristics, such as risk factors, 2) 'the host' is the potential, social, or problem gambler and his psychosocial characteristics, and 3) 'the environment' is the physical and sociopolitical context in which the game and the player are inscribed. Thus, at the individual level, studies have found an association between problem gambling and a particular profile [2]. At the social level, a higher prevalence is found among some social groups, such as men, young people, individuals from disadvantaged socio-economic backgrounds, and certain ethno-linguistic minority groups [3]. At the level of the environment, link is sometimes established between increased gambling accessibility and prevalence of problem gambling [4, 5]. Moreover, since each type of gambling activity is marked by specific characteristics, which in turn lead to different prevalence rates of gambling and problem gambling among the different population subgroups [6], a modulation by type of game would not only produce a better understanding of a game's addictive properties, but also of the risk factors associated with it. To conclude, the advantage of such a model remains primarily in its ability to explain gambling behavior based on a set of integrated risk factors, and thus answer the question: 'why some people develop gambling problems and others who play do not?'.

Section 3 – Appendix 3

REFERENCE AND BIBLIOGRAPHY

- 1. Berkman, L.F. and I. Kawachi, eds. *Social Epidemiology*. 5th printing ed. 2000, Oxford University Press: New York.
- 2. Welte, J.W., G.M. Barnes, and J.H. Hoffman, *Gambling, substance use, and other problem behaviors among youth: A test of general deviance models.* Journal of Criminal Justice, 2004. **32**(4): p. 297-306.
- 3. Ladouceur, R., et al., *Understanding and treating the pathological gambler*. 2002, London: Wiley.
- 4. Ladouceur, R., et al., *Prevalence of Problem Gambling: a Replication Study 7 Years Later.* Canadian Journal of Psychiatry, 1999. **44**(8): p. 802-804.
- 5. Welte, J.W., et al., *The Relationship of Ecological and Geographic Factors to Gambling Behavior and Pathology.* Journal of Gambling Studies, 2004. **20**(4): p. 405-423.
- 6. Chevalier, S., et al., Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002. 2004, Institut national de santé publique du Québec et Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu.

Figure 1. Multilevel perspective on gambling behaviours





Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

APPENDIX 3

METHODOLOGY

Table of Contents

SAMPLE SELECTION	
PROCEDURE	4
MAIL MODE	6
Web mode	
FOLLOW-UP STUDY: FOCUS GROUPS	8
MEASURES	9
GAMBLING	9
ALCOHOL AND DRUG USE	10
PSYCHOLOGICAL DISTRESS	
FAMILY HISTORY	
IMPULSIVITY AND VENTURESOMENESS	
SOCIO-DEMOGRAPHICS	
DATA AND SAMPLE QUALITY	
DATA QUALITY	14
SAMPLE QUALITY	14
Weighting	
SAMPLE CHARACTERISTICS	
DERIVED VARIABLES USED IN REPORTED ANALYSES	
REFERENCES AND BIBLIOGRAPHY	22

Tables

TABLE 1.	CONTACT AND FOLLOW-UP SCHEDULE	5
TARIF 2	SAMPLE CHARACTERISTICS	16

SAMPLE SELECTION

The universities had to meet the following criteria for inclusion: (1) be geographically situated in the Montreal Metropolitan Area, (2) had a Registrar, (3) had more than 1000 full-time degree undergraduates, (4) had students physically attend classes (i.e., online universities were excluded), (5) were non-military or religious, and (6) be publicly-funded. In total, 4 universities and 3 affiliated schools were selected: université de Montréal and its 2 affiliated schools, école des Hautes études commerciales (HEC) and école polytechnique; université du Québec à Montréal and école de technologie supérieure affiliated to the Quebec University Network; Concordia University; McGill University. These universities and affiliated schools represent a population of 85,789 undergraduate according to the Directory of Canadian Universities.

Eligible students included full-time undergraduates as well as those enrolled in professional schools such as Law and Medicine, but without an undergraduate degree. The size of the sample was calculated to insure statistical power and validity of research, denoting a margin of error of less than 5%.

PROCEDURE

The project was approved by the Concordia University Ethics Committee and authorization was given by the Commission d'accès à l'information du Québec (CAI) to obtain and store students nominal information. The Office of the Registrar of each eligible university was contacted by telephone and subsequently by email to present the project and invite them to participate. No university required an additional REB approval from their institution. Upon university approval, a random sample of students was generated by university staff following the instruction provided by our research staff.

All students were mailed a package that included a paper copy of the questionnaire and a cover letter. The letter described the study goals and informed students that they could either complete and return the paper copy of the questionnaire by mail or complete it on-line on a secured website. Respondents were also assured that participation was voluntary and that their answers would remain completely confidential. They were also informed that their names would not be connected to their responses and that they could refuse to answer any question or interrupt their participation at any time with no penalty. In order to increase participation, a lottery incentive was employed. Students completing questionnaires had a chance to win one of four IPod nano.

Data collection, which included seven contacts with participants, occurred over an 8-week period between October 17 and December 12, 2008. (see Table. 1) Because participants were to be contacted on multiple occasions, special attention was given to the removal from the reminder list of those who had already completed the questionnaire. The data collection was closed on January 15, 2009.

Table 1. Contact and follow-up Schedule

Date sent	Contact
17-20 October	Letter, questionnaire, website and PIN# to all respondents
23 October	Email reminder, website and PIN# to all respondents
29 October	Letter reminder, website and PIN# to respondents who didn't answer
7 November	Email reminder, website and PIN# to respondents who didn't answer
12 November	Final letter reminder, website and PIN# to respondents who didn't answer
28 November	Email reminder, website and PIN# to respondents who didn't answer
12 December	Final email reminder, website and PIN# to respondents who didn't answer
15 January	Web and Mail data collection closed

The survey used a mixed-mode strategy, employing both web-based and mail-based completion methods. Even though they may generate measurement differences, the advantages are too numerous to limit oneself to one mode [1-3]. First, when conducted with a population that has easy access to Internet such as

university populations, Internet surveys have found results comparable to the standard mail mode [4]. Second, an experimental survey found that undergraduates were more likely to answer socially threatening items (e.g., forced intercourse, suicide attempts) using the web mode [5]. Third, offering mixed-mode strategies have become the method of choice to increase response rates as it offers alternatives to respondents' preference [3, 5].

Although conducting web-based surveys among university populations is one of the most feasible methods given their higher internet coverage rates [6], difficulties remain in obtaining full coverage sampling frames. A large percentage of students use personal and public internet services rather than the standard university domain name which compromise the capacity to generate a representative sample. For example, a University of Toronto dissertation found that only 53% of enrolled undergraduates had an active (last 12 months) email account using the university domain name [7]. Consequently, our sample was drawn from a frame based on postal addresses provided by each university.

Mail mode

The mail questionnaire was 24 pages in length, printed in an 8 1/2" by 11" double-sided booklet format. Each questionnaire included a 6-digit user number on the front cover page, a consent form and consent for a follow-up study (see appendix 5). Respondents were provided a paid, business reply envelope in which to return completed copies of the paper questionnaire. Upon their return, the participant's name was removed from the follow-up list, and mailed questionnaires were given to Quali-Data for data entry. A double-check was done on all entries once the data base was completed.

Web mode

The online survey was managed by MultiSpectra. The interface consisted of 14 sections based on the paper questionnaire and employed a software (WilliamWeb) that allowed a dynamic labeling and skip patterns. Students who chose web completion were instructed to go to a secured website where they were prompted to enter the unique 6-digit user number and the 6-digit password code found on their cover letter. After the first logon, they were asked to change the password for added security.

The on-line survey method allowed for several controls. Participants could either complete the questionnaire in English or in French. They could also stop the survey and return at a later date. For single response questions, respondents could provide only one response or could leave the question unanswered. Still, a message and highlighting of the question would appear to confirm if the skip was voluntary or just inattentiveness. In addition, skip patterns were programmed to direct respondents to specific questions. Respondents were provided with an email address and a phone number in case of problems accessing or completing the survey.

The web survey employed the interactive (non-scrollable) method. Respondents navigated through the questionnaire one screen at a time with usually several items and a radio button input. They were not able to view the whole questionnaire by scrolling but could backtrack to make changes to their answers. Quali-Data completed the merging of data generated through the web and by paper and pencil questionnaires.

In total, 718 students (33.5%) chose to complete the survey by mail, and 1,425 (66.5%) completed the survey online. Mode differences for outcome variables were generally nominal. Of 19 outcomes, 5 differed significantly at p<.05. Moreover,

confidence intervals between estimates for the two modes overlapped for all six differences.

Follow-Up study: Focus groups

All participants to the survey were invited to take part of a follow-up study. In total, 30.4% accepted to be contacted to participate to the follow-up (n=650). Of all the individuals, 251 were non-gamblers, 282 were non-problem gamblers, 67 were lowrisk gamblers, 24 were moderate-risk gamblers and 5 were problem gamblers. Of these groups, all the at-risk gamblers (low & moderate) and problem gamblers were contacted. Participation rate to follow up was of 20.9% for low-risk gamblers (n=13), 25% for moderate-risk gamblers (N=6) and 80% for problem gamblers (n=4). Initially, the methodology was to create focus groups based on the severity of gambling problems as measured by the Canadian Problem Gambling Index (non problem and low-risk gamblers, moderate-risk gamblers, problem gamblers) by randomly selecting participants in those groups with stratification on language and gender. However, because of the small number of participants who were identified as problem and moderate-risk gamblers, it was decided that individual interviews were to be used. Of the 26 individuals that took part in the follow-up study, individual interviews were conducted with moderate-risk gamblers (n=6) and problem gamblers (n=4) while low-risk gamblers and few non-problem gamblers were gathered in three focus groups (n=15) for group discussions. The interviews were semi-structured and tackled the following themes: gambling habits, motivations to gamble, gambling contexts, substance consumption while gambling, subjective experiences while gambling, enabling factors and risk perception. All participants to follow-up also completed the CPGI. Compensation was given to each individual for their participation.

MEASURES

Gambling

The gambling domain was divided into three sections: gambling activities, gambling contexts and gambling problems.

Gambling activities. The gambling activities section was based on the *Canadian Problem Gambling Index* (CPGI) [8]. Conversely, the questions were divided by activity and not by type of question in order to explore in depth the characteristics of the contexts and the associated problems. In total, ten activities were elected for the questionnaire:

- Lottery tickets
- Horse or dog racing
- **4** Bingo
- ♣ Video lottery Terminals (VLTs)/ coin slot machines
- ♣ Table Poker
- ♣ Table games
- Betting on sports/ sport events
- ♣ Card games / board games
- Games of skills
- Speculative investments

For each gambling activity, five questions were asked: 1) the frequency of gambling in all possible settings in the past 12 months ("During the past 12 months, how often did you bet or spend money on BINGO in the following locations", with choices being 'Internet', 'in a private residence', :'on campus', 'at work', 'in bingo Halls/Rooms", 'in a church basement', 'other'), 2) individuals with whom the participant gambled in the past 12 months ("During the past 12 months, with whom did you generally bet or spend money on BINGO?", with choices being 'alone', 'friends', 'family members', 'coworkers', 'other'), 3) the debt the participant accumulated due to this activity ("In the past 12 months, how much debt have you accumulated due to betting on BINGO?"), 4) the money typically spent in a month on this activity ("During the past 12 months, how much money on average did you spend per month on BINGO? Do not

include your winnings"), 5) problems that the activity caused with family, friends, work, finances and studies ("During the past 12 months, would you say that betting or spending money on BINGO has caused problems in your relationship with family members (mother, children, partner, etc.), relationship with friend(s), in your studies, your finances, your work").

Recent gambling occasions. Participants were asked to describe the three most recent gambling occasions by providing information on the physical and social context in which they occurred, namely: 1) the type of gambling activity, 2) the location where the activity took place and whether it was on Internet, 3) the period of the week, 4) the time and money that was spent on gambling, 5) the number of gambling partners, 6) the reasons for which they gambled, 7) the number of alcoholic beverages that they had during that occasion, 8) whether they used cannabis or other illicit drugs during that occasion, and 9) whether they missed any class due to their gambling.

Severity of gambling problems. The problem gambling section is based on the CPGI [8], which psychometric characteristics has been shown to be satisfactory. The nine questions were answered on a four-point Likert scale ('never'; 'sometimes'; 'most of the time'; 'almost always') with a total score ranging for 0 to 27. Participants were categorized into one of four groups as non-problem gamblers (score = 0); at low-risk gamblers (score = 1 or 2); at moderate-risk gamblers (score = 3 to 7); problem gamblers (score \geq 8).

Alcohol and drug use

The alcohol and drug use domain included three sections: 1) alcohol consumption and patterns, 2) hazardous and harmful drinking, and 3) illicit drug use.

Alcohol consumption and patterns. This sections contains eight questions that measure: 1) lifetime use of alcoholic drink; 2) age of first consumption; 3) frequency of alcohol use during the past 12 months, and past 30 days; 4) usual number of drinks on a typical occasion in the past 12 months, and the past 30 days; 5) number of excessive drinking occasions (5 drinks or more) in the past 12 months, and the past 30 days; 6) frequency of consumption during the last month.

Hazardous and harmful drinking. The hazardous and harmful drinking was derived from the World Health Organization Alcohol Use Disorders Identification Test (AUDIT) screener [11]. The AUDIT, a 10-item questionnaire is a screening tool that identifies hazardous and harmful drinking patterns of drinking as well as alcohol dependence. We use the cut-off score of 8+ to identify hazardous and harmful patterns of drinking, and the cu-off of 11+ to identify alcohol dependence.

We also examined the percentage of students who report any of the 4 AUDIT alcohol-related harms and the percentage who report any of the 3 AUDIT dependence symptoms.

Illicit (non-medical) drug use. A total of 15 questions were devised to assess the use of a list of illicit drugs on a 4-point scale ('When was the last time, if ever, that you used the following drugs?', the choices being 'never in my life', 'in my life but not in past 12 months', 'in past 12 month but not in past 30 days', 'in past 30 days'). Moreover, we assessed the frequency of cannabis use in the past 12 months ('How often have you used marijuana or hashish during the past 12 months?', the choices being 'almost every day', '4 to 5 times a week', '2 to 3 times a week', 'once a week', '2 to 3 times a month', 'never').

Tobacco use. This section assessed current smoking status ('lifetime non-smoker'; 'previous smoker'; 'current occasional smoker'; 'current daily smoker') based on the four following questions: 1) lifetime use of tobacco ('Have you smoked at least 100 cigarettes in your life?'); 2) current use of tobacco ('At the present time, do you smoke cigarettes daily, occasionally or not at all?'); 3) time elapsed to first smoke in the morning ('In the past 30 days, how soon after you wake up in the morning do you usually smoke your first cigarette?').

Psychological distress

The psychological distress is based on the General Health Questionnaire [GHQ] [12, 13]. The GHQ-12 examines components of psychological distress such as ability to cope with stress, depression, and self-confidence. This mental health screener, emphasizes changes during the past few weeks in symptom conditions (e.g., "more than usual", "much more than usual"), has been extensively used and validated. Students reporting 4 or more of the symptoms were considered to be in a state of poor mental health, or at an "elevated psychological distress".

Family history

Family history assessed the presence of any problem involving alcohol, drug use and gambling that indicated treatment in the family. The questions inquired about four family members, namely the father, the mother, brothers and sisters.

Impulsivity and venturesomeness

The impulsivity and venturesomeness section is based on Vitaro's adaptation of Eysenck Impulsivity Scale [15]. The instrument included 10 questions (i.e: 'Do you generally do and say things without stopping to think?') assessed the degree of impulsivity or venturesomeness on a scale ranging from between 1 ('not impulsive or adventurous') to 5 ('very impulsive or adventurous').

Socio-Demographics

A set of questions collected socio-demographic information on respondents, including: 1) gender; 2) age; 3) marital status; 4) living arrangements; 5) place of birth and year of immigration for people born outside Canada; 6) language spoken at home; 7) ethnic membership; 8) field and year of study; 9) grade point average; 10) employment status; 11) number of close friends; 12) possession of a cell phone and available services for Internet connections

DATA AND SAMPLE QUALITY

Data quality

Furthermore, during the data cleaning, details analysis was undertaken to find invalid values, item non-response and all outliers. Each case was then treated individually and corrected if necessary. Minimally complete cases were defined by:

1) students who reported being a full-time undergraduate (ineligible part-time and graduate students were excluded) and 2) students who reported valid values for sex. This process resulted in 2,139 cases for analysis after the removal of 96 respondents.

Sample quality

Response rates are a key feature of the data quality as the responses from participants can vary greatly from non-participants' responses, biasing the result from a survey. However, the magnitude of such problem depends on the size of the response rate and the differences between respondents and non-respondents [16]. Although only 41% of students completed the survey, this response rate is comparable to other large national university surveys such as the 2004 Canadian Campus Survey.

Weighting

Two types of weights have been calculated to enable the generalisability of results to the population of full-time undergraduate students in Montreal. Thus, we have calculated one population weight and two sampling weights.

Population weight. The calculation of the population weight was done in two steps: 1) the selection weight and the non-response rate, and 2) the post-stratification. We have calculated a selection weight for individuals that is equal to

the inverse of the probability of selection of a student in each university. The weight was also adjusted for the total non-response rate within universities.

Post-stratification was done according to gender in order to insure that the relative proportion of gender subgroups is equivalent to their relative proportion in the general student population. We also adjusted the sum of weights for men (comparatively to the sum of weights for women). Estimations for the post-stratification and the adjustment were produced from data provided by the Association of Universities and Colleges of Canada [17].

<u>Sampling weights.</u> The sampling weight was obtained by dividing the population weight of each respondent by average of weights for all respondents. The sampling weight is essentially used to calculate the variance of proportions estimates.

Population estimates have been weighted using population weights whereas estimations of proportions have been weighted using sampling weights.

SAMPLE CHARACTERISTICS

Table 2 revealed that respondents had a mean age of 22 years ranging between 17 and 51 and there were 1.7 women for each man. Respondents' year of study was distributed between 37% in first year, 27% in second year, 25% in third year and 12% in fourth year. A majority of respondents studied in Arts, Humanities & Social Sciences (48%) followed by Business & Commerce (22%), Science & Technology (18%) and Health Sciences (8%). Only 5% of students lived on campus and the rest off campus with 71.5% living with family, 15.3%, with friends, and 8.3%, alone. Most respondents were never married (81%); however, 18% were married or living with a partner and 1% reported being divorced, separated or widowed. About three-in four respondents (75%) were born in Canada and 25% were born outside Canada. It was estimated that 54% of survey questionnaires were completed in English and 46% in French.

Table 2. Sample characteristics (N=2,139)

	N	Unweighted %	Weighted %
GENDER			
Men	800	37.4	42.7
Women	1,339	62.6	57.3
MEAN AGE (RANGE 17 - 51)		22.6	22.6
YEAR OF STUDY			
First	755	36.7	37.2
Second	553	26.8	27
Third	504	24.5	24.7
Fourth	248	12	11.1
AREA OF STUDY			
Arts/Humanities	491	23.9	23.2
Science/Technology	119	5.8	5.6
Engineering	243	11.8	9.8
Social Science	214	10.4	8.9
Business/Commerce	451	21.9	23.1
Medicine	50	2.4	2.9
Other Health Sciences	115	5.6	6.2
Law	45	2.2	2.8
Education	233	11.3	12.9
Other	95	4.6	4.6
LIVING ARRANGEMENT -WHERE			
University residence	78	3.8	3.9
Other university housing	24	1.2	1.5
Non-university housing	1,269	62.1	61.8
Other	673	32.9	32.8
LIVING ARRANGEMENT - WITH WHO			
Alone	204	10	9.7
With spouse/partner	342	16.7	17.4
With parents	989	48.3	47.8
With other family members	155	7.6	7.1
With friends/acquaintances	326	15.9	16.5
Other	33	1.6	1.6

MARITAL STATUS			
Married	101	4.9	4.6
De facto union (cohabitation)	274	13.3	14.2
Widowed	1	0.1	0
Separated	13	0.6	0.5
Divorced	8	0.4	0.4
Single, never married	1,667	80.8	80.3
BORN			
In Canada	1,553	75.4	77.6
Outside Canada	507	24.6	22.4
ETHNICITY			
Canada	1,187	57.7	62.6
United States	11	0.5	0.4
Mexico, Caribbean, or Latin America	90	4.4	3.9
Africa Central	91	4.4	5.5
West Europe (France, Spain, Sweden, etc.)	210	10.2	9.6
Asia (China, Japan, Laos, etc.)	178	8.6	6.7
Asia (India, Nepal, Pakistan, etc.)	36	1.8	1.2
Australia and Pacific Islands	0	0	0
Middle East (Saudi Arabia, Oman, Turkey, etc.)	97	4.7	4.2
Eastern Europe (Albania, Hungary, Russia, etc.)	93	4.5	3.6
Don't want to answer	38	1.9	1.8
Do not know	28	1.4	1.1
EMPLOYMENT STATUS			
Full-time employment	80	3.9	3.7
Part-time employment	1,173	57.1	58.1
No employment	748	36.4	35.7
Other	52	2.5	2.5
other	32	2.3	2.3
LANGUAGE SPOKEN AT HOME			
English only	243	11.8	7.4
French only	909	44.1	53.1
French and English	274	13.3	12.5
English and other only	136	6.6	4.6
French and other only	127	6.2	7.2
French, English and other	190	9.2	8
Other	183	8.9	7.3
SURVEY LANGUAGE			
English	1,144	53.5	57.6
French	995	46.5	42.4
SURVEY MODE			
Online	1,423	66.5	67.4

DERIVED VARIABLES USED IN REPORTED ANALYSES

Below is a list of the derived variables that were used in the analyses reported in tables in Appendix 4. The description of those variables can be found in the derived variables codebook.

MEASURE	DESCRIPTION
	DESCRIPTION
Gambling patterns and problems	
Gambling patterns	
Past year gamblers	This variable categorizes respondents into non-gamblers and gamblers during the last 12 months. Participants who provided negative answers on all gambling activities where categorized as non-gamblers whereas those who provided at least one positive answer on the 10 activities as gamblers.
Gambling profile	This variable has five-categories: "non-gamblers" from the gambling activities in the last 12 months variable and "non-problem gambler", "low risk gambler", "moderate risk gambler", "problem gambler" from the score on the CPGI.
Severity of gambling problems	This variable is based on the 9-item Canadian Problem Gambling Index (CPGI). The CPGI measures gambling problems in the general population and distinguishes between "non-problem" gamblers (score=0), those at "Low risk" of developing problems (score = 1 or 2), those with "Moderate" gambling problems (score = 3 to 7), and those with severe "Problems" (score = 8 or more" (Ferris and Wynne, 2001).
Gambling profile (recoded)	This variable was created by merging the "at-moderate risk gamblers" and "problem gamblers" categories of the severity of gambling problems variable. It resulted in a three category variable which distinguished between "non-problem gamblers", "gamblers at low risk" and "gamblers with moderate or severe problems".
Internet gambling	This variable categorized gamblers into Internet and non-Internet gamblers. Non-Internet gamblers are those who answered 'never' for gambling on Internet on all activities where this location is applicable.
Internet Poker gamblers	This variable divided Internet gamblers into those who played "online poker only" and those who played "online poker and/or other online activities".
Number of gambling activities	This variable assesses the total number of gambling activities that the individual played in the past 12 months. The variable was categorized into "one", "two", "three" and "four and more" activities.
Gambling locations	
Locations for each of the 10 activities	These variables were created to measure if gamblers played ("yes/no") in a particular location for each of the 10 gambling activities. Some locations were specific to certain activities (see appendix 5 for questionnaire)
Number of activities for each	This set of variables was created to measure the

1 1	1 6 11 11 7 11 W # W. #
location	number of activities (either "one" or "two or more") gamblers engaged in, in each location. The count
	resulted from any positive answer to the binary variable
	pertaining to that location.
Combined activities for each location	This set of variables was created to measure if a
	gambler played ("yes/no") in any given location.
Monthly gambling on activities in	This set of variables assesses whether participants bet
various locations	or spent money on a particular activity in a given location on a monthly basis ("yes";"no"). The category
	"Less than once a month" was contrasted with all the
	other categories ("1 to 4 times a month", "2 to 6 times
	a week" or "every day").
Gambling problems	
Specific problems due to gambling	The variable assesses any reported problems due to
openio processo and so gamesing	gambling in four life arenas with family ("yes", "no"),
	friends ("yes", "no"), in studies ("yes", "no"), and/or
Coolii maddaaa daa t	finances ("yes", "no") for all 10 activities.
Specific problems due to specific gambling activity	The variable assesses any single reported problems (with family, friends, studies, finances) due to gambling
gambing activity	for each one of the 10 gambling activities.
Spending and Debt	
Total spending	This variable measures the total spending on gambling
, ,	by summing-up spending on all 9 gambling activities
	(excluding speculative investments).
Total spending (recoded)	Due to departure from normality of spending variable,
	the variable was recoded into five categories "\$0 to \$20", "\$21 to \$50", "\$51 to \$100", "\$101 to \$250" and
	"\$250+".
Total debt	This variable measures total debt due to gambling by
	summing-up the reported debt for all 9 gambling
Tatal dalet (vacadad	activities (excluding speculative investments).
Total debt (recoded	Due to departure from normality of debt variable, the variable was recoded into five categories "\$0 to \$20",
	"\$21 to \$50", "\$51 to \$100", "\$101 to \$250" and
	"\$250+".
Drinking patterns and problems	
Drinking patterns	
Current drinkers	This variable assesses whether participants reported
	drinking any alcoholic beverage over the past 12
	months.
Past month drinkers	This variable assesses whether participants reported drinking any alcoholic beverage over the past 30 days.
Excessive drinking episodes (past 12	These binary variables were created to identify where
months	respondents had consumed any of the following number
	of drinks on a single occasion in the past 12 months.
	The following categories were used: 1) 5 to 7 drinks, 2)
Excessive drinking episodes (past 30	8 to 11 drinks, 3) 12 drinks or more. These binary variables were created to identify where
days	respondents had consumed any of the following number
~~, ·	of drinks on a single occasion in the past 30 days. The
	following categories were used: 1) 5 to 7 drinks, 2) 8 to
	11 drinks, 3) 12 drinks or more.
Past 30 days drinkers' typology	This typology categorized respondents into one of the 6

Five drinks or more on a single occasion once every two weeks over the past 12 months	categories: 1) lifetime abstainers (never had an alcoholic beverage in their life), 2) former drinkers (had an alcoholic beverage in their life, but not during the past 12 months), 3) drinkers (usually consume less than 5 drinks on days that they drink and drink less than once a week), light-frequent drinkers (usually consume less than 5 drinks on days that they drink and drink at least once a week), heavy-infrequent drinkers (usually consume 5 drinks or more on days that they drink and drink less than once a week), heavy-frequent drinkers (usually consume 5 drinks or more per day and drink at least once a week). The frequency of 5+ per occasion was derived from three questions: frequency of drinking at certain levels per occasion (between 5 and 7 drinks, between 8 and 11 drinks, 12 or more drinks) over the past 12 months. The summation of the responses to these questions was divided by 26 to estimate the bi-monthly frequency of 5+ over the past 12 months
Eight drinks or more on a single occasion once every two weeks over the past 12 months	The frequency of 8+ per occasion was derived from three questions: frequency of drinking at certain levels per occasion (between 8 and 11 drinks, 12 or more drinks) over the past 12 months. The summation of the responses to these questions was divided by 26 to estimate the bi-monthly frequency of 8+ over the past 12 months.
Five drinks or more on a single occasion once every two weeks over the past 30 days	The frequency of 5+ per occasion was derived from three questions: frequency of drinking at certain levels per occasion (between 5 and 7 drinks, between 8 and 11 drinks, 12 or more drinks) over the past 30 days. The summation of the responses to these questions was divided by 2 to estimate the bi-monthly frequency of 5+ over the past 30 days.
Eight drinks or more on a single occasion once every two weeks over the past 30 days	The frequency of 8+ per occasion was derived from three questions: frequency of drinking at certain levels per occasion (between 8 and 11 drinks, 12 or more drinks) over the past 30 days. The summation of the responses to these questions was divided by 2 to estimate the bi-monthly frequency of 8+ over the past 30 days.
Drinking problems	
AUDIT-harm	Reporting at least one of the 4 AUDIT harms - feeling guilty or remorse - experiencing memory loss after drinking - reporting an alcohol-related injury - concern of others' expressing concern about their drinking
AUDIT-dependence	Reporting at least one of the 3 AUDIT dependence symptoms - being unable to stop drinking - failing to perform normal activities - needing a first drink in the morning
Hazardous or harmful drinking (AUDIT 8+)	Scoring 8 or higher on the total 10-item AUDIT scale.
Dependence (AUDIT 11+)	Scoring 11 or higher on the total 10-item AUDIT scale.

Illicit (non-medical) drug use	
Lifetime cannabis use	Reporting ever using cannabis in one's life.
Frequency of cannabis use in the past 12 months	Frequency of cannabis use over the past year ("never", "less than once a month", "2-3 times a month", " once a week", "2-3 times a week", "4-5 times a week", 'every day").
Past year cannabis use	Reporting using cannabis in the past 12 months (past year frequency measure recoded)
Past month cannabis use	Reporting using cannabis in the past 30 days (past year frequency measure recoded).
Lifetime cannabis use	Reporting ever using cannabis in one's life.
Lifetime illicit drug use (excluding cannabis)	Reporting any positive answer for the use of one of the 14 illicit drug categories
Past year illicit drug use	Reporting any positive answer for the use of one of the 14 illicit drug categories over the past year
Past month illicit drug use	Reporting any positive answer for the use of one of the 14 illicit drug categories over the past 30 days
Smoking status	
Smoking status	This variable includes 4 categories of smokers: 1) "non-smokers" (respondents who reported not having smoked 100 cigarettes in their lifetime, 2) "previous smokers" (those who reported having smoked 100 cigarettes in their lifetime but not currently smoking), 3) "occasional smokers" are those who reported having smoked 100 cigarettes in the lifetime and who reported currently smoking on occasions), 4) "daily smokers" are respondents who reported having smoked 100 cigarettes in their lifetime and currently smoked every day).
Psychological Distress	
Psychological distress	This binary variable was derived from the total score on the General Health Questionnaire (GHQ-12). For this variable, a cut-off point of 4 was used to distinguish between respondents who have an "elevated level of psychological distress' and who do not.
Socio-demographic indicators	
Living arrangements	This variable was derived from two variables: the type of residence ("University residence", "Other university housing" "Non-university housing") and with whom the respondent is living ("Alone", "With spouse/partner", "With parents", "With other family members", "With friends/acquaintances", and "Other"). An answer of "University residence" or "Other university housing" rendered category "On campus". An answer of "Non-University housing" or "Other" and "Alone" rendered category "Off campus (alone)". An answer of "Non-University housing" or "Other" and "With spouse/partner", "With parents" or "With other family members" rendered category "Off campus (with family)". And an answer of "Non-University housing" or "Other" and "With friends/acquaintances" or "Other" rendered category "Off campus (with friends/other)".

REFERENCES AND BIBLIOGRAPHY

- 1. Biemer, P.P. and L.E. Lyberg, *Introduction to Survey Quality*. Survey Methodology, ed. W. Series. 2003, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- 2. Groves, R.M., et al., *Survey Methodology*. 2004, Hoboken, NJ: John Wiley and Sons.
- 3. Dillman, D.A., J.D. Smyth, and L.M. Christian, *Internet, mail, and mixed-mode surveys: the tailored design method*. 3 ed. 2008, Hoboken, NJ: Wiley & Sons.
- 4. Kaplowitz, M.D., T.D. Hadlock, and R. Levine, *A Comparison of Web and Mail Survey Response Rates.* Public Opin Q, 2004. **68**(1): p. 94-101.
- 5. Pealer, L.N., et al., *The Feasibility of a Web-Based Surveillance System to Collect Health Risk Behavior Data from College Students.* Health Educ Behav, 2001. **28**(5): p. 547-559.
- 6. Dillman, D.A., *Mail and Internet Surveys: The Tailor Design Method*. 2nd ed. 2000, New York: Wiley.
- 7. Freeman, C.M., Living Envrionment, Social Context, Heavy Drinking and Cigarette Smoking Among University Students. 2002.
- 8. Ferris, J. and H. Wynne, *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report*. 2001, Canadian Centre on Substance Abuse: Ottawa.
- 9. GENACIS Project Gender, alcohol, and culture: an international study. 2010 May 5 [cited 2010 August 15]; Available from: http://www.genacis.org/.
- 10. Adlaf M., E., A. Demers, and L. Gliksman, *Enquête sur les campus canadiens* 2004. 2005, GRASP Université de Montréal. p. 141.
- 11. Babor, T.F., et al., AUDIT The Alcohol Use Disorders Identification Test: Guidelines for use in Primary Health Care, D.o.M.H.a. Substance, Editor. 1992: Geneva.
- 12. Goldberg, D.P., *Manual of the General Health Questionnaire*. 1978, London: Nelson Publishing Company.
- 13. Goldberg, D.P., T. Oldehinkel, and J. Ormel, *Why GHQ threshold varies from one place to another.* Psychological Medicine, 1998. **28**(04): p. 915-921.
- 14. McLellan, A.T., et al., *The Fifth Edition of the Addiction Severity Index.*Journal of Substance Abuse Treatment, 1992. **9**(3): p. 199-213.
- 15. Vitaro, F., et al., *Gambling, Substance Use, and Impulsivity During Adolescence.* Psychology of Addictive Behaviors, 1998. **12**(3): p. 185-194.
- 16. Groves, R.M. and M.P. Couper, *Nonresponse in Household Interview Survey*. 1998, New York: Wiley.
- 17. Canada, A.o.U.a.C.o. *Directory of Canadian Universities*. 2009 [cited 2009 June 11]; Available from: http://www.aucc.ca/can uni/our universities/index e.html#Quebec.



Rapport De recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

APPENDIX 4

TABLES

Tables

TABLE 1.	Prevalence of Gambling and Gambling Activities among Undergraduate University Students
TABLE 2.	Number of Gambling Activities Reported by Undergraduate Students who Gambled in the Past 12 Months
TABLE 3.	Prevalence of Gambling and Socio-demographic Characteristics among Undergraduate University Students
TABLE 4.	Severity of Gambling Problems and Socio-demographic Characteristics among Past Year Gamblers
TABLE 5.	Self-Reported Problems due to Gambling by past year Gamblers
TABLE 6.	Frequency of Gambling Activities in Various Location among Past Year Gamblers9
TABLE 7.	Gambling Activities in Various Locations among Past Year Gamblers 10
TABLE 8.	
TABLE 9.	Reported Spending (\$) by Gambling Activities among Past year Gamblers
TABLE 10.	Reported Debt (\$) by Gambling Activities among Past year Gamblers
TABLE 11.	Number of Reported Activities in various Locations and Severity of Gambling Problems among Past Year Gamblers
TABLE 12.	Severity of Gambling Problems by Gambling Activities among Past Year Gamblers $\dots \dots 15$
TABLE 13.	Predictors of Spending on Specific Gambling Activities among Past Year Gamblers
TABLE 14.	Predictors of Debt on Specific Gambling Activities among Past Year Gamblers
TABLE 15.	Characteristics of Last Reported Gambling Occasion among Past Year Gamblers
TABLE 16.	Past-year and Past 30 Days Alcohol Use by Socio-demographic Indicators among Undergraduate University Students
TABLE 17.	Drinkers Typology Over the Past 30 Days by Socio-Demographic Indicators among Undergraduate University Students
TABLE 18.	Prevalence of AUDIT +8 and AUDIT +11 by Socio-Demographic Characteristics among Undergraduate University Students
TABLE 19.	Prevalence of Hazardous and Harmful Drinking and Dependence by Socio- Demographic Characteristics among Undergraduate University Students
TABLE 20.	Drinking Patterns during the Past 30 Days among Undergraduate University Students 25
TABLE 21.	Drinking Patterns during the Past 12 Months among Undergraduate University Students
TABLE 22.	Prevalence of Illicit Drug Use among Undergraduate University Students
TABLE 23.	Frequency of Cannabis Use during the Past Year among Undergraduate University Students: population level
TABLE 24.	Frequency of Cannabis Use among Past Year Cannabis Users
TABLE 25.	Past-year and Past 30 Days Cannabis Use by Socio-demographic Characteristics among Undergraduate University Students
TABLE 26.	Past-year and Past 30 Days Illicit Drug Use (Excluding Cannabis) by Socio- demographic Indicators among Undergraduate University Students

TABLE 27.	Prevalence of Smoking by Socio-Demographic Characteristics among Undergraduate University Students	33
TABLE 28.	Drinking Patterns, Substance Use and Psychological Distress and Severity of Gambling Problems among Undergraduate University Students	34
TABLE 29.	Prevalence of Psychological Distress among Undergraduate University Students	36
TABLE 30.	Prevalence of Psychological Distress Items by Socio-demographic Characteristics among Undergraduate University Students	37

Section 3 – Appendix 4

TABLE 1. Prevalence of Gambling and Gambling Activities among Undergraduate University Students (N=2,139)

	N	%	95 % CI	Pop.Est.
General Gambling Prevalence †	1,256	60.51	58.34-62.64	63,711
Non-gamblers †	874	41.05	38.86-43.27	43,217
Non-problem gamblers	937	47.49	45.21-49.79	50,007
Low-risk gamblers	155	7.8	6.64-9.15	8,215
Moderate-risk gamblers	58	2.8	2.13-3.67	2,947
Problem gamblers	21	0.86	0.55-1.34	903
State-run activities				
Lottery	822	39.29	37.11 - 41.52	41,368
- 6/49 or Super7	645	79.29	76.17 - 82.09	32,612
Instant win/"scratch" tickets	481	59.83	56.2-63.36	24,539
- Daily lotteries	105	13.7	11.33 - 16.48	5,607
- Random draw	269	33.32	29.95 - 36.87	13,630
- Keno	44	5.41	3.96 - 7.36	2,211
Horse/Dog racing	15	0.66	0.38 - 1.16	700
Video lottery terminals/Coin slot machines	367	17.64	15.97-19.45	18,575
Table games*	123	5.45	4.53 - 6.54	5,740
- Roulette	58	47.34	37.94 - 56.93	2,680
- Blackjack	91	76.1	66.85 - 83.41	4,216
- Other	41	40.14	30.86 - 50.19	2,199
Non state-run activities				
Bingo	90	3.9	3.14 - 4.85	4,109
Table poker**	368	19.48	17.78-21.3	20,509
-Cash game poker	246	68.88	63.74-73.58	14,182
-Tournament poker	45	10.45	7.69-14.04	2,142
-Cash game & tournament poker	77	20.68	16.66-25.37	4,241
Betting on sports or sporting events	115	5.84	4.85 - 7.02	6,150
- Sport lotteries	56	48.05	38.45 - 57.79	2,914
- Pool(s)	66	59.77	49.89 - 68.91	3,597
- Sport betting events	25	23.58	16.07 - 33.21	1,376
- with a bookie	9	5.96	3.12 - 11.09	350
Card games/Board games	69	3.11	2.41 - 3.4	3,271
Games of skill	195	9.45	8.21 - 10.87	9,954
Speculative investments	98	4.83	3.92 - 5.92	5,080
Internet gambling	86	4.44	3.57-5.5	4,670
- Poker only	63	62.9	56.38-68.98	3,561
- Poker and/or other	23	37.1	31.02-43.62	1,109

Note: * Could be a non state-run activity as well; ** Could be a state-run activity as well; † The overall estimated gambling prevalence may differ due to non-response on the Canadian Problem Gambling Index (CPGI)(N=80). Respondents with missing values on the CPGI did not significantly differ from the valid sample on major gambling behaviours and demographic characteristic; Pop.Est.: population estimate

TABLE 2. Number of Gambling Activities Reported by Undergraduate Students who Gambled in the Past 12 Months (N=1,256)

	N	%	95% CI
One		50.01	47.09 - 52.94
Lottery	361	56.43	52.56-60.23
Poker	85	15.76	13-18.97
VLT	67	9.77	7.67-12.36
Games of Skill		8.33	6.4-10.78
Other	68	9.71	7.63-12.28
Two		29.84	27.2 - 32.61
Lottery + VLT	94	25.43	21.11-30.28
Lottery + Poker	67	18.15	14.52-22.43
Lottery + Games of Skill	33	8.53	6.09-11.82
VLT + Poker		6.31	4.15-9.49
Other	150	41.58	36.47-46.88
Three		13.31	11.43 - 15.45
Four or more	89	6.84	5.53 - 8.44

TABLE 3. Prevalence of Gambling and Socio-demographic Characteristics among Undergraduate University Students (N=2,139)

	%	95% CI	Pop.Est.
General Gambling Prevalence	60.51	58.34-62.64	63, 711
	%	95% CI	OR
Gender			
Male	66.74	63.32 - 69.98	1.61***
Female	55.87	53.03-58.67	ref.
Living Arrangement			
On campus	64.94	54.97-73.75	ns
Off campus - alone	54.1	46.05-61.95	ref.
Off campus - with family	61.6	58.97-64.17	ns
Off campus - with friends/others	55.81	49.91-61.55	ns
Year of study			
First	58.57	54.84-62.2	ref.
Second	62.2	57.87-66.34	ns
Third	59.63	55.01-64.09	ns
Fourth	62.32	55.75-68.46	ns
Ethnicity			
Born in Canada	64.52	62.02-66.95	ref.
Born outside Canada	45.53	40.9-50.24	0.42***
Language spoken			
English only	55.21	48.82 - 61.43	0.68*
French only	63.79	60.61-66.85	ref.
French and English	66.83	60.71 - 72.43	ns
French or/and English and/or other	51.74	47.52 - 55.93	0.56***
Type of survey			
Web	60.1	57.41-62.73	ref.
Paper	61.36	57.53-65.06	ns

TABLE 4. Severity of Gambling Problems and Socio-demographic Characteristics among Past Year Gamblers (N=1,256)

		No-Pr	oblem Gamble	rs	Gamblers at Low Risk			At Moderate-Risk or Problem Gamblers				
	N	%	95%CI	Pop.Est.	N	%	95%CI	Pop.Est.	N	%	95%CI	Pop.Est.
General Prevalence	937	80.99	78.6-83.17	50,007	155	12.89	11.03-15.02	8,215	79	6.12	4.91-7.6	3,850
	%		95% CI	OR	%	9	95% CI	OR	%	9	5% CI	OR
Gender												
Male	74.18	70	0.08-77.9	ref.	15.45		47-18.98	Ns	10.37	8	-13.45	4.06**
Female	86.07	83	.14-88.56	ref.	10.99	8.7	72-13.75	ref.	2.95	1.9	97-4.39	ref.
Living Arrangement												
On campus	87.04	76	.35-93.32	ref.	S		S	Ns	1.06	.1	5-7.08	Ns
Off campus - alone	74.99	64	.33-83.29	ref.	13.57	7.6	55-22.92	ref.	11.44	6.1	3-20.35	ref.
Off campus - with family	81.4	78	.63-83.89	ref.	12.78	10.	64-15.27	Ns	5.82	4.	45-7.56	Ns
Off campus - with friends/others	80.13	72	2.74-85.9	ref.	13.13	8.4	12-19.91	Ns	6.74	3.7	3-11.89	Ns
Year of study												
First	80.08	75	.91-83.68	ref.	13.36	10.	39-17.03	ref.	6.56	4.	55-9.38	ref.
Second	81.46	76	.66-85.46	ref.	13.37	9.8	39-17.82	Ns	5.17	3	29-8.04	Ns
Third	80.92	75	.69-85.25	ref.	12.5	8.9	97-17.17	Ns	6.57	4.1	7-10.21	Ns
Fourth	82.45	74	.72-88.19	ref.	11.15	6.5	58-18.26	Ns	6.4	3.3	6-11.84	Ns
Place of birth												
Born in Canada	83.99	81	.46-86.24	ref.	11.21	9.	3-13.47	ref.	4.79	3.	61-6.35	ref.
Born outside Canada	66.29	59	.26-72.67	ref.	21.01	15.	71-27.51	2.31*	12.7	8.8	34-17.9	2.63*
Language spoken at home												
English only	77.66	69	.52-84.12	ref.	16.19	10.	71-23.73	Ns	S		S	Ns
French only	86.78	83	.67-89.37	ref.	9.43	7.	24-12.2	ref.	3.79	2.	19-5.74	ref.
French and English	80.85	74	.11-86.16	ref.	12.56	8.3	35-18.47	Ns	6.6	3.6	8-11.54	Ns
French or/and English and/or other	68.69	62.	88 - 73.98	ref.	20.13	15.6	52 - 25.55	2.7**	11.18	8.1	3 - 15.19	3.57*
Type of survey												
Web	80.53	77	.53-83.22	ref.	12.92	10.	64-15.61	ref.	6.54	5.0	06-8.43	ref.
Paper	81.97	77	.74-85.54	ref.	12.83	9.	81-16.6	ns	5.21		36-7.99	ns

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

TABLE 5. Self-Reported Problems due to Gambling by past year Gamblers (N=1,256)

	General			Family		Friends		Studies		Finances	
	%	95% CI	%	95% CI	%	95% CI	%	95% CI	%	95% CI	
Total	8.96	7.5-10.66	3.66	2.72 - 4.9	3.09	2.29 - 4.18	3.32	2.5 - 4.4	5.96	4.82 - 7.36	
Gambling type											
Lottery	2.92	2 - 4.25	1.46	.81 - 2.63	0.54	.21 - 1.36	0.71	0.31-1.61	1.71	1.03 - 2.82	
VLTs	5.3	3.29 - 8.42	2.85	1.42 - 5.63	0.81	.31 - 2.12	1.68	.77 - 3.63	3.85	2.33 - 6.31	
Poker	9.93	7.52 - 13.01	3.43	2.18 - 5.38	4.99	3.18 -7.74	4.34	.29 - 6.45	5.32	3.71 - 7.58	
Table games*	16.39	9.73 - 23.06	7.38	2.67 - 12.08	S	S	8.2	3.26 - 13.13	11.48	5.74 - 17.21	
Betting on sports	9.28	3.86 - 20.65	2.66	1.02 - 6.75	S	S	3.02	1.25 - 7.08	2.96	1.23 - 6.96	
Games of skills	5.06	2.88 - 8.74	0.87	.21 - 3.46	2.49	.11 - 5.53	3.29	1.63 - 6.55	3.62	1.87 - 6.88	
Speculative Investments	37.61	26.14-50.66	10.1	5.1 - 19.02	S	S	9.63	4.96 - 17.88	30.09	20.05 - 42.49	

Notes: * Estimations done on unweighted data, due to estimability problems; Horse/Dog racing, Bingo and Card/Board games were ommitted due to unreliability of data; Work is not presented due to unreliability of data; s - Data suppressed due to unreliability

Section 3 – Appendix 4

TABLE 6. Frequency of Gambling Activities in Various Location among Past Year Gamblers (N=1,256)

Gambling activity	%	95% CI	
POKER (N=369)	19.53	17.83 – 21.36	
Private residence			
	94	90.96-96.06	
- Less than once a month	79.11	74.26 - 83.25	
Internet	14.61	11.7-18.09	
- Less than once a month	31.91	23.83-41.25	
Casino	11.47	8.62-15.09	
- Less than once a month	90.53	81.42-95.42	
VIDEO LOTTERY TERMINALS (N = 366)	17.62	15.95 – 19.42	
Casino	81.05	76.61 - 84.81	
- Less than once a month	93.4	89.73 - 95.82	
Bar/Resto-bar	35.4	30.54 - 40.57	
- Less than once a month	83.97	74.83-90.22	
Internet	3.46	1.9 - 6.23	
- Less than once a month *	S	S	
GAMES OF SKILL (N = 195)	9.46	8.21 – 10.87	
Bar/Resto-bar	86.93	80.98 - 91.22	
- Less than once a month	82.26	76.79-86.67	
Private residence	17.73	12.7 – 21.19	
- Less than once a month*	81.82	67.93-95.71	
On campus	10.01	6.48 – 15.14	
- Less than once a month	67.31	52.6 - 79.25	
BINGO (N = 90)	3.9	3.14 – 4.85	
Bingo Hall	76.18	67.10 - 83.38	
- Less than once a month	94	85.43-97.67	
Private residence	12.18	7.04 – 20.25	
- Less than once a month*	85.71	64.75-106.68	
Other	13.12	8.36 - 19.99	
- Less than once a month*	83.33	58.6-108.07	
CARD/BOARD GAMES (N = 69)	3.11	2.41 – 3.4	
· · ·	J.11		
Private residence	89.27	78.95 – 94.86	
- Less than once a month	82.3	70.5 - 90.04	
TABLE GAMES (N=123)	5.45	4.53 - 6.54	
Private residence*	14.05	7.77 - 20.33	
- Less than once a month	82.35	62.15 - 102.56	
Casino*	82.11	75.25 - 88.98	
- Less than once a month*	93.07	88.03 - 98.11	

<u>Notes</u>: * Estimations done on unweighted data, due to estimability problems; s - Data suppressed due to unreliability.

TABLE 7. Gambling Activities in Various Locations among Past Year Gamblers (N=1,256)

Gambling activity	N	%	95% CI	
Internet gambling	86	9.84	8.04 - 11.99	
Poker (N=369)	72	73.4	61.62-82.59	
Video lottery terminals (N = 366)	10	19.68	11.78-31.01	
Games of skills (N = 195)	S	S	S	
Bingo (N = 90)	S	S	S	
Card/Board games (N = 69)	S	S	S	
Gambling in a private residence	411	63.35	59.17-67.34	
Poker (N=369)	339	80.42	75.37-84.65	
Games of skills (N = 195)	33	7.55	5.24-10.78	
Bingo (N = 90)	14	4.51	2.34-8.49	
Card/Board games (N = 69)	59	16.61	12.62 - 21.53	
Gambling on campus	51	7.55	5.53-10.22	
Poker (N=369)*	27	52.94	38.76-67.12	
Games of skills (N = 195)*	19	37.26	23.52 - 50.99	
Bingo (N = 90)*	S	S	S	
Card/Board games (N = 69)*	S	S	S	
Gambling in a casino	359	56.55	52.7-60.32	
Poker (N=369)	53	13.74	10.66-17.52	
Video lottery terminals (N = 366)	280	280 81.63 77.57-		
Gambling in a Bar/Resto-bar	302	39.62	35.81-43.57	
Poker (N=369)	37	11.42	8.51-15.17	
Video lottery terminals (N = 366)	123	39.22	33.55-45.19	
Games of skills (N = 195)	164	56.58	50.73-62.25	

<u>Notes</u>: * Estimations done on unweighted data, due to estimability problems; s - Data suppressed due to unreliability.

TABLE 8. Gambling Partners by Gambling Activities among Past Year Gamblers (N=1,256)

	Gene	General prevalence Alone		Alone		Friends		mily members	Co-workers	
Gambling activity	%	95% CI	%	95% CI	%	95% CI	%	95% CI	%	95% CI
Lottery	39.29	37.11-41.52	46.29	42.73 - 49.89	21.91	19.06 - 25.06	19.45	16.85 - 22.34	10.94	8.88 - 13.41
Bingo	3.9	3.13-4.85	S	S	56.79	46.83 - 66.23	31.13	22.88 - 40.78	S	S
VLTs	17.64	15.97-19.45	7.26	4.9 - 10.62	68.53	63.21 - 73.41	21.08	17.06 - 25.76	1.17	.44 - 3.1
Poker	19.48	17.79-21.3	3.04	1.78 - 5.15	86.65	82.18 - 90.13	7.77	5 - 11.87	2.07	.98 - 4.31
Table games *	5.45	4.53-6.54	S	S	81.3	74.31-88.29	12.2	6.33-18.06	S	S
Betting on sports	5.84	4.85-7.02	22.45	14.35 - 33.35	58.44	46.47 - 69.49	S	S	12.06	5.5 - 24.43
Card/Board games	3.11	2.41-4	0	NA	71.65	59.4 - 81.36	28.35	18.64 - 40.6	0	NA
Games of skills	9.45	8.21-10.87	1	.24 - 4	94.95	91.16-97.17	2.43	1.08-5.38	1.3	.39 - 4.21

Notes: *Estimations done on unweighted data, due to estimability problems; s - Data suppressed due to unreliability; Horse/Dog racing and Speculative Investments were ommitted due to unreliability of data; NA - does not apply

Section 3 – Appendix 4

TABLE 9. Reported Spending (\$) by Gambling Activities among Past year Gamblers (N=1,256)

	Mean	Median	SD	Min-Max		
Total*	79.09	11	557.96	1 - 10,350		
Lottery	15.96	6	36.3	1 - 700		
Horse/Dog racing	53.36	20	87.21	2 - 300		
Bingo	18.71	5	50.51	1 - 400		
VLTs	40.24	5	301.17	1 - 5 000		
Poker	110.67	10	691.03	1 - 10,000		
Table games	65.48	20	124.45	1 - 700		
Betting on sports	137.85	10	929.49	1 – 10,000		
Card/Board games	20.07	5	70.45	1 - 500		
Games of skills	19.38	5	57.03	1 - 500		
Speculative Investments	2,274.11	200	8,139.91	0 - 50,000		
Amount*	9	%	95% CI			
\$0 to \$20	67	.31	64.4	4-70.09		
\$21 to \$50	17	.67	15.4	2-20.16		
\$51 to \$100	8.	15	6.62-9.98			
\$101 to \$250	3.	91	2.91-5.22			
\$250 +	2.	97	2.1	5-4.11		

Notes: * speculative investments are excluded; SD: standard deviation.

Section 3 – Appendix 4

TABLE 10. Reported Debt (\$) by Gambling Activities among Past year Gamblers (N=1,256)

	Mean	Median	SD	Min-Max		
Total*	130.75	9	1331.49	0-37,000		
Lottery	23.99	6	95.94	0 - 2,000		
Horse/Dog racing	38.53	5	65.69	0 - 200		
Bingo	24.78	10	52.43	0 - 300		
VLTs	47.44	5	307.86	0 - 5,000		
Poker	203.58	5	1555.37	0 - 20,000		
Table games	111.17	5	339.58	0 - 2,000		
Betting on sports	171.07	10	1057.11	0 - 10,000		
Card/Board games	9.81	5	15.14	0 - 60		
Games of skills	72.54	0	802.25	0 - 11,000		
Speculative Investments	1,175.2	50	3509.42	0 - 25,000		
Amount*		%	95	% CI		
\$0	3	37.01	34.27	′-39.84		
\$1 to \$20	2	29.72	27.06	5-32.52		
\$21 to \$50	1	16.01	13.89-18.39			
\$51 to \$100	8.49 6.99-10.27					
\$101 to \$250	5.42 4.2-6.96					
\$250 +		3.36	2.48	3-4.52		

Notes: * speculative investments are excluded; SD: standard deviation.

TABLE 11. Number of Reported Activities in various Locations and Severity of Gambling Problems among Past Year Gamblers (N=1,256)

Number of gambling activities	ī	otal	Non-F	Problem gamblers	Lov	w risk gamblers		ers with moderate evere problems	Test of Significance	
	%	95% CI	%	95% CI	%	95% CI	%	95% CI	χ²	р
General										
One	50.01	47.09 - 52.94	52.52	49.13 - 55.9	38.53	30.95 - 46.72	22.67	14.45 - 33.73	93.19***	0.000
Two	29.84	27.36 - 32.61	31.27	28.2 - 34.51	28.58	21.6 - 36.76	28.61	19.26 - 40.23		
Three	13.31	11.43 - 15.45	11.95	9.92 - 14.53	18.96	13.15 - 26.56	22.57	14.47 - 33.44		
Four or more	6.84	5.53 - 8.44	4.26	3.08 - 5.86	13.93	9.13 - 20.68	26.15	17.55 - 37.06		
Internet										
One	85.77	71.86 - 93.43	77.97	44.34 - 94.02	100	-	68.68	43.61 - 86.15	15.478***	0.000
Two or more	14.23	6.57 - 28.14	S	S	0	-	31.32	13.85 - 56.39		
Private Residence										
One	86.63	81.99 - 90.22	89.19	83.6 - 93.03	78.82	65.75 - 87.83	73.21	56.42 - 85.22	11.148**	0.004
Two or more	13.37	9.78 - 18.01	10.81	6.97 - 16.4	21.18	12.17 - 34.25	26.79	14.78 - 43.58		
Casino										
One	79.34	74.62 - 83.38	86.76	81.64 - 90.61	67.19	52.92 - 78.86	51.63	35.03 - 67.87	28.748***	0.000
Two or more	20.66	16.62 - 25.38	13.24	9.39 - 18.36	32.81	21.14 - 47.08	48.37	32.13 - 64.97		
Campus*										
One	86.27	76.5 - 96.05	96	87.95 - 104.05	84.62	63.65 - 105.58	S	S	8.543**	0.014
Two or more	S	S	S	S	S	S	S	S		
Bar/Resto										
One	86.76	81.82 - 90.51	91.42	85.45 - 95.08	75.25	59.4 - 86.34	63.06	43.83 - 78.88	31.119***	0.000
Two or more	13.24	9.49 - 18.18	8.58	4.92 - 14.55	24.75	13.66 - 40.6	36.94	21.12 - 56.17		

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; * Estimations done on unweighted data, due to estimability problems; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

Section 3 – Appendix 4

TABLE 12 Severity of Gambling Problems by Gambling Activities among Past Year Gamblers (N=1,256)

Non-problem gamblers		%	95% CI	OR
Low-risk gamblers Gamblers with moderate or severe problems Gamblers with moderate or severe problems Gamblers with moderate or severe problems Comparison	Lottery			
Gamblers with moderate or severe problems	Non-problem gamblers	65.88	62.79-68.84	ref.
Non-problem gamblers	Low-risk gamblers	64.81	56.64-72.19	ns
Non-problem gamblers	Gamblers with moderate or severe problems	65.23	53.8-75.14	ns
Low-risk gamblers	Horse/Dog racing			
Samblers with moderate or severe problems Samblers	Non-problem gamblers	0.9	.47 - 1.72	ref.
Samblers with moderate or severe problems Samblers		S	S	ns
Non-problem gamblers		S	S	ns
Non-problem gamblers 6.99 5.46-8.81 ref.	·			
Low-risk gamblers 6.98 3.73-12.69 ns Gamblers with moderate or severe problems 8.35 4.14-16.12 ns VUTS	-	6.99	5.46-8.81	ref.
Samblers with moderate or severe problems Samblers		6.98	3.73-12.69	ns
VLTs Non-problem gamblers 27.52 24.6-30.65 ref. Low-risk gamblers 36.28 28.6-44.73 ns Gamblers with moderate or severe problems 42.39 31.7-53.85 ns Poker 8.66 25.78-31.6 ref. ref. Non-problem gamblers 28.6 25.78-31.6 ref. Low-risk gamblers 38.66 31.02-46.9 ns Gamblers with moderate or severe problems 51.24 39.92-62.43 ns Table games 57.2 4.44-7.35 ref. Low-risk gamblers 16.91 11.42-24.32 3.06* Gamblers with moderate or severe problems 31.98 22.39-43.38 6.56*** Betting on sports 7.69 6.08-9.69 ref. Non-problem gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board gamblers 4.55 3.35-6.16 ref.		8.35	4.14-16.12	ns
Low-risk gamblers 36.28 28.6-44.73 ns Gamblers with moderate or severe problems 42.39 31.7-53.85 ns Poker				
Non-problem gamblers 28.6 25.78-31.6 ref.	Non-problem gamblers	27.52	24.6-30.65	ref.
Poker 28.6 25.78-31.6 ref. Low-risk gamblers 38.66 31.02-46.9 ns Gamblers with moderate or severe problems 51.24 39.92-62.43 ns Table games 57.2 4.44-7.35 ref. Low-risk gamblers 16.91 11.42-24.32 3.06* Gamblers with moderate or severe problems 31.98 22.39-43.38 6.56**** Betting on sports 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games 7.55 4.15-13.37 ns Non-problem gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns Gamblers with moderate or severe problems s s ns Gamblers with moderate or severe problems 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers with moderate or s	Low-risk gamblers	36.28	28.6-44.73	ns
Non-problem gamblers 28.6 25.78-31.6 ref. Low-risk gamblers 38.66 31.02-46.9 ns Gamblers with moderate or severe problems 51.24 39.92-62.43 ns Table games Non-problem gamblers 5.72 4.44-7.35 ref. Low-risk gamblers 16.91 11.42-24.32 3.06* Gamblers with moderate or severe problems 31.98 22.39-43.38 6.56**** Betting on sports Non-problem gamblers 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games Non-problem gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns Gamblers with moderate or severe problems s s ns Gamblers with moderate or severe problems 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns <td>Gamblers with moderate or severe problems</td> <td>42.39</td> <td>31.7-53.85</td> <td>ns</td>	Gamblers with moderate or severe problems	42.39	31.7-53.85	ns
Low-risk gamblers 38.66 31.02-46.9 ns Gamblers with moderate or severe problems 51.24 39.92-62.43 ns Table games Non-problem gamblers 5.72 4.44-7.35 ref. Low-risk gamblers 16.91 11.42-24.32 3.06* Gamblers with moderate or severe problems 31.98 22.39-43.38 6.56**** Betting on sports Non-problem gamblers 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 5 5 ns Gamblers with moderate or severe problems 5 5 ns Gamblers with moderate or severe problems 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments	·			
Gamblers with moderate or severe problems 51.24 39.92-62.43 ns Table games Non-problem gamblers 5.72 4.44-7.35 ref. Low-risk gamblers 16.91 11.42-24.32 3.06* Gamblers with moderate or severe problems 31.98 22.39-43.38 6.56**** Betting on sports Non-problem gamblers 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games 10.09-27.57 ns ns Card/Board games 4.55 3.35-6.16 ref. ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns ns Gamblers with moderate or severe problems 5 5 ns ns Gamblers with moderate or severe problems 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments	Non-problem gamblers	28.6	25.78-31.6	ref.
Table games Non-problem gamblers 5.72 4.44-7.35 ref. Low-risk gamblers 16.91 11.42-24.32 3.06* Gamblers with moderate or severe problems 31.98 22.39-43.38 6.56*** Betting on sports Non-problem gamblers 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games Non-problem gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns Gamblers with moderate or severe problems s s ns Games of skills 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 6.35 4.84-8.3 ref.	Low-risk gamblers	38.66	31.02-46.9	ns
Table games Non-problem gamblers 5.72 4.44-7.35 ref. Low-risk gamblers 16.91 11.42-24.32 3.06* Gamblers with moderate or severe problems 31.98 22.39-43.38 6.56*** Betting on sports Non-problem gamblers 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games Non-problem gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns Gamblers with moderate or severe problems s s ns Games of skills 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 6.35 4.84-8.3 ref.	Gamblers with moderate or severe problems	51.24	39.92-62.43	ns
Low-risk gamblers 16.91 11.42-24.32 3.06* Gamblers with moderate or severe problems 31.98 22.39-43.38 6.56*** Betting on sports Non-problem gamblers 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games 17.89 11.09-27.57 ns Non-problem gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns Gamblers with moderate or severe problems s s ns Games of skills 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 6.35 6.71-16 ns				
Low-risk gamblers 16.91 11.42-24.32 3.06* Gamblers with moderate or severe problems 31.98 22.39-43.38 6.56*** Betting on sports Non-problem gamblers 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games 17.89 11.09-27.57 ns Non-problem gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns Gamblers with moderate or severe problems s s ns Games of skills 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 6.35 6.71-16 ns	Non-problem gamblers	5.72	4.44-7.35	ref.
Gamblers with moderate or severe problems Betting on sports Non-problem gamblers Low-risk gamblers Gamblers with moderate or severe problems Non-problem gamblers Total (1.96-24.36) Total (1.96-24.36) Total (1.96-24.36) Total (1.99-27.57) Total (1.99-27.57)		16.91	11.42-24.32	3.06*
Betting on sports Non-problem gamblers 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games Non-problem gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns Gamblers with moderate or severe problems s s ns Games of skills 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments 10.83 6.71-16 ns Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns		31.98	22.39-43.38	6.56***
Non-problem gamblers 7.69 6.08-9.69 ref. Low-risk gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games ref. ref. ref. ref. .				
Low-risk gamblers 17.3 11.96-24.36 2.31* Gamblers with moderate or severe problems 17.89 11.09-27.57 ns Card/Board games Non-problem gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns Gamblers with moderate or severe problems s s ns Games of skills 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns		7.69	6.08-9.69	ref.
Gamblers with moderate or severe problems Card/Board games Non-problem gamblers Low-risk gamblers Gamblers with moderate or severe problems Figure 1.55 Card/Board games Non-problem gamblers Non-problem gamblers Low-risk gamblers Games of skills Non-problem gamblers Low-risk gamblers Gamblers with moderate or severe problems Total control of the contr		17.3	11.96-24.36	2.31*
Card/Board games Non-problem gamblers 4.55 3.35-6.16 ref. Low-risk gamblers 7.55 4.15-13.37 ns Gamblers with moderate or severe problems s s ns Games of skills Non-problem gamblers 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns	-	17.89	11.09-27.57	ns
Non-problem gamblers Low-risk gamblers Cow-risk gamblers Comblers with moderate or severe problems Some of skills Non-problem gamblers Low-risk gamblers Cow-risk gamblers Comblers with moderate or severe problems Some of skills Non-problem gamblers Low-risk gamblers Comblers with moderate or severe problems Some of skills Non-problem gamblers Comblers with moderate or severe problems Some of skills Non-problem gamblers Non-problem gamblers Comblete investments Non-problem gamblers	·			
Low-risk gamblers Gamblers with moderate or severe problems S Games of skills Non-problem gamblers Low-risk gamblers Gamblers with moderate or severe problems Sepeculative Investments Non-problem gamblers		4.55	3.35-6.16	ref.
Gamblers with moderate or severe problems S S ns Games of skills Non-problem gamblers 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns	·	7.55	4.15-13.37	ns
Games of skills Non-problem gamblers 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns		S	S	ns
Non-problem gamblers 15.54 13.25-18.13 ref. Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns	·			
Low-risk gamblers 19.57 13.82-26.96 ns Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns		15.54	13.25-18.13	ref.
Gamblers with moderate or severe problems 14.34 8.36-23.51 ns Speculative Investments Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns	•			-
Speculative InvestmentsNon-problem gamblers6.354.84-8.3ref.Low-risk gamblers10.836.71-16ns				-
Non-problem gamblers 6.35 4.84-8.3 ref. Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns	·			
Low-risk gamblers 10.83 6.71-16 ns	•	6.35	4.84-8.3	ref.
	Gamblers with moderate or severe problems	22.28	14.25-31.1	3.78*

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; ns: non-significant; ref.: reference group; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

TABLE 13. Predictors of Spending on Specific Gambling Activities among Past Year Gamblers (N=1,256)

	Total	VLT	Poker	Poker Cash- Game	Table Games	Betting on Sports	Games of Skill
MODEL 1	Total	VLI	rokei	Gaine	Games	эрогсэ	Games of Skiii
	0.02	-0.09***	-0.1	0.12	-0.53**	-0.1***	0.09
Constant	0.02	-0.09	-0.1	-0.12	-0.53	-0.1	0.09
Socio-demographics							0 0 0 th
Male (ref. Female)	-0.09	0.02	0.11	0.09	-0.18	-0.3	0.38*
Born outside Canada (ref. Born in Canada)	0.03	.1*	0.17	.35*	0.34	-0.7	0.22
Gambling Profile (ref. Non-problem)							
Low-risk	-0.03	-0.003	0.11	0.13	0.16	0.04	0.35
Moderate risk	.45**	.21***	.78***	.84***	.92***	0.11	0.66
Problem gamblers	.73**	.42***	.90***	0.45	1.29***	0.17*	0.3
MODEL 2*							
Constant	0.3	-0.12	0.3	0.38	-0.53	-0.2*	-0.75
Locations (ref.)							
Internet	.45*	.19*	.41**	.43**	0.07	0.06	0.36
Private residence	43*	-0.07	57**	68**	-0.09	0.8	0.53
Campus	-0.16	-0.06	-0.1	-0.41	0.5	-0.09	-0.06
Casino	0.11	0.01	0.19	0.18	-0.03	0.08	0.71
Bar-Resto	0.11	-0.01	0.01	0.14	-0.09	0.00	0.26
MODEL 3*							
Constant	-	0.12*	1.7***	1.53***	-1.11*	-0.13**	0.53
Partners (ref. Alone)							
With family	-	22***	-1.86***	-1.71***	0.61	0.04	-0.41
With friends	-	22***	-1.85***	-1.66***	0.52	-0.01	-0.88
With co-workers	-	-0.25	-1.82***	-1.64**	0.48	0.08	-0.9
With other	-	-0.25	-1.46*	-1.09	-	-0.01	-0.81

Note: * Controlled for gender, place of birth, and gambling profile in Model 2 and Model 3 regression analyses.

TABLE 14. Predictors of Debt on Specific Gambling Activities among Past Year Gamblers (N=1,256)

	Total	VLT	Poker	Poker Cash- Game	Table Games	Betting on Sports	Games of Skill
MODEL 1							
Constant	0.005	-0.06	-0.07	-0.08	-0.22	-0.12	-0.01
Socio-demographics							
Male (ref. Female)	0.13*	0.11	0.1	0.09	0.13	0.06	0.09
Born outside Canada (ref. Born in Canada)	0.02	0.15	-0.14	-0.14	0.03	-0.06	-0.09
Gambling Profile (ref. Non-problem)							
Low-risk	.16*	0.01	0.24	0.25	0.08	0.19	.50*
Moderate risk	0.18	0.08	0.19	0.18	.48*	0.12	-0.01
Problems	1.61***	2.26***	1.13***	1.18***	1.72***	0.13	0.26
MODEL 2*							
Constant	-0.13	-0.36	0.3	0.31	-0.56	-0.34	-0.88
Locations							
Internet	.66***	0.43	.32*	.33*	0.15	.47*	0.99
Private residence	-0.08	0.09	45*	47*	0.04	0.003	0.23
Campus	0.01	-0.41	-0.34	-0.35	0.59*	-0.27	-0.48
Casino	0.08	0.24	0.05	0.04	0.22	0.16	0.46
Bar-Resto	0.13	0.11	0.05	0.05	0.08	0.2	0.42
MODEL 3*							
Constant	-	0.45*	0.79**	0.86**	-0.49	-0.18	0.003
Partners (ref. Alone)							
With family	-	54**	89***	97***	0.28	0.08	-0.003
With friends	-	53*	93**	97**	0.25	-0.01	0.06
With co-workers	-	-0.49	91*	98*	0.3	0.05	-0.25
With other	-	-0.51	-1.11*	-1.42*	-	-0.02	-

Note: * Controlled for gender, place of birth, and gambling profile in Model 2 and Model 3 regression analyses.

Section 3 – Appendix 4

TABLE 15. Characteristics of Last Reported Gambling Occasion among Past Year Gamblers (N=1,256)

Most reported activities	%	CI 95%
Lottery ticket	43.59	40.69 - 46.53
Table poker	19.39	17.18 - 21.82
VLT	12.6	10.67 - 14.82
Most reported gambling location		
Private residence	37.35	34.48 - 40.32
Other	26.98	24.38 - 29.75
Casino	13.71	11.74 - 15.95
Bar/Resto Bar	11.02	9.3 - 13.02
Internet gambling within locations		
Yes	4.56	81.04 - 85.47
No	83.37	3.49 - 5.92
Doesn't apply	12.07	10.25 - 14.16
Number of partners while gambling		
No one	24.36	21.83 - 27.09
1 person	18.94	16.67 - 21.45
2 to 3 people	22.92	20.42 - 25.63
4 to 9 people	28.7	26.07 - 31.48
10 or more people	5.07	3.88 - 6.6
Relationship with gambling partners		
Friends	67.28	63.95 - 70.46
Family	19.17	16.59 - 22.04
Acquaintances	6.38	4.78 - 8.45
Other	7.17	5.49 - 9.31
Gambling during the		
Week	40.95	37.96 - 44.01
Weekend (includes Friday)	59.05	55.99 - 62.04
Most reported main reason to gamble		
To have fun	40.22	37.29 - 43.23
To try my luck	26.42	23.85 - 29.16
To win money	10.89	9.08 - 13
To be sociable	6.85	5.51 - 8.5

Section 3 – Appendix 4

TABLE 16. Past-year and Past 30 Days Alcohol Use by Socio-demographic Indicators among Undergraduate University Students (N=2,139)

	Past year (N=1,840)				Past 30 days (N=1,673)			
	%	95% CI	Pop.Est.	%	95% CI	Pop.Est.		
General prevalence	89.25	87.8-90.55	93,972	81.97	80.19-83.63	86,310		
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR		
Gender								
Female	90.21	88.41-91.75	ref.	82.71	80.46-84.75	ref.		
Male	87.97	85.47-90.09	ns	80.99	78.01-83.65	ns		
Living Arrangement								
Off campus - alone	85.93	79.79-90.43	ref.	78.13	71.04-83.88	ref.		
On campus	91.08	84.2-95.14	ns	85.18	76.5-91.03	ns		
Off campus - with family	89.09	87.3-90.66	ns	81.15	78.96-83.16	ns		
Off campus - with friends/others	91.55	88.03-94.11	ns	87.78	83.56-91.03	2*		
Year of study								
First	87.95	85.31-90.17	ref.	78.9	75.67-81.81	ref.		
Second	89.46	86.59-91.78	ns	83.69	80.28-86.6	1.37*		
Third	90.48	87.47-92.82	ns	83.97	80.35-87.04	1.41*		
Fourth	90.82	86.42-93.9	ns	84.82	76.66-88.86	ns		
Place of birth								
Born in Canada	93.54	92.16-94.7	ref.	87.27	85.44-88.89	ref.		
Born outside Canada	74.77	70.54-78.58	0.21***	64.34	59.75-68.69	0.26***		
Language spoken at home								
French only	95.38	93.79-96.58	ref.	89.92	87.74-91.76	ref.		
English only	92	87.77-94.85	ns	86.43	81.49-90.21	ns		
French and English	93.1	89.43 - 95.56	ns	86.19	81.35-89.92	ns		
French or/and English and/or other	75.06	71.2-79.59	0.15***	63.8	59.63-67.77	0.2***		
Type of survey								
Web	88.17	86.33-89.8	ref.	80.76	78.5-82.83	ref.		
Paper	91.41	88.92-93.37	ns	84.41	81.38-87.03	ns		

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses.

Section 3 – Appendix 4

TABLE 17. Drinkers Typology Over the Past 30 Days by Socio-Demographic Indicators among Undergraduate University Students (N=1,905)

		Lifetime abstaine	ers		Former Drinkers			
	%	95% CI	Pop.Est.	%	95% CI	Pop.Est.		
General Prevalence	8.73	7.51-10.12	9,188	2.98	2.29-3.86	3,132		
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR		
Gender	,-	5576 6.	U	, ,	00/0 0.			
Female	8	6.52-9.79	ref.	2.74	1.98-3.79	ref.		
Male	9.7	7.77-12.04	ref.	3.28	2.15-4.99	ns		
marc	3.7	7,7,7 12,01	1011	3.20	2.13 1.33	713		
Living Arrangement								
Off campus - alone	12.4	8-18.72	ref.	2.93	1.27-6.62	ref.		
On campus	7.83	4.02-14.69	ref.	S	S	ns		
Off campus - with family	8.56	7.12-10.26	ref.	3.37	2.48-4.55	ns		
Off campus - with friends/others	6.86	4.49-10.34	ref.	2.07	1.06-3.99	ns		
Year of study								
First	9.91	7.83-12.48	ref.	3.31	2.15-5.07	ref.		
Second	8.16	6.08-10.88	ref.	3.17	1.95-5.12	ns		
Third	7.45	5.28-10.41	ref.	2.83	1.72-4.62	ns		
Fourth	8.04	5.16-12.33	ref.	S	S	ns		
DI CITAL								
Place of birth	4.22	2.26 5.44	c	2 72	4.00.2.72			
Born in Canada	4.23	3.26-5.44	ref.	2.72	1.98-3.72	ref.		
Born outside Canada	24.3	20.33-28.76	ref.	4.04	2.52-6.4	0.25***		
Language spoken at home								
French only	2.66	1.77-3.98	ref.	2.23	1.42-3.5	ref.		
English only	4.97	2.76-8.77	ref.	3.5	1.75-6.87	ns		
French and English	4.71	2.59-8.42	ref.	2.76	1.48-5.11	ns		
French or/and English with other	23.67	20.06-27.72	ref.	4.57	3-6.88	0.23**		
Type of survey								
Web	10.01	8.46-11.81	ref.	2.9	2.09-4.01	ref.		
Paper	6.17	4.44-8.51	ref.	3.12	2.01-4.83	ns		

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses.

Section 3 – Appendix 4

TABLE 17. Drinkers Typology Over the Past 30 Days by Socio-Demographic Indicators among Undergraduate University Students (N=1,905) (cont...)

		Drinkers		Li	ight-Frequent Dri	nkers
	%	95% CI	Pop.Est.	%	95% CI	Pop.Est.
General Prevalence	38.16	35.91-40.47	40,183	36.58	34.32-38.9	38,510
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR
Gender						
Female	43.76	40.79-46.78	ref.	36.31	33.49-39.23	ref.
Male	30.66	27.27-34.27	0.59*	36.93	33.28-40.74	ns
Living Arrangement						
Off campus - alone	26.6	19.91-34.56	ref.	37.42	29.71-45.82	ref.
On campus	43.5	33.6-53.94	ns	27.21	19.01-37.32	ns
Off campus - with family	40.93	38.19-43.73	2.22*	35.87	33.18-38.66	ns
Off campus - with friends/others	29.11	24-34.8	ns	44.34	38.42-50.42	ns
Year of study						
First	37.54	33.81-41.42	ref.	36.74	33-40.65	ref.
Second	40.9	36.5-45.44	ns	32.81	28.64-37.27	ns
Third	36.89	32.41-41.61	ns	40.15	35.49-44.99	ns
Fourth	36.13	29.77-43.03	ns	38.69	32.23-45.57	ns
Place of birth						
Born in Canada	36.88	34.35-39.49	ref.	41.71	39.05-44.42	ref.
Born outside Canada	42.32	37.48-47.31	0.21***	19.2	15.57-23.44	0.08***
Language spoken at home						
French only	35.83	32.64-39.15	ref.	44.45	41.06-47.89	ref.
English only	44.5	38.13-51.05	ns	33.1	27.21-39.58	0.39*
French and English	35.04	29.08-41.51	ns	43.86	37.46-50.48	ns
French or/and English with other	42.57	38.21-47.06	0.14***	18.78	15.55-22.51	0.05***
Type of survey						
Web	38.74	35.95-41.61	ref.	34.77	32.01-37.63	ref.
Paper	37.01	33.24-40.95		40.18	36.27-44.22	1.83*
Notes: Significance levels: * n<- 05			ns			

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses.

Section 3 – Appendix 4

TABLE 17. Drinkers Typology Over the Past 30 Days by Socio-Demographic Indicators among Undergraduate University Students (N=1,905) (cont...)

	Heavy-Infrequent Drinkers			Heavy-Frequent Drinkers		
	%	95% CI	Pop.Est.	%	95% CI	Pop.Est.
General Prevalence	5.02	4.06-6.19	5,284	8.54	7.26-10.03	8,992
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR
Gender						
Female	4.61	3.49-6.07	ref.	4.57	3.44-6.05	ref.
Male	5.57	4.03-7.65	ns	13.86	11.34-16.82	2.69***
Living Arrangement						
Off campus - alone	6	2.71-12.78	ref.	14.68	9.37-22.26	ref.
On campus	S	S	ns	13.79	7.65-23.6	ns
Off campus - with family	4.95	3.84-6.35	ns	6.32	5.02-7.93	ns
Off campus - with friends/others	4.67	2.64-8.14	ns	12.96	9.25-17.87	ns
Year of study						
First	5.06	3.59-7.07	ref.	7.44	5.47-10.04	ref.
Second	5.09	3.37-7.61	ns	9.88	7.34-13.16	ns
Third	4.72	2.99-7.39	ns	7.96	5.61-11.16	ns
Fourth	5.24	2.86-9.41	ns	9.95	6.59-14.73	ns
Place of birth						
Born in Canada	4.98	3.89-6.34	ref.	9.48	7.95-11.27	ref.
Born outside Canada	5.11	3.35-7.72	0.17***	5.04	3.15-7.98	0.08***
Language spoken at home						
French only	5.8	4.36-7.69	ref.	9.02	7.16-11.32	ref.
English only	2.22	1.01-4.81	0.2*	11.71	7.91-17	ns
French and English	3.67	1.93-6.87	ns	9.95	6.57-14.81	ns
French or/and English with other	4.83	3.28-7.05	0.09***	5.58	3.75-8.23	0.06***
Tuno of curvou						
Type of survey	г оо	2.02.6.50	w.c.f	0.5	6.01.10.4	u-f
Web	5.08	3.92-6.58	ref.	8.5	6.91-10.4	ref.
Paper	4.89 **n<- (3.41-6.97	ns	8.63	6.59-11.23	1.88*

TABLE 18. Prevalence of AUDIT +8 and AUDIT +11 by Socio-Demographic Characteristics among Undergraduate University Students (N=2,139)

	AUDIT 8+			AUDIT 11+		
	%	95% CI	Pop.Est.	%	95% CI	Pop.Est.
General prevalence	22.66	20.79-24.65	23,856	10.95	9.57-12.51	11,532
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR
Gender						
Female	16.9	14.84-19.19	ref.	7.09	5.74-8.74	ref.
Male	30.37	27.04-33.93	2.19***	16.13	13.53-19.12	2.5***
Living Arrangement						
Off campus (alone)	26.12	19.56-33.94	ref.	14.5	9.58-21.35	ref.
On campus	27.1	18.88-37.25	ns	11.57	6.24-20.45	ns
Off campus (with family)	19.77	17.65-22.07	ns	8.85	7.37-10.59	ns
Off campus (with friends/others)	33.74	28.31-39.63	ns	18.54	14.25-23.76	ns
Year of study						
First	23.12	20.02-26.55	ref.	10.49	8.28-13.21	ref.
Second	24.07	20.4-28.16	ns	10.71	8.21-13.86	ns
Third	21.29	17.64-25.46	ns	11.46	8.69-14.98	ns
Fourth	21.33	16.48-27.15	ns	11.76	8.23-16.53	ns
Place of birth						
Born in Canada	25.05	22.84-27.4	ref.	12.55	10.87-14.44	ref.
Born outside Canada	14.17	11.1-17.92	0.43***	5.24	3.48-7.82	0.33***
Language spoken at home						
French only	26.59	23.73-29.66	ref.	12.76	10.65-15.22	ref.
English only	27.03	21.64-33.19	ns	12.41	8.5-17.79	ns
French and English	26.96	21.65-33.02	ns	15.83	11.68-21.12	ns
French or/and English and/or other	12.03	9.49-15.13	0.33***	4.7	3.18-6.88	0.28***
Type of survey						
Web	22.45	20.13-24.94	ref.	11.53	9.78-13.55	ref.
Paper	23.08	19.95-26.54	ns	9.8	7.7-12.39	ns

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

TABLE 19. Prevalence of Hazardous and Harmful Drinking and Dependence by Socio-Demographic Characteristics among Undergraduate University Students (N=2,139)

	AUDIT harm ^a			AUDIT dependence ^b			
	%	95% CI	Pop.Est.	%	95% CI	Pop.Est.	
General prevalence	43.69	41.34-46.07	45,999	30.16	28-32.42	31,758	
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR	
Gender							
Female	40.65	37.72-43.64	ref.	29.39	26.7-32.23	ref.	
Male	47.76	43.92-51.63	1.36**	31.2	27.7-34.93	ns	
Living Arrangement							
Off campus (alone)	47.44	39.04-55.98	ref.	37.75	29.84-46.37	ref.	
On campus	47.74	37.37-58.31	ns	31.81	22.62-42.68	ns	
Off campus (with family)	40.62	37.86-43.45	ns	26.47	24.02-29.08	0.6*	
Off campus (with friends/others)	54.31	48.18-60.32	ns	41.66	35.75-47.83	ns	
Year of study							
First	45.06	41.14-49.05	ref.	30.64	27.08-34.45	ref.	
Second	45.38	40.81-50.03	ns	30.18	26.07-34.63	ns	
Third	42.33	37.62-47.18	ns	30.49	26.19-35.15	ns	
Fourth	38.18	31.8-45	ns	26.61	21.02-33.07	ns	
Place of birth							
Born in Canada	45.86	43.2-48.54	ref.	31.23	28.78-33.78	ref.	
Born outside Canada	34.28	29.36-39.55	0.59***	24.57	20.2-29.54	0.71*	
Language spoken at home							
French only	47.71	44.35-51.08	ref.	32.88	29.77-36.16	ref.	
English only	46.91	40.46-53.45	ns	34.9	28.88-41.45	ns	
French and English	48.72	42.3-55.19	ns	30.98	25.3-37.31	ns	
French or/and English and/or other	30.12	25.95-34.66	0.45***	21.17	17.49-25.39	0.54***	
Type of survey							
Web	43.06	40.13-46.04	ref.	29.9	27.21-32.74	ref.	
Paper	44.89	40.96-48.9	ns	30.67	27.12-34.47	ns	

Notes: ^a Reporting at least one of the 4 AUDIT harms; ^b Reporting at least one of the 3 AUDIT dependence symptoms; Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

TABLE 20. Drinking Patterns during the Past 30 Days among Undergraduate University Students (N=2,139)

	5 + Drinks on single occasion once every two week			8 + Drinks on single occasion once every two week		
	%	95% CI	Pop.Est.	%	95% CI	Pop.Est.
General prevalence	24.39	22.47-26.41	25,680	7.87	6.69-9.24	8,289
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR
Gender						
Female	17.48	15.38-19.8	ref.	3.98	2.99-5.27	ref.
Male	33.66	30.22-37.28	2.44***	13.1	10.74-15.88	3.58***
Living Arrangement						
Off campus - alone	27.8	21.01-35.79	ref.	8.72	5.07-14.59	ref.
On campus	32.66	23.77-43.01	ns	S	S	ns
Off campus - with family	20.12	17.99-22.43	ns	6.54	5.27-8.1	ns
Off campus - with friends/others	39.52	33.84-45.49	1.65*	12.73	9.14-17.46	ns
Year of study						
First	24.14	21-27.59	ref.	7.93	6.05-10.34	ref.
Second	27.04	23.2-31.25	ns	8.83	6.47-11.94	ns
Third	22.57	18.79-26.85	ns	7.26	5.1-10.23	ns
Fourth	21.82	16.85-27.76	ns	6.58	4.1-10.42	ns
Place of birth						
Born in Canada	26.95	24.68-29.35	ref.	8.94	7.51-10.62	ref.
Born outside Canada	15.12	11.98-18.91	0.42***	4.06	2.59-6.3	0.35***
Language spoken at home						
French only	29.42	26.47-32.55	ref.	8.98	7.2-11.15	ref.
English only	25.18	19.99-31.21	ns	5.59	3.27-9.42	ns
French and English	27.51	22.16-33.59	ns	9.4	6.25-13.9	ns
French or/and English and/or other	12.75	10.16-15.9	0.29***	5.65	3.92-8.07	0.49**
Type of survey						
Web	24.56	22.18-27.12	ref.	8.59	7.07-10.4	ref.
Paper	24.05	20.86-27.56	ns	6.47	4.79-8.69	ns

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

TABLE 21. Drinking Patterns during the Past 12 Months among Undergraduate University Students (N=2,139)

		5 + Drinks on single o once every two w		8 + Drinks on single occasion once every two week			
	%	95% CI	Pop.Est	%	95% CI	Pop.Est.	
General prevalence	11.76	10.34-13.35	12,386	3.02	2.31-3.93	3,174	
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR	
Gender							
Female	6.58	5.29-8.15	ref.	1.36	0.86-2.16	ref.	
Male	18.71	15.93-21.86	3.32***	5.23	3.78-7.19	3.84***	
Living Arrangement							
Off campus - alone	11.81	7.56-18.01	ref.	4.16	1.92-8.76	ref.	
On campus	15.94	9.58-25.36	ns	S	S	ns	
Off campus - with family	9.38	7.85-11.16	ns	2.13	1.45-3.1	ns	
Off campus - with friends/others	21.61	17.01-27.05	2.03*	6.35	3.87-10.26	ns	
Year of study							
First	10.15	8.01-12.78	ref.	2.2	1.29-3.72	ref.	
Second	14.08	11.16-17.61	ns	3.4	2.1-5.45	ns	
Third	11.7	8.91-15.23	ns	3.24	1.87-5.57	ns	
Fourth	11.29	7.66-16.33	ns	4.3	2.26-8.04	ns	
Place of birth							
Born in Canada	13.41	11.69-15.34	ref.	3.55	2.68-4.69	ref.	
Born outside Canada	5.88	3.92-8.73	0.33***	1.13	0.43-2.98	0.25**	
Language spoken at home							
French only	13.64	11.47-16.13	ref.	3.51	2.44-5.03	ref.	
English only	13.17	9.26-18.41	ns	S	S	ns	
French and English	16.21	11.94-21.65	ns	4.37	2.52-7.48	ns	
French or/and English and/or other	5.57	3.84-8.02	0.3***	1.65	0.81-3.32	0.38*	
Type of survey							
Web	12.09	10.3-14.14	ref.	3.45	2.51-4.72	ref.	
Paper	11.12	8.9-13.81	ns	2.17	1.32-3.53	ns	

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

TABLE 22. Prevalence of Illicit Drug Use among Undergraduate University Students (N=2,139)

		Lifetime prevalence	ce	Past 12-month prevalence			
	%	95% CI	Pop.Est.	%	95% CI	Pop.Est.	
Cannabis Use	57.56	55.3-59.78	58,853	33.94	31.81-36.14	34,689	
	Li	fetime prevalence (N	N=610)	Past	12-month prevalence	e (N=258)	
	%	95% CI	Pop.Est.	%	95% CI	Pop.Est.	
Other illicit drug use	29.47	27.45-31.58	31,029	12.25	10.84-13.81	12,899	
Prevalence by Specific Drug							
Crack Cocaine	4.04	3.22-5.07	4,257	1.51	1.03-2.21	1,587	
Other forms of cocaine	5.58	4.66-6.66	5,873	2	1.46-2.74	2,109	
Barbiturates (e.g. prescr. Sleeping pills)	2.34	1.75-3.11	2,460	0.89	0.56-1.42	909	
Ritalin, Dexedrine, or Adderall	2	1.49-2.69	2,107	0.79	0.48-1.29	830	
Other amphetamines (methaphetamines, crystal meth, speed, uppers, ups)	13.83	12.3-15.51	14,559	4.31	3.46-5.36	4,538	
Tranquilizers (e.g. Valium, Librium, Xanax)	3.76	3.02-4.68	3,963	1.47	1.03-2.09	1,544	
Heroin	0.62	0.36-1.06	650	S	S	S	
Other opiate-types prescription drugs (codeine, morphine, Demerol, etc.)	6.04	5.11-7.13	6,361	1.62	1.16-2.25	1,702	
LSD	4.96	4.07-6.03	5,222	0.71	0.42-1.18	745	
Other psychedelics or hallucinogens (e.g. mushrooms, mescaline or PCP)	14.5	12.97-16.18	15,268	3.36	2.63-4.28	3,536	
Ecstasy (MDMA)	11.3	9.94-12.83	11,903	3.48	2.73-4.43	3,664	
Other "party drugs" (Ketamine, Special K, GHB)	3.71	2.93-4.69	3,910	0.84	0.51-1.37	886	
Anabolic steroids	S	S	S	s	S	S	
Other performance-enhancing drugs (e.g. growth hormone, ephedrine)	1.22	0.78-1.89	1,281	S	S	S	

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; Pop.Est.: population estimate; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses.

TABLE 22. Prevalence of Illicit Drug Use among Undergraduate University Students (N=2,139) (cont...)

	Past 30-days prevalence					
	%	95% CI	Pop.Est.			
Cannabis Use	16.03	14.41-17.8	16,345			
	Pas	st 30-days prevalence (N	I=79)			
	%	95% CI	Pop.Est.			
Other illicit drug use	3.62	2.88-4.55	3,809			
Prevalence by Specific Drug						
Crack Cocaine	0.63	0.36-1.1	663			
Other forms of cocaine	0.55	0.31-0.98	577			
Barbiturates (e.g. prescr. Sleeping pills)	S	S	S			
Ritalin, Dexedrine, or Adderall	0.51	0.27-0.97	539			
Other amphetamines (methaphetamines, crystal meth, speed, uppers, ups)	0.81	0.48-1.36	853			
Tranquilizers (e.g. Valium, Librium, Xanax)	S	S	S			
Heroin	S	S	S			
Other opiate-types prescription drugs (codeine, morphine, Demerol, etc.)	S	S	S			
LSD	S	S	S			
Other psychedelics or hallucinogens (e.g. mushrooms, mescaline or PCP)	S	s	S			
Ecstasy (MDMA)	0.71	0.41-1.23	747			
Other "party drugs" (Ketamine, Special K, GHB)	S	S	S			
Anabolic steroids	S	S	S			
Other performance-enhancing drugs (e.g. growth hormone, ephedrine)	S	S	S			

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; Pop.Est.: population estimate; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses.

Section 3 – Appendix 4

TABLE 23. Frequency of Cannabis Use during the Past Year among Undergraduate University Students: population level (N=2,139)

Frequency	%	95% CI
General prevalence	33.94	31.81-36.14
Almost every day	2.67	2.03-3.58
4 to 5 times a week	1.06	0.68-1.67
2 to 3 times a week	2.02	1.44-2.83
Once a week	2.51	1.87-3.36
2 to 3 times a month	4.1	3.28-5.13
Once a month	3.41	2.65-4.37
Less than once a month	20.48	18.69-22.39
Never	63.72	61.49-65.88

Section 3 – Appendix 4

TABLE 24. Frequency of Cannabis Use among Past Year Cannabis Users (N=725)

Frequency	%	95% CI
Almost every day	6.9	5.25 - 9.01
4 to 5 times a week	2.94	1.90 - 4.53
2 to 3 times a week	5.06	3.65 - 6.96
Once a week	6.9	5.17 - 9.15
2 to 3 times a month	11.49	9.27 - 14.16
Once a month	9.41	7.34 - 11.99
Less than once a month	57.31	53.52 - 61

TABLE 25. Past-year and Past 30 Days Cannabis Use by Socio-demographic Characteristics among Undergraduate University Students (N=2,139)

	Past year (N=683)			Past 30 days (N=316)			
	%	95% CI	Est.Pop.	%	95% CI	Est.Pop.	
General prevalence	33.94	31.81-36.14	35,736	16.03	14.41-17.8	16,880	
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR	
Gender							
Female	31.54	28.94-34.26	ref.	11.72	10.01-13.69	ref.	
Male	37.16	33.63-40.84	1.31*	21.81	18.86-25.09	2.09***	
Living Arrangement							
Off campus - alone	33.39	26.22-41.43	ref.	18.98	13.33-26.3	ref.	
On campus	31.32	22.6-41.6	ns	13.27	7.39-22.67	ns	
Off campus - with family	30.99	28.54-33.57	ns	13.93	12.14-15.94	ns	
Off campus - with friends/others	49.43	43.52-55.35	1.93**	25.89	20.94-31.54	ns	
<u>'</u>							
Year of study							
First	34.81	31.28-38.51	ref.	14.95	12.42 - 17.9	ref.	
Second	34.67	30.57-39.02	ns	17.43	14.28-21.11	ns	
Third	33.63	29.32-38.22	ns	17.15	13.8-21.1	ns	
Fourth	30.62	24.85-37.06	ns	14.28	10.2-19.64	ns	
Place of birth							
Born in Canada	38.67	36.15-41.25	ref.	18.16	16.22-20.28	ref.	
Born outside Canada	17.85	14.49-21.79	0.33***	8.91	6.5-12.1	0.39***	
Language spoken at home							
French only	39.98	36.77-43.29	ref.	18.19	15.73-20.95	ref.	
English only	43.04	36.84-49.47	ns	22.57	17.58-28-48	ns	
French and English	39.4	33.35-45.79	ns	20.54	15.76-26.32	ns	
French or/and English and/or other	17.33	14.37-20.75	0.30***	8.19	6.17-10.79	0.35***	
Type of survey							
Web	33.23	30.61-35.96	ref.	16.65	14.61-18.91	ref.	
Paper	35.35	31.73-39.15	ns	14.8	12.24-17.79	ns	

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses.

Section 3 – Appendix 4

TABLE 26. Past-year and Past 30 Days Illicit Drug Use (Excluding Cannabis) by Socio-demographic Indicators among Undergraduate University Students (N=2,139)

		Past year (N=2	258)		Past 30 days (N=79)			
	%	95% CI	Est. Pop	%	95% CI	Est.Pop		
General prevalence	12.25	10.84-13.81	12,899	3.62	2.88-4.55	3,809		
	%	95% CI	OR	%	95% CI	OR		
Gender								
Female	11.58	9.91-13.49	ref.	3.24	2.39-4.36	ref.		
Male	13.15	10.84-15.87	ns	4.13	2.91-5.83	ns		
Living Arrangement								
Off campus - alone	15.64	10.59-22.5	ref.	S	S	ref.		
On campus	10.56	5.9-18.18	ns	S	S	ns		
Off campus - with family	10.96	9.39-12.75	ns	3.03	2.24-4.08	ns		
Off campus - with friends/others	17.9	13.79-22.9	ns	5.3	3.29-8.42	ns		
Year of study								
First	13.71	11.33-16.5	ref.	4.78	3.42-6.64	ref.		
Second	11.88	9.31-15.04	ns	3.09	1.93-4.89	ns		
Third	11.61	8.93-14.98	ns	3.36	2.02-5.53	ns		
Fourth	10.26	7.06-14.69	ns	1.93	0.87-4.26	0.39*		
Place of birth								
Born in Canada	14.18	12.46-16.09	ref.	4.31	3.38-5.48	ref.		
Born outside Canada	5.86	4.07-8.35	0.37***	1.37	0.7-2.68	0.3**		
Language spoken								
French only	13.96	11.81-16.43	ref.	3.83	2.75-5.3	ref.		
English only	19.86	15.17-25.58	1.51*	6.04	3.45-10.37	ns		
French and English	13.36	9.65-18.2	ns	5.26	3.12-8.75	ns		
French or/and English and/or other	6.57	4.84-8.86	0.42***	1.94	1.13-3.31	0.49*		
Type of survey								
Web	11.67	9.99-13.59	ref.	3.39	2.54-4.52	ref.		
Paper	13.41	10.98-16.28	ns	4.07	2.77-5.93	ns		

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

Section 3 – Appendix 4

TABLE 27. Smoking Prevalence of Smoking by Socio-Demographic Characteristics among Undergraduate University Students (N=2,139)

Smoking Status	%	95 % CI	Pop.Est.
General prevalence	16.58	14.94-18.35	17,454
Non-Smokers	75.63	73.63-77.52	79,626
Daily-Smokers	9.13	7.89-10.54	9,610
Occasional Smokers	7.45	6.32-8.76	7,844
Previous Smokers	7.8	6.69-9.07	8,209
			·
Current Smokers*	%	95 % CI	OR
Gender			
Female	15.29	13.37-17.43	ref.
Male	18.3	15.56-21.41	ns
Living Arrangement			
Off campus - alone	25.66	19.33-33.22	ref.
On campus	14.61	8.51-23.96	ns
Off campus - with family	15.27	13.4-17.35	0.52**
Off campus - with friends/others	18.81	14.57-23.94	ns
Year of study			
First	18.13	15.38-21.25	ref.
Second	13.63	10.82-17.02	ns
Third	17.3	14.02-21.17	ns
Fourth	17.25	12.89-22.7	ns
Place of birth			
Born in Canada	15.62	13.81-17.61	ref.
Born outside Canada	19.73	16.16-23.88	ns
Language spoken at home			
French only	17.82	15.38-20.55	ref.
English only	14.78	10.91-19.71	ns
French and English	18.68	14.35-23.95	ns
French or/and English and/or other	13.84	11.19-16.99	ns
Type of survey			
Web	15.91	13.92-18.12	ref.
Paper	17.91	15.13-21.07	ns

Notes: * Current smokers includes occasional and daily smokers; Significance levels: * p<=.05

p<=.01 *p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.:
reference group; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses.

TABLE 28. Drinking Patterns, Substance Use and Psychological Distress and Severity of Gambling Problems among Undergraduate University Students (N=2,139)

		Non-Problem Gamblers				
	%	CI 95%	OR	%	CI 95%	OR
Current Drinkers	81.3	78.39-83.9	ref.	94.6	92.94-95.89	4.22***
Past Year Heavy Drinkers						
5 to 7 drinks	55.2	51.65-58.7	ref.	74.84	71.86-77.61	2.38***
8 to 11 drinks	25.24	22.22-28.52	ref.	42.25	38.97-45.6	2.08***
12 drinks and more	10.72	8.7-13.14	ref.	22.43	19.7-25.42	2.26***
Past Month Heavy Drinkers						
5 to 7 drinks	31.32	28.07-34.76	ref.	46.21	42.87-49.59	1.83***
8 to 11 drinks	8.03	6.26-10.26	ref.	19.91	17.28-22.84	2.72***
12 and more	3.21	2.14-4.78	ref.	9.53	7.63-11.85	2.91***
Smoking						
Daily smokers	6.02	4.55-7.93	ref.	9.72	7.9-11.9	1.65*
Cannabis Use						
Lifetime users	46.2	42.68-49.76	ref.	64.93	61.65-68.07	2.17***
Past year users	24.81	21.88-28.01	ref.	38.09	34.84-41.45	1.85***
Past month users	10.86	8.83-13.29	ref.	18.16	15.65-20.97	1.75***
Illicit Drug Use						
Past Year Users	8.25	6.55-10.34	ref.	13.09	10.97-15.56	1.69**
Past Month Users	2.25	1.45-3.48	ref.	3.62	2.55-5.13	ns
Psychological Distress	23.57	20.68-26.73	ref.	23.05	20.32-26.02	ns

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

TABLE 28. Drinking Patterns, Substance Use and Psychological Distress and Severity of Gambling Problems among Undergraduate University Students (N=2,139) (cont...)

	Low-Risk Gamblers			ModRisk / Problem Gamblers		
	%	CI 95%	OR	%	CI 95%	OR
Current Drinkers	92.52	87.39-95.67	3.14**	96.45	90.8-98.68	7.54***
Past Year Heavy Drinkers						
5 to 7 drinks	66.99	58.72-74.32	1.58*	83.76	73.75-90.45	3.85***
8 to 11 drinks	43.03	34.85-51.59	1.93**	60.67	48.9-71.33	3.4***
12 drinks and more	22.41	15.98-30.5	1.89*	36.96	26.16-49.25	3.05***
Past Month Heavy Drinkers						
5 to 7 drinks	47.08	38.78-55.55	1.78**	55.76	43.89-67.01	2.31**
8 to 11 drinks	19.07	13.19-26.76	2.29**	26.14	16.95-38.03	2.9**
12 and more	7.23	4-12.73	ns	14.68	7.79-25.96	3.1*
Smoking						
Daily smokers	15.79	10.46-23.14	2.8**	20.52	12.15-32.51	3.72***
Cannabis Use						
Lifetime users	61.75	53.22-69.61	1.92**	70.58	59.05-79.96	2.94***
Past year users	44.43	36.2-52.97	2.35***	55.84	44.06-67	3.62***
Past month users	27.1	20.15-35.38	2.73***	24.72	15.62-36.83	2.13*
Illicit Drug Use						
Past Year Users	21.42	15.44-28.92	3.02***	24.67	15.74-36.48	3.65***
Past Month Users	7.86	4.5-13.38	3.63**	S	S	3.33*
Psychological Distress	36.42	28.87-44.71	2***	26.38	17.66-37.45	ns

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; s - Data suppressed due to unreliability; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses

TABLE 29. Prevalence of Psychological Distress among Undergraduate University Students (N=2,139)

	Over the past few w	past few weeks		
	%	95% CI	Pop. Est.	
General Prevalence	24.49	22.6-26.48	25,782	
	%	95% CI	OR	
Gender				
Female	27.29	24.8-29.94	ref.	
Male	20.73	17.91-23.85	.71**	
Living Arrangement				
Off campus - alone	29.65	22.83-37.51	ref.	
On campus	23.81	16.38-33.26	ns	
Off campus - with family	23.36	21.16-25.71	ns	
Off campus - with friends/others	27.01	22.1-32.55	ns	
Year of study				
First	26.11	22.95-29.54	ref.	
Second	24.69	21.08-28.69	ns	
Third	23.42	19.73-27.56	ns	
Fourth	21.28	16.59-26.86	ns	
D				
Place of birth	25.65	22.42.20.04		
Born in Canada	25.65	23.43-28.01	ref.	
Born outside Canada	20.89	17.53-24.71	ns	
Language spoken at home				
French only	25.21	22.43-28.2	ref.	
English only	25.87	20.7-31.82	ns	
French and English	22.13	17.31-27.83	ns	
French or/and English and/or	22.04	20.64.27.50		
other	23.94	20.64-27.58	ns	
Type of survey				
Web	23.2	20.92-25.64	ref.	
Paper	27.05	23.75-30.63	ns	

Notes: Significance levels: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001; OR: odds ratio; Pop.Est.: population estimate; ns: non-significant; ref.: reference group; Controlled for gender and survey mode in all regression analyses.

Section 3 – Appendix 4

TABLE 30. Prevalence of Psychological Distress Items by Socio-demographic Characteristics among Undergraduate University Students (N=2,139)

		General prevalence	Ge	ender
			Female	Male
	%	15.57	17.12	13.49
Been able to concentrate?	CI95%	14-17.28	15.07-19.39	11.16-16.21
	Pop.Est.	16,392	ref.	ns
	%	34.72	39.88	27.81
Losing sleep over worry	CI95%	32.59-36.93	37.08-42.75	24.57-31.3
	Pop.Est.	36,560	ref.	0.59***
- 1	%	11.68	11.11	12.44
Felt that you are playing a useful part in	CI95%	10.3-13.22	9.46-13.02	10.19-15.09
things?	Pop.Est.	12,297	ref.	ns
	%	7.12	7.66	6.41
Felt capable of making decisions?	CI95%	6.05-8.37	6.26-9.33	4.85-8.42
	Pop.Est.	7,498	ref.	ns
	%	39.67	44.32	33.43
Felt constantly under strain?	CI95%	37.47-41.91	41.47-47.21	30.05-37
	Pop.Est.	41,766	ref.	0.65***
	%	21.14	23.45	18.06
Felt you couldn't get over your difficulties?	CI95%	19.35-23.06	21.1-25.97	15.38-21.09
	Pop.Est.	22,263	ref.	0.73*
	%	17.18	18.22	15.79
Been able to enjoy normal day-to-day activities?	CI95%	15.54-18.95	16.1-20.54	13.3-18.63
activities	Pop.Est.	18,087	ref.	ns
	%	7.93	8.89	6.64
Been able to face up to your problems?	CI95%	6.81-9.21	7.41-10.64	5.06-8.66
	Pop.Est.	8,348	ref.	ns
	%	30.33	33.67	25.84
Been feeling unhappy or depressed?	CI95%	28.28-32.46	30.99-36.47	22.74-29.21
	Pop.Est.	31,932	ref.	0.69***
	%	15.95	17.62	13.71
Been losing confidence in yourself?	CI95%	14.38-17.66	15.57-19.87	11.37-16.44
	Pop.Est.	16,792	ref.	0.73*
Doon thinking of vo	%	6.65	7.8	5.1
Been thinking of yourself as a worthless person?	CI95%	5.65-7.81	6.43-9.43	3.77-6.85
persons	Pop.Est.	6,997	ref.	0.60*
Bass feelbasses and L. H. H. H.	%	11.32	12.01	10.4
Been feeling reasonably happy, all things	CI95%	9.96-12.84	10.26-14	8.36-12.87
considered?	Pop.Est.	11,917	ref.	ns

Section 3 – Appendix 4

TABLE 30. Prevalence of Psychological Distress Items by Socio-demographic Characteristics among Undergraduate University Students (N=2,139) (cont...)

	Living arrangement								
		On campus	Off campus - alone	Off campus -with family	Off campus - with friends/others				
	%	15.05	21.35	13.99	19.97				
Been able to concentrate?	CI95%	9.31-23.41	15.54-28.61	12.24-15.94	15.57-25.24				
	OR	ns	ref.	0.58*	ns				
	%	43.67	35.36	34.15	34.03				
Losing sleep over worry	CI95%	34-53.85	28.03-43.44	31.61-36.77	28.72-39.77				
	OR	ns	ref.	ns	ns				
Establish communications	%	6.88	15.43	11.19	13.89				
Felt that you are playing a useful part in things?	CI95%	3.45-13.23	10.24-22.58	9.6-13.01	10.35-18.4				
userui part iii tiiiligs:	OR	0.40*	ref.	ns	ns				
- II	%	7.58	13.6	6.2	8.5				
Felt capable of making decisions?	CI95%	3.77-14.65	8.85-20.35	5.04-7.6	5.72-12.43				
decisions?	OR	ns	ref.	0.41**	ns				
	%	38.61	43.7	38.39	42.92				
Felt constantly under strain?	CI95%	29.39-48.73	35.89-51.83	35.8-41.05	37.21-48.83				
	OR	ns	ref.	ns	ns				
	%	24.59	20.24	20.32	24.43				
Felt you couldn't get over your difficulties?	CI95%	16.91-34.32	14.56-27.43	18.25-22.57	19.76-29.81				
aimicuities?	OR	ns	ref.	ns	ns				
	%	12.37	27.79	16.02	19.56				
Been able to enjoy normal day-	CI95%	7.08-20.72	21.1-35.64	14.16-18.07	15.3-24.66				
to-day activities?	OR	0.37**	ref.	0.48***	ns				
	%	S	11.78	7.17	11.06				
Been able to face up to your	CI95%	S	7.55-17.92	5.93-8.66	7.95-15.19				
problems?	OR	0.29*	ref.	0.56*	ns				
Dana fasikasa I	%	30.78	28.74	29.51	34.07				
Been feeling unhappy or depressed?	CI95%	22.26-40.84	22-36.57	27.1-32.03	28.7-39.89				
depressed r	OR	ns	ref.	ns	ns				
Daniel Company	%	ns	16.92	15.44	19.1				
Been losing confidence in	CI95%	8.02-21.94	11.86-23.57	13.61-17.46	14.97-24.05				
yourself?	OR	ns	ref.	ns	ns				
5 11:11: 6 16	%	S	10.72	6.28	7.46				
Been thinking of yourself as a	CI95%	S	6.5-17.18	5.15-7.62	5.03-10.93				
worthless person?	OR	ns	ref.	ns	ns				
	%	9.46	16.59	9.87	15.94				
Been feeling reasonably happy,	CI95%	5.34-16.23	11.13-24.01	8.4-11.58	12.08-20.76				
all things considered?	OR	ns	ref.	0.54*	ns				

Fonds de recherche sur la société et la culture Québec * *

Rapport De recherche PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

APPENDIX 5

QUESTIONNAIRE





University Student Gambling Habit Survey 2008

You can answer this survey online in English or French at:

http://enhjeu.questionnaires.ca

Or complete this questionnaire and return it in the postage paid return envelope

For all other questions or comments, please contact us at:

(514) 848-2424 # 5398

Voice mail is available 24 hours a day



We care about the environment. We have sent the survey in one language depending on the university you attend. Thank you for your understanding.

This survey is printed on recycled paper













CONSENT FORM

Please complete the following section:

- I understand that my participation in this study is voluntary
- I understand that my participation in this study is CONFIDENTIAL
- I understand that data from this study will be released only in the form of summaries in which individual answers will not be identifiable

I HAVE READ THE ABOVE CAREFULLY AND UNDERSTAND THIS AGREEMENT. I GIVE MY CONSENT FREELY AND VOLUNTARILY AGREE TO PARTICIPATE IN THIS STUDY.

NAME (please print)	
SIGNATURE	
	nts as a research participant, please contact Adela Reid, rdia University, at (514) 848-2424 x 7481 or by email at





PLEASE READ INSTRUCTIONS CAREFULLY

- Please complete the questionnaire and return it AS SOON AS POSSIBLE.
- Your answers will remain anonymous.
- Please sign your name on the consent form only.
- DO NOT write your name on the questionnaire.
- Your participation is voluntary.
- You do not need to answer any question that makes you feel uncomfortable.

Thank you for your participation.





People have different definitions of gambling activities. They may spend money or gamble with family and friends on a variety of games, such as lottery tickets, bingo or card games.

To get a better understanding of gambling habits, we have listed various gambling activities on which you may have spent money. Certain questions may not apply to you, but all participants must be asked the same questions.

-		•				-	
	LO	OTTERY T	TICKETS				
1.	<u>During the past 12 months</u> , have you bet or spent ndraws, Keno, etc. <u>EXCLUDING</u> Mise-O-Jeu lottery?	noney on LO	TTERY TICKETS	such as Supe	r 7, "scratch" tie	ckets, Ban	.co, random
	Yes \(\square\) No \(\square\)	Skip to q	uestion 7				
2.	During the past 12 months , how often did you bet or	spend money	y on the followi	ng LOTTERY T	ICKETS:		
		Every day	2 to 6 times a week	1 to 4 times a month	Less than once a month	Never	Don't know
a.	Lottery tickets such as 6/49, Super 7						
b.	Instant win or "scratch" tickets such as Lucky 7, Crossword, etc						
c.	Daily lotteries (Banco, Extra, la Quotidienne, Encore)						
d.	Random draw tickets or fund raising draws						
e.	Keno						
	Friend(s) Family member(s) Co-workers Other						
5. a	During the past 12 months, how much money on a include your winnings. (amount in \$) Lottery tickets such as 6/49, Super 7					ERY TICKE	TS? Do not
b							(§
c							(§
d							(S)
e	***						S
6.	<u>During the past 12 months</u> , would you say that betting of					ms in you	r:
		Does not app	ly Never S	Sometimes 1	Most of the time	Almost al	ways
	Relationship with family members (mother, children, partner, etc.)						
	b. Relationship with friend(s)						

HORSE OR DOG RACING

	1101102 0112 0 0 111011 0
7.	<u>During the past 12 months</u> , have you bet or spent money on HORSE OR DOG RACING at hippodromes or outside hippodromes?
	$V_{es} \cap N_0 \cap \longrightarrow Skin to ausstion 13$

During the past 12 months , how often	n did you bet or	spend money or	HORSE OR DO	OG RACING i	n the followi	ng locat	ions or situatio
	Every day	2 to 6 times a week	1 to 4 time month		than once month	Never	Don't kn
a. Internet							
b. Hippodrome							
c. Hippo Club							
d. Casino	. 🗆						
e. Bookie	. 🖺						
f. Other							
During the past 12 months, with whor spend money on HORSE OR DOG RA		nerally bet 10.	In the past due to bettin				e you accumu nount in \$)
Alone] ,		
Friend(s)							(\$)
Family member(s)							
Co-workers							
Other							
<u>During the past 12 months</u> , how mu winnings. (amount in \$)	ich money on av	verage did you sp	oend per mon	<u>th</u> on HORS	E OR DOG RA	CING? D	o not include
During the past 12 months , would you	say that betting	or spending mor	ney on HORSE	OR DOG RA	CING has cau	sed prob	olems in your:
		Does not apply	Never S	Sometimes	Most of the t	ime A	Almost always
a. Relationship with family members (
partner, etc.)		Ц	<u> </u>				
b. Relationship with friend(s)							
c. Studies							
d. Finances			Ц				
e. Work	•••••						
D 1 0 110 0 1	1 .	BINGO					
During the past 12 months , have yo		_					
Yes 🗆	No 🗆 —	Skip to que					
During the past 12 months , how oft	•	. ,					
	Every day	2 to 6 times a week	1 to 4 times a month	Less than o	. Ne	ever	Don't know
a. Internet							
b. Private residence						П	
c. On campus		П				П	<u> </u>
d. Work						<u> </u>	
e. Bingo Halls/Rooms						<u></u>	
f. Church basement						<u></u>	
g. Other							
During the past 12 months, with who or spend money on BINGO? Alone		nerally bet 16.	In the past due to bettin				e you accumu
Friend(s)							
Family member(s)							(\$)
Co-workers					r		
041							

<u>During the past 12 months</u> , how m (amount in \$)	uch money o	n average did	you spend p o	er month on	BINGO? Do not	include your wi		
						(§		
During the past 12 months, would you say that betting or spending money on BINGO has caused problems in your:								
		Does not apply	Never	Sometimes	Most of the time	Almost always		
Relationship with family members (mo partner, etc.)								
b. Relationship with friend(s)								
c. Studies								
d. Finances								
e. Work								
VIDEO LOT	TERY TER	RMINALS (VI	LTs)/ COIN	SLOT MA	CHINES			
During the past 12 months, have you	bet or spent m	nonev on VIDEO	LOTTERY TER	RMINALS (VLT	s) or COIN SLOT M	IACHINES?		
	_	•			,			
Yes	No 🗆	→ Skip to qu	estion 25					
During the past 12 months, how often	did you bet o	or spend money	on VLTs or C	OIN SLOT MAC	HINES in the follo	owing locations:		
Eve	ery day	2 to 6 times a week	1 to 4 times a	a Less than o	Never	Don't know		
a. Internet								
b. Casino								
c. Ludoplex								
d. Bar/Pub/Tavern/Resto-bar								
e. Other	П	П		П	<u> </u>			
During the past 12 months , with who	m did you ge	nerally bet 22	. <u>In the pas</u>	t 12 months,	how much debt l	nave you accumu		
or spend money on VLTs or COIN SLOT	MACHINES?		due to bett	ing on VLTs o	r COIN SLOT MACI	HINES? (amount in		
Alone								
Friend(s)								
Family member(s)								
Co-workers								
Other								
<u>During the past 12 months</u> , how much your winnings. (amount in \$)	h money on a	verage did you	spend per m o	onth on VLTs	or COIN SLOT MA	CHINES? Do not		
During the past 12 months, would you	say that betting	ng or spending	money on VI	Ts or COIN SI	LOT MACHINES ha	as caused probler		
your:								
		Does not apply	Never	Sometimes	Most of the time	Almost always		
a. Relationship with family members (mo								
b. Relationship with friend(s)								
c. Studies								

e. Work....

TA	RI	Æ	PO	K	$\mathbf{F}\mathbf{R}$

Cash Game poker						
Tournament poker						
Cash-Game and tournament pol						
No		Skip to	question 31			
During the past 12 months , how	often did vou het or	spend money on T	VBI E D∪KEI	o in the follow	zing locations:	
During the past 12 months, now	1		4 times a	Less than onc	- a	D 2/1
	Every day 2	week	month	month	Never Never	Don't know
a. Internet						
b. Private residence						
c. On campus						
d. Work						
e. Casino						
f. Bar/Pub/Tavern/Resto-bar						
g. Other						
During the past 12 months, how		erage did you spen	d per mon t	<u>th</u> on TABLE I	POKER? Do not inc	clude your winn
		erage did you spen	d per mon t	th on TABLE F	POKER? Do not inc	clude your winn
During the past 12 months , how	much money on av					(§
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y	much money on av					our:
During the past 12 months , how (amount in \$)	much money on average when the strength of the	or spending money	on TABLE F	POKER has cau	ased problems in y	our:
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member	you say that betting or s (mother, children,	or spending money Does not apply	on TABLE F	POKER has cau	ased problems in y	our:
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.)	you say that betting ars (mother, children,	or spending money Does not apply	on TABLE F	POKER has cau Sometimes	ased problems in y Most of the time	your: Almost alway
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.)	you say that betting or set (mother, children,	or spending money Does not apply	on TABLE F	POKER has cau Sometimes	Most of the time	/our: Almost alway
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.) b. Relationship with friend(s)	you say that betting or s (mother, children,	or spending money Does not apply	on TABLE F	POKER has cau Sometimes	Most of the time	/our: Almost always
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.) b. Relationship with friend(s)	you say that betting or s (mother, children,	or spending money Does not apply	on TABLE F	Sometimes	Most of the time	/our: Almost alway
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.) b. Relationship with friend(s)	you say that betting or s (mother, children,	or spending money Does not apply	on TABLE F	Sometimes	Most of the time	/our: Almost alway
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.) b. Relationship with friend(s) c. Studies	wou say that betting or s (mother, children,	Does not apply Does not apply	On TABLE F Never	Sometimes	Most of the time	/our: Almost alway
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.) b. Relationship with friend(s) c. Studies	wou say that betting or s (mother, children,	Does not apply Does not apply	On TABLE F Never	Sometimes	Most of the time	Zour: Almost alway
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.) b. Relationship with friend(s) c. Studies	you say that betting or set (mother, children,	Does not apply Does not apply TABLE GAME Doney on TABLE GAM Skip to question	On TABLE F Never	Sometimes Blackjack and	Most of the time	Almost alway
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.) b. Relationship with friend(s) c. Studies	you say that betting or set (mother, children,	Does not apply Does not apply TABLE GAME Doney on TABLE GAM Skip to question spend money on the state of	On TABLE F Never	Sometimes Sometimes Blackjack and TABLE GAMI	Most of the time	Almost alway
During the past 12 months, how (amount in \$) During the past 12 months, would y a. Relationship with family member partner, etc.) b. Relationship with friend(s) c. Studies	you say that betting or set (mother, children, which was a set of the control of the did you bet or set of the did you bet or Every day	Does not apply Does not apply TABLE GAME Doney on TABLE GAM Skip to question 2 to 6 times a	On TABLE F Never	Sometimes Sometimes Blackjack and TABLE GAMI	Most of the time A Roulette, EXCLUSING Polan once	Almost alway

During the past 12 months, h	ow often did you be	et or spend money of	on TABLE GAN	MES in the following	locations:	:
	Every day	2 to 6 times a week	1 to 4 times a month	Less than once a month	Never	Don't know
a. Internet	🗆					
b. Private residence	🛚					
c. On campus	🗆					
d. Work	🛚					
e. Casino		П				
f. Bar/Pub/Tavern/Resto-bar				П	П	П
g. Other						
During the past 12 months, w		vanarally bat or spa	nd monay on	TABLE CAMES?		
		generally bet of spe	nd money on	TABLE GAMES:		
Alone						
Friend(s)						
Family member(s)						
Co-workers						
Other						
In the past 12 months, how n due to betting on TABLE GAMES		accumulated 36.	you spend	per month on TAE amount in \$)		
D 1 41 412 41					1 11	
During the past 12 months , w	ould you say that b	etting or spending	money on TA	BLE GAMES has caus	sed problen	ns in your:
		Does not apply	Never	Sometimes Most of	the time	Almost always
a. Relationship with family men						
partner, etc.)b. Relationship with friend(s)			П			
c. Studies						
d. Finances			П			
e. Work			П			
C. (101K		•••• ⊔				
	BETTING O	N SPORTS OR	SPORTING	G EVENTS		
During the past 12 months, h Total), sports pool or sporting of		nt money on SPORTS	s such as spor	rts lotteries (ex. Spo	ort Select, F	ro-Line, Mise-O
Yes	No 🗆 -	Skip to que	astion 11			
During the past 12 months, he				na CDODTC or CDOD	PING EVENI	ra.
During the past 12 months, h	·	2 to 6 times a	1 to 4 time			.
	Every da	y week	month	a month	Never	Don't know
a. Sports lotteries (ex: Mise-O-J	eu)					
b. Pool(s)						
c. Sports betting events (other the lotteries and pools)						
d. With a bookie				П		
During the past 12 months, your spend money on SPORTS or S		generally bet 41.		12 months, how m		
			auc to betti		JATHNU EVI	A.15. (amount III
Alone						
Friend(s)						
Family member(s)						
Co-workers						
Other						

During the past 12 months, how much in Do not include your winnings. (amount in	\$)				Tollowing St OK 1	S OF SPORTING EVE
a. Sport lotteries (ex: Mise-O-Jeu)	,					
b. Pools						S
c. Sports betting events (other ther						(S)
	-	_				
During the past 12 months , would you say	that spendin	•	ORTS OR SPOR		•	-
a Deletionship with family mambage (mathe	u obilduon	Does not apply	Never	Sometimes	Most of the time	Almost always
a. Relationship with family members (mother partner, etc.)						
b. Relationship with friend(s)						
c. Studies						
d. Finances						
e. Work						
	CARD (GAMES / BO	ARD GAM	ES		
<u>During the past 12 months</u> , have you bet	or spent mo	oney playing CA	RD GAMES /	BOARD GAME	s, excluding Po	oker and Blackjack
Yes \square No		Skip to que	estion 50			
<u>During the past 12 months</u> , how often of Blackjack in the following locations:	lid you bet	or spend mone	y playing CA	RD GAMES /	BOARD GAMES, E	XCLUDING Poker a
Every	day 2	to 6 times a week	1 to 4 times a week	Less than o	Never	Don't know
a. Internet]					
b. Private residence]					
c. On campus]					
d. Work]					
e. Bar/Pub/Tavern/Resto-bar]					
f. Other]					
Down 4b 412 4b 14b - 1	1' 1	11 1	I 41	. 12 41	1 1 1.1.4.1	
<u>During the past 12 months</u> , with whom or spend money playing CARD GAMES / BC						AMES? (amount in S
Alone						
Friend(s)						
Friend(s) Family member(s)						⑤
* *						(§
Family member(s)						(§
Family member(s) Co-workers Other During the past 12 months, how much		verage did you	spend per n	nonth playin	g CARD GAMES /	BOARD GAMES? DO
Family member(s) Co-workers Other		verage did you	spend per n	nonth playin	g CARD GAMES /	BOARD GAMES? D
Family member(s) Co-workers Other During the past 12 months, how much		verage did you	spend per n	nonth playin	g CARD GAMES /	BOARD GAMES? DO
Family member(s) Co-workers Other During the past 12 months, how much include your winnings. (amount in \$) During the past 12 months, would you say	money on a					(§
Family member(s) Co-workers Other During the past 12 months, how much include your winnings. (amount in \$)	money on a	or spending m	oney playing	CARD GAME	S / BOARD GAMES	s has caused proble
Family member(s)	money on a that betting			CARD GAME		(§
Family member(s)	money on a that betting	or spending m	oney playing	CARD GAME	S / BOARD GAMES	s has caused proble
Family member(s)	money on a that betting	or spending m Does not apply	oney playing Never	CARD GAME Sometimes	S / BOARD GAMES	s has caused proble
Family member(s)	money on a that betting	or spending m Does not apply	oney playing Never	CARD GAME Sometimes	S / BOARD GAMES	s has caused problem. Almost always

GAMES OF SKILLS

50. <u>During the past 12 months</u>, have you bet or spent money on GAMES OF SKILLS such as Pool, Darts, Bowling, etc.?

	Every day	2 to 6 times a week	1 to 4 times a week	Less than or month	Never	Don't know
. Internet						
o. Private residence						
c. On campus						
d. Work						
e. Bar/Pub/Tavern/Resto-bar						
f. Other						
Family member(s)						
vinnings. (amount in \$)	much money on					(§
Other	much money on		ng money on C	AMES OF SKI		(§
Other	much money or but say that your be (mother, children,	etting or spendi Does not apply	ng money on C	AMES OF SKI	LLS has caused p	problems in your
Other During the past 12 months, how rinnings. (amount in \$) During the past 12 months, would your a. Relationship with family members partner, etc.)	much money or but say that your but (mother, children,	etting or spendi Does not apply	ng money on C	SAMES OF SKI	LLS has caused p	oroblems in your Almost always
Other During the past 12 months, how rinnings. (amount in \$) During the past 12 months, would you a. Relationship with family members partner, etc.)	much money or but say that your be (mother, children,	etting or spendi Does not apply	ng money on C	AMES OF SKI	LLS has caused p	problems in your
Other During the past 12 months, how winnings. (amount in \$) During the past 12 months, would you a. Relationship with family members partner, etc.) b. Relationship with friend(s)	much money or ou say that your be	etting or spendi Does not apply	ng money on C	SAMES OF SKI	LLS has caused p	oroblems in your Almost always
Other During the past 12 months, how vinnings. (amount in \$) During the past 12 months, would you a. Relationship with family members partner, etc.)	much money or ou say that your be	Does not apply	ng money on C	Sometimes N	LLS has caused p	oroblems in your Almost always
Other Ouring the past 12 months, how vinnings. (amount in \$) Ouring the past 12 months, would you a. Relationship with family members partner, etc.)	much money or ou say that your be	etting or spendi Does not apply	ng money on C	SAMES OF SKI	LLS has caused p	oroblems in your Almost always
Other During the past 12 months, how winnings. (amount in \$) During the past 12 months, would you a. Relationship with family members partner, etc.) b. Relationship with friend(s)	much money or ou say that your be	Does not apply	ng money on G	Sometimes M	LLS has caused p	oroblems in your Almost always
Other During the past 12 months, how winnings. (amount in \$) During the past 12 months, would you a. Relationship with family members partner, etc.)	much money on ou say that your be (mother, children,	Does not apply	ng money on C	SAMES OF SKI	LLS has caused p	Almost always

Alone	_					
Friend(s)						(\$)
Family member(s)						
Co-workers	_					
Other						
During the past 12 months, how nour winnings. (amount in \$) During the past 12 months, would our: a. Relationship with family members partner, etc.)	l you say that bett	Does not apply	Never	PECULATIVE Sometimes	INVESTMENTS has Most of the time	6
d. Finances						
e. Work						Ш
 a) How old were you the first \$10, WRITE 0 IN THE BOX b) On average, how much m sources, whether employm 	ears old the first ti	me I spent more to	than \$10 o	n games of cl	hance.	
s10, WRITE 0 IN THE BOX) ye b) On average, how much m sources, whether employm If, during the past 12 months activities listed above involved in the past 12 months listed above, → Go to question	ears old the first ti coney do you disp cent, allowances, b s, you have bet ving games of c s, you have NOT con 65	me I spent more to pose per week for bursary, etc.) or spent money hance or gamble to bet or spent more management more spent more	than \$10 or your person on AT LF ing, $\rightarrow G$	n games of classical expenses EAST ONE of the total of the total expenses of the total	hance. es? (Please include f the ten gambling ac	e money from a
s10, write 0 in the box) ye b) On average, how much m sources, whether employm If, during the past 12 months activities listed above involving the past 12 months listed above, → Go to questi	ears old the first ti coney do you disp cent, allowances, b s, you have bet ving games of c s, you have NOT con 65	me I spent more to pose per week for bursary, etc.) or spent money chance or gamble to bet or spent more spend money on each at the spend money of the spend money on each at the spend money of the spend money	than \$10 or your person on AT LF ing, $\rightarrow \underline{G}$ and ach of the following that the following is a second of the following in the following in the following is a second or the following in the following in the following is a second or the following in the following is a second or the following is a second o	n games of classical expenses of classical expenses of the terminal exp	hance. es? (Please include f the ten gambling activities: an once a Never	e money from a
s10, WRITE 0 IN THE BOX) ye b) On average, how much m sources, whether employm If, during the past 12 months activities listed above involv If, during the past 12 months listed above, → Go to questivities activities above, whether employments is the past 12 months activities listed above involved in the past 12 months are involved in the past 30 DAYS, how often activities are involved in the past 30 DAYS, how often activities are involved in the past 30 DAYS.	ears old the first ti oney do you disp ent, allowances, b s, you have bet ving games of c s, you have NOT ion 65	me I spent more to pose per week for pursary, etc.) or spent money hance or gamble to bet or spent more spent more spent more spend money on each and the spend money on the spend money on the spend money on each and the spend	than \$10 or your person at LF ing, $\rightarrow \underline{G}$ and ach of the f	n games of classical expenses EAST ONE of the testing of the testing gares and the control of the testing gares and the c	hance. es? (Please include f the ten gambling 62 ten gambling activities:	e money from a
s10, WRITE 0 IN THE BOX) ye b) On average, how much m sources, whether employm If, during the past 12 months activities listed above involved in the past 12 months activities listed above, → Go to questi	ears old the first ti oney do you dispent, allowances, b s, you have betwing games of c s, you have NOT con 65 en did you bet or s Every day	me I spent more to pose per week for bursary, etc.) or spent money chance or gamble to bet or spent more spend money on each at the spend money of the spend money on each at the spend money of the spend money	than \$10 or your person at LE ing, $\rightarrow G$ and ach of the function of the function in the funct	n games of classical expenses and expenses are expenses and expenses and expenses and expenses and expenses are expenses and expenses and expenses are expenses and expenses are expenses and expenses and expenses are expenses and expenses are expenses and expenses are expenses and expenses and expenses are expenses are expenses and expenses are expenses are expenses are expenses are expenses and expenses are expenses a	f the ten gambling activities: an once a Never	e money from a grant of the money from a gra
s10, WRITE 0 IN THE BOX) ye b) On average, how much m sources, whether employm If, during the past 12 months activities listed above involv If, during the past 12 months listed above, → Go to questi uring the past 30 DAYS, how ofte	ears old the first ti oney do you disp ent, allowances, b s, you have bet ving games of c s, you have NOT ion 65 en did you bet or s Every day	me I spent more to pose per week for pursary, etc.) or spent money hance or gamble to bet or spent money on each a spend money on each a week	than \$10 or your person at the following f and f are following f	n games of classical expenses a Less that mo	f the ten gambling activities: an once a onth	e money from a fig tivities The properties of the control of th
s10, WRITE 0 IN THE BOX) ye b) On average, how much m sources, whether employm If, during the past 12 months activities listed above involv If, during the past 12 months listed above, → Go to questivities described above. Uring the past 30 DAYS, how often the past 30 DAYS.	ears old the first ti coney do you dispent, allowances, b s, you have bet wing games of c s, you have NOT con 65	me I spent more to pose per week for pursary, etc.) or spent money hance or gamble to bet or spent money on each to 6 times a week	than \$10 or your person on AT LF ing, → <u>G</u> ach of the following to 4 time month	n games of classical expenses a Less that mo	f the ten gambling activities: an once a onth Never	e money from a some some some some some some some some
s10, WRITE 0 IN THE BOX) ye b) On average, how much m sources, whether employm If, during the past 12 months activities listed above involved listed above, → Go to question to the past 30 DAYS, how often the past 30 DAYS, how often being listed above. Lottery tickets	ears old the first ti oney do you dispent, allowances, b s, you have bet ving games of c s, you have NOT con 65 en did you bet or s Every day	me I spent more to pose per week for pursary, etc.) or spent money hance or gamble to bet or spent money on each to 6 times a week	than \$10 or your person at the following $\rightarrow G$ and the following are the following that the following the following that the following that the following the following that the following the following that the following that the following	n games of classical expenses EAST ONE of the telephone of telephone of the telephone of telephone of telephone of telephone	f the ten gambling activities: an once a onth Never	e money from a some some some some some some some some
\$10, WRITE 0 IN THE BOX) ye b) On average, how much m sources, whether employm If, during the past 12 months activities listed above involv If, during the past 12 months listed above, → Go to questivities above, → Go to questivities listed above, → Go to questivities above, → Go to questivities listed above, → Go to questivities above, → Go to questivities above, → Go to questivities above. Lottery tickets	ears old the first ti oney do you disp ent, allowances, b s, you have bet ving games of c s, you have NOT ion 65 Every day	or spent money on ear the spend money on ear week	than \$10 or your person at your person at LF ing, $\rightarrow \underline{G}$ and ach of the function and the function in the fu	n games of classical expenses and expenses are expenses and expenses and expenses and expenses and expenses are expenses and expenses and expenses and expenses are expenses are expenses and expenses are expenses are expenses and expenses are expenses a	f the ten gambling activities: an once a onth Never	e money from all
\$10, WRITE 0 IN THE BOX) ye b) On average, how much m sources, whether employm If, during the past 12 months activities listed above involved in the past 12 months listed above, → Go to question Ouring the past 30 DAYS, how often the past 30 DAYS, h	ears old the first ti oney do you dispent, allowances, b s, you have betwing games of c s, you have NOT on 65 en did you bet or s Every day	or spent money on ear the spend money on ear week	than \$10 or your person on AT LE ing, → G ach of the f	n games of classical expenses EAST ONE of the telephone of telephone of the telephone of telephone of telephone of telephone	f the ten gambling activities: an once a onth Never	e money from all

57. <u>During the past 12 months,</u> with whom did you generally bet or spend money on SPECULATIVE INVESTMENTS?

58. <u>In the past 12 months,</u> how much debt have you accumulated due to SPECULATIVE INVESTMENTS? (amount in \$)

i.

j.

Games of skills.....

Speculative investments

63. The following questions concern the social nature of occasions involving gambling and games of chance.

If during the <u>LAST 12 MONTHS</u>, you have <u>bet or spent money:</u>

ONCE -	>	Please complete MOST RECENT OCCASION ONLY

TWICE \rightarrow

Please complete MOST RECENT OCCASION <u>AND</u> 2ND MOST RECENT OCCASION; Please complete MOST RECENT OCCASION <u>AND</u> 2ND MOST RECENT OCCASION <u>AND</u> THREE TIMES OR MORE \rightarrow 3RD OCCASION LA PLUS RÉCENT

	s you to remember, you may write down the other information under each occasion.	Most Recent Occasion	2 nd Most Recent Occasion	3 nd Most Recen Occasion
a. On tl	his occasion, on what gambling activity did you bet or d money? (PLEASE "X" ONE RESPONSE)			
i.	Lottery ticket			
ii.	Horse or dog racing			
iii.	Bingo			
iv.	Video lottery Terminals (VLTs)/ coin slot machines			
v.	Table Poker			
vi.	Table games			
vii.	Betting on sports/ sport events			
viii.	Card games / board games			
ix.	Games of skills			
х.	Speculative investments			
situa	his occasion, in which of the following locations or tions did you mainly bet or spend money? ("X" ONE ONSE)			
i.	Private residence			
ii.	On campus			
iii.	Ludoplex			
iv.	Hippodrome			
v.	Hippo club			
vi.	With bookie			
vii	. Bingo hall/room			
vii	i. Church basement			
ix.	Casino			
х.	Bar/Pub/Tavern/Resto-bar			
xi.				
xii	. Other			
1	b2. In this location, did the gambling occur on Internet?			
	Yes			
	No			
	Does not apply			
	this occasion take place during the (PLEASE "X" RESPONSE)			
	Week			
	Weekend (includes Friday)			
	his occasion, how many hours did you spend bling? (PLEASE WRITE NUMBER OF HOURS AND/OR ITES)			
i.	Number of hour(s)			
ii.	Number of minute(s)			

	t helps you to remember, you may write down the te or other information under each occasion.	Most Recent Occasion	2 nd Most Recent Occasion	3 nd Most Recent Occasion
e.	On this occasion, how much money did you bet or spend? (AMOUNT IN \$)	<u></u>	(6)	
f.	On this occasion, how many of the following alcoholic drinks did you have? (include coolers in the appropriate categories of beer, wine or spirits.)			
	i. Number of bottles/glasses of beer			
	ii. Number of glasses of wine			
	iii. Number of shots of spirits			
g.	On this occasion, what was your main reason for			
	i. To be sociable			
				П
	•			
	1			
	iv. To be competitive			
	v. To develop skills			
	vi. To be like others			
	vii. To try my luck			
	viii. To forget my worries			
	ix. To get "high"			
	x. To win back money I lost			
	xi. To have fun			
	xii. To win money			
	xiii. Other			
h.	On this occasion, did you use marijuana/cannabis or hashish?			
	Yes			
	No			
i.	On this occasion, did you use other drugs such as cocaine, crack, speed, ecstasy, hallucinogens?			
	Yes			
	No			
j.	On this occasion, did you miss a class because you were gambling?			
	Yes			
	No			
k.	On this occasion, excluding yourself, how many people were with you most of the time? (PLEASE "X" ONE RESPONSE)			
	i. No one (Go to next occasion at ▶ Q 63)			
	ii 1 person			
	iii 2 to 3 people			
	iv 4 to 9 people			
	v 10 or more people			
l.	What relationship did most of the people present have to you? (PLEASE "X" ONE RESPONSE)		_	
	i. Friend(s)			П
	ii. Family			
	iii. Acquaintances	4 <u></u> -t		
	iv. Other			
	17. Outd	<u> </u>		

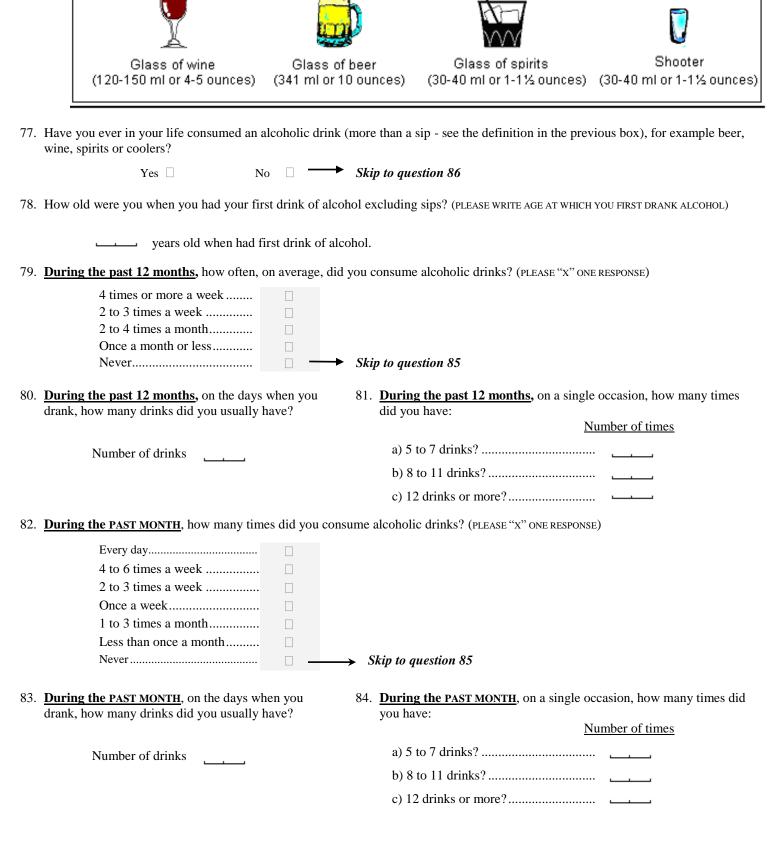
				st always N	Most of the time	Sometimes	Nev
a.	How often have you bet more the to lose?						
b.	How often have you needed to of money to get the same feelin						
c.	When you gambled, how often day to try to win back the mone						
d.	How often have you borrowed get money to gamble?						
e.	How often have you felt that yo with gambling?						
f.	How often has gambling caused including stress or anxiety?						
g.	How often have people criticize that you had a gambling problem not you thought it was true?	m, regardless of v	vhether or				
h.	How often has your gambling c problems for you or your house						
i.	How often have you felt guilty or what happens when you gam						
j.	Have you lied to family membe gambling?						
k.	Have you bet or spent more mo gambling?						
1.	Have you wanted to stop betting didn't think you could?						
То	get a better understand popular types of virtua	ling of vario ll games. Sor	us gambling h ne of these quo	estions may	not apply to yo		
ırin	popular types of virtua but all g the past 12 months, have Player Online Games)? Buying	ling of varioul games. Sor l participant e you played og a game OR upg	us gambling h ne of these que s must be aske VIDEO GAM or spent money of	ections may be the same of the	not apply to yo questions.	our situatio	n PGs (Mass
ı rin ıltiP	popular types of virtua but all g the past 12 months, have	ling of various ling ames. Sor ling participant e you played of a game OR upg	us gambling he of these que is must be asked VIDEO GAM or spent money or grading your composition of the skip to que	ections may be the same of the	not apply to you questions. ES, EXCLUDING Meeo games are cons	our situatio	n PGs (Mass
ı rin ıltiP	popular types of virtua but all g the past 12 months, have Player Online Games)? Buying Yes	ling of various ling ames. Sor ling participant e you played of a game OR upg	us gambling he of these que is must be asked VIDEO GAM or spent money or grading your composition of the skip to que	ections may be the same of the	not apply to you questions. ES, EXCLUDING Meeo games are cons	MOGS/MMORF	n PGs (Mass
uring ultiP uring	popular types of virtua but all g the past 12 months, have Player Online Games)? Buying Yes	ling of varion ligames. Sor ligames. Sor ligames ligames of the sortion of the so	us gambling he of these que is must be asked video GAM or spent money or grading your composition of the skip to que is yor spend money 2 to 6 times a	ections may be the same of the	es, EXCLUDING Meo games are consumers in the following Less than once a	MOGS/MMORF	n PGs (Mass
uring ultiP uring a.	popular types of virtua but all g the past 12 months, have Player Online Games)? Buying Yes g the past 12 months, how of	ling of various ling ames. Sor ling participant e you played of gargame OR upg No	us gambling has ne of these que is must be asked VIDEO GAM or spent money or spending your composition of the second second week	ections may be the same of the	es, EXCLUDING Mee games are consumers than once a month	MOGS/MMORF	n PGs (Mass
uring ultiP uring a. b.	popular types of virtua but all g the past 12 months, have Player Online Games)? Buying Yes g the past 12 months, how of	ling of various ling ames. Sor ling participant le you played of gangame OR upg No	us gambling he of these que is must be asked video GAM or spent money or grading your composition of the second with the secon	estions may be the same of the	es, EXCLUDING Meo games are consess in the following Less than once a month	MOGS/MMORF	PGs (Massading more
uringultiFuring	popular types of virtual but all but all general types of virtual but all general types and the past 12 months, have all general types are general types and types are general types. Internet	ling of various ling ames. Sor ling participant le you played of gangame OR upg No	us gambling he ne of these que is must be asked video GAM or spent money or spent money or spend money or spend money 2 to 6 times a week	estions may be the same of the	es, EXCLUDING Mee games are cons Es in the following Less than once a month	MOGS/MMORF	PGs (Massading mon
a. b. c. d. uring	popular types of virtual but all states and states are states as a second popular types of virtual but all states are states as a second popular types of virtual states are sta	ling of varioul games. Sor I participant e you played of ga game OR upg No ften did you play Every day whom did your play who	us gambling he ne of these que is must be asked video GAM or spent money or spent money or spend money or spend money 2 to 6 times a week	estions may be the same of the	es, EXCLUDING Mee games are consumer that the following Less than once a month	IMOGs/MMORFidered as sper	PGS (Massading mon

computer? Do not include your winnings. (am	ount in \$)	, ,			10 0
	~~·	D .			(0
A) [5	(Video games)	B)		(§	(Computer)
<u>During the past 12 months</u> , would you say the caused problems in your:	at playing or sp	pending money or	n VIDEO GAM	ES and/or upgradir	ng your computer l
	Does no	ot apply Never	Sometimes	Most of the time	Almost always
a. Relationship with family members (mother, cl					
b. Relationship with friend(s)					
c. Studies					
d. Finances					
e. Work					
	MMOGs	s / MMORPG			
During the past 12 months, how often har			n MMOGs (M	assively Multiplay	er Online Games)
MMORPG (Massively Multiplayer Online Role			ii iviivioos (ivi	assivery intuitiplay	er omme dames)
Every day					
2 to 6 times a week					
1 to 4 times a month					
Less than once a month					
Never	→ S.	kip to question 77	•		
Don't know					
During the past 12 menths with whom	lid vou conorall	v 72 In the ne	at 12 manth	a hour much dobt l	novo vou occumulot
During the past 12 months, with whom of play or spend money on MMOGs/MMORPG?	na you generan			s, now much debt i MMORPG? (amoun	nave you accumulat t in \$)
Alone		1	, ,	,	.,
Friend(s)					
Family member(s)					
Co-workers					
Other					
	anay on ayaraga	did you spand	nor month o	n MMOCa/MMODDO	22 Do not include
<u>During the past 12 months</u> , how much me winnings. (amount in \$)	oney on average	e did you spend	per monun o	n mmogs/mmorpe	i? Do not include
go. (amount m 4)					
a) During the last 12 months, have you spen	nt money to buy				w much money or
virtual money for MMOGs/MMORPG?					<u>th</u> to buy virtua
Yes		→ mon	ey? (amount	in \$\)	
No ☐ Skip to question	n 76				
No Skip to questo	m 70				
During the past 12 months , would you say the	nat playing or sp	ending money on	MMOGs/MMO	RPG has caused pro	blems in your:
	Does no	ot apply Never	Sometimes	Most of the time	Almost always
a. Relationship with family members (mother, cl	nildren,				•
partner, etc.)					
b. Relationship with friend(s)					
c. Studies					
d. Finances					
e. Work					

69. During the past 12 months, how much money on average did you spend per month, on VIDEO GAMES and on upgrading your

In the next few questions, we are interested in your use of alcohol and the potential consequences of drinking that you may or may not have experienced.

These quantities represent one drink.



		Never	Less than monthly	Monthly	Weekly	Daily or almost daily
a.	How often during the past 12 months have you found that you were unable to stop drinking once you had started?					
b.	How often during the past 12 months have you failed to do what was normally expected of you because of drinking?					
c.	How often during the past 12 months have you needed a first drink in the morning to get yourself going after a heavy drinking session?					
d.	How often during the past 12 months have you had a feeling of guilt or remorse after drinking?					
e.	How often during the past 12 months have you been unable to remember what happened the night before because you had been drinking?					
f.	How often do you have 5 or more drinks on one occasion?					
		No	Yes, but not in	he past year	Yes, in t	he past year
g.	Have you or someone else been injured as the result of your drinking?					
h.	Has a relative, friend, or a doctor or other health worker been concerned about your drinking or suggested you cut down?					
Hav	e you smoked at least 100 cigarettes in your life?					
	Yes \square No \square \longrightarrow Skip to ques	tion 90				
At t	Yes \square No \square \longrightarrow <i>Skip to ques</i> the present time, do you smoke cigarettes daily, or		or not at all? ("x" on	e response)		
At t			or not at all? ("x" on	E RESPONSE)		
At t	he present time, do you smoke cigarettes daily, oc Every day Occasionally		or not at all? ("x" on	E RESPONSE)		
At t	he present time, do you smoke cigarettes daily, oo Every day	ccasionally o	or not at all? ("x" on	E RESPONSE)		
	he present time, do you smoke cigarettes daily, oc Every day Occasionally	ceasionally o	or not at all? ("x" on	E RESPONSE)		
	he present time, do you smoke cigarettes daily, oc Every day Occasionally Not at all	ceasionally o	or not at all? ("x" on	E RESPONSE)		
	he present time, do you smoke cigarettes daily, or Every day	ecasionally o	or not at all? ("x" on	E RESPONSE)		
	he present time, do you smoke cigarettes daily, or Every day	ecasionally o				
	he present time, do you smoke cigarettes daily, or Every day	ecasionally o	or not at all? ("x" on Skip to quest			
Hov	he present time, do you smoke cigarettes daily, or Every day	ecasionally o	→ Skip to quest	tion 90	arette? ("x" one	ERESPONSE)
Hov	he present time, do you smoke cigarettes daily, or Every day	ecasionally o	→ Skip to quest	tion 90	arette? ("x" one	ERESPONSE)
Hov	he present time, do you smoke cigarettes daily, or Every day	ecasionally of the control of the co	→ Skip to quest	tion 90	arette? ("x" one	ERESPONSE)
Hov	he present time, do you smoke cigarettes daily, of Every day	ecasionally of the control of the co	→ Skip to quest	tion 90	arette? ("x" one	ERESPONSE)
Hov	he present time, do you smoke cigarettes daily, or Every day	ecasionally of the control of the co	→ Skip to quest	tion 90	arette? ("x" one	ERESPONSE)

					Never In My Life	In My Life But Not In Past 12 Months	In Past 12 Months But N In Past 30 Day	
a.	Marijuana (or hashish)							
b.	Crack cocaine							
c.	Other forms of cocaine							
d.	Barbiturates (prescription-type sleep downs or Yellow Jackets)							
e.	Ritalin, Dexedrine, or Adderall							
f.	Other amphetamines (methampheta ups)							
g.	Tranquilizers (prescription-type dru Ativan, Klonopin)							
h.	Heroin							
i.	Other opiate-type prescription drugs Percodan, Percodet, Vicodin, Darvo							
j.	LSD							
k.	Other psychedelics or hallucinogens PCP							
1.	Ecstasy (MDMA)							
m.	Other "party drugs" (Ketamine, Spe	cial K, GHB)					
n.	Anabolic steroids (either injections or pills such as Anadrol, Dianabol, or							
0.	Other performance-enhancing drugs ephedrine)							
	Almost every day	relatives ha	ad seriou	s problems involeatment)			Ga	mbling
]	Father	Yes	No	Don't know	Yes	No Don't kno	w Yes No	Don't know
	Mother	П						
			Alcoh			Drugs		mbling

Don't know

Yes

No

Don't know

Yes

No

90. When was the last time, if ever, that you used the following drugs? ("x" ONE RESPONSE IN EACH ROW)

Does not apply

Brother(s)
Sister(s)

Yes

No

Don't know

In the next few questions we would like to know how your health has been in general <u>over the past few weeks</u>. Think about your present and recent complaints, not those that you had in the past

93. Over the PAST FEW WEEKS, have you... (PLEASE "X" ONE RESPONSE IN EACH ROW) Better than Much less than Same as usual Less than usual usual บรบลโ a ...Been able to concentrate on whatever you are doing?..... No more than Rather more Much more Not at all usual than usual than usual b. ... Lost much sleep over worry?..... More so than Much less than Same as usual Less than usual usual usual c ... Felt that you are playing a useful part in things?..... More so than Much less than Same as usual Less than usual usual usual d ... Felt capable of making decisions about things? No more than Rather more Much more Not at all usual than usual than usual e. ... Felt constantly under strain?.... No more than Rather more Much more Not at all usual than usual than usual f. ... Felt you couldn't get over your difficulties?..... More so than Much less than Less than usual Same as usual usual usual g. ... Been able to enjoy your normal day-to-day activities? Much less than More so than Same as usual Less than usual usual usual h. ... Been able to face up to your problems? No more than Rather more Much more Not at all usual than usual than usual i. ... Been feeling unhappy or depressed?..... No more than Rather more Much more Not at all usual than usual than usual j. ... Been losing confidence in yourself? No more than Rather more Much more Not at all usual than usual than usual k ... Been thinking of yourself as a worthless person? Much less than More so than Same as usual Less than usual usual usual 1. ... Been feeling reasonably happy, all things considered?..... Has crossed my I don't think so **Definitely not Definitely have** mind m. ... Found that the idea of taking your own life kept coming into your mind?.... 94. Please answer each question by checking YES or NO. There are no right or wrong answers, and no trick questions. Work quickly and do not think too long about the exact meaning of the question. Yes No Do you generally do and say things without stopping to think? Do you often get into trouble because you do things without thinking?..... Are you an impulsive person? c. d. Do you usually think carefully before doing anything? Do you mostly speak before thinking things out?.... e. Would you enjoy water skiing? f. Would you enjoy parachute jumping? g. h. Do you quite like taking chances?

Would you enjoy the sensation of skiing very fast down a high mountain slope?

Would you like to go scuba diving?

j.

	Before we end, we ha	ve a few q	questions 1	regarding your background	
95.	Are you male, female or transgender?		96.	How old are you?	
	Male				
	Female			Current age, in	years.
	Transgender				
97.	What is your current marital status? ("x" ONE F	RESPONSE)	98.	What type of residence do you curr RESPONSE)	rently live in? ("x" ONE
	Married				
	De facto union (cohabitation)			University residence	
	Widowed			Other university housing	
	Separated			Non-university housing	
	Divorced			Other	
	Single, never married				
99.	How many close friends do you have? ("x" on RESPONSE)	ΙE	100.	Excluding children, with whom are ("X" ONE RESPONSE)	e you currently living?
	None			Alone	
	One			With spouse/partner	
	Two			With parents	
	Three			With other family members	
	Four			With friends/acquaintances	
	Five or more			Other	
101.	Where were you born?				
	Born in Canada		→ Ski	p to question 103	
	Born outside Canada			•	
102.	In what year did you come to Canada? (PLEAS		ar in 4 digi'	TS)	
	Year you arrived in C	_anada			
103.	What language do you usually speak at home	? ("X" ONE F	RESPONSE)		
	English only		English a	nd other only	
	French only		French an	d other only	
	French and English			nglish and other	
		_			
104.	People who live in Canada have different cult RESPONSE)	ural and rac	ial backgrou	ands. Would you say that yours is fro	om? ("X" ONE
	Canada		Asia (India	a, Nepal, Pakistan, etc.)	
	United States			nd Pacific Islands	
	Mexico, Caribbean, or Latin America			st (Saudi Arabia, Oman, Turkey, etc.).	
	Africa Central			rope (Albania, Hungary, Russia, etc.).	П
	West Europe (France, Spain, Sweden, etc.)			t to answer	
	Asia (China, Japan, Laos, etc.)			OW	
105.	What is your current year of study? ("X" ONE	RESPONSE)			
	First year undergraduate				
	Second year undergraduate				
	Third year undergraduate				
	Fourth year or more undergraduate				
	Graduate studies	П			

106.	Overall, what was your grade average last year? ("X	"ONE RESPONSE	.)	
	Α			
	В			
	C			
	D			
	F			
	Not in school last year			
107.	Which field of study best represents the area in which	ch you are currer	ntly enrolled? ("X" ONE RE	ESPONSE)
	Arts/Humanities			
	Science/Technology			
	Engineering			
	Social Science			
	Business/Commerce			
	Medicine			
	Other Health Sciences			
	Law			
	Education			
	Other			
108.	Are you currently enrolled in university as a full-time	ne or part-time st	udent?	
109.	What is your status concerning employment?			
	Full-time employee			
	Part-time employee			
	No employment			
	Other			
110	a) Do you have a portable phone (cell) ?			
	Yes \square No \square \longrightarrow Skip to next p	page		
		Yes	No	
	b1) Can you browse the WEB (www) from your cell phone?			
	b2) Can you receive your email messages on your cell phone (excluding text messages)?			





CONSENT FORM FOR CONTACT (FOLLOW-UP STUDY)

On behalf of the research team, I thank you for your participation in this important study. Depending on the answers you have provided, you **could be** selected for an in-depth study examining the contexts in which students gamble.

The follow-up study will take place in 2 months and will consist of a group discussion that will last approximately 2 hours. The discussion will focus on the contexts in which you gamble, such as when, how, and with whom you gamble, as well as your substance use habits. The answers will be kept strictly confidential and separate from the answers you have provided in the current survey. You will receive compensation of \$20 for your time and travelling expenses.

receive compensation of \$20 for your time and travening expenses.
Would you agree to the researchers contacting you again to take part in the second study?
□ Yes □ No
Thank you for agreeing to be contacted for the follow-up study. If you are selected, we will send you in the next few months a letter describing the study, and a project coordinator will contact you to schedule a group meeting.
We will need some information to be able to contact you again in a few months time.
Name
Telephone number
Address
Would you provide an email address OR the name and telephone number of another person where we might reach you in the event that you move?
□ Accept
Name
Telephone number
Email
□ Refuse





Thank you for your valuable participation!

The power to question

Is the basis of all human progress.

Indira Gandhi





Enquête sur les Habitudes de Jeu des Étudiants Universitaires 2008

Vous pouvez répondre au questionnaire en anglais ou en français en ligne à :

http://enhjeu.questionnaires.ca

Ou compléter cette version papier et nous la renvoyer dans l'enveloppe préaffranchie.

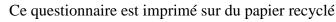
Pour toutes questions ou commentaires, vous pouvez nous rejoindre au :

(514)848-2424 # 5398

Une boîte vocale est disponible 24h sur 24h



L'environnement nous tient à cœur, nous avons donc envoyé un questionnaire unilingue selon l'université que vous fréquentez. Nous vous remercions de votre compréhension.















FORMULAIRE DE CONSENTEMENT

Veuillez lire attentivement les consignes suivantes :

- Je comprends que ma participation à cette étude est volontaire.
- Je comprends que ma participation est CONFIDENTIELLE.
- Je comprends que les données recueillies seront diffusées de façon anonyme.

J'A	CCEPTE DE FAÇON VOLONTAIRE DE PARTICIPER À CETTE ÉTUDE.
]	NOM (en lettres moulées)
,	SIGNATURE
ä	Si vous avez des questions sur la façon dont cette étude est conduite ou relativement à vos droits en tant que participant à cette recherche, vous pouvez entrer en communication avec Adela Reid, du Bureau d'éthique et des plaintes de l'Université Concordia au (514) 848-2424 # 7481 ou par courriel à l'adresse suivante : areid@alcor.concordia.ca.





INSTRUCTIONS À LIRE ATTENTIVEMENT

- S'il-vous-plaît une fois le questionnaire complété, nous le retourner, LE PLUS TÔT POSSIBLE
- Vos réponses sont anonymes
- Veuillez signer uniquement le formulaire de consentement
- NE PAS écrire votre nom sur les autres pages du questionnaire
- Votre participation est volontaire
- Vous n'êtes pas tenu de répondre aux questions qui vous gênent

Merci pour votre précieuse participation!

JEUX DE HASARD ET D'ARGENT



Les gens ont différentes définitions de ce que sont les jeux de hasard. Ils peuvent parier ou dépenser de l'argent avec des membres de la famille ou des amis pour diverses activités telles que : acheter des billets de loterie, jouer au bingo ou à des jeux de cartes.

Afin de mieux comprendre les différentes habitudes de jeu, plusieurs activités de jeu pour lesquelles il est possible de parier de l'argent sont décrites. Certaines de ces questions ne s'appliqueront peut-être pas à votre situation, mais il est nécessaire de poser les mêmes questions à tous les répondants.

BILLETS DE LOTERIE

Oui 🗆 Non		Passez à	la question 7				
111. Au cours des 12 derniers mois, à quelle fré	quence av	ez-vous parié	ou dépensé de l	'argent sur les	BILLETS DE LO	TERIE suiv	ants:
		Tous les jours	Entre 2 à 6 fois par semaine	Entre 1 à 4 fois par mois	Moins d'une fois par mois	Jamais	Ne sais pa
a. Billets de loterie tels que le 6/49 et le Super 7							
b. Prix instantanés ou cartes à gratter tels que 7 char Mots-croisés, etc.							
c. Loterie quotidienne (Banco, Extra, Quotidienne,	Encore)						
d. Billets de tirage au sort ou levée de fonds							
e. Kéno							
112. Au cours des 12 derniers mois, aver généralement parié ou dépensé de l'argent s' LOTERIE ? Seul					mulée en paria		
LOTERIE ? Seul	sur des BI		dette que v	ous avez accu	mulée en paria		
généralement parié ou dépensé de l'argent s LOTERIE ? Seul	sur des BI	ien d'argent	dette que v LOTERIE ? par mois, n'inc	ous avez accu (indiquez le m	mulée en pariar ontant en \$)	nt sur des	BILLETS DE
généralement parié ou dépensé de l'argent se LOTERIE ? Seul	nne comb	ien d'argent	dette que v LOTERIE ?	ous avez accu (indiquez le m	mulée en pariar ontant en \$) gains, avez-vo	nt sur des	BILLETS DE
généralement parié ou dépensé de l'argent s LOTERIE ? Seul	nne comb	ien d'argent ; \$) ux, Mots-croi	dette que v LOTERIE ? par mois, n'inc	ous avez accu (indiquez le m	gains, avez-vo	nt sur des	BILLETS DE
généralement parié ou dépensé de l'argent se LOTERIE ? Seul	nne comb nontant en 7	ien d'argent (\$) ux, Mots-croi	dette que v LOTERIE ?	ous avez accu (indiquez le m	gains, avez-vo	nt sur des	BILLETS DE
généralement parié ou dépensé de l'argent s LOTERIE ? Seul	nne comb nontant en 7	ien d'argent (\$) ux, Mots-croi	dette que v LOTERIE ?	ous avez accu (indiquez le m	gains, avez-vo	nt sur des	BILLETS DE

Ne s'applique pas

Jamais

Quelques fois

La plupart du temps Presque toujours

	COURSES	DE CHEVA	IIX OII DE	CHIENS		
116. Au cours des 12 derniers mois , av					SES DE CHEVAUX	OU DE CHIENS &
hippodromes ou hors hippodromes ?						
Oui 🗆	Non 🗆 🗖	Passez	à la question	13		
17. Au cours des 12 derniers mois, à quel	lle fréquenc	e avez-vous pa	rié ou dépens	é de l'argent au	IX COURSES DE CH	EVAUX OU DE CHIE
dans les lieux ou situations suivants :		E (0)		> 4 C : 3 C :	1) C:	
	Tous les jo	urs Entre 2 à 6 par sema		à 4 fois Moins mois par	mois Jama	ais Ne sais p
a. Internet]		
b. Hippodrome	. 🗆]		
c. Hippo Club	. 🗆					
d. Casino	. 🗆					
e. Preneurs de paris clandestins (Bookie)	. 🗆					
f. Autre]		
Seul Un ou des amis Des membres de ma famille Des collègues de travail Autre 20. <u>Au cours des 12 derniers mois</u> , en mo			par mois , n'in	cluant pas vos	gains, avez-vous c	lépensé aux COUR
						(§
 Au cours des 12 derniers mois, diriez- vous a causé des problèmes au niveau d 		fait de parier	ou de dépense	er de l'argent au	IX COURSES DE CH	EVAUX OU DE CHII
	Ne s'	applique pas	Jamais	Quelques fois	La plupart du te	mps Presque toujo
a. Vos relations avec un ou des membres votre famille (mère, enfant, conjoint,						
b. Vos relations avec vos ami(e)s						
c. Vos études						
d. Vos finances						
e. Votre travail						
		BING	GO			
22. Au cours des 12 derniers mois , avez-v	ous parié o	ı dépensé de l'	argent au BING	GO ?		
	Non 🗆 🗕	-	à la question			
23. Au cours des 12 derniers mois , à quell	le fréquence	avez-vous par	ié ou dépensé	de l'argent au	BINGO dans les lie	ıx suivants ?
Tou	s les jours	Entre 2 à 6 fois par semaine	Entre 1 à 4 t		Tamais	Ne sais pas
a Internet	П				П	

b. Résidence privée
c. Sur le campus.....
d. Travail
e. Salle de bingo
f. Sous-sol d'église.....

\sim	\sim
٠,	ч
\angle	•

	e l'argent au BING			es 12 derniers me us avez accumulée		
Seul Un ou des amis Des membres de ma famille Des collègues de travail Autre Au cours des 12 derniers mois		GO ?	dette que voi	us avez accumulée		
Un ou des amis Des membres de ma famille Des collègues de travail Autre Au cours des 12 derniers mois			•		en pariant au	
Des membres de ma famille Des collègues de travail Autre Au cours des 12 derniers mois			ie momani ei			BINGO ! (IIIQI
Des collègues de travail Autre				Π Φ <i>)</i>		
Autre						S
.Au cours des 12 derniers mois						
	s. en movenne c	ombien d'argent	par mois. n'inc	luant pas vos gain	s. avez-vous	dépensé au Bl
	<u>.</u> , ,		<u></u> ,			
						(\$)
		1 0 : 1	1,	13		
.Au cours des 12 derniers mois, niveau de :	, diriez-vous que	le fait de parier	ou dépenser de	l'argent au BINGO	vous a causé	des problème
invota de .						
		s'applique pas	Jamais Q	uelques fois La p	lupart du temps	Presque touj
a. Vos relations avec un ou des me votre famille (mère, enfant, co				П		
b. Vos relations avec vos ami(e)s.						
c. Vos études						
d. Vos finances						
				П		
Au cours des 12 derniers mois SOUS?	PPAREILS DE	_	l'argent aux API	NES À SOUS		
AF .Au cours des 12 derniers mois sous? Oui	PPAREILS DE s, avez-vous pari Non -	é ou dépensé de → Passez à	IDÉO/MACHI l'argent aux API a la question 25	NES À SOUS PAREILS DE LOTERI	E VIDÉO (ALV	OU MACHIN
AF .Au cours des 12 derniers mois SOUS? Oui .Au cours des 12 derniers mois,	PPAREILS DE s, avez-vous pari Non -	é ou dépensé de → Passez à nce avez-vous pa Entre 2 à 6 fois	IDÉO/MACHI l'argent aux API a la question 25 rié ou dépensé d Entre 1 à 4 fois	NES À SOUS PAREILS DE LOTERI e l'argent aux APPA Moins d'une fois	E VIDÉO (ALV	OU MACHIN
AF .Au cours des 12 derniers mois SOUS? Oui .Au cours des 12 derniers mois,	PPAREILS DE 5, avez-vous pari Non 6, à quelle fréquence sux suivants : Tous les jours	é ou dépensé de → Passez à nce avez-vous pa	IDÉO/MACHI l'argent aux API la question 25 rié ou dépensé d	NES À SOUS PAREILS DE LOTERI e l'argent aux APPA	IE VIDÉO (ALV AREILS DE LOT	OU MACHIN TERIE VIDÉO (A
AF .Au cours des 12 derniers mois SOUS? Oui .Au cours des 12 derniers mois, OU MACHINES À SOUS dans les liet a. Internet	PPAREILS DE S, avez-vous pari Non , à quelle fréquer ux suivants : Tous les jours	é ou dépensé de → Passez à nce avez-vous pa Entre 2 à 6 fois par semaine	IDÉO/MACHI l'argent aux API la question 25 rié ou dépensé d Entre 1 à 4 fois par mois	NES À SOUS PAREILS DE LOTERI e l'argent aux APPA Moins d'une fois	IE VIDÉO (ALV AREILS DE LOT	TERIE VIDÉO (A
AF .Au cours des 12 derniers mois sous? Oui .Au cours des 12 derniers mois, OU MACHINES À SOUS dans les lieu a. Internet	PPAREILS DE , avez-vous pari Non , à quelle fréquen eux suivants : Tous les jours	é ou dépensé de → Passez à nce avez-vous pa Entre 2 à 6 fois par semaine	IDÉO/MACHI l'argent aux API la question 25 rié ou dépensé d Entre 1 à 4 fois par mois	PAREILS DE LOTERI e l'argent aux APPA Moins d'une fois par mois	AREILS DE LOT Jamais	OU MACHINE TERIE VIDÉO (A Ne sais pas
AF .Au cours des 12 derniers mois SOUS? Oui .Au cours des 12 derniers mois, OU MACHINES À SOUS dans les lieu a. Internet b. Casino c. Salon de Jeu (Ludoplex)	PPAREILS DE , avez-vous pari Non , à quelle fréquer eux suivants : Tous les jours	é ou dépensé de → Passez à nce avez-vous pa Entre 2 à 6 fois par semaine	IDÉO/MACHI l'argent aux API la question 25 rié ou dépensé d Entre 1 à 4 fois par mois	PAREILS DE LOTERI e l'argent aux APPA Moins d'une fois par mois	IE VIDÉO (ALV AREILS DE LOT	OU MACHINE CERIE VIDÉO (A Ne sais pas
AF .Au cours des 12 derniers mois sous? Oui .Au cours des 12 derniers mois, OU MACHINES À SOUS dans les lieu a. Internet	PPAREILS DE s, avez-vous pari Non , à quelle fréquer eux suivants : Tous les jours	é ou dépensé de → Passez à nce avez-vous pa Entre 2 à 6 fois par semaine	IDÉO/MACHI l'argent aux API la question 25 rié ou dépensé d Entre 1 à 4 fois par mois	PAREILS DE LOTERI e l'argent aux APPA Moins d'une fois par mois	AREILS DE LOT Jamais	OU MACHINE TERIE VIDÉO (A Ne sais pas

132. Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé aux

APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) OU MACHINES À SOUS ? (indiquez le montant en \$)

30

	Ne s'appliq	ue pas J	Jamais Q	Quelques fois	La plupart du temps	Presque toujo
a. Vos relations avec un ou des membre votre famille (mère, enfant, conjoint,						
b. Vos relations avec vos ami(e)s						
c. Vos études						
d. Vos finances						
e. Votre travail						
, out au au						
Au cours des 12 derniers mois, avez		KER SUR		ı l'autra das	tunas da DOVED SUD	TADI E cuivon
COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)	e-vous parie ou dep	clise de l'al	gent a un coot	a r autre des	types de FORER SUR	TABLE Survain
Poker à l'argent						
Poker en tournoi						
Poker à l'argent et en tournoi						
Non	→ Pa	assez à la qu	estion 31			
u cours des 12 derniers mois, à c	quelle fréquence av	vez-vous par	rié ou dépensé	de l'argent	au POKER SUR TABI	E dans les li
uivants :	, . Entre	2 à 6 fois	Entre 1 à 4 fois	Moins d'une	e fois	N
10	us les jours par	semaine	par mois	par moi	Jamais	Ne sais pas
a. Internet						
b. Résidence privée						
c. Sur le campus						
d. Travail						
e. Casino						
f. Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar						
g. Autre						
Au cours des 12 derniers moi généralement parié ou dépensé de FABLE ?				ous avez ac	ers mois, à combien ecumulée en pariant etant en \$)	
Seul						
Un ou des amis						(8)
Des membres de ma famille						
Des collègues de travail						
Autre						
Au cours des 12 derniers mois, en rable? (indiquez le montant en \$)	moyenne combien c	d'argent <u>par</u>	· mois , n'inclu	ant pas vos į	gains, avez-vous dépo	ensé au POKE
Au cours des 12 derniers mois, dir problèmes au niveau de :	iez-vous que le fai	t de parier o	ou dépenser de	e l'argent au	POKER SUR TABLE	vous a causé
	Ne s'applique	e pas Ja	mais Qu	elques fois	La plupart du temps	Presque toujo
 Vos relations avec un ou des membres votre famille (mère, enfant, conjoint, 						
o. Vos relations avec vos ami(e)s						
. Vos études						
d Vos finances						

133. Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent aux APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) OU MACHINES À SOUS vous a causé des problèmes au niveau de :

				Ш		
		JEUX DE	TABLE			
Au cours des 12 derniers mois, ave EXCLUANT le poker?	z-vous parié	ou dépensé de l'	argent sur des JE	UX DE TABLE, te	els que la Roulette	ou le Blackja
Oui	Non 🗆	Passez à	à la auestion 38			
Au cours des 12 derniers mois, à			-	nsé de l'argent	sur les IEUX DE	TARIF suivan
EXCLUANT le poker :	quene nec	queries avez vou	o parie ou deper	ise de l'algem	Sur 105 SECTI DE	THEEL SUIVER
To	ous les jours	Entre 2 à 6 fois par semaine	Entre 1 à 4 fois par mois	Moins d'une foi par mois	is Jamais	Ne sais pas
a. Roulette						
b. Blackjack						
c. Autre						
Au cours des 12 derniers mois, à	quelle fréqu	ence avez-vous	parié ou dépensé	de l'argent à	des JEUX DE TABL	E dans les lie
suivants :						
Т	ous les jours	Entre 2 à 6 fois par semaine	Entre 1 à 4 fois par mois	Moins d'une for par mois	is Jamais	Ne sais pas
a. Internet						
b. Résidence privée						
c. Sur le campus						
d. Travail						
e. Casino						
f. Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar	П	П		П		
g. Autre						
Seul Un ou des amis Des membres de ma famille Des collègues de travail						
Un ou des amis Des membres de ma famille Des collègues de travail Autre Au cours des 12 derniers mois, à dette que vous avez accumulée en			par mois , n		os gains, avez-vo	
Un ou des amis Des membres de ma famille Des collègues de travail Autre Au cours des 12 derniers mois, à dette que vous avez accumulée en			par mois , n	'incluant pas v	os gains, avez-vo	
Un ou des amis	combien es n pariant à	des JEUX DE	par mois, n JEUX DE TAB er ou dépenser de	i'incluant pas v LE? (indiquez le le l'argent à des	vos gains, avez-vo e montant en \$)	ous dépensé à
Un ou des amis	combien es n pariant à	des JEUX DE 6 e le fait de parie s'applique pas	par mois, n JEUX DE TAB er ou dépenser de	i'incluant pas v LE? (indiquez le le l'argent à des	yos gains, avez-vo e montant en \$)	ous dépensé à
Un ou des amis	combien es n pariant à riez-vous qu	des JEUX DE e le fait de parie s'applique pas	par mois, n JEUX DE TAB	a'incluant pas von LE? (indiquez le l'argent à des luelques fois	yos gains, avez-vo e montant en \$)	ous dépensé
Un ou des amis	combien es n pariant à riez-vous qu	des JEUX DE e le fait de parie s'applique pas	par mois, n JEUX DE TAB	incluant pas v LE? (indiquez le le l'argent à des	yos gains, avez-vo e montant en \$) JEUX DE TABLE v La plupart du temps	vous dépensé
Un ou des amis	combien es n pariant à Ne es de nt, etc.)	des JEUX DE e le fait de parie s'applique pas	par mois, n JEUX DE TAB	a'incluant pas von LE? (indiquez le l'argent à des leuelques fois	os gains, avez-vo e montant en \$) JEUX DE TABLE v La plupart du temps	ous dépensé à
Un ou des amis	combien es n pariant à riez-vous qu Ne es de nt, etc.)	des JEUX DE e le fait de parie s'applique pas	par mois, n JEUX DE TAB	c'incluant pas veneral de l'argent à des l'uelques fois	yos gains, avez-vo e montant en \$) JEUX DE TABLE v La plupart du temps	vous dépensé
Un ou des amis	combien es n pariant à riez-vous qu Ne es de nt, etc.)	des JEUX DE e le fait de parie s'applique pas	par mois, n JEUX DE TAB	a'incluant pas von LE? (indiquez le l'argent à des leuelques fois	os gains, avez-vo e montant en \$) JEUX DE TABLE v La plupart du temps	ous dépensé à
Un ou des amis	combien es n pariant à	des JEUX DE e le fait de parie s'applique pas	par mois, n JEUX DE TAB	a'incluant pas v LE ? (indiquez le le l'argent à des	os gains, avez-vo e montant en \$) JEUX DE TABLE v La plupart du temps	ous dépensé à
Un ou des amis	combien es n pariant à riez-vous qu Ne es de nt, etc.) SPOR	des JEUX DE e le fait de parie s'applique pas T / ÉVÉNEMI	par mois, n JEUX DE TAB	i'incluant pas v LE ? (indiquez le le l'argent à des luelques fois I	zos gains, avez-vo e montant en \$) JEUX DE TABLE v La plupart du temps	ous dépensé à
Un ou des amis	combien es n pariant à riez-vous qu Ne es de nt, etc.) SPOR	des JEUX DE e le fait de parie s'applique pas T / ÉVÉNEMI ou dépensé de l'a	par mois, n JEUX DE TAB! er ou dépenser de Jamais Q D ENTS SPORTI argent dans les SP	i'incluant pas v LE ? (indiquez le le l'argent à des luelques fois I	zos gains, avez-vo e montant en \$) JEUX DE TABLE v La plupart du temps	ous dépensé à

		Tous les jour	s Entre 2 à 6 foi par semaine	s Entre 1 à 4 par mois		lamaic	Ne sais pas
a	a. Loterie sportive (ex : Mise-O-Jeu)						
	c. Cagnottes sportives (pool)						
c	 Événements sportifs (autres que les loteries sportives ou les cagnottes sportives) 						
d	l. Avec un preneur de paris clandestin (bookie)						
49. A ı	u cours des 12 derniers me	ois. avec qui a	vez-vous 150.	Au cours des	12 derniers moi	s. à combien	estimez-vous la
gé	néralement parié ou dépensé de l ÆNEMENTS SPORTIFS?		ORTS ou	dette que vou	s avez accumulé PORTIFS? (indique	e en pariant	des SPORTS ou
	Seul						
	Un ou des amis						
	Des membres de ma famille						
	Des collègues de travail						
	Autre						
	u cours des 12 derniers mois, en LÉVÉNEMENTS SPORTIFS suivants (1			nois , n'incluan	t pas vos gains, av	vez-vous dépe	nsé sur les SPORT
	a. Loterie sportive (ex : Mis						
	b. Cagnottes sportives (pool						
	c. Événements sportifs (autr		_	-			
	d. Avec un preneur de paris	clandestins (bookie)					
	u cours des 12 derniers mois, di ous a causé des problèmes au nivea		nit de parier ou	dépenser de l'a	argent sur des SPO	RTS ou ÉVÉNE	MENTS SPORTIFS
		Ne s'app	lique pas Jai	mais Que	elques fois La plu	part du temps	Presque toujours
	 Vos relations avec un ou des memb votre famille (mère, enfant, conjoi 	nt, etc.)					
	o. Vos relations avec vos ami(e)s						
_ c	. Vos études						
d	l. Vos finances						
e	. Votre travail						
		JEUX DE CA	ARTES / JEU	X DE SOCIÉ	ĖTÉ		
	u cours des 12 derniers mois, CCLUANT le poker et le Blackjack	avez-vous parié o				E CARTES/ JE	UX DE SOCIÉTÉ,
	Oui 🗌	Non 🗆	Passez à la q	question 50			
	u cours des 12 derniers mois, à q CIÉTÉ dans les lieux suivants, EXC			u dépensé de l'	argent en jouant à	des JEUX DE	CARTES/ JEUX DE
20		En		ntre 1 à 4 fois 1	Moins d'une fois		
		Tone lee joure	ar semaine	par mois	par mois	Jamais	Ne sais pas
a	ı. Internet						
b	o. Résidence privée						
c	c. Sur le campus						
d	l. Travail						
e	e. Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar						
f	. Autre		П	П		П	
_		s					

148. Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les SPORTS ou ÉVÉNEMENTS SPORTIFS

suivants:

JEUX DE CARTES/ JEUX DE SOCIÉTÉ	l'argent en jor?	iant a des	DE SOCIÉTÉ ? (ii		pariant à des JEUX entant en \$)	DE CARTES/ JEC
Seul				П		
Un ou des amis						S
Des membres de ma famille						
Des collègues de travail						
Autre						
Au cours des 12 derniers mois, of JEUX DE CARTES/ JEUX DE SOCIÉTÉ	? (indiquez le r	nontant en \$)				(§
Au cours des 12 derniers mois, o vous a causé des problèmes au nive		le fait de parier	ou depenser de	l'argent a jou	er JEUX DE CARTES/	JEUX DE SOCIE
vous à cause des problèmes au mive						
		s'applique pas	Jamais (Quelques fois	La plupart du temps	Presque toujour
 Vos relations avec un ou des men votre famille (mère, enfant, conj 						
b. Vos relations avec vos ami(e)s						
c. Vos études						
d. Vos finances						
e. Votre travail						
Au cours des 12 derniers mois, dards, etc. ?	Non 🗆 -	Passez	l'argent à des Ji à la question 56			-
Au cours des 12 derniers mois, dards, etc. ?	Non quelle fréquencieux suivants :	Passez on eavez-vous par	l'argent à des II à la question 56 ié ou dépensé de	l'argent à des	s JEUX D'HABILETÉ t	els que le BILlai
Au cours des 12 derniers mois, dards, etc. ? Oui □ Au cours des 12 derniers mois, à	Non 🗆 •	e ou dépensé de	l'argent à des II à la question 56 ié ou dépensé de	l'argent à des	s JEUX D'HABILETÉ t fois _{Iamais}	
Au cours des 12 derniers mois, dards, etc. ? Oui Au cours des 12 derniers mois, à	Non quelle fréquencieux suivants : Tous les jours	Passez on Passez	l'argent à des Ji à la question 56 ié ou dépensé de Entre 1 à 4 fois	l'argent à des Moins d'une	s JEUX D'HABILETÉ t fois _{Iamais}	els que le BILla
Au cours des 12 derniers mois, dards, etc. ? Oui Au cours des 12 derniers mois, à es quilles, les dards, etc. dans les l	Non	Passez de avez-vous par Entre 2 à 6 fois par semaine	l'argent à des Ji à la question 56 ié ou dépensé de Entre 1 à 4 fois par mois	l'argent à des Moins d'une par mois	s JEUX D'HABILETÉ t fois Jamais	els que le віг.la
Au cours des 12 derniers mois, dards, etc. ? Oui Au cours des 12 derniers mois, à es quilles, les dards, etc. dans les l a. Internet	Non	Passez de avez-vous par Entre 2 à 6 fois par semaine	l'argent à des Ji à la question 56 ié ou dépensé de Entre 1 à 4 fois par mois	l'argent à des Moins d'une par mois	s JEUX D'HABILETÉ t fois Jamais	els que le BILla. Ne sais pas
Au cours des 12 derniers mois, dards, etc. ? Oui Au cours des 12 derniers mois, à les quilles, les dards, etc. dans les l a. Internet b. Résidence privée	Non	Passez de avez-vous par Entre 2 à 6 fois par semaine	l'argent à des Ji à la question 56 ié ou dépensé de Entre 1 à 4 fois par mois	l'argent à des Moins d'une par mois	s JEUX D'HABILETÉ t fois Jamais	els que le BILla Ne sais pas
Au cours des 12 derniers mois, dards, etc. ? Oui Au cours des 12 derniers mois, à les quilles, les dards, etc. dans les l a. Internet b. Résidence privée c. Sur le campus	Non	Passez de avez-vous par Entre 2 à 6 fois par semaine	l'argent à des Ji à la question 56 ié ou dépensé de Entre 1 à 4 fois par mois	l'argent à des Moins d'une par mois	s JEUX D'HABILETÉ t fois Jamais	els que le BILlar
Au cours des 12 derniers mois, dards, etc. ? Oui Au cours des 12 derniers mois, à les quilles, les dards, etc. dans les l a. Internet b. Résidence privée	Non	Passez de avez-vous par Entre 2 à 6 fois par semaine	l'argent à des Ji à la question 56 ié ou dépensé de Entre 1 à 4 fois par mois	l'argent à des Moins d'une par mois	s JEUX D'HABILETÉ t	Ne sais pas

des 12 derniers mois, dépensé de l'argent en FS tels que des titres cotés cois par mois	int, etc.) INV à quelle fr	INVESTISSEMENT	us 166. <u>Au</u> rs gér	cours des 12 déralement parié	derniers mois, avec	
des 12 derniers mois, dépensé de l'argent en FS tels que des titres cotés rs	INV à quelle fr	ESTISSEMEN' équence avez-voi investissemen	TS SPÉCU us 166. Au gér	ULATIFS cours des 12 déralement parié	derniers mois, avec	
des 12 derniers mois, dépensé de l'argent en FS tels que des titres cotés rs	inv à quelle fr	ESTISSEMEN' équence avez-voi	TS SPÉCU us 166. Au gér	ULATIFS cours des 12 déralement parié	derniers mois, avec	
des 12 derniers mois, lépensé de l'argent en FS tels que des titres cotés rs	INV à quelle fr	ESTISSEMEN' équence avez-voi	TS SPÉCU us 166. <u>Au</u>	LATIFS cours des 12 déralement parié	derniers mois, avec	
des 12 derniers mois, lépensé de l'argent en FS tels que des titres cotés rs	INV à quelle fr	ESTISSEMEN' équence avez-voi	TS SPÉCU us 166. <u>Au</u>	LATIFS cours des 12 déralement parié	derniers mois, avec	
des 12 derniers mois, lépensé de l'argent en FS tels que des titres cotés rs	INV à quelle fr faisant des	ESTISSEMEN' équence avez-voi INVESTISSEMEN'	TS SPÉCU us 166. <u>Au</u> rs gér	LATIFS cours des 12 déralement parié	derniers mois, avec	
lépensé de l'argent en FS tels que des titres cotés rs	à quelle fr faisant des	équence avez-voi	us 166. <u>Au</u> rs gér	cours des 12 déralement parié		
lépensé de l'argent en FS tels que des titres cotés rs	faisant des	INVESTISSEMENT	rs gér	éralement parié		_
lépensé de l'argent en FS tels que des titres cotés rs	faisant des	INVESTISSEMENT	rs gér	éralement parié		c qui avez-vo
Tois par semaine Tois par mois Tois par mois				ESTISSEMENTS SPÉ	ou dépensé de l' CULATIFS ?	
Tois par semaine Tois par mois Tois par mois				Seul		
ois par mois				Un ou des amis		
e fois par mois				Des membres de i	na famille	
•				Des collègues de	travail	
				_		
L	Pass	ez à la question 6	1			
		ie le fait de parier	ou dépenser	de l'argent sur de	S INVESTISSEMENTS S	PÉCULATIFS VO
	N	le s'applique pas	Jamais	Quelques fois	La plupart du temps	Presque toujou
ations avec vos ami(e)s						
ıdes						
ances						
ravail						
S INSCRIVEZ 0 DANS LA CA an	ASE) s la premièrent en moye	re fois où j'ai pari	é ou dépensé s par semain	e plus de 10 \$ à de	s jeux de hasard et d'a	argent.
	avez accumulée en firs ? (indiquez le montant des 12 derniers mois, din s problèmes au niveau de clations avec un ou des membre famille (mère, enfant, conjoule elations avec vos ami(e)s cla âge avez-vous parié ou \$ INSCRIVEZ O DANS LA CA	avez accumulée en faisant des IFS ? (indiquez le montant en \$) des 12 derniers mois, diriez-vous que se problèmes au niveau de : Notations avec un ou des membres de famille (mère, enfant, conjoint, etc.) elations avec vos ami(e)s	avez accumulée en faisant des INVESTISSEMENTES ? (indiquez le montant en \$) des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier s problèmes au niveau de : Ne s'applique pas elations avec un ou des membres de famille (mère, enfant, conjoint, etc.) elations avec vos ami(e)s	avez accumulée en faisant des INVESTISSEMENTS d'a dépriser (indiquez le montant en \$) des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser s problèmes au niveau de : Ne s'applique pas Jamais elations avec un ou des membres de famille (mère, enfant, conjoint, etc.) elations avec vos ami(e)s	avez accumulée en faisant des INVESTISSEMENTS d'argent par mois, dépensé sur des INVES montant en \$) des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur de s problèmes au niveau de : Ne s'applique pas Jamais Quelques fois dations avec un ou des membres de famille (mère, enfant, conjoint, etc.) lations avec vos ami(e)s	avez accumulée en faisant des INVESTISSEMENTS (indiquez le montant en \$) dépensé sur des INVESTISSEMENTS SPÉCULA montant en \$) des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des INVESTISSEMENTS S s problèmes au niveau de : Ne s'applique pas Jamais Quelques fois La plupart du temps elations avec un ou des membres de famille (mère, enfant, conjoint, etc.) dations avec vos ami(e)s

171. Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu de hasard et d'argent suivantes :

		Tous les jours	Entre 2 à 6 fois par semaine	Entre 1 à 4 fois par mois	Moins d'une fois par mois	Jamais	Ne sais pas
a.	Billets de loterie						
b.	Course de chiens ou de chevaux						
c.	Bingo.						
d.	Appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous						
e.	Poker sur table						
f.	Jeux de table						
g.	Paris sur des sports/ événements sportifs						
h.	Jeux de cartes/ jeux de société						
i.	Jeux d'habileté						
j.	Investissements spéculatifs						

172. Les questions suivantes portent sur le caractère social des occasions de jeux de hasard et d'argent.

Si, au cours des 12 derniers mois, vous avez parié ou dépensé de l'argent :

UNE SEULE FOIS → Compléter la section DERNIÈRE OCCASION <u>SEULEMENT</u>;

DEUX FOIS → Compléter les sections dernière occasion <u>et</u> 2^E occasion la plus récente;

TROIS FOIS OU PLUS → Compléter les sections dernière occasion <u>et</u> 2^E <u>et</u> 3^E occasion la plus récente

Si cela vous aide à vous rappeler, vous pouvez inscrire la date, ou tout autre renseignement, sous chaque occasion.	Dernière occasion	2 ^e occasion la plus récente	3 ^e occasion la plus récente
a. Lors de cette occasion, à quel type d'activité avez-vous parié ou dépensé de l'argent ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)			
xi. Billet de loterie			
xii. Course de chiens et de chevaux			
xiii. Bingo			
xiv. Appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous			
xv. Poker sur table			
xvi. Jeux de table			
xvii. Paris sur des sports/ événements sportifs			
xviii. Jeux de cartes/ jeux de société			
xix. Jeux d'habileté			
xx. Investissements spéculatifs			
b1. Lors de cette occasion, dans lequel de ces lieux ou situations avez-vous principalement parié ou dépensé de l'argent ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)			
i. Résidence privée			
ii. Sur le campus			
iii. Salon de Jeu (Ludoplex)			
iv. Hippodrome			
v. Hippo club			
vi. Preneurs de paris clandestins (Bookie)			
vii. Salle de bingo			
viii. Sous-sol d'église			
ix. Casino			
x. Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar			
xi. Travail			
xii. Autre			

	cela vous aide à vous rappeler, vous pouvez inscrire la e, ou tout autre renseignement, sous chaque occasion.	Dernière occasion	2 ^e occasion la plus récente	3 ^e occasion la plus récente
	b2. Dans ce lieu, était-ce sur Internet?			
	Oui			
	Non			
	Ne s'applique pas			
c.	Cette occasion a-t-elle eu lieu au cours de la (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)			
	Semaine			
	Fin de semaine (incluant vendredi)			
d.	Lors de cette occasion, combien d'heures avez-vous passées à jouer à des jeux de hasard et d'argent ? (INSCRIRE LE NOMBRE D'HEURES <u>et/ou</u> MINUTES)			
	iii. Nombre d'heure(s)			
	iv. Nombre de minute(s)			
e.	Lors de cette occasion, quel montant d'argent avez-vous parié ou dépensé au jeu ? (INSCRIRE LE MONTANT EN \$)	(§	(\$)	(\$
f.	Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avez-vous consommées ? (Inclure les coolers dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux)			
	iv. Nombre de bouteille(s)/ verre(s) de bière			
	v. Nombre de verre(s) de vin			
	vi. Nombre de verre(s) de spiritueux			
g.	Lors de cette occasion, quelle était <u>la raison principale</u> pour laquelle vous avez parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)			
	xiv. Pour être sociable			
	xv. Pour vous détendre			
	xvi. Pour occuper le temps/ennui			
	xvii. Par plaisir de compétition			
	xviii. Pour développer ou pratiquer des habiletés			
	xix. Pour faire comme les autres			
	xx. Pour tenter sa chance			
	xxi. Pour oublier vos soucis			
	xxii. Pour vous sentir euphorique			
	xxiii. Pour récupérer de l'argent perdu			
	xxiv. Pour le plaisir/avoir du « fun »			
	xxv. Pour gagner de l'argent			
	xxvi. Autre			
h.	Lors de cette occasion, avez-vous consommé de la	<u></u>	<u> </u>	<u> </u>
110	marijuana, du cannabis ou du haschich ?			
	Oui			
	Non			
i.	Lors de cette occasion, avez-vous consommé des drogues telles que cocaïne, crack, speed, ecstasy, hallucinogènes ?			
	Oui			
	Non			

	cela vous aide à vous rappeler, vous pouvez inscrire la e, ou tout autre renseignement, sous chaque occasion.	Dernière occasion	2 ^e occasion la plus récente	3 ^e occasion la plus récente
j.	Lors de cette occasion, avez-vous manqué un cours parce que vous étiez en train de jouer à des jeux de hasard et d'argent ?			
	Oui			
	Non			
k.	Lors de cette occasion, en vous excluant, combien de personnes étaient avec vous la plupart du temps ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)			
	ii. Aucune autre personne (passez à l'occasion suivante ► Q.63)			
	vi 1 personne			
	vii 2 à 3 personnes			
	viii 4 à 9 personnes			
	ix 10 personnes ou plus			
l.	Quel type de relation aviez-vous avec la plupart des personnes présentes ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)			
	v. Amis			
	vi. Famille			
	vii. Connaissances			
	viii. Autre			

173. En réfléchissant aux <u>12 derniers mois</u>, (COCHEZ UNE RÉPONSE PAR PROPOSITION)

		Presque toujours	La plupart du temps	Quelques fois	Jamais
m.	À quelle fréquence avez-vous parié plus que ce que vous pouviez réellement vous permettre de perdre ?				
n.	À quelle fréquence avez-vous eu besoin de jouer de plus gros montants d'argent afin de ressentir le même niveau d'excitation ?				
0.	Quand vous jouiez, à quelle fréquence êtes-vous retourné jouer (un autre jour) pour tenter de regagner l'argent que vous aviez perdu ?				
p.	À quelle fréquence avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quelque chose dans le but d'obtenir de l'argent pour jouer ?				
q.	À quelle fréquence avez-vous ressenti que vous pouviez avoir un problème avec les jeux de hasard et d'argent ?				
r.	À quelle fréquence le fait de jouer vous a-t-il causé des problèmes de santé quelconques, incluant du stress ou de l'anxiété?				
s.	À quelle fréquence des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont-elles dit que vous aviez un problème de jeu, peu importe le fait que vous pensiez ou non que ceci était vrai ?				
t.	À quelle fréquence vos habitudes de jeu ont-elles causé des problèmes financiers quelconques, pour vous ou au sein de votre foyer?				
u.	À quelle fréquence vous êtes-vous senti coupable par rapport à votre façon de jouer ou à ce qui arrive lorsque vous jouez ?				
v.	Avez-vous déjà menti aux membres de votre famille ou à d'autres personnes pour cacher vos activités de jeu ?				
w.	Avez-vous déjà parié ou dépensé plus d'argent au jeu que vous en aviez l'intention ?				
х.	Avez-vous déjà voulu arrêter de parier de l'argent ou de jouer mais pensiez que vous en étiez incapable ?				

Afin de mieux comprendre les différentes habitudes de jeu, nous vous poserons des questions sur deux types d'activités de jeux virtuels populaires. Certaines de ces questions ne s'appliqueront peut-être pas à votre situation mais il est nécessaire de poser les mêmes questions à tous les participants.

		JEUX VID	ÉO			
174. Au cours des 12 derniers mois, av (Massively MultiPlayer Online Games) comme des dépenses)						
Oui 🗌	Non 🗆 💳	→ Passez à la	question 71			
175. <u>Au cours des 12 derniers mois</u> , à c MMOGs/MMORPGs dans les lieux suivan		ce avez-vous jo	oué ou dépensé	de l'argent à des	JEUX VIDÉO), EXCLUANT les
7	Γous les jours	Entre 2 à 6 fois par semaine	Entre 1 à 4 fois par mois	Moins d'une fois par mois	Jamais	Ne sais pas
e. Internet						
f. Résidence privée						
g. Arcade						
h. Autre						
176.Au cours des 12 derniers mois.				12 derniers moi		
Des membres de ma famille	moyenne comb s périphériques (Jeur	? (indiquez le r x vidéo) e fait de jouer	nontant en \$) B) ou dépenser de		(Péripl	nériques)
	Ne s'app	olique pas Ja	mais Quel	ques fois La plu	part du temps	Presque toujours
a. Vos relations avec un ou des membres						
votre famille (mère, enfant, conjoint, b. Vos relations avec vos ami(e)s		<u>-</u>]				
c. Vos études				П		
d. Vos finances						
e. Votre travail						
180. Au cours des 12 derniers mois, à que Online Games) ou des MMORPGs (Mass Tous les jours	elle fréquence	yer Online Role	é ou dépensé de -Playing Games)		MOGs (Massi	vely MultiPlayer
Jamais Ne sais pas		→ Passez à	la question 77			

généralement joué ou dépensé d	le l'argent à des			accumulée en	
MMOGs/MMORPGs?	ic rargent a des			uez le montant en \$	
Seul					
Un ou des amis					(\$
Des membres de ma famille					
Des collègues de travail					
Autre					
183. Au cours des 12 derniers mois, en moy	enne combien d'argent	par mois, a	vez-vous dépensé s	ur des MMOGs/MMO	ORPGs ? (indiquez le
montant en \$)					
184.a) Au cours des 12 derniers mois, av	voz vous dánansá da	75b) Au o	ours des 12 derr	niers mois, en mo	yonno combion
l'argent sur des MMOGS/MMORPGS l'argent virtuel ?		d'argei	nt par mois , avez-v	vous dépensé dans l quez le montant en	le but d'acheter
Oui 🗆]	
Non ☐ Passez à i	la question 76				(§
185. <u>Au cours des 12 derniers mois</u> , diriez-v des problèmes au niveau de :	ous que le fait de jouer	ou dépenser	de l'argent à des M	IMOGs ou des MMOF	RPGs vous a causé
	Ne s'applique pas	Jamais	Quelques fois	La plupart du temps	Presque toujours
 Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, et 					
b. Vos relations avec vos ami(e)s					
c. Vos études					
d. Vos finances					
e. Votre travail		П			
Les questions suivante possibles liés à la conson	-	que vous j	pourriez ou nor		3 .
				Ū	
Une coupe de vin (120- 150 ml ou 4-5 onces)	Une petite bière (341 ml ou 10 onces		re de boisson forte ml ou 1- 1½ onces)	Un shooter» (30-4 ml ou 1- 1½ once	
186.Au cours de votre vie, avez-vous déjà con l'encadré ci-dessus), par exemple bière, v			s qu'une petite gorg	ée –voir la définitio	n dans
Oui 🗆 N	f on \square \longrightarrow P assez	à la questio	n 86		
187.À quel âge avez-vous consommé votre prinscrire L'ÂGE LORS DE LA PREMIÈRE CONSOM		ue, sans com	pter les fois où vou	s avez seulement go	oûté? (SVP
one le	ors de ma première cons	ommetion d'	alaaal		
188. <u>Au cours des 12 derniers mois,</u> en moye	_			ons alcooliques? (c	OCHEZ UNE SEULE
RÉPONSE)					
4 fois ou plus par semaine					
2 à 3 fois par semaine					
2 à 4 fois par mois					
1 fois par mois ou moins	Paga	ez à la auesti	on 95		
Janas	Pass	z a ta auesn	บน ดอ		

18	89. <u>Au cours des 12 derniers mois</u> , les jours où vous av bu, habituellement, combien de consommations avez vous prises?		90. Au cours des combien de fe			e même occasion, Nombre de fois
	•		\ 5 \ 7	.•	0	
	Nombre de consommations				ıs ?	
			b) 8 à 11	consommatic	ons ?	
			c) 12 cor	nsommations (ou plus ?	
19	91. Au cours du DERNIER MOIS, à quelle fréquence ave	z-vous cons	ommé des boisso	ons alcoolique	es ? (COCHEZ UNE	SEULE RÉPONSE)
	Tous les jours					
	4 à 6 fois par semaine					
	2 à 3 fois par semaine					
	Une fois par semaine					
	Moins d'une fois par mois					
	Jamais		Passez à la ques	tion 85		
19	22. Au cours du DERNIER MOIS, les jours où vous aviez habituellement, combien de consommations avez-vo	bu,	193. Au cours	du DERNIER		e même occasion,
	prises?	us	combien c	le fois avez-v	ous pris :	Nombre de fois
	Nombre de consommations		a) 5 à 7	consommatic	ons ?	
			b) 8 à 1	1 consommati	ions ?	
					ou plus ?	
19	94. À quelle fréquence avez-vous fait l'expérience de ce	qui suit? (COCHEZ UNE RÉPON	SE POUR CHAQU	JE ÉNONCÉ)	
		Jamais	Moins d'une fois par mois	Mensuelle ment	Hebdomadai rement	Quotidiennement ou presque tous les jours
i.	Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence					
	avez-vous constaté que vous ne pouviez plus arrêter de boire une fois que vous aviez bu votre					
	premier verre?					
j.	Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence					
	avez-vous été incapable de faire ce que l'on					
	attendait normalement de vous à cause de votre consommation d'alcool ?				**************************************	A.mond.)
k.	Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence					
	avez-vous eu besoin de boire une boisson	П				
	alcoolique en vous réveillant le matin, pour vous	Ц				
	remettre d'un lendemain de veille ?					
1.	Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence vous êtes-vous senti(e) coupable ou avez-vous eu					
	des remords après avoir bu ?	Ш				
m.	, 1 1					
	avez-vous été incapable de vous rappeler ce qui s'était passé la veille parce que vous aviez bu ?					
n.	À quelle fréquence buvez-vous 5 consommations					
	ou plus lors d'une même occasion ?					
		Non	Oui, mais pas la dernièr		Oui, au cour	s de la dernière année
0.	Vous est-il arrivé de vous blesser ou est-il arrivé à					
	quelqu'un d'autre de se blesser suite à votre propre consommation d'alcool ?					
p.	Un membre de votre famille, un ami, un médecin					
	ou un autre professionnel de la santé, vous a-t-il fait part de son inquiétude concernant votre	П				
	consommation d'alcool, ou vous a-t-il suggéré de					

réduire votre consommation ?....

Les questions suivantes portent sur la consommation de drogues autres que l'alcool. 195. Avez-vous fumé au moins 100 cigarettes au cours de votre vie ? Non Passez à la question 90 Oui 🗌 196. Actuellement, fumez-vous des cigarettes tous les jours, occasionnellement ou pas du tout ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE) Tous les jours..... Occasionnellement Pas du tout 197. Quand avez-vous fumé pour la dernière fois ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE) Il y a moins d'une semaine..... Il y a plus d'une semaine, mais moins d'un mois.... Il y a entre 1 et 6 mois Il y a plus de 7 mois..... → Passez à la question 90 198. Au cours des 30 derniers jours, habituellement combien de temps après votre réveil fumez-vous votre première cigarette ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE) Je n'ai pas fumé au cours des 30 derniers jours...... Dans les 15 minutes qui suivent 16-30 minutes après....

199. À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? (COCHEZ UNE RÉPONSE PAR PROPOSTION)

		Jamais	Déjà consommé mais pas au cours des 12 derniers mois	Consommé au cours des 12 derniers mois mais pas au cours des 30 derniers jours	Consommé depuis les 30 derniers jours
a.	Marijuana (ou haschich)				
b.	Cocaïne crack				
c.	Autres formes de cocaïne				
d.	Barbituriques de type somnifères prescrits tels que Seconal, Nembutal, "downers" ou yellow jackets				
e.	Ritalin, Dexédrine ou Adderall				
f.	Autres amphétamines (méthamphétamine, «crystal meth», speed, uppers, ups)				
g.	Tranquillisants prescrits tels que Valium, Librium, Xanax, Ativan, Klonopin)				
h.	Héroïne				
i.	Autres drogues prescrites dérivées des opiacés (codéine, morphine Démérol, Percodan, Percodet, Vicodin, Darvon, Darvocet)				
j.	LSD				
k.	Autres drogues hallucinogènes ou psychédéliques telles que champignons, mescaline ou PCP				
1.	Ecstasy (MDMA)				
m.	Autres "party drugs" (Kétamine, Spécial K, GHB)				
n.	Stéroïdes anabolisants (par injection tel Dépotestostérone, Durbolin, ou comprimés tels Anadrol, Dianabol ou Winstrol)				
0.	Autres drogues rehaussant la performance (hormones de croissance, diurétiques, éphédrine)				

A peu pres tous les jour	S	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •							
4 à 5 fois par semaine.									
2 à 3 fois par semaine.									
Une fois par semaine									
2 à 3 fois par mois									
Une fois par mois									
Moins d'une fois par me	ois								
Jamais									
.À votre avis, certains de vos pro							des problè	emes de	jeux de hasard
et d'argent ? (Le problème doit	avoir ete s	suffisamm Alco		r qu'un trait		<u> </u>	Ion 6	la hasan	d at d'angant
	0;			0;	Drog				d et d'argent
D)	Oui	Non	Ne sais pas		Non	Ne sais pas	Oui	Non	Ne sais pas
Père									
Mère									
		Alco			Drog	gues	Jeu o	le hasar	d et d'argent
Ne s'applique pas	Oui	Non	Ne sais pas	Oui	Non	Ne sais pas	Oui	Non	Ne sais pas
Frère(s)									
Sœur(s)									
Les questions suivantes s'im problèmes présents et	récents,	et non p	as aux prob	lèmes de s					
2. Au cours des dernières sema	INES (C	OCHEZ UNE	RÉPONSE PAR PR	OPOSITION)					
				Mieux que		Comme	Moins	que	Bien moins que
				d'habitude	(l'habitude	d'habit	ude	d'habitude
avez-vous été capable de vous conce	ntrer sur ce	que vous f	faisiez ?						
41 33		· 0		Pas du tout		as plus que l'habitude	Un peu que d'hab		Bien plus que d'habitude
avez-vous manqué de sommeil à cau	ise de souc	218 ?							
				Plus que d'habitude	_	Comme l'habitude	Moins d'habit		Bien moins que d'habitude
avez-vous eu le sentiment de jouer un	n rôle utile	dans la vie	?		,		и пари	uue	u nabituue
				Plus que		Comme	Moins	7110	Bien moins que
				d'habitude	(Comme l'habitude	d'habit	-	d'habitude
vous êtes-vous senti(e) capable de p	rendre des	décisions ?							
				Pas du tout		as plus que l'habitude	Un peu que d'hab		Bien plus que d'habitude
vous êtes-vous senti(e) constammen	t sous tensi	ion ?							
				Pas du tout		as plus que l'habitude	Un peu que d'hab		Bien plus d'habitude
avez-vous eu l'impression que vous difficultés ?									
				Plus que		Comme	Moins		Bien moins que
								.1.	
avez-vous pu apprécier vos activités	4. 1.	0		d'habitude	(l'habitude	d'habit	uae	d'habitude
	quotidienr	nes ?							
avez vous pu faire fees à vos mala				Plus que d'habitude		Comme l'habitude	Moins o	que	Bien moins que d'habitude
avez-vous pu faire face à vos problè				Plus que	(Comme l'habitude	Moins d'habit	que ude	Bien moins que d'habitude
.avez-vous pu faire face à vos problè vous êtes-vous senti(e) malheureux (mes ?			Plus que d'habitude	P	Comme l'habitude	Moins o	que ude plus	Bien moins que d'habitude

200. Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous consommé de la marijuana ou du haschich ? (COCHEZ UNE SEULE

RÉPONSE)

	Pas du tout	Pas plus que d'habitude	Un peu plus que d'habitude	Bien plus d'habitude
javez-vous perdu confiance en vous ?				
	Pas du tout	Pas plus que d'habitude	Un peu plus que d'habitude	Bien plus d'habitude
$k \; \dots vous \; \hat{e}tes-vous \; considéré(e) \; comme \; quelqu'un qui ne valait rien ? $				
	Plus que d'habitude	Comme d'habitude	Moins que d'habitude	Bien moins que d'habitude
lvous êtes-vous senti(e) relativement heureux(se), tout bien considér	ré? 🗆			
	Définitivement pas	Je ne pense pas	L'idée m'a traversé l'esprit	Oui, définitivement
mest-ce que l'idée de vous enlever la vie réapparaissait continuellement dans votre esprit ?				
203. Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou pa piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans			aise réponse et pas	s de question
			Oui	Non
k. Faîtes-vous ou dites-vous des choses sans arrêter pour re				
Vous arrive-t-il souvent d'avoir des ennuis parce que vo	<u> </u>			
m. Êtes-vous une personne impulsive ?				
n. Réfléchissez-vous profondément avant de faire quelque				
o. Parlez-vous des fois sans penser à ce que vous dîtes ?				
p. Aimeriez-vous faire du ski nautique ?				
q. Aimeriez-vous faire du saut en parachute ?				
r. Aimez-vous prendre des chances ?				
s. Apprécieriez-vous dévaler une pente de ski à toute vites				
t. Aimeriez-vous faire de la plongée en apnée (scuba divir	ıg) ?			
Avant de terminer, nous avons que	elques questions p	ortant sur vos	antécédents.	
204. Êtes-vous de genre masculin, féminin ou transgenre ?	205.Quel âge	avez-vous?		
Masculin □ Féminin □ Transgenre □	Âge	actuel, en années		
206. Quel est votre statut civil actuel ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONS	SE) 207.Quel est SEULE RÉP	votre mode d'hébe	rgement actuel? (COCHEZ UNE
marié(e)	Résid	ence universitaire		
veuf (ve)		hébergement univers		
séparé(e)		gement NON universi		
divorcé(e)	Autre			
célibataire, jamais marié(e)				
208. Combien d'amis proches avez-vous ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)		ption des enfants, a une seule réponse)	vec qui vivez-vou	s actuellement ?
Aucun	Seul(e	e)		
Un	Avec	conjoint(e)/époux (se	e)	
Deux		arents		
Trois		(s) membre(s) de la f		
Quatre		mis/connaissances		
Cing ou plus	Autre			

210.Où êtes-vous né(e) ?			
Né(e) au Canada		passez à la Question 103	
Né(e) hors du Canada		•	
211.En quelle année vous êtes-vous installé au Canada ?	? (SVP INSCRII	RE L'ANNÉE EN FORMAT 4 CHIFFRES)	
Année où vou	us êtes arriv	é au Canada	
212. Quelle langue parlez-vous habituellement à la maiso	on?		
		I langlais at outus	
L'anglais seulement Le français seulement		L'anglais et autre	
Le français settlement		Le français et autre	
Le français et l'aligiais		Le français, l'anglais et autre	
213.Les gens qui habitent au Canada ont des origines cu appartenez-vous ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)	ılturelles et ı	raciales très diverses. À quelle origine culturelle ou	raciale
Canada		Asie centrale (Inde, Népal, Pakistan, etc.)	
États-Unis		Australie et îles du Pacifique	
Mexique, Caraïbes, et Amérique latine		Moyen Orient (Arabie Saoudite, Oman, Turquie, etc.)	
Afrique		Europe de l'Est (Albanie, Hongrie, Russie, etc.)	
Europe de l'Ouest (France, Espagne, Suisse, etc.)		Refus de répondre	
Asie (Chine, Japon, Laos, etc.)		Ne sait pas	
214. Quel est votre niveau de scolarisation actuel ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)		215. Quelle était votre moyenne académique l'an dernière ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)	née
Premier cycle, 1 ^{ière} année		A	
Premier cycle, 2 ^{ière} année		В	
Premier cycle, 3 ^{ière} année		C	
Premier cycle, 4 ^{ième} année ou plus		D	
Études aux cycles supérieurs		F	
		Pas étudiant(e) l'année dernière	
216. Quel domaine représente le mieux les études que vous poursuivez actuellement ? (COCHEZ UNE SEULE RÉPONSE)		217. Actuellement, êtes-vous inscrit (e) à l'univerplein ou à temps partiel ?	
Arts/Lettres et Sciences humaines		Temps plein	
Science/technologie		Temps partiel	
Ingénierie			
Sciences sociales		218. Actuellement, quel est votre statut d'emploi	?
Affaires/Commerce		Employé(e) à temps plein	
Médecine		Employé(e) à temps partiel(le)	
Autres sciences de la santé		Aucun emploi	
Droit		Autre	
Éducation			
Autre			
219. a) Avez-vous un téléphone portable (cellulaire) ?			
Oui \square Non \square \longrightarrow Pa	assez à la pa	age suivante	
	Ou	i Non	
b1) Pouvez-vous consulter le WEB (www) à partir de votre téléphone portable ?			
b2) Pouvez-vous recevoir vos messages courriels sur votre cellulaire (excluant les messages texto)			





FORMULAIRE DE CONSENTEMENT POUR RECONTACTER LE PARTICIPANT

Au nom de notre équipe de recherche, nous vous remercions de votre précieuse participation à notre étude. Selon les réponses que vous aurez fournies, vous <u>pourriez</u> être choisi(e) pour participer à une étude concernant les contextes de jeux de hasard et d'argent où les étudiants jouent.

Cette étude se fera dans deux mois et consistera en un groupe de discussion qui durera à peu près deux heures. La discussion se centrera sur les contextes de jeux de hasard et d'argent, tels que l'endroit, les personnes présentes, comment les gens jouent et s'ils consomment des substances. Les réponses demeureront confidentielles et séparées des réponses obtenues lors du questionnaire. Les participants recevront une compensation de 20\$ pour leur temps et leurs déplacements.





Merci pour votre précieuse participation!

Le pouvoir de questionner est la base du progrès humain Indira Gandhi





APPENDIX 6

DATA SHARING PROTOCOL AND FORMS FOR ENHJEU DATABASE





Le Projet ENHJEU : Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires

Data User's Manual Data access component

August 2010





Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires (ENHJEU)

1. Introduction

The project ENHJEU consists of a large survey conducted in 2008 in three universities and three affiliated schools in Montreal to collect information on gambling habits and related problems such as alcohol, cannabis and tobacco use (ENHJEU study). This study provides evidence-based knowledge on patterns of risky behaviours among students which calls for comprehensive substance-related and gambling policies on campus along with prevention efforts.

While the Lifestyle and Addiction Research Laboratory Team will complete the main analyses, it encourages others to learn about this database and to exploit it to its fullest potential.

This document provides information to individuals (herein referred to as Data Users) who wish to have access to, and use data from the ENHJEU Study to conduct secondary data analyses. In addition to protecting the confidentiality of these data and assuring the ethics and legality of their use by Data Users, the intent is to assure that publications emanating from this database are consistent in the sample sizes and in the variables reported, and that there is no overlap between analyses undertaken and publications.

2. Ownership of ENHJEU Data

The principal investigator (S. Kairouz) and Co-Investigator (L. Nadeau) who are piloting the ENHJEU study detain the intellectual property of the data, the research outcomes and the results that will be derived from the ENHJEU project (http://www.fqrsc.gouv.qc.ca/upload/editeur/common-rules.pdf). Data Users do not own the data.

3. Application for ENHJEU Data

Access to data collected in the 2008 ENHJEU survey is open to individuals who detain a researcher status as defined in the FQRSC general rules and regulations document (http://www.fqrsc.gouv.qc.ca/upload/editeur/common-rules.pdf). According to the FQRSC regulations, a Researcher status is recognized for applicants who have a doctoral degree (or the equivalent) and have a regular position as a professor/teacher or researcher in a Québec university or college or else have a regular position as a researcher in an institution within Québec's health and social services network. MSc, PhD, and Postdoctoral students may apply for use of the data with the support and supervision of their primary supervisor. In order to obtain access, applicants must submit an electronic copy of the "Request for ENHJEU Data Application Form" to the ENHJEU Research Team.

4. Review of Proposal

Receipt of the "Request for ENHJEU Data Application Form" will start the review process by the ENHJEU Research Team. Approval will be based on the absence of overlap with other ongoing projects and relevance. The review process will produce one of two outcomes – acceptance or rejection. Results of the review (including conditions (i.e., adding investigators), recommendations, and/or reason(s) for





rejection) will be communicated by email to applicants. Approval of a request will give access to the public data file in which some variables have been aggregated to preserve the anonymity of participants. Access to non-aggregated information from the Master file may be given for individual projects. In this case, researchers requesting the access should justify the need for this data for project completion. Data Users will/may be requested to provide a certificate of ethics approval from their own institutional Institutional Research Board.

5. IRB Approval

Data Users of data from the Master file that is not available in the public file will/may be requested to provide a certificate of ethics approval from their own institutional Institutional Research Board.

6. Preparation of the Database for Release to Data Users

After acceptance of the proposal, ENHJEU Research Team will release the relevant password-protected databases to the Data User. To preserve the anonymity of participants, the public file will include aggregated data for some variables. Access to non-aggregated data from the Master file will be granted upon request as stipulated in point 4 of this protocol.

7. Confidentiality

The ENHJEU Research Team has taken great care to protect the identity of participants and to safeguard their privacy and the confidentiality of the data they provided. Any secondary analyses undertaken using these data must also maintain the confidentiality of these data. To assure confidentiality, the data provided to Data Users will be stripped of all identifiers including original ID numbers.

8. Data Security

The ENHJEU data set(s) must be stored in a password-protected location. Giving access to or sharing/transferring the database to individuals not named in the proposal, or using ENHJEU data for purposes not described in the approved "Request for ENHJEU Data Application Form" are considered by the ENHJEU Research Team as a serious and unacceptable breach of the agreement between the ENHJEU Research Team and the Data User. If data are passed on to anyone not named in the application, or if data are used for purposes other than those described in the approved "Request for ENHJEU Data Application Form", the ENHJEU Research Team will request the immediate return of the data.

9. Need for Additional Variables

If the Data User needs variables that are not described in the approved proposal, they must submit a request by email to the ENHJEU Research Team explaining the need for new variables, what new analyses will be undertaken, and if this addition changes the timeline described in the original proposal. Under no circumstances may Data Users conduct analyses outside the mandate of the approved project. If Data Users wish to conduct a new/different analysis or use data for reasons other than those described in the original proposal, they must submit a new proposal to the ENHJEU Research Team.





10. Progress Reports

The ENHJEU Research Team may ask for a brief progress report at the mid-term of the project.

11. Date of Project Completion

Applicants must indicate a project completion date on the Data Request Application Form. If the expected publications, abstracts, or reports are not submitted to the ENHJEU Research Team by the completion date indicated, the data will revert to the ENHJEU Research Team and the topics on which the Data User has worked will become available for others to use. If applicable, Data Users may submit a request for extension of the project completion data to the ENHJEU Research team explaining why additional time is needed. Exceptional and well-justified request for extension of the project completion date will be considered on a case by case base

12. Final Report

Data Users must submit a short final report to the ENHJEU Research Team that lists all documents/products that have been produced (i.e. manuscripts, publications, reports abstracts, ppt presentations, etc). Copies of all project products must be included in the report.

13. Return of the Database and the code used to analyze the data

ENHJEU databases including the programming code (SPSS, STATA, or any other statistical software) used to analyze the data <u>must</u> be returned to the ENHJEU Research Team upon project completion (i.e. immediately upon publication of the manuscript emanating from the analysis), along with a completed end-of-project form signed by the researcher who made the initial request for access to data. Databases and codes will be stored intact by the ENHJEU Research Team for five years after project completion.

14. Acknowledgements

All documents (manuscripts, reports, publications, abstracts, etc) emanating from the proposal must acknowledge the ENHJEU funding source as follows: "The data used in this analysis were drawn from the Project ENHJEU: Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires, which was funded by the Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture.

16. Data User Agreement Form

After approval of the proposal, all persons named in the proposal must sign the "Data User Agreement Form" (copy included below).

17. Cost Recovery

Depending on the complexity of the request Data Users may be asked to pay for the preparation of databases (programming time).





18. Publication

In the case of peer reviewed publication, data users must submit a pre-publication copy of the manuscript to the ENHJEU Research Team. This will ensure that the team can revise the paper and communicate with the data user should there be any issues prior to publication. In the case of non peer reviewed dissemination means, the data users must send a pre submission copy and the team reserves the right to request amendments. If there are questions or issues that arise, the ENHJEU team may ask for the programs used to analyze the data and may decide to re-analyze to data. If the Data User publishes data without approval, the ENHJEU team can withdraw or retract the publication from the journal.





Request for ENHJEU Data Application Form			
Principal applicant	Today's date		
Institution	Department (if applicable)		
Work Phone	Email		
Address			
City, Prov. Postal Code			
Ot	her Applicants		
First Co-Applicant	Second Co-Applicant		
Third Co-Applicant	Fourth Co-Applicant		
Pro	ject Information		
Project Title			
Start date			
Completion Date			
List of expected p	publications, abstracts, reports		
Publication 1			
List of authors			
Publication 2			
Publication 3			
List of authors			





	Background and rationale	
	Objectives	
	Methods	
	Funding sources (if applicable)	
	Security provisions to protect the confidentiality of the data	
	List of variables req	vested
Please	use a separate attached sheet for additional variables	
	Signature	
We und	derstand that these data are to be used only for (insert project	title in the box)
We will	not use these data for any other purpose without written perm	ission from the ENH IFU research team. We ensure these
data w	ill be destroyed upon completion of this project and the end-c	of-project form will be completed, signed and returned
io ine c	NHJEU research team. We will abide by all guidelines describe	a in this the Data oser's Mahoat.
Principo	al Applicant	Date
First Co.	-Applicant (if applicable)	Date
11131 CO	-дріїсаті (іі арріїсавів)	Dule
Second	d Co-Applicant (if applicable)	Date
Their of Co		Data
mira Co	o-Applicant (if applicable)	Date
Fourth (Co-Applicant (if applicable)	Date

Please attach a clear, substantial description of your research project (3 pages maximum), which includes:





Data User Agreement Form

l,	, understand the importance of maintaining the security
and	confidentiality of information contained in any medium of the Project ENHJEU: Analyse contextuelle
des	jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires (The ENHJEU Study).

In order to protect the confidentiality and security of the information to which I am now a party, I agree to:

- 1. Cite the ENHJEU project in any and all manuscripts, publications, reports, abstracts, etc. as follows: "The data used in this analysis were drawn from the ENHJEU Study, which was funded by Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture".
- 2. Not transfer data to any individual not named in the approved project.
- 3. Store ENHJEU database(s) in a password-protected location.
- 4. Not merge data files.
- 5. Not link/decrypt ID numbers.
- 6. Not conduct any analysis outside the mandate of the approved project.
- 7. Return ENHJEU data to the ENHJEU Research Team upon project completion or on the project completion date as recorded in the Request for Data Form.
- 8. Produce progress reports periodically on request by the ENHJEU research team.
- 9. Submit the final version of all manuscripts to the ENHJEU team for endorsement by the ENHJEU investigators BEFORE publication.
- 10. Provide a list of all presentations, posters, manuscripts and publications
- 11. Provide a copy of the codes used to analyze the data to the ENHJEU team.
- 12. read Section 3 "Privacy and Confidentiality" of the **Tri-Council Policy Statement: Ethical Conduct for Research Involving Humans (available at** http://www.pre.ethics.gc.ca/english/policystatement/policystatement.cfm





End-of-Project Form

١, _	, confirm that the project entitled
	under my supervision and based on ENHJEU data is
no	w completed. Included with this form are:
1.	The database used in the framework of the project
2.	The programming codes used for the analysis
3.	A copy of all works derived from the analysis of the data of ENHJEU
I t	estify that the ENHJEU database has been completely destroyed.
I u	inderstand my responsibilities as outlined above and I agree to act accordingly.
Co	ollaborating principal investigator
Na	ime:
Sig	gnature:
Da	ite:
Pri	incipal Investigator of the ENHJEU Study
Na	me: Dr. S. Kairouz
Sig	gnature:
Da	ate:





Le Projet ENHJEU : Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires

Guide pour les utilisateurs de données Volet 'accès aux données'

Août 2010



Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires (ENHJEU)

1. Introduction

Le Projet ENHJEU: Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires est un sondage effectué en 2008 dans trois universités et trois écoles affiliées à Montréal et portant sur les habitudes de jeu et des problèmes associés tels l'usage de substances telles le tabac, l'alcool et le cannabis et la santé mentale. Cette étude produit des données probantes qui visent à soutenir le développement de politiques institutionnelles et des actions préventives touchant le jeu de hasard et d'argent et l'usage de substance.

L'équipe de recherche sur les habitudes de vie et dépendances aura la responsabilité de mener les principales analyses de la base de données. Toutefois, l'équipe encourage fortement la communauté de chercheurs à exploiter davantage la base de données et de mettre à profit le potentiel qu'elle offre.

Ce document s'adresse à ceux qui désirent utiliser les données de l'enquête ENHJEU à fin d'analyse de données secondaires (ci-après désignés utilisateurs de données). Le but est de protéger la confidentialité des données, de confirmer la régularité légale et éthique des projets des utilisateurs, d'assurer la cohérence des informations publiées concernant les échantillons et les variables de l'enquête et d'éviter la redondance des analyses qui en résultent.

2. Propriétaires des données d'ENHJEU

Les données, les pistes de recherche et les résultats obtenus à partir de l'enquête ENHJEU demeurent la propriété intellectuelle du chercheur principal (S. Kairouz) et la co-chercheure du projet (L. Nadeau). (http://www.fqrsc.gouv.qc.ca/upload/editeur/regles-generales.pdf). Les utilisateurs de la base de données ne possèdent aucun droit de propriété de la base de données.

3. Demande d'accès aux données d'ENHJEU

L'accès aux données recueillies lors du sondage ENHJEU 2008 est ouvert à toute personne qui possède le statut de chercheur tel que défini dans les règles générales du FQRSC (http://www.fqrsc.gouv.qc.ca/upload/editeur/regles-generales.pdf). Selon ces règles, Le statut de chercheur est reconnu au titulaire d'un doctorat (ou d'un statut en conférant l'équivalence) qui détient un poste régulier de professeur ou de chercheur dans un établissement universitaire ou collégial québécois, ou un poste régulier de chercheur dans un établissement du réseau de la santé et des services sociaux du Québec. Les étudiants à la maîtrise, au doctorat et au post-doctorat peuvent également faire une demande pour utiliser les données avec l'appui et la supervision de leur directeur principal. Afin d'obtenir l'accès aux données, les chercheurs doivent compléter le Formulaire de demande d'accès aux données de l'enquête ENHJEU en ligne.

4. Évaluation des demandes

L'évaluation de la demande est amorcée sur réception du Formulaire de demande d'accès aux données de l'enquête ENHJEU par l'équipe de recherche. Les critères examinent la pertinence du projet et s'assure du non-chevauchement avec d'autres projets de recherche déjà en cours. La demande est approuvée ou refusée et la décision (qui peut inclure des conditions (ex : la collaboration avec d'autres chercheurs), des recommandations ou la raison du refus) est communiquée au demandeur par courriel.





L'approbation d'une demande donne accès au fichier de partage uniquement dans lequel certaines variables sont agrégées pour assurer l'anonymat des participants. La permission d'accès à des variables brutes du fichier-maître sera accordée sur une base individuelle. Les chercheurs-demandeurs doivent faire la démonstration de l'importance de ces variables pour la réalisation de leur projet. Les chercheurs doivent soumettre sur demande une preuve d'approbation du comité d'éthique de leur institution.

5. Approbation d'un comité d'éthique

Les utilisateurs de données non-disponibles dans le fichier de partage doivent soumettre sur demande une preuve d'approbation du comité d'éthique de leur institution.

6. Préparation de la base de données pour analyse secondaire

Suite à l'approbation de la demande, l'équipe d'ENHJEU remet à l'utilisateur une base de données protégée par mot de passe. Pour assurer l'anonymat des participants, le fichier de partage comportera des données agrégées sur certaines variables. L'inclusion de variables brutes non-agrégées sera accordée sur demande selon les règles énoncées au point 4.

7. Confidentialité

L'équipe d'ENHJEU a tout mis en œuvre pour protéger l'identité des participants au sondage et pour assurer la confidentialité des données recueillies. Toute analyse secondaire doit aussi protéger la confidentialité des données. À cet effet, toutes les données identificatrices (y compris le code d'identité) sont retirées des bases de données ouvertes aux utilisateurs et certaines variables seront disponibles uniquement sous une forme agrégée.

8. Sécurité des données

Les données de l'enquête ENHJEU doivent être protégées par un mot de passe en tout temps. Tout partage ou transfert des données à des individus n'ayant pas été approuvé au préalable ou tout usage à des fins autres que celles décrites dans la demande sera considéré par ENHJEU comme un manquement inacceptable aux obligations de l'utilisateur et entrainera le retrait immédiat de l'accès aux données.

9. Demande pour variables additionnelles

Les utilisateurs de données ne peuvent en aucun cas effectuer des analyses qui dépassent le mandat du projet ayant fait l'objet de la demande. Si l'utilisateur souhaite élargir son analyse ou utiliser les données à des fins autres que celles décrites lors de la demande, il doit faire une nouvelle demande. Ceux qui souhaitent avoir accès à des variables additionnelles dans le cadre du même projet ayant fait l'objet de la demande peuvent en faire la requête par courriel. Il suffit de justifier à ENHJEU le besoin pour les variables additionnelles, d'expliquer les nouvelles analyses qui seront effectuées et de préciser tout changement au calendrier établit au moment de la demande.

10. Obligation de rapport

L'équipe d'ENHJEU peut demander aux utilisateurs de soumettre un bref rapport à mi-parcours.

11. Date de complétion du projet

Le demandeur doit préciser une date de complétion au Formulaire de demande d'accès aux données de l'enquête ENHJEU. Si les ouvrages, articles ou rapports prévus ne sont pas soumis à ENHJEU à la date





indiquée, l'utilisateur perdra l'accès aux données ainsi que l'exclusivité de l'objet de leur projet, qui pourra donc faire l'objet de d'autres recherches. Au besoin, les utilisateurs peuvent prolonger leur projet en faisant parvenir à l'équipe d'ENHJEU une demande écrite au moins deux mois avant la date prévue de complétion. Chaque demande de prolongation devra être justifiée et sera évalué au cas par cas.

12. Rapport final

Les utilisateurs de données doivent soumettre un bref rapport final à l'équipe ENHJEU. Le rapport devra comprendre une liste de tous les ouvrages et documents dérivés du projet (manuscrits, publications, rapports, sommaires, présentations, etc.) Une copie de chaque document devra être incluse dans le rapport.

13. Remise des données et des codes en fin de projet

Les données d'ENHJEU, y compris les codes utilisés lors de l'analyse secondaire (SPSS, STATA, ou tous autres programmes d'analyse), doivent obligatoirement être remises à l'équipe ENHJEU à la fin du projet (soit immédiatement après la publication du rapport d'analyse). Les utilisateurs doivent aussi compléter le Formulaire de complétion du projet, le signer et le faire parvenir à ENHJEU avec la base de données et les codes. Les données et les codes seront conservés tels quels par ENHJEU pour une période de cinq ans après la fin du projet.

14. Reconnaissance

Tous les documents (manuscrits, publications, rapports, sommaires, présentations, etc.) dérivés de l'analyse des données de l'enquête ENHJEU doivent porter la mention suivante : « Les données utilisées dans le cadre de ce projet de recherche proviennent de l'enquête intitulée Projet ENHJEU: Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires, effectuée grâce à la contribution financière du Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture. »

15. Entente sur l'utilisation des données

Sous approbation du projet, toutes les personnes nommées dans la demande doivent signer l'Entente sur l'utilisation des données ci-jointe.

17. Recouvrement des coûts

Selon la complexité du projet, on pourrait demander à un utilisateur de données de défrayer les coûts reliés à la préparation et à la programmation de leurs données.

18. Publication

Dans le cas d'un processus de soumission avec comité de pairs, les utilisateurs de données doivent soumettre la version du manuscrit découlant de l'enquête ENHJEU avant sa soumission pour publication. Ceci permettra à l'équipe de réviser le manuscrit et de prendre contact au besoin avec les utilisateurs de la base avant la soumission du manuscrit pour publication. Dans le cas d'une publication sans comité de pairs, les utilisateurs des données doivent envoyer une version du manuscrit avant sa publication et l'équipe du projet ENHJEU se réservent le droit de demander des changements. Si des problèmes sont décelés, l'équipe ENHJEU pourrait demander à voir les programmes utilisés pour l'analyse, et pourrait même aller jusqu'à refaire l'analyse. Toute publication n'ayant pas été approuvée au préalable pourrait faire l'objet d'une rétraction par ENHJEU.





Formulaire de demande d'accès aux données de l'enquête ENHJEU			
Demandeur principal	Date		
Institution	Département (si applicable)		
<u>()</u>	Carried		
Téléphone (au travail)	Courriel		
Adresse			
Ville, province, code postal			
Au	tre Demandeurs		
Premier Codemandeur	Deuxième Codemandeur		
Troisième Codemandeur	Quatrième Codemandeur		
Inform	mation sur le projet		
Titre du projet			
Date de commencement du projet			
Date de complétion du projet			
Liste des articles	s, résumés, et rapports prévus		
Publication 1			
Liste des auteurs			
Publication 2			
Publication 3			
Liste des auteurs			





Veuillez inclure une description claire et détaillée de votre projet de recherche (maximum 3 pages) qui comprend :

- Contexte et justification
- Objectifs
- Méthodologie
- Source de financement (s'il y a lieu)
- Mesures prises pour assurer la sécurité et la confidentialité des données

Liste des variables demandées				
S'il vous plait, attacher une feuille supplémentaire à la demande pour to	utes variables adaltionnelles			
Signature				
Nous comprenons que ces données ne peuvent servir qu'aux fins du proj	et (inscrire le titre du projet dans la boîte)			
Nous n'utiliserons pas ces données pour d'autres projets sans le consentement écrit préalable de l'équipe de recherche ENHJEU. Les données seront détruites à la fin du projet. Nous nous engageons à respecter toutes les conditions précisées au Guide pour les utilisateurs de données.				
Demandeur principal	Date			
Premier Codemandeur (si applicable)	Date			
	Dela			
Deuxième Codemandeur (si applicable)	Date			
Troisième Codemandeur (si applicable)	Date			
Quatrième Codemandeur (si applicable)	Date			





Entente pour utilisation des données

Je, soussigné	, comprend l'importance d'assurer la
,	enant du Projet ENHJEU: Analyse contextuelle des jeux de
hasard et d'argent chez les étudiants universita	ires (l'enquête ENHJEU).
Afin de maintenir la confidentialité et la sécuri	ité des informations dont ie suis maintenant

- responsable, je m'engage à :
- 13. citer l'enquête ENHJEU dans tous les ouvrages dérivés (manuscrits, articles, publications, rapports, résumés, etc.) La mention devrait se lire comme suit : « Les données utilisées dans le cadre de ce projet de recherche proviennent de l'enquête intitulée Projet ENHJEU: Analyse contextuelle des jeux de hasard et d'argent chez les étudiants universitaires, effectuée grâce à la contribution financière du Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture et de ses partenaires. »
- 14. ne pas permettre l'accès aux données aux personnes n'ayant pas été approuvées au préalable.
- 15. protéger les données de l'enquête ENHJEU avec un mot de passe en tout temps.
- 16. ne pas les combiner à d'autres données.
- 17. ne pas décrypter les numéros d'identité ou tenter de les relier aux participants au sondage.
- 18. ne pas faire d'analyses qui dépassent le mandat du projet ayant fait l'objet de la demande.
- 19. remettre à ENHJEU toutes les données à la fin du projet ou à la date indiquée dans la demande.
- 20. soumettre des rapports périodiques à la demande de l'équipe de recherche ENHJEU.
- 21. soumettre la version finale de tout ouvrage dérivé à l'équipe d'ENHJEU pour approbation AVANT publication.
- 22. soumettre une liste des présentations, affiches, manuscrits et autres ouvrages dérivés.
- 23. fournir une copie des codes utilisés pour l'analyse.
- 24. lire la section 3 intitulée « Vie privée et confidentialité des données » de l'Énoncé de politique des trois Conseils : Éthique de la recherche avec des êtres humains (voir http://www.ger.ethique.gc.ca/policy-politique/tcps-eptc/docs/TCPS%20octobre%202005 F.pdf)

Je comprends bien mes responsabilités précisées ci-haut et je m'engage à les respecter.

Utilisateur des données	
Nom:	
Signature:	
Date:	
Enquêteuse principale du projet ENHJEU	
Nom: Dr. S. Kairouz	
Signature:	
Date:	





Formulaire de complétion du projet

Je, soussigné _	, confirme que le projet intitulé	
	basé sur les données de l'enquête ENHJEU sous ma maintenant complété. Je vous remets donc :	
supervision est	maintenant complete. Je vous remets donc .	
5. Les codes u	données utilisée dans le cadre du projet tilisés pour l'analyse le tous les ouvrages dérivés de l'analyse des données de l'enquête ENHJEU	
	es données provenant du projet ENHJEU et toutes les bases de données dérivées e façon permanente.	on
Chercheur pri	ncipal collaborateur	
Nom		
Signature		
Date		
Chercheure pri	ncipale du projet ENHJEU	
Nom Dr. S	S. Kairouz	
Signature		
Date		



Rapport De recherche PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

APPENDIX 7

CODEBOOK OF VARIABLES





Enquête sur les Habitudes de Jeu des Étudiants Universitaires 2008

Dictionnaire des variables du questionnaire

Juillet 2010







VARIABLES DU QUESTIONNAIRE

ENQUÊTE SUR LES HABITUDES DE JEU DES ÉTUDIANTS UNIVERSITAIRE

** Note 1 : Le total de chaque variable équivaut à 2139, soit le nombre de répondants qui ont participé à l'étude.

** Note 2 : L'expression N.A. signifie Ne s'applique pas.

Nom de la variable : Typesurv Nom de la question : N .A Concept : Méthode de réponse.

Question: N.A

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

N = 2139	100 %
1. Web = 1423	66.5 %
2. Papier = 716	33.5 %
Total = 2139	

Nom de la variable : uniid Nom de la question : N .A Concept : Université fréquentée.

Question: N.A

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A

N = 2139	100%
01. UdM = 473	22.1%
02. HEC = 93	4.3%
03. POLY = 87	4.1%
04. UQAM = 507	23.7%
05. ETS = 75	3.5%
06. Concordia = 904	42.3%
Total = 2139	

Nom de la variable : Langsurv Nom de la question : N.A. Concept: Langue du questionnaire Question: N.A. Univers: Tous les répondants. Notes: N.A.

N = 2139	100%
1. Anglais = 1144	53.5%
2. Français = 995	46.5%

Total = 2139

S 1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT **SECTION 1.1 Billets de loterie**

Nom de la variable : q1r Nom de la question : Q1.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie, tel que Super 7, « gratteux », Banco, tirage au sort, Kéno, etc., excluant la loterie Mise-O-Jeu?

Univers: Tous les répondants.

Notes: NA

N = 2138	100%
1. Non = 1316	61.6%
2. Oui = 822	38.4%
0.34: : 1	

9. Missing = 1Total = 2139

Nom de la variable : q2ar Nom de la question : Q2A.

Concept : Fréquence de pari ou dépenses d'argent des étudiants universitaires sur des billets de loterie de type 6/49 et Super 7 au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les billets de loterie suivants : ... Billets de loterie tels que le 6/49 et le Super 7 ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes: NA

N = 814	100%
1. Jamais = 169	20.8%
2. Moins d'une fois par mois = 531	65.2%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 95	11.7%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 12	1.5%
5. Tous les jours = 3	0.4%
8. Ne sais pas $= 4$	0.5%
7. Valid skip = 1316	

9. Missing = 9

Total = 2139

Nom de la variable : q2br Nom de la question : Q2B **Concept :** Fréquence de pari ou dépenses d'argent des étudiants universitaires sur des Prix instantanés ou cartes à gratter tels que 7 chanceux, Mots-croisés, etc. au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les billets de loterie suivants : ...Prix instantanés ou cartes à gratter tels que 7 chanceux, Mots-croisés etc.

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes: N.A

N = 811	100%
1. Jamais = 330	40.7%
2. Moins d'une fois par mois = 415	51.2%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 55	6.8%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 5	0.6%
5. Tous les jours = 2	0.2%
8. Ne sais pas $= 4$	0.5%
7. Valid skip = 1316	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

Nom de la variable : q2cr Nom de la question : Q2C.

Concept : Fréquence de pari ou dépenses d'argent des étudiants universitaires sur de la loterie quotidienne au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les billets de loterie suivants : Loterie quotidienne (Banco, Extra, Quotidienne, Encore).

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes: N.A

N = 807	100%
1. Jamais = 702	87.0%
2. Moins d'une fois par mois = 82	10.2%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 13	1.6%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	0.25%
5. Tous les jours = 2	0.25%
8. Ne sais pas $= 6$	0.7%
7. Valid skip = 1316	
9. Missing = 16	
Total = 2139	

Nom de la variable : q2dr

Nom de la question : Q2D.

Concept : Fréquence de pari ou dépenses d'argent des étudiants universitaires sur des billets de tirage au sort levée de fond au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les billets de loterie suivants : ... Billets de tirage au sort ou levée de fonds.

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes: N.A.

N = 807	100%
1. Jamais = 538	66.7%
2. Moins d'une fois par mois = 241	29.8%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 15	1.9%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 3	0.4%
8. Ne sais pas $= 10$	1.2%
7. Valid skip = 1316	
9. Missing = 16	
$Total = 2\overline{1}39$	

Nom de la variable : q2er Nom de la question : Q2E.

Concept : Fréquence de pari ou dépenses d'argent des étudiants universitaires au kéno au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les billets de loterie suivants : ... Kéno ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes: N.A.

N = 805	100%
1. Jamais = 761	94.5%
2. Moins d'une fois par mois = 25	3.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois $= 0$	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 4	0.5%
8. Ne sais pas = 15	1.9%
7. Valid skip = 1316	

9. Missing = 18

Total = 2139

Nom de la variable : q3r Nom de la question : Q3. **Concept :** Individu avec les étudiants universitaires a généralement parié ou dépensé sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes: N.A.

N = 815	100%
1. $Seul = 364$	44.7%
2. Un ou des amis = 181	22.2%
3. Des membres de ma famille = 171	21%
4. Des collègues de travail = 89	10.9%
5. Autre = 10	1.2%
7. Valid Skip = 1316	
9. Missing = 8	
Total = 2139	

Nom de la variable : q4r Nom de la question : Q4.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en pariant sur des billets de loterie ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 24 N = 805 99997. Valid Skip = 1316 99999. Missing = 18 Total = 2139

Nom de la variable : q5ar **Nom de la question :** Q5A.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des billets de loterie tels que le 6/49 et le Super 7, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé pour les billets de loterie suivants : ... Billets de loterie tels que le 6/49 et le Super 7 ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 7.92 N = 742 99997. Valid Skip = 1316 99999. Missing = 81 Total = 2139

Nom de la variable : q5br Nom de la question : Q5B.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des prix instantanés ou cartes à gratter tels que 7 chanceux, Mots-croisés, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé pour les billets de loterie suivants : ... Prix instantanés ou cartes à gratter tels que 7 chanceux, Mots-croisés etc.?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 6.10 N = 690 99997. Valid Skip = 1316 99999. Missing = 133 Total = 2139

Nom de la variable : q5cr Nom de la question : Q5c.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur de la loterie quotidienne, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé pour les billets de loterie suivants : Loterie quotidienne (Banco, Extra, Quotidienne, Encore)?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 0.63 N = 669 99997. Valid Skip = 1316 99999. Missing = 154 Total = 2139 Nom de la variable : q5dr Nom de la question : Q5D.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des billets de tirage au sort ou de levée de fond, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé pour les billets de loterie suivants : ... Billets de tirage au sort ou levée de fonds?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 2.36 N = 653 99997. Valid Skip = 1316 99999. Missing = 170 Total = 2139

Nom de la variable : q5er Nom de la question : Q5e.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée au kéno, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé pour les billets de loterie suivants : ... kéno?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 0.34 N = 673 99997. Valid Skip = 1316 99999. Missing = 150 Total = 2139

Nom de la variable : q6ar **Nom de la question :** Q6A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent sur des billets de loterie vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.) ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

N = 817	100%
1. Jamais = 745	91.2%
2. Quelques fois = 11	1.4%
3. La plupart du temps = 1	0.1%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 60	7.3%
7. Valid Skip = 1316	
9. Missing = 6	
Total = 2139	

Nom de la variable : q6br Nom de la question : Q6B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent sur des billets de loterie vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes: N.A.

N = 816	100%
1. Jamais = 752	92.2%
2. Quelques fois = 4	0.5%
3. La plupart du temps = 1	0.1%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 59	7.2%
7. Valid Skip = 1316	
9. Missing = 7	
Total = 2139	

Nom de la variable : q6cr Nom de la question : Q6C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des études causés par le pari ou la dépense d'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent sur des billets de loterie vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

N = 816	100%
1. Jamais = 750	91.9%
2. Quelques fois = 5	0.6%
3. La plupart du temps = 1	0.1%
4. Presque toujours = 1	0.1%
8. Ne s'applique pas = 59	7.3%
7. Valid Skip = 1316	
9. Missing = 7	
Total = 2139	

Nom de la variable : q6dr Nom de la question : Q6D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent sur des billets de loterie vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes: N.A.

N = 817	100%
1. Jamais = 743	90.9%
2. Quelques fois = 11	1.4%
3. La plupart du temps = 5	0.6%
4. Presque toujours = 1	0.1%
8. Ne s'applique pas = 57	7%
7. Valid Skip = 1316	
9. Missing = 6	
Total = 2139	

Nom de la variable : q6er Nom de la question : Q6E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres du travail causés par le pari ou la dépense d'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent sur des billets de loterie vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois. (q1r)

Notes: N.A.

N = 817 100%

1. Jamais = 752	92 0%
2. Quelques fois = 2	0.3%
3. La plupart du temps = 1	0.1%
4. Presque toujours = 0	7.6%
8. Ne s'applique pas = 62	

7. Valid Skip = 1316

9. Missing = 6

Total = 2139

S 1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SECTION 1.2 Courses de chiens ou de chevaux

Nom de la variable : q7r Nom de la question : Q7.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois.

Question: Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des courses de chevaux ou de chiens aux hippodromes ou hors hippodromes?

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

N = 2134	100%
1. Non = 2119	99.3%
2. Oui = 15	0.7%
9. Missing = 5	

Total = 2139

Nom de la variable : q8ar Nom de la question : Q8A.

Concept: Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux courses de chevaux ou de chiens sur Internet au cours des douze derniers mois.

Question: Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens dans les lieux ou situations suivants : ... Internet?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

N = 14	100%
1. Jamais = 13	92.9%
2. Moins d'une fois par mois $= 0$	0%
3. Entre 1 à 4 fois par mois $= 0$	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	7.1%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 0$	0%

- 7. Valid skip = 2119
- 9. Missing = 6

Nom de la variable : q8br Nom de la question : Q8B.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux courses de chevaux ou de chiens dans un hippodrome au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens dans les lieux ou situations suivants : ... Hippodrome?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

Notes: N.A.

N = 15	100%
1. Jamais = 4	26.7%
2. Moins d'une fois par mois = 11	73.3%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 0$	0%
7. Valid skip = 2119	
9. Missing = 5	
Total = 2139	

Nom de la variable : q8cr Nom de la question : Q8C.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux courses de chevaux ou de chiens dans un hippo club au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens dans les lieux ou situations suivants : ... Hippo club?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

N = 14	100%
1. Jamais = 12	85.7%
2. Moins d'une fois par mois = 1	7.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 1	7.1%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas = 0	0%

- 7. Valid skip = 2119
- 9. Missing = 6

Nom de la variable : q8dr Nom de la question : Q8D.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux courses de chevaux ou de chiens dans un casino au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens dans les lieux ou situations suivants : ... Casino?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

Notes: N.A.

N = 14	100%
1. Jamais = 8	57.1%
2. Moins d'une fois par mois = 6	42.9%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 0$	0%
7. Valid skip = 2119	
9. Missing = 6	
Total = 2139	

Nom de la variable : q8er Nom de la question : Q8E.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux courses de chevaux ou de chiens avec un preneur de paris clandestins (*Bookie*) au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens dans les lieux ou situations suivants : ... Preneur de paris clandestins (bookie)?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

N = 14	100%
1. Jamais = 12	85.7%
2. Moins d'une fois par mois = 1	7.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois $= 0$	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 1$	7.1%

- 7. Valid skip = 2119
- 9. Missing = 6

Nom de la variable : q8fr Nom de la question : Q8F.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux courses de chevaux ou de chiens dans un lieu ou une situation autre au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens dans les lieux ou situations suivants : ... Autre?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

Notes: N.A.

N = 14	100%
1. Jamais = 13	92.9%
2. Moins d'une fois par mois = 0	0%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 1$	7.1%
7. Valid skip = 2119	
9. Missing = 6	
Total = 2139	

Nom de la variable : q9r Nom de la question : Q9.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement parié ou dépensé aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 15	100%
1. $Seul = 0$	0%
2. Un ou des amis = 7	46.7%
3. Des membres de ma famille = 6	40%
4. Des collègues de travail = 1	6.7%
5. Autre = 1	6.7%
7. Valid Skip = 2119	
9. Missing = 5	

Nom de la variable : q10r Nom de la question : Q10.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en pariant aux courses de chevaux ou de chiens ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 38.53 N = 15 99997. Valid Skip = 2119 99999. Missing = 5 Total = 2139

Nom de la variable : q11r Nom de la question : Q11.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée aux courses de chevaux ou de chiens par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé sur les courses de chevaux ou de chiens ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 53.36 N = 11 100% 99997. Valid Skip = 2119 99999. Missing = 9 Total = 2139

Nom de la variable : q12ar Nom de la question : Q12A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.) ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

N = 15	100%
1. Jamais = 13	86.7%
2. Quelques fois = 0	0%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 2	13.3%
7. Valid Skip = 2119	
9. Missing = 5	
Total = 2139	

Nom de la variable : q12br Nom de la question : Q12B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

Notes: N.A.

N = 15	100%
1. Jamais = 13	86.7%
2. Quelques fois = 0	0%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 2	13.3%
7. Valid Skip = 2119	
9. Missing = 5	
Total = 2139	

Nom de la variable : q12cr Nom de la question : Q12C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des études causés par le pari ou la dépense d'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

N = 15	100%
1. Jamais = 12	80%
2. Quelques fois = 0	0%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 1	6.7%
8. Ne s'applique pas = 2	13.3%
7. Valid Skip = 2119	
9. Missing = 5	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q12dr Nom de la question : Q12D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

Notes: N.A.

N = 15	100%
1. Jamais = 11	73.3%
2. Quelques fois = 1	6.7%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 1	6.7%
8. Ne s'applique pas = 2	13.3%
7. Valid Skip = 2119	
9. Missing = 5	
Total = 2139	

Nom de la variable : q12er Nom de la question : Q12E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres du travail causés par le pari ou la dépense d'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou de dépenser de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois. (q7r)

N = 15	100%
1. Jamais = 12	80%
2. Quelques fois = 1	6.7%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 2	13.3%
7. Valid Skip = 2119	
9. Missing = 5	
Total = 2139	

S_1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SECTION 1.3 Bingo

Nom de la variable : q13r Nom de la question : Q13.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires au Bingo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo ?

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

N = 2134	100%
1. Non = 2044	95.8%
2. Oui = 90	4.2%
9. Missing = 5	

Total = 2139

Nom de la variable : q14ar Nom de la question : Q14A.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo sur Internet au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo dans les lieux suivants : ... Internet?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

N = 85	100%
1. Jamais = 82	96.5%
2. Moins d'une fois par mois = 1	1.2%

3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	2.3%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas = 0	0%
7. Valid skip = 2044	
9. Missing = 10	
Total = 2139	

Nom de la variable : q14br Nom de la question : Q14B.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo dans les lieux suivants : ... Résidence privée?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

Notes: N.A.

N = 85	100%
1. Jamais = 70	82.3%
2. Moins d'une fois par mois = 12	14.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 1	1.2%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	1.2%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 1$	1.2%
7. Valid skip = 2044	
9. Missing = 10	
Total = 2139	

Nom de la variable : q14cr Nom de la question : Q14C.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo sur le campus au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo dans les lieux suivants : ... Sur le campus?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

N = 84	100%
1. Jamais = 81	96.4%
2. Moins d'une fois par mois = 2	2.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	1.2%

5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 0$	0%
7. Valid skip = 2044	
9. Missing = 11	
Total = 2139	

Nom de la variable : q14dr Nom de la question : Q14D.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo au travail au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo dans les lieux suivants : ... Travail?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

Notes: N.A.

N = 85	100%
1. Jamais = 79	92.9%
2. Moins d'une fois par mois = 4	4.7%
3. Entre 1 à 4 fois par mois $= 0$	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	1.2%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 1$	1.2%
7. Valid skip = 2044	
9. Missing = 10	
Total = 2139	

Nom de la variable : q14er Nom de la question : Q14E.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo dans une salle de bingo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo dans les lieux suivants : ... Salle de bingo?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

N = 88	100%
1. Jamais = 22	25%
2. Moins d'une fois par mois $= 60$	68.2%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 4	4.6%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	1.1%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 1$	1.1%

- 7. Valid skip = 2044
- 9. Missing = 7

Nom de la variable : q14fr Nom de la question : Q14F.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo dans un sous-sol d'église au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo dans les lieux suivants : ... Sous-sol d'église?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

Notes: N.A.

N = 85	100%
1. Jamais = 80	94.1%
2. Moins d'une fois par mois = 5	5.9%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas = 0	0%
7. Valid skip = 2044	
9. Missing = 10	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q14gr Nom de la question : Q14G.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo dans un autre endroit au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo dans les lieux suivants : ... Autre?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

Notes: N.A.

N = 86	100%
1. Jamais = 72	83.7%
2. Moins d'une fois par mois = 10	11.6%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 2	2.3%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 2$	2.3%
7. Valid skip = 2044	

9. Missing = 9

Nom de la variable : q15r Nom de la question : Q15.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement parié ou dépensé au bingo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent au bingo.

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

Notes: N.A.

N = 90	100%
1. Seul = 6	6.7%
2. Un ou des amis = 50	55.6%
3. Des membres de ma famille = 29	32.2%
4. Des collègues de travail = 5	5.6%
5. Autre = 0	0%
7. Valid Skip = 2044	
9. Missing = 5	
Total = 2139	

Nom de la variable : q16r Nom de la question : Q16.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant au bingo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en pariant au bingo ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

100%

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 24.78 N = 89 99997. Valid Skip = 2044 99999. Missing = 6 Total = 2139

Nom de la variable : q17r Nom de la question : Q17.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée au bingo par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé au BINGO ? (indiquez le montant en \$)

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 18.71 N = 73 99997. Valid Skip = 2044 99999. Missing = 22 Total = 2139

Nom de la variable : q18ar Nom de la question : Q18A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent au bingo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Bingo vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

Notes: N.A.

N = 90	100%
1. Jamais = 81	90%
2. Quelques fois = 1	1.1%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 1	1.1%
8. Ne s'applique pas = 7	7.8%
7. Valid Skip = 2044	
9. Missing = 5	
Total = 2139	

Nom de la variable : q18br Nom de la question : Q18B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent au bingo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Bingo vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s? **Univers :** Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

N = 90	100%
1. Jamais = 83	92.2%
2. Quelques fois = 1	1.1%
3. La plupart du temps = 1	1.1%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 5	5.6%
7. Valid Skip = 2044	
9. Missing = 5	
Total = 2139	

Nom de la variable : q18cr Nom de la question : Q18C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent au bingo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Bingo vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

Notes: N.A.

N = 90	100%
1. Jamais = 83	92.2%
2. Quelques fois = 1	1.1%
3. La plupart du temps = 1	1.1%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 5	5.6%
7. Valid Skip = 2044	
9. Missing = 5	
Total = 2139	

Nom de la variable : q18dr Nom de la question : Q18D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent au bingo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Bingo vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

N = 90	100%
1. Jamais = 82	91.1%
2. Quelques fois = 3	3.3%

3. La plupart du temps $= 0$	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 5	5.6%
7. Valid Skip = 2044	
9. Missing = 5	

Nom de la variable : q18er Nom de la question : Q18E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau du travail causés par le pari ou la dépense d'argent au bingo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Bingo vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent au bingo au cours des douze derniers mois. (q13r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 90	100%
1. Jamais = 83	92.2%
2. Quelques fois = 2	2.2%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 5	5.6%
7. Valid Skip = 2044	
9. Missing = 5	
$Total = 2\overline{139}$	

S_1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SECTION 1.4 Appareils de loterie vidéo/Machines à sous

Nom de la variable : q19r Nom de la question : Q19.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires au aux appareils de loterie vidéo ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous ?

Univers: Tous les répondants.

N = 2133	100%
1. Non = 1766	82.8%
2. Oui = 367	17.2%

Nom de la variable : q20ar Nom de la question : Q20A.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo ou machines à sous sur Internet au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous dans les lieux suivants : ... Internet?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

N = 355	100%
1. Jamais = 344	96.9%
2. Moins d'une fois par mois = 5	1.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 3	0.8%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.3%
5. Tous les jours = 1	0.3%
8. Ne sais pas $= 1$	0.3%
7. Valid skip = 1766	
9. Missing = 18	
Total = 2139	

Nom de la variable : q20br Nom de la question : Q20B.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous dans un casino au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous dans les lieux suivants : ... Casino?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

N = 360	100%
1. Jamais = 71	19.7%
2. Moins d'une fois par mois = 269	74.7%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 10	2.8%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.3%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 9$	2.5%
7 Valid alvin = 1766	

7. Valid skip = 1766

Nom de la variable : q20cr Nom de la question : Q20C.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous dans un salon de jeu au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous dans les lieux suivants : ... Salon de jeu (LudoPlex)?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

N = 354	100%
1. Jamais = 344	97.2%
2. Moins d'une fois par mois = 5	1.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois $= 0$	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 5$	1.4%
7. Valid skip = 1766	
9. Missing = 19	
Total = 2139	

Nom de la variable : q20dr Nom de la question : Q20D.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous dans un bar/pub/taverne/resto-bar au cours des douze derniers mois?

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous dans les lieux suivants : ... Bar/pub/taverne/resto-bar?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

N = 357	100%
1. Jamais = 229	64.1%
2. Moins d'une fois par mois = 104	29.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 18	5%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.3%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 5$	1.4%

- 7. Valid skip = 1766
- 9. Missing = 16

Nom de la variable : q20er Nom de la question : Q20E.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous dans un autre endroit que ceux précédemment mentionnés au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous dans les lieux suivants : ... Autre ?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

N = 346	100%
1. Jamais = 323	93.3%
2. Moins d'une fois par mois = 10	2.9%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 1	0.3%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 1	0.3%
8. Ne sais pas = 11	3.2%
7. Valid skip = 1766	
9. Missing = 27	
Total = 2139	

Nom de la variable : q21r Nom de la question : Q21.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement parié ou dépensé aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous ?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

N = 363	100%
1. Seul = 25	6.9%
2. Un ou des amis = 247	68%
3. Des membres de ma famille = 82	22.6%
4. Des collègues de travail = 4	1.1%
5. Autre = 5	1.4%
7 V 1:101: 17()	

7. Valid Skip = 1766

Nom de la variable : q22r Nom de la question : Q22.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en pariant aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous ?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 47.54 N = 358 99997. Valid Skip = 1766 99999. Missing = 15 Total = 2139

100%

Nom de la variable : q23r Nom de la question : Q23.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 40.24 N = 292 99997. Valid Skip = 1766 99999. Missing = 81 Total = 2139

Nom de la variable : q24ar Nom de la question : Q24A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous vous a causé des problèmes au niveau de : Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)? **Univers :** Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

N = 363	100%
1. Jamais = 325	89.5%
2. Quelques fois = 9	2.5%
3. La plupart du temps = 1	0.3%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 28	7.7%
7. Valid Skip = 1766	
9. Missing = 10	
Total = 2139	

Nom de la variable : q24br Nom de la question : Q24B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

N = 363	100%
1. Jamais = 332	91.5%
2. Quelques fois = 4	1.1%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 27	7.4%
7. Valid Skip = 1766	
9. Missing = 10	
Total = 2139	

Nom de la variable : q24cr Nom de la question : Q24C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

N = 363	100%
1. Jamais = 331	91.2%
2. Quelques fois = 5	1.4%
3. La plupart du temps = 2	0.5%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 25	6.9%
7. Valid Skip = 1766	
9. Missing = 10	
Total = 2139	

Nom de la variable : q24dr Nom de la question : Q24D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent au aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances?

Univers : Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 363	100%
1. Jamais = 324	89.3%
2. Quelques fois = 10	2.8%
3. La plupart du temps = 2	0.6%
4. Presque toujours = 4	1.1%
8. Ne s'applique pas = 23	6.3%
7. Valid Skip = 1766	
9. Missing = 10	

Nom de la variable : q24er Nom de la question : Q24E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau du travail causés par le pari ou la dépense d'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail?

Univers: Tous les répondants ayant avoir parié ou dépensé de l'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois. (q19r)

Notes: N.A.

N = 363	100%
1. Jamais = 334	92%
2. Quelques fois = 1	0.3%
3. La plupart du temps = 1	0.3%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 27	7.4%
7. Valid Skip = 1766	
9. Missing = 10	
Total = 2139	

S_1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SECTION 1.5 Poker sur table

Nom de la variable : q25r Nom de la question : Q25.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent au poker sur table ?

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2127	100%
1. Non = 1759	82.7%
2. Poker à l'argent et en tournoi = 77	3.6%
3. Poker en tournoi = 45	2.1%
4. Poker à l'argent = 246	11.6%
9. Missing = 12	
$Total = 2\overline{1}39$	

Nom de la variable : q26ar Nom de la question : Q26A.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au Poker sur table sur Internet au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au Poker sur table dans les lieux suivants : ... Internet?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

N = 357	100%
1. Jamais = 283	79.3%
2. Moins d'une fois par mois = 35	9.8%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 18	5.0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 13	3.6%
5. Tous les jours = 6	1.7%
8. Ne sais pas $= 2$	0.6%
7. Valid skip = 1759	
9. Missing = 23	
Total = 2139	

Nom de la variable : q26br Nom de la question : Q26B.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au Poker sur table dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au Poker sur table dans les lieux suivants : ... Résidence privée?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 367	100%
1. Jamais = 26	7.1%
2. Moins d'une fois par mois = 262	71.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 71	19.4%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 6	1.6%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 2$	0.5%
7. Valid skip = 1759	
9. $Missing = 13$	

Nom de la variable : q26cr Nom de la question : Q26C.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au Poker sur table sur le campus au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au Poker sur table dans les lieux suivants : ... Sur le campus?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

N = 357	100%
1. Jamais = 328	91.9%
2. Moins d'une fois par mois = 18	5%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 7	2%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.3%
5. Tous les jours = 1	0.3%
8. Ne sais pas $= 2$	0.6%
7. Valid skip = 1759	
9. Missing = 23	
Total = 2139	

Nom de la variable : q26dr Nom de la question : Q26D.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au Poker sur table au travail au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au Poker sur table dans les lieux suivants : ... Travail?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 356	100%
1. Jamais = 337	94.7%
2. Moins d'une fois par mois = 12	3.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 2	0.6%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	0.6%
5. Tous les jours = 1	0.3%
8. Ne sais pas $= 2$	0.6%
7. Valid skip = 1759	
9. Missing = 24	

Nom de la variable : q26er Nom de la question : Q26E.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au Poker sur table dans un casino au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au Poker sur table dans les lieux suivants : ... Casino?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

N = 356	100%
1. Jamais = 302	84.8%
2. Moins d'une fois par mois = 43	12.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 7	2%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	0.6%
5. Tous les jours = 1	0.3%
8. Ne sais pas $= 1$	0.3%
7. Valid skip = 1759	
9. Missing = 24	
Total = 2139	

Nom de la variable : q26fr Nom de la question : Q26f.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au Poker sur table dans un Bar/ Pub / Taverne / Resto-Bar au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au Poker sur table dans les lieux suivants : ... Bar/ Pub / Taverne / Resto-Bar?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

N = 356	100%
1. Jamais = 316	88.8%
2. Moins d'une fois par mois = 30	8.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 5	1.4%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.3%
5. Tous les jours = 1	0.3%
8. Ne sais pas $= 3$	0.8%
7. Valid skip = 1759	
9. Missing = 24	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q26gr Nom de la question : Q26g.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au Poker sur table dans un autre endroit au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au Poker sur table dans les lieux suivants : ... Autre?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

N = 345	100%
1. Jamais = 310	89.9%
2. Moins d'une fois par mois = 18	5.2%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 5	1.4%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.3%
5. Tous les jours = 1	0.3%
8. Ne sais pas $= 10$	2.9%
7. Valid skip = 1759	
9. Missing = 35	
Total = 2139	

Nom de la variable : q27r Nom de la question : Q27.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement parié ou dépensé au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent au poker sur table.

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

N = 368	100%
1. Seul = 16	4.3%
2. Un ou des amis = 320	87%
3. Des membres de ma famille = 21	5.7%
4. Des collègues de travail = 8	2.2%
5. Autre = 3	0.8%
7. Valid Skip = 1759	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

Nom de la variable : q28r Nom de la question : Q28.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en pariant au Poker sur table ?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 203.58 N = 356 99997. Valid Skip = 1759 Nom de la variable : q29r Nom de la question : Q29.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée au poker sur table par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé au Poker sur table?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 110.67 N = 327 99997. Valid Skip = 1759 99999. Missing = 53 Total = 2139

100%

Nom de la variable : q30ar Nom de la question : Q30A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au Poker vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

N = 368	100%
1. Jamais = 332	90.2%
2. Quelques fois = 15	4.1%
3. La plupart du temps = 4	1.1%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 17	4.6%
7. Valid Skip = 1759	
0.35	

9. Missing = 12 Total = 2139

Nom de la variable : q30br Nom de la question : Q30B. **Concept :** Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au poker sur table vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

N = 368	100%
1. Jamais = 335	91%
2. Quelques fois = 21	5.7%
3. La plupart du temps = 1	0.3%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 11	3%
7. Valid Skip = 1759	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

Nom de la variable : q30cr Nom de la question : Q30C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au poker au table vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

N = 367	100%
1. Jamais = 327	89.1%
2. Quelques fois = 20	5.4%
3. La plupart du temps = 3	0.8%
4. Presque toujours = 1	0.3%
8. Ne s'applique pas = 16	4.4%
7. Valid Skip = 1759	
9. Missing = 13	
Total = 2139	

Nom de la variable : q30dr Nom de la question : Q30D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au poker sur table vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

N = 368	100%
1. Jamais = 326	88.6%
2. Quelques fois = 19	5.2%
3. La plupart du temps = 5	1.4%
4. Presque toujours = 5	1.4%
8. Ne s'applique pas = 13	3.5%
7. Valid Skip = 1759	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

Nom de la variable : q30er Nom de la question : Q30E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau du travail causés par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent au poker sur table vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois. (q25r)

Notes: N.A.

N = 368	100%
1. Jamais = 340	92.4%
2. Quelques fois = 3	0.8%
3. La plupart du temps = 3	0.8%
4. Presque toujours = 1	0.3%
8. Ne s'applique pas = 21	5.7%
7. Valid Skip = 1759	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

S_1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SECTION 1.6 Jeux de table

Nom de la variable : q31r Nom de la question : Q31.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, tels que la Roulette ou le Blackjack, excluant le poker?

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

N = 2128	100%
1. Non = 2005	94.2%
2. Oui = 123	5.8%
9. Missing = 11	
Total = 2139	

Nom de la variable : q32ar Nom de la question : Q32A.

Concept: Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à la roulette au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les jeux de table suivants, excluant le poker? ... Roulette?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

N = 121	100%
1. Jamais = 63	52.1%
2. Moins d'une fois par mois = 53	43.8%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 2	1.65%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 2	1.65%
8. Ne sais pas $= 1$	0.8%
7 Valid skip = 2005	

7. Valid skip = 2005

9. Missing = 13

Total = 2139

Nom de la variable : q32br Nom de la question : Q32B.

Concept: Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au blackjack au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les jeux de table suivants, excluant le poker : ... Blackjack?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

N = 119	100%
1. Jamais = 28	23.5%

2. Moins d'une fois par mois = 80	67.2%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 7	5.9%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	1.7%
5. Tous les jours = 1	0.8%
8. Ne sais pas $= 1$	0.8%
7. Valid skip = 2005	
9. Missing = 15	
Total = 2139	

Nom de la variable : q32cr Nom de la question : Q32C.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à un autre jeu de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les jeux de table suivants, excluant le poker ? ... Autre?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

N = 116	100%
1. Jamais = 75	64.66%
2. Moins d'une fois par mois = 29	25%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 3	2.6%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 1	0.9%
8. Ne sais pas $= 8$	6.9%
7. Valid skip = 2005	
9. Missing = 18	

Nom de la variable : q33ar Nom de la question : Q33A.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de table sur Internet au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux de table dans les lieux suivants : ... Internet?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 121	100%
1. Jamais = 116	95.9%
2. Moins d'une fois par mois = 3	2.5%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%

4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 2	1.7%
8. Ne sais pas $= 0$	0%
7. Valid skip = 2005	
9. Missing = 13	
Total = 2139	

Nom de la variable : q33br Nom de la question : Q33B.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de table dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux de table dans les lieux suivants : ... Résidence privée?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

N = 121	100%
1. Jamais = 104	85.9%
2. Moins d'une fois par mois = 14	11.6%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 2	1.7%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.8%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas = 0	0%
7. Valid skip = 2005	
9. Missing = 13	
Total = 2139	

Nom de la variable : q33cr Nom de la question : Q33C.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de table sur le campus au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux de table dans les lieux suivants : ... Sur le campus?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

N = 121	100%
1. Jamais = 116	95.9%
2. Moins d'une fois par mois = 4	3.3%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 1	0.8%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours $= 0$	0%

8. Ne sais pas = 0 7. Valid skip = 2005

9. Missing = 13 Total = 2139

Nom de la variable : q33dr Nom de la question : Q33D.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de table au travail au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux de table dans les lieux suivants : ... Travail?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

N = 120	100%
1. Jamais = 117	97.5%
2. Moins d'une fois par mois = 3	2.5%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 0$	0%
7. Valid skip = 2005	
9. Missing = 14	
Total = 2139	

Nom de la variable : q33er **Nom de la question :** Q33E.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de table dans un casino au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux de table dans les lieux suivants : ... Casino?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

N = 123	100%
1. Jamais = 22	17.9%
2. Moins d'une fois par mois = 94	76.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 5	4.1%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.8%
5. Tous les jours = 1	0.8%
8. Ne sais pas $= 0$	0%
7. W-1: 41-:- = 2005	

7. Valid skip = 2005

Nom de la variable : q33fr Nom de la question : Q33F.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de table dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux de table dans les lieux suivants : ... Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

N = 121	100%
1. Jamais = 115	95%
2. Moins d'une fois par mois = 5	4.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 1$	0.8%
7. Valid skip = 2005	
9. Missing = 13	
Total = 2139	

Nom de la variable : q33gr Nom de la question : Q33G.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de table dans un autre endroit au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux de table dans les lieux suivants : ... Autre?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

N = 118	100%
1. Jamais = 109	92.4%
2. Moins d'une fois par mois = 4	3.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.8%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 4$	3.4%
7. Valid skip = 2005	
9. Missing = 16	

Total = 2139

Nom de la variable : q34r Nom de la question : Q34.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement parié ou dépensé sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent à des jeux de table?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes R: Indiquez le montrant en \$.

N = 123	100%
1. Seul = 7	5.7%
2. Un ou des amis = 101	82.1%
3. Des membres de ma famille = 14	11.4%
4. Des collègues de travail = 1	0.8%
5. Autre = 0	0%
7. Valid Skip = 2005	
9. Missing = 11	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q35r Nom de la question : Q35.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en pariant à des jeux de table ?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes R: Indiquez le montant en \$

Moyenne = 111.17 N = 121 100% 99997. Valid Skip = 2005 99999. Missing = 13 Total = 2139

Nom de la variable : q36r Nom de la question : Q36.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des jeux de table par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé à des jeux de table?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 65.48 N = 106 99997. Valid Skip = 2005 99999. Missing = 28 Total = 2139

Nom de la variable : q37ar Nom de la question : Q37A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux de table vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

N = 122	100%
1. Jamais = 102	83.6%
2. Quelques fois = 8	6.6%
3. La plupart du temps = 1	0.8%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 11	9%
7. Valid Skip = 2005	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

Nom de la variable : q37br **Nom de la question :** Q37B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux de table vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

N = 122	100%
1. Jamais = 107	87.7%
2. Quelques fois = 6	4.9%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 9	7.4%
7. Valid Skip = 2005	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

Nom de la variable : q37cr Nom de la question : Q37C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux de table vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 122	100%
1. Jamais = 102	83.6%
2. Quelques fois = 9	7.4%
3. La plupart du temps = 1	0.8%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 10	8.2%
7. Valid Skip = 2005	
9. Missing = 12	

Nom de la variable : q37dr Nom de la question : Q37D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux de table vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

N = 122	100%
1. Jamais = 99	81.1%
2. Quelques fois = 9	7.4%
3. La plupart du temps = 3	2.5%

4. Presque toujours = 2	1.6%
8. Ne s'applique pas = 9	7.4%
7. Valid $Skip = 2005$	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

Nom de la variable : q37er Nom de la question : Q37E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau du travail causés par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux de table vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de table, excluant le poker, au cours des douze derniers mois. (q31r)

Notes: N.A.

N = 122	100%
1. Jamais = 107	87.7%
2. Quelques fois = 2	1.6%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 1	0.8%
8. Ne s'applique pas = 12	9.8%
7. Valid Skip = 2005	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

S_1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SECTION 1.7 Sport/Évènement sportifs

Nom de la variable : q38r Nom de la question : Q38.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives (Sport Select, Pro-Ligne, Mise-au-jeu, Total), les paris ou les manifestations sportives?

Univers : Tous les répondants.

Notes: N.A.

N = 2128	100%
1. Non = 2013	94.6%
2. Oui = 115	5.4%
0.35: : 44	

9. Missing = 11

Nom de la variable : q39ar Nom de la question : Q39A.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires sur de la loterie sportive au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les sports ou événements sportifs suivants : ... Loterie sportive (ex : Mise-au-jeu)?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes: N.A.

N = 113	100%
1. Jamais = 57	50.4%
2. Moins d'une fois par mois = 35	31%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 15	13.3%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 4	3.5%
5. Tous les jours = 1	0.9%
8. Ne sais pas $= 1$	0.9%
7. Valid skip = 2013	
9. Missing = 13	
$Total = 2\overline{1}39$	

Nom de la variable : q39br Nom de la question : Q39B.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires sur des cagnottes sportives au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les sports ou événements sportifs suivants : ... Cagnottes sportives (pool)?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes: N.A.

N = 112	100%
1. Jamais = 46	41.1%
2. Moins d'une fois par mois = 57	50.9%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 5	4.5%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	1.8%
5. Tous les jours = 2	1.8%
8. Ne sais pas = 0	0%
7. Valid skip = 2013	

9. Missing = 14

Nom de la variable : q39cr Nom de la question : Q39C.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires sur des évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les sports ou événements sportifs suivants : ... Évènements sportifs (autres que les loteries sportives ou les cagnottes sportives) ?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes: N.A.

N = 108	100%
1. Jamais = 83	76.85%
2. Moins d'une fois par mois = 12	11.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 8	7.4%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 3	2.8%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 2$	1.85%
7. Valid skip = 2013	
9. Missing = 18	
Total = 2139	

Nom de la variable : q39dr Nom de la question : O39D.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires avec un preneur de paris clandestins au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les sports ou événements sportifs suivants : ... Avec un preneur de paris clandestins (bookie)?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

N = 109	100%
1. Jamais = 100	91.7%
2. Moins d'une fois par mois = 3	2.8%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 1	0.9%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 3	2.8%
5. Tous les jours = 1	0.9%
8. Ne sais pas $= 1$	0.9%

7. Valid skip = 2013 9. Missing = 17 Total = 2139

Nom de la variable : q40r Nom de la question : Q40.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement parié ou dépensé de l'argent sur des sports ou évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent sur des sports ou évènements sportifs?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes R: Indiquez le montrant en \$.

N = 115	100%
1. Seul = 26	22.6%
2. Un ou des amis $= 74$	64.3%
3. Des membres de ma famille = 3	2.6%
4. Des collègues de travail = 10	8.7%
5. Autre = 2	1.7%
7. Valid Skip = 2013	
9. Missing = 11	
Total = 2139	

Nom de la variable : q41r Nom de la question : Q41.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant à sports ou évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en pariant à sports ou évènements sportifs?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 171.07 N = 111 99997. Valid Skip = 2013 99999. Missing = 15 Total = 2139 Nom de la variable : q42ar Nom de la question : Q42.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur de la loterie sportive par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé sur les sports ou évènements sportifs suivants ? ... La loterie sportive (ex : Mise-au-jeu)

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 12.93 N = 95 99997. Valid Skip = 2013 99999. Missing = 31 Total = 2139

Nom de la variable : q42br Nom de la question : Q42B.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des cagnottes sportives par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé sur les sports ou évènements sportifs suivants ? ... Cagnottes sportives (pool)

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 17.04 N = 102 99997. Valid Skip = 2013 99999. Missing = 24 Total = 2139

Nom de la variable : q42cr Nom de la question : Q42C.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des évènements sportifs par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé sur les sports ou évènements sportifs suivants ? ... Évènements sportifs (autres que les loteries sportives ou les cagnottes sportives)

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 9.13 N = 91 99997. Valid Skip = 2013 99999. Missing = 35 Total = 2139

Nom de la variable : q42dr Nom de la question : Q42D.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée avec un preneur de paris clandestins par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé sur les sports ou évènements sportifs suivants ? ... Avec un preneur de paris clandestins (bookie)

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

100%

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 128.55 N = 97 99997. Valid Skip = 2013 99999. Missing = 29 Total = 2139

Nom de la variable : q43ar Nom de la question : Q43A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs suivants au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des sports ou évènements sportifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

N = 115	100%
1. Jamais = 105	91.3%
2. Quelques fois = 3	2.6%
3. La plupart du temps = 3	2.6%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 4	3.5%
7. Valid $Skip = 2013$	
9. Missing = 11	
Total = 2139	

Nom de la variable : q43br Nom de la question : Q43B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs suivants au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des sports ou évènements sportifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 115	100%
1. Jamais = 105	91.3%
2. Quelques fois = 5	4.3%
3. La plupart du temps = 1	0.9%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 4	3.5%
7. Valid Skip = 2013	
9 Missing = 11	

Nom de la variable : q43cr Nom de la question : Q43C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs suivants au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des sports ou évènements sportifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études?

Univers : Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes: N.A.

N = 115	100%
1. Jamais = 104	90.4%
2. Quelques fois = 6	5.2%
3. La plupart du temps = 1	0.9%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 4	3.5%
7. Valid Skip = 2013	
9. Missing = 11	
Total = 2139	

Nom de la variable : q43dr Nom de la question : Q43D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs suivants au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des sports ou évènements sportifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 115	100%
1. Jamais = 105	91.3%
2. Quelques fois = 3	2.6%
3. La plupart du temps = 4	3.5%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 4	2.6%
7. Valid Skip = 2013	
9. Missing = 11	

Nom de la variable : q43er Nom de la question : Q43E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau du travail causés par le pari ou la dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs suivants au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des sports ou évènements sportifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail?

Univers: Tous les répondants qui indiquent avoir parié ou dépensé de l'argent dans les sports tels que les loteries sportives, les paris ou les manifestations sportives au cours des douze derniers mois. (q38r)

Notes: N.A.

N = 115	100%
1. Jamais = 108	93.9%
2. Quelques fois = 2	1.7%
3. La plupart du temps $= 0$	0%
4. Presque toujours = 1	0.9%
8. Ne s'applique pas = 4	3.5%
7. Valid Skip = 2013	
9. Missing = 11	
Total = 2139	

S_1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SECTION 1.8 Jeux de cartes / Jeux de société

Nom de la variable : q44r Nom de la question : Q44.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société; excluant le poker et le blackjack; au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack?

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 2128	100%
1. Non = 2059	96.8%
2. Oui = 69	3.2%
9. Missing = 11	

Nom de la variable : q45ar Nom de la question : Q45A.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack, sur Internet au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de cartes / jeux de société dans les lieux suivants, excluant le poker et le blackjack : ... Internet?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes :** N.A.

N = 66	100%
1. Jamais = 62	93.9%
2. Moins d'une fois par mois = 1	1.5%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 2	3%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 1	1.5%
8. Ne sais pas $= 0$	0%
7. Valid skip = 2059	
9. Missing = 14	
Total = 2139	

Nom de la variable : q45br Nom de la question : Q45B.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack, dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de cartes / jeux de société dans les lieux suivants, excluant le poker et le blackjack : ... Résidence privée?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes :** N.A.

N = 68	100%
1. Jamais = 9	13.2%
2. Moins d'une fois par mois = 49	72.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 10	14.7%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 0$	0%
7. Valid skip = 2059	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

Nom de la variable : q45cr Nom de la question : Q45C.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack, sur le campus au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker, dans les lieux suivants, excluant le poker et le blackjack : ... Sur le campus ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes:** N A

N = 66	100%
1. Jamais = 60	90.9%
2. Moins d'une fois par mois = 1	1.5%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 3	4.5%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	3%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas = 0	0%
7. Valid skip = 2059	
9. Missing = 14	
Total = 2139	

Nom de la variable : q45dr Nom de la question : Q45D.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au travail au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker, dans les lieux suivants, excluant le poker et le blackjack : ... Travail?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes :** N.A.

N = 66	100%
1. Jamais = 61	92.4%
2. Moins d'une fois par mois = 3	4.5%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 1	1.5%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	1.5%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas = 0	0%
7. Valid skip = 2059	
9. Missing = 14	
Total = 2139	

Nom de la variable : q45er Nom de la question : Q45E.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack, dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar au cours des douze derniers mois

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker, dans les lieux suivants, excluant le poker et le blackjack : ... Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes :** N.A.

N = 66	100%
1. Jamais = 60	90.9%
2. Moins d'une fois par mois = 5	7.6%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 1	1.5%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas = 0	0%
7. Valid skip = 2059	
9. Missing = 14	
Total = 2139	

Nom de la variable : q45fr **Nom de la question :** Q45F.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack, dans un endroit autre au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de cartes / jeux de société dans les lieux suivants, excluant le poker et le blackjack : ... Autre?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes:** N.A.

N = 67	100%
1. Jamais = 59	88.1%
2. Moins d'une fois par mois = 2	3%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 5	7.5%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 1$	1.5%
7. Valid skip = 2059	
9. Missing = 13	
Total = 2139	

Nom de la variable : q46r Nom de la question : Q46. **Concept :** Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement parié ou dépensé à des jeux de cartes / jeux de société au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de cartes/ jeux de société ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes R:** Indiquez le montrant en \$.

N = 67	100%
1. $Seul = 0$	0%
2. Un ou des amis = 48	71.6%
3. Des membres de ma famille = 19	28.4%
4. Des collègues de travail = 0	0%
5. Autre = 0	0%
7. Valid Skip = 2060	
9. Missing = 12	
Total = 2139	

Nom de la variable : q47r Nom de la question : Q47.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant à des jeux de cartes / jeux de société au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en pariant à des jeux de cartes/ jeux de société ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes R:** (Indiquez le montant en \$)

```
Moyenne = 9.81

N = 68

99997. Valid Skip = 2059

99999. Missing = 12

Total = 2139
```

Nom de la variable : q48r Nom de la question : Q48.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée à des jeux de cartes / jeux de société par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé à des jeux de cartes/ jeux de société ? (indiquez le montant en \$)

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes R:** (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 20.07 N = 58 99997. Valid Skip = 2059 99999. Missing = 22 Total = 2139

Nom de la variable : q49ar Nom de la question : Q49A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux de cartes / jeux de société au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à jouer jeux de cartes/ jeux de société vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes:** N.A.

N = 69	100%
1. Jamais = 62	89.9%
2. Quelques fois = 1	1.4%
3. La plupart du temps = 1	1.4%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 5	7.2%
7. Valid Skip = 2059	
9. Missing = 11	
Total = 2139	

Nom de la variable : q49br Nom de la question : Q49B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux de cartes / jeux de société au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à jouer jeux de cartes/ jeux de société vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes :** N.A.

N = 68	100%
1. Jamais = 63	92.6%
2. Quelques fois = 2	2.9%

3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 3	4.4%
7. Valid $Skip = 2059$	
9. Missing = 12	

Nom de la variable : q49cr Nom de la question : O49C.

Total = 2139

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux de cartes / jeux de société au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à jouer jeux de cartes/ jeux de société vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes :** N.A.

N = 69	100%
1. Jamais = 62	89.9%
2. Quelques fois = 2	2.9%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 5	7.2%
7. Valid Skip = 2059	
9. Missing = 11	
Total = 2139	

Nom de la variable : q49dr Nom de la question : Q49D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux de cartes / jeux de société au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à jouer jeux de cartes/ jeux de société vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes :** N.A.

N = 69	100%
1. Jamais = 62	89.9%
2. Quelques fois = 2	2.9%

3. La plupart du temps = 1	1.4%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 4	5.8%
7. Valid Skip = 2059	
9. Missing = 11	

Nom de la variable : q49er Nom de la question : Q49E.

Total = 2139

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau du travail causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux de cartes / jeux de société au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à jouer jeux de cartes/ jeux de société vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de cartes/ jeux de société, excluant le poker et le blackjack, au cours des douze derniers mois. (q44r) **Notes :** N.A.

N = 69	100%
1. Jamais = 62	89.9%
2. Quelques fois = 0	0%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 1	1.4%
8. Ne s'applique pas = 6	8.7%
7. Valid Skip = 2059	
9. Missing = 11	
Total = 2139	

S_1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SECTION 1.9 Jeux d'habilité

Nom de la variable : q50r Nom de la question : Q50.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habilité tels que le billard, les quilles, les dars, etc. ?

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

N = 2124 1. Non = 1929 90.8% 9. Missing = 15 Total = 2139

Nom de la variable : q51ar Nom de la question : Q51A.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux d'habileté sur Internet au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habilité tels que le billard, les quilles, les dars, etc. dans les lieux suivants : ... Internet ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes: N.A.

N = 182	100%
1. Jamais = 177	97.3%
2. Moins d'une fois par mois = 2	1.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 2	1.1%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 1	0.5%
8. Ne sais pas = 0	0%
7. Valid skip = 1929	
9. Missing = 28	
Total = 2139	

Nom de la variable : q51br Nom de la question : Q51B.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux d'habileté dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habilité tels que le billard, les quilles, les dars, etc. dans les lieux suivants : ... Résidence privée?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes: N.A.

N = 183	100%
1. Jamais = 148	80.9%
2. Moins d'une fois par mois = 27	14.8%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 3	1.6%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	1.1%
5. Tous les jours = 1	0.5%
8. Ne sais pas $= 2$	1.1%
7. Walid alvin = 1000	

7. Valid skip = 1929

Nom de la variable : q51cr Nom de la question : Q51C.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux d'habileté sur le campus au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habilité tels que le billard, les quilles, les dars, etc. dans les lieux suivants : ... Sur le campus ? **Univers :** Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes: N.A.

N = 181	100%
1. Jamais = 162	89.5%
2. Moins d'une fois par mois = 12	6.6%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 5	2.8%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	1.1%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas = 0	0%
7. Valid skip = 1929	
9. Missing = 29	
Total = 2139	

Nom de la variable : q51dr Nom de la question : Q51D.

Concept : Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux d'habileté au travail au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habilité tels que le billard, les quilles, les dars, etc. dans les lieux suivants : ... Travail?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes: N.A.

N = 179	100%
1. Jamais = 177	98.9%
2. Moins d'une fois par mois = 1	0.6%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 1	0.6%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 0$	0%
7. Valid skip = 1929	
0.36	

9. Missing = 31

Total = 2139

Nom de la variable : q51er Nom de la question : Q51E.

Concept: Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux d'habileté dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habilité tels que le billard, les quilles, les dars, etc. dans les lieux suivants : ... Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes: N.A.

N = 192	100%
1. Jamais = 27	14.1%
2. Moins d'une fois par mois = 137	71.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 25	13%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.5%
5. Tous les jours = 1	0.5%
8. Ne sais pas $= 1$	0.5%
7. Valid skip = 1929	
0.35	

9. Missing = 18

Total = 2139

Nom de la variable : q51fr Nom de la question : Q51F.

Concept: Fréquence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux d'habileté à un autre endroit au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habilité tels que le billard, les quilles, les dars, etc. dans les lieux suivants : ... Autre ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes: N.A.

N = 171	100%
1. Jamais = 143	83.6%
2. Moins d'une fois par mois = 19	11.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 2	1.2%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.6%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 6$	3.5%
7 Valid skip = 1929	

7. vana skip -

9. Missing = 39

Total = 2139

Nom de la variable : q52r Nom de la question : Q52.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires a généralement parié ou dépensé à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes R: Indiquez le montrant en \$.

N = 195	100%
1. Seul = 2	1%
2. Un ou des amis = 183	93.8%
3. Des membres de ma famille = 6	3.1%
4. Des collègues de travail = 3	1.5%
5. Autre = 1	0.5%
7. Valid Skip = 1929	
9. Missing = 15	
Total = 2139	

Nom de la variable : q53r Nom de la question : Q53.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en pariant à des jeux d'habilité ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 72.54 N = 188 99997. Valid Skip = 1929 99999. Missing = 22 Total = 2139

Nom de la variable : q54r Nom de la question : Q54.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée à des jeux d'habileté par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé à des jeux d'habilité ? (indiquez le montant en \$)

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 19.38 N = 171 99997. Valid Skip = 1929 99999. Missing = 39 Total = 2139

Nom de la variable : q55ar Nom de la question : Q55A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux d'habilité vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 195	100%
1. Jamais = 176	90.3%
2. Quelques fois = 2	1%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 17	8.7%
7. Valid Skip = 1929	
9. Missing = 15	

Nom de la variable : q55br Nom de la question : Q55B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux d'habilité vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

N = 195	100%
1. Jamais = 180	92.3%
2. Quelques fois = 5	2.6%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 1	0.5%
8. Ne s'applique pas = 9	4.6%
7. Valid Skip = 1929	
9. Missing = 15	
Total = 2139	

Nom de la variable : q55cr Nom de la question : Q55C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux d'habilité vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 195	100%
1. Jamais = 173	88.7%
2. Quelques fois = 8	4.1%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 14	7.2%
7. Valid Skip = 1929	
9. Missing = 15	

Nom de la variable : q55dr Nom de la question : Q55D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux d'habilité vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

N = 194	100%
1. Jamais = 172	88.7%
2. Quelques fois = 5	2.6%
3. La plupart du temps = 3	1.5%

4. Presque toujours = 1	0.5%
8. Ne s'applique pas = 13	6.7%
7. Valid Skip = 1929	
9. Missing = 16	
Total = 2139	

Nom de la variable : q55er Nom de la question : Q55E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent à des jeux d'habilité vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois. (q50r)

Notes: N.A.

N = 195	100%
1. Jamais = 178	91.3%
2. Quelques fois = 0	0%
3. La plupart du temps = 1	0.5%
4. Presque toujours = 1	0.5%
8. Ne s'applique pas = 15	7.7%
7. Valid Skip = 1929	
9. Missing = 15	
Total = 2139	

S_1 JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SECTION 1.10 INVESTISSEMENTS SPÉCULATIFS

Nom de la variable : q56r Nom de la question : Q56.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs tels que des titres cotés en Bourse, des options ou des actions?

Univers: Tous les répondants.

N = 2121	100%
1. Jamais = 2023	95.4%
2. Moins d'une fois par mois = 50	2.4%

3. Entre 1 à 4 fois par mois = 27	1.3%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 8	0.4%
5. Tous les jours = 4	0.2%
8. Ne sais pas $= 9$	0.4%
9. Missing = 18	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q57r Nom de la question : Q57.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement parié ou dépensé en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois. (q56r)

Notes R: Indiquez le montrant en \$.

N = 94	100%
1. Seul = 56	59.6%
2. Un ou des amis $= 6$	6.4%
3. Des membres de ma famille = 22	23.3%
4. Des collègues de travail = 4	4.3%
5. Autre = 6	6.4%
7. Valid Skip = 2023	
9. Missing = 22	
Total = 2139	

Nom de la variable : q58r Nom de la question : Q58.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en faisant des investissements spéculatifs?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois. (q56r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 1175.20 N = 91 100% 99997. Valid Skip = 2023 99999. Missing = 25 Total = 2139 Nom de la variable : q59r Nom de la question : Q59.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée en faisant des investissements spéculatifs par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé sur des investissements spéculatifs ? (indiquez le montant en \$) **Univers :** Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois. (q56r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 2274.11 N = 85 99997. Valid Skip = 2023 99999. Missing = 31 Total = 2139

Nom de la variable : q60ar Nom de la question : Q60A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des investissements spéculatifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois. (q56r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 95	100%
1. Jamais = 77	81.1%
2. Quelques fois = 11	11.6%
3. La plupart du temps = 1	1.1%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 6	6.3%
7. Valid Skip = 2023	
9. Missing = 21	

Nom de la variable : q60br **Nom de la question :** Q60B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des investissements spéculatifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos relations avec vos ami(e)s?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois. (q56r)

Notes: N.A.

N = 95	100%
1. Jamais = 83	87.4%
2. Quelques fois = 6	6.3%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 0	0%
8. Ne s'applique pas = 6	6.3%
7. Valid Skip = 2023	
9. Missing = 21	
Total = 2139	

Nom de la variable : q60cr Nom de la question : Q60C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des investissements spéculatifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos études?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois. (q56r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 95	100%
1. Jamais = 77	81.1%
2. Quelques fois = 10	10.5%
3. La plupart du temps = 1	1.1%
4. Presque toujours = 2	2.1%
8. Ne s'applique pas = 5	5.3%
7. Valid Skip = 2023	
9. Missing = 21	

Nom de la variable : q60dr Nom de la question : Q60D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des investissements spéculatifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Vos finances?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois. (q56r)

Notes: N.A.

N = 95	100%
1. Jamais = 57	60.0%
2. Quelques fois = 28	29.5%
3. La plupart du temps = 3	3.2%
4. Presque toujours = 2	2.1%
8. Ne s'applique pas = 5	5.3%
7. Valid Skip = 2023	
9. Missing = 21	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q60er Nom de la question : Q60E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau du travail causés par le pari ou la dépense d'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de parier ou dépenser de l'argent sur des investissements spéculatifs vous a causé des problèmes au niveau de : ... Votre travail?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois. (q56r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 95	100%
1. Jamais = 78	82.1%
2. Quelques fois = 6	6.3%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 1	1.1%
8. Ne s'applique pas = 10	10.5%
7. Valid Skip = 2023	
9. $Missing = 21$	

Nom de la variable : q61ar Nom de la question : Q61A.

Concept : Âge du premier pari ou première dépense d'argent par les étudiants universitaires à des jeux de hasard et d'argent.

Question : À quel âge avez-vous parié ou dépensé plus de 10\$ à des jeux de hasard et d'argent?

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Si vous n'avez jamais dépensé plus de 10\$, inscrivez 0 dans la case.

Moyenne = 17.90 N = 1033 99. Missing = 1106 Total = 2139

Nom de la variable : q61br Nom de la question : Q61B.

Concept : Moyenne hebdomadaire d'argent dont disposent les étudiants universitaires pour leurs dépenses personnelles.

Question : Généralement, combien d'argent en moyenne disposez-vous par semaine pour vos dépenses personnelles ? (Veuillez inclure toutes les sources de revenu, soit d'emploi, d'allocation de bourse, etc.)

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

Moyenne = 142.60 N = 1985 99999. Missing = 154 Total = 2139

Nom de la variable : q62ar Nom de la question : Q62A.

Concept : Fréquence de paris ou dépenses d'argent sur des billets de loterie par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Billets de loterie ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes: N.A.

N = 1193	100%
1. Jamais = 726	60.9%
2. Moins d'une fois par mois = 314	26.3%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 137	11.5%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 11	0.9%
5. Tous les jours = 2	0.2%
8. Ne sais pas $= 3$	0.3%

- 7. Valid skip = 873
- 9. Missing = 73

Total = 2139

Nom de la variable : q62br Nom de la question : Q62B.

Concept : Fréquence de paris ou dépenses d'argent sur des courses de chiens ou de chevaux par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Courses de chiens ou de chevaux ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois

Notes: N.A.

N = 1187	100%
1. Jamais = 1172	98.7%
2. Moins d'une fois par mois = 10	0.8%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 0	0%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.1%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 4$	0.3%
7. Valid skip = 873	
9. Missing = 79	
$Total = 2\overline{1}39$	

Nom de la variable : q62cr Nom de la question : Q62C.

Concept : Fréquence de paris ou dépenses d'argent au bingo par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Bingo ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes: N.A.

N = 1189	100%
1. Jamais = 1139	95.8%
2. Moins d'une fois par mois = 39	3.3%

3. Entre 1 à 4 fois par mois = 8	0.7%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 3$	0.3%
7. Valid skip = 873	
9. Missing = 77	
Total = 2139	

Nom de la variable : q62dr Nom de la question : Q62D.

Concept : Fréquence de paris ou dépenses d'argent sur des appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes: N.A.

N = 1188	100%
1. Jamais = 1050	88.4%
2. Moins d'une fois par mois = 114	9.6%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 15	1.3%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 3	0.3%
5. Tous les jours = 0	0%
8. Ne sais pas $= 6$	0.5%
7. Valid skip = 873	
9. Missing = 78	
Total = 2139	

Nom de la variable : q62er Nom de la question : Q62E.

Concept : Fréquence de paris ou dépenses d'argent au poker sur table par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Poker sur table ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes: N.A.

N = 1191	100%
1. Jamais = 982	82.5%
2. Moins d'une fois par mois = 119	10%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 64	5.4%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 21	1.8%
5. Tous les jours = 2	0.2%
8. Ne sais pas $= 3$	0.3%
7. Valid skip = 873	
9. Missing = 75	
Total = 2139	

Nom de la variable : q62fr Nom de la question : Q62F.

Concept : Fréquence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de table par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Jeux de table ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes: NA

N = 1187	100%
1. Jamais = 1129	95.1%
2. Moins d'une fois par mois = 41	3.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 9	0.8%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 3	0.3%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 5$	0.4%
7. Valid skip = 873	
9. Missing = 79	
Total = 2139	

Nom de la variable : q62gr Nom de la question : Q62G.

Concept : Fréquence de paris ou dépenses d'argent en des paris sur des sports/évènements sportifs par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Paris sur des sports / évènements sportifs

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes: N.A.

N = 1191	100%
1. Jamais = 1102	92.5%
2. Moins d'une fois par mois = 61	5.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 18	1.5%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 8	0.7%
5. Tous les jours = 1	0.1%
8. Ne sais pas $= 1$	0.1%
7. Valid skip = 873	
9. Missing = 75	
Total = 2139	

Nom de la variable : q62hr Nom de la question : Q62h.

Concept : Fréquence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de cartes/ jeux de société par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Jeux de cartes / jeux de société ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 1188	100%
1. Jamais = 1126	94.8%
2. Moins d'une fois par mois = 47	4.0%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 11	0.9%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 1	0.1%
5. Tous les jours $= 0$	0%
8. Ne sais pas $= 3$	0.3%
7. Valid skip = 873	
9. Missing = 78	

Nom de la variable : q62ir Nom de la question : Q62I. **Concept :** Fréquence de paris ou dépenses d'argent à des jeux d'habileté par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Jeux d'habilité ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes: N.A.

N = 1191	100%
1. Jamais = 1091	91.6%
2. Moins d'une fois par mois = 75	6.3%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 19	1.6%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 3	0.3%
5. Tous les jours = 1	0.1%
8. Ne sais pas $= 2$	0.2%
7. Valid skip = 873	
9. Missing = 75	
Total = 2139	

Nom de la variable : q62jr Nom de la question : Q62j.

Concept : Fréquence de paris ou dépenses d'argent sur des investissements spéculatifs par les étudiants universitaires au cours des 30 derniers jours.

Question : Au cours des 30 derniers jours, à quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur chacune des activités de jeu suivantes : ... Investissements spéculatifs ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 1190	100%
1. Jamais = 1101	92.5%
2. Moins d'une fois par mois = 52	4.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 24	2%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 4	0.3%
5. Tous les jours = 2	0.2%
8. Ne sais pas $= 7$	0.6%
7. Valid skip = 873	
9. Missing = 76	

Nom de la variable : q63r Nom de la question : Q63.

Concept : Trois dernières occasions de jeux de hasard et d'argent rapportées par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes V: Les répondants peuvent rapporter jusqu'à trois occasions de jeu.

N = 1167	100%
1. Une occasion = 474	40.6%
2. Deux occasions = 227	19.5%
3. Trois occasions = 466	39.9%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 99	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63a_1r Nom de la question : Q63a.

Concept: Type d'activité de jeu rapporté lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question: Lors de cette occasion, à quel type d'activité avez-vous parié ou dépensé de l'argent? Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

N = 1153	100%
1. Billets de loterie = 506	43.9%
2. Course de chiens et de chevaux = 2	0.2%
3. Bingo = 24	2.1%
4. Appareils de loterie = 141	12.2%
5. Poker sur table = 214	18.6%
6. Jeux de table = 44	3.8%
7. Paris sur des sports/ évènements sportifs = 55	4.8%
8. Jeux de cartes / jeux de société = 41	3.6%
9. Jeux d'habilité = 86	7.5%
10. Investissements = 40	3.5%
97. Valid Skip = 873	

Nom de la variable : q63b1_1r Nom de la question : Q63b1

Concept : Lieu ou situation lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, dans lequel de ces lieux ou situations avez-vous principalement parié ou dépensé de l'argent?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 1148	100%
1. Résidence privée = 425	37%
2. Sur le campus = 15	1.3%
3. Salon de Jeu (LudoPlex) = 2	0.2%
4. Hippodrome = 2	0.2%
5. Hippo Club = 0	0%
6. Preneurs de paris = 1	0.1%
7. Salle de Bingo = 16	1.4%
8. Sous-sol d'église = 1	0.1%
9. Casino = 161	14%
10. Bar / Pub / Taverne / Resto-Bar = 125	10.9%
11. Travail = 86	7.5%
12. Autre = 314	27.4%
97. Valid Skip = 873	
99. Missing = 118	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63b2_1r Nom de la question : Q63b1

Concept : Jeu sur Internet lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question: Dans ce lieu, était-ce sur Internet?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes:

N = 1146 100%

1. $Non = 944$	82.4%
2. Oui = 55	4.8%
3. Ne s'applique pas $= 147$	12.8%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 120	

Nom de la variable : q63c_1r Nom de la question : Q63c

Total = 2139

Concept : Période de la semaine lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question: Cette occasion a-t-elle au cours de la...

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 1138	100%
1. Semaine = 472	41.5%
2. Fin de semaine (incluant vendredi) = 666	58.5%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 128	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63d1_1r Nom de la question : O63d1

Concept : Temps passé à jouer lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires

Question: Lors de cette occasion, combien d'heures avez-vous passées à jouer à des jeux de hasard et d'argent? ... Nombre d'heures(s)

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Inscrire le nombre d'heures et/ou minutes.

```
Moyenne = 1.41
N = 946
97. Valid Skip = 873
99. Missing = 320
Total = 2139
```

Nom de la variable : q63d2_1r Nom de la question : Q63d2

Concept : Temps passé à jouer lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question: Lors de cette occasion, combien d'heures avez-vous passées à jouer à des jeux de hasard et d'argent? ... Nombre de minute(s)

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois

Notes R: Inscrire le nombre d'heures et/ou minutes.

Moyenne = 13.83 N = 1016 99997. Valid Skip = 873 99999. Missing = 250 Total = 2139

Nom de la variable : q63e_1r Nom de la question : Q63e

Concept : Argent dépensé lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires. **Question :** Lors de cette occasion, quel montant d'argent avez-vous parié ou dépensé au jeu?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Inscrire le montant en \$.

Moyenne = 103.46 N = 1093 99997. Valid Skip = 873 99999. Missing = 173 Total = 2139

Nom de la variable : q63f1_1r Nom de la question : Q63f1

Concept : Nombre de bières consommées lors de la dernière occasion de jeu.

Question : Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avezvous consommées ? (Inclure les *coolers* dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux) ... Nombre de bouteille(s)/ verre(s) de bière :

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux

de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes:

Moyenne = 0.94 N = 1099 97. Valid Skip = 873 99. Missing = 167 Total = 2139

Nom de la variable : q63f2_1r Nom de la question : Q63f2

Concept : Nombre de verres de vin consommés lors de la dernière occasion de jeu.

Question : Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avezvous consommées ? (Inclure les *coolers* dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux) ... Nombre de verre(s) de vin ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes:

Moyenne = 0.16 N = 1042 97. Valid Skip = 873 99. Missing = 224 Total = 2139

Nom de la variable : q63f3_1r Nom de la question : Q63f3

Concept : Nombre de verres de spiritueux lors de la dernière occasion de jeu.

Question : Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avezvous consommées ? (Inclure les *coolers* dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux) ... Nombre de verre(s) de spiritueux :

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes:

Moyenne = 0.21N = 1046 100%

```
97. Valid Skip = 873
99. Missing = 220
Total = 2139
```

Nom de la variable : q63g_1r Nom de la question : Q63g

Concept : Raison pour avoir parié ou dépense de l'argent lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, quelle était la raison principale pour laquelle vous avez parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 1141	100%
1. Pour être sociable = 86	7.5%
2. Pour vous détendre = 13	1.1%
3. Pour occuper le temps / ennui = 47	4.1%
4. Par plaisir de compétition = 41	3.6%
5. Pour développer ou pratiquer des habiletés = 15	1.3%
6. Pour faire comme les autres = 7	0.6%
7. Pour tenter sa chance = 302	26.5%
8. Pour oublier vos soucis = 3	0.3%
9. Pour vous sentir euphorique = 2	0.2%
10. Pour récupérer de l'argent perdu = 2	0.2%
11. Pour le plaisir/ avoir du fun = 460	40.3%
12. Pour gagner de l'argent = 121	10.6%
13. Autre = 42	3.7%
97. Valid Skip = 873	
99. Missing = 125	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63h_1r Nom de la question : Q63h

Concept : Consommation de la marijuana, du cannabis ou de haschich lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question: Lors de cette occasion, avez-vous consommé de la marijuana, du cannabis ou du haschich?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux

de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes:

N = 1145	100%
1. Non = 1084	94.7%
2. Oui = 61	5.3%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 121	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63i_1r Nom de la question : Q63i

Concept: Consommation de drogue lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, avez-vous consommé des drogues telles que cocaïne, crack, speed, ectasy, hallucinogènes ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes:

N = 1145	100%
1. Non = 1140	99.6%
2. Oui = 5	0.4%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 121	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63j_1r Nom de la question : Q63j

Concept : Manquer un cours lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, avez-vous manqué un cours parce que vous étiez en train de jouer à des jeux de hasard et d'argent?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes:

N = 1150 100%

1. Non = 1142	99.3%
2. Oui = 8	0.7%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 116	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63k_1r Nom de la question : Q63k

Concept : Nombre de partenaires de jeu lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, en vous excluant, combien de personnes étaient avec vous la plupart du temps?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 1141	100%
1. Aucune personne = 283	24.8%
2. 1 personne = 220	19.3%
3. 2 à 3 personnes = 257	22.5%
4. 4 à 9 personnes = 323	28.3%
5. 10 personnes ou plus = 58	5.1%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 125	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63l_1r Nom de la question : Q63l

Concept : Type de relation avec les personnes présentes lors de la dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Quel type de relation aviez-vous avec la plupart des personnes précédentes ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

N = 860	100%
1. Amis = 584	67.9%
2. Famille = 167	19.4%

3. Connaissances = 51	5.9%
4. Autre = 58	6.7%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 406	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63a_2r Nom de la question : Q63a2.

Concept : Type d'activité de jeu rapporté lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, à quel type d'activité avez-vous parié ou dépensé de l'argent? **Univers :** Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 671	100%
1. Billets de loterie = 275	41%
2. Course de chiens et de chevaux = 6	0.9%
3. Bingo = 28	4.2%
4. Appareils de loterie = 76	11.3%
5. Poker sur table = 155	23.1%
6. Jeux de table = 27	4%
7. Paris sur des sports/ évènements sportifs = 32	4.8%
8. Jeux de cartes / jeux de société = 17	2.5%
9. Jeux d'habilité = 38	5.7%
10. Investissements = 17	2.5%
97. Valid Skip = 1346	
99. Missing = 122	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63b1_2r Nom de la question : Q63b12

Concept : Lieu ou situation lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires. **Question :** Lors de cette occasion, dans lequel de ces lieux ou situations avez-vous principalement parié ou dépensé de l'argent?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

N = 664	100%
1. Résidence privée = 262	39.5%
2. Sur le campus = 13	2%
3. Salon de Jeu (LudoPlex) = 1	0.2%
4. Hippodrome = 3	0.5%

5. Hippo Club = 0	0%
6. Preneurs de paris = 2	0.3%
7. Salle de Bingo = 16	2.4%
8. Sous-sol d'église = 2	0.3%
9. Casino = 84	12.7%
10. Bar / Pub / Taverne / Resto-Bar = 66	9.9%
11. Travail = 54	8.1%
12. Autre = 161	24.2%
97. Valid Skip = 1346	
99. Missing = 129	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63b2_2r Nom de la question : Q63b12

Concept : Jeu sur Internet lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Dans ce lieu, était-ce sur Internet?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

Total = 2139

Total = 2139

N = 653	100%
1. Non = 548	83.9%
2. Oui = 31	4.7%
3. Ne s'applique pas = 74	11.3%
7. Valid Skip = 1346	
9. Missing = 140	

Nom de la variable : q63c_2r Nom de la question : Q63c2

Concept: Période de la semaine lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Ouestion : Cette occasion a-t-elle au cours de la...

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

N = 652	100%
1. Semaine = 265	40.6%
2. Fin de semaine (incluant vendredi) = 387	59.4%
7. Valid Skip = 1346	
9. Missing = 141	

Nom de la variable : q63d1_2r Nom de la question : Q63d12

Concept : Temps passé à jouer lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien d'heures avez-vous passées à jouer à des jeux de hasard et d'argent? ... Nombre d'heures(s)

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Inscrire le nombre d'heures et/ou minutes.

Moyenne = 1.38 N = 572 97. Valid Skip = 1346 99. Missing = 221 Total = 2139

Nom de la variable : q63d2_2r Nom de la question : Q63d22

Concept : Temps passé à jouer lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien d'heures avez-vous passées à jouer à des jeux de hasard et d'argent? ... Nombre de minute(s)

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Inscrire le nombre d'heures et/ou minutes.

Moyenne = 13.88 N = 573 99997. Valid Skip = 1346 99999. Missing = 220 Total = 2139

Nom de la variable : q63e_2r Nom de la question : Q63e2

Concept : Argent dépensé lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires. **Question :** Lors de cette occasion, quel montant d'argent avez-vous parié ou dépensé au jeu? **Univers :** Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Inscrire le montant en \$.

Moyenne = 69.42 N = 637 99997. Valid Skip = 1346

100%

Nom de la variable : q63f1_2r Nom de la question : Q63f12

Concept : Nombre de bières consommées lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avezvous consommées ? (Inclure les *coolers* dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux) ... Nombre de bouteille(s)/ verre(s) de bière :

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

Moyenne = 0.87 N = 639 97. Valid Skip = 1346 99. Missing = 154 Total = 2139

100%

Nom de la variable : q63f2_2r Nom de la question : Q63f2

Concept : Nombre de verres de vin consommés lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avezvous consommées ? (Inclure les *coolers* dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux) ... Nombre de verre(s) de vin ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

Moyenne = 0.15 N = 613 97. Valid Skip = 1346 99. Missing = 180 Total = 2139

100%

Nom de la variable : q63f3_2r Nom de la question : Q63f3

Concept : Nombre de verres de spiritueux consommés lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avezvous consommées ? (Inclure les *coolers* dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux) ... Nombre de verre(s) de spiritueux :

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

Moyenne = 0.19 N = 617 97. Valid Skip = 1346 99. Missing = 176 Total = 2139

Nom de la variable : q63g_2r Nom de la question : Q63g

Concept : Raison pour avoir parié ou dépense de l'argent lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, quelle était la raison principale pour laquelle vous avez parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 659	100%
1. Pour être sociable = 56	8.5%
2. Pour vous détendre = 9	1.4%
3. Pour occuper le temps / ennui = 28	4.2%
4. Par plaisir de compétition = 21	3.2%
5. Pour développer ou pratiquer des habiletés = 5	0.8%
6. Pour faire comme les autres = 7	1.1%
7. Pour tenter sa chance = 157	23.8%
8. Pour oublier vos soucis = 1	0.2%
9. Pour vous sentir euphorique = 4	0.6%
10. Pour récupérer de l'argent perdu = 1	0.2%
11. Pour le plaisir/ avoir du fun = 270	41.0%
12. Pour gagner de l'argent = 83	12.6%
13. Autre = 17	2.6%
97. Valid Skip = 1346	
99. Missing = 134	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63h_2r Nom de la question : Q63h **Concept :** Consommation de la marijuana, du cannabis ou de haschich lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, avez-vous consommé de la marijuana, du cannabis ou du haschich ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

N = 658	100%
1. Non = 626	95.1%
2. Oui = 32	4.9%
7. Valid Skip = 1346	
9. Missing = 135	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63i_2r Nom de la question : Q63i

Concept : Consommation de drogue lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, avez-vous consommé des drogues telles que cocaïne, crack, speed, ectasy, hallucinogènes ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

N = 657	100%
1. Non = 651	99.1%
2. Oui = 6	0.9%
7. Valid Skip = 1346	
9. Missing = 136	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63j_2r Nom de la question : Q63j

Concept: Manquer un cours lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, avez-vous manqué un cours parce que vous étiez en train de jouer à des jeux de hasard et d'argent?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

N = 658	100%
1. Non = 655	99.5%
2. Oui = 3	0.5%

7. Valid Skip = 1346

9. Missing = 135

Total = 2139

Nom de la variable : q63k 2r **Nom de la question :** Q63k

Concept : Nombre de partenaires de jeu lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, en vous excluant, combien de personnes étaient avec vous la plupart du temps?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 655	100%
1. Aucune personne = 159	24.3%
2. 1 personne = 134	20.5%
$3.2 \stackrel{\circ}{a} 3 \text{ personnes} = 136$	20.8%
4. 4 à 9 personnes = 178	27.2%
5. 10 personnes ou plus = 48	7.3%
7. Valid Skip = 1346	
0 M 120	

9. Missing = 138

Total = 2139

Nom de la variable : q631 2r Nom de la question : Q631

Concept: Type de relation avec les personnes présentes lors de l'avant dernière occasion de jeu des étudiants universitaires.

Question : Quel type de relation aviez-vous avec la plupart des personnes précédentes ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins deux fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 494	100%
1. $Amis = 317$	64.2%
2. Famille = 107	21.7%
3. Connaissances = 26	5.3%
4. Autre = 44	8.9%
7. Valid Skip = 1346	
9 Missing = 299	

9. Missing = 299

Total = 2139

Nom de la variable : q63a 3r

Nom de la question : Q63a3.

Concept : Type d'activité de jeu rapporté lors de la 3e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, à quel type d'activité avez-vous parié ou dépensé de l'argent? **Univers :** Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 419)%
1. Billets de loterie = 179 42.7	7%
2. Course de chiens et de chevaux = 2 0.5	5%
3. Bingo = 12 2.9	9%
4. Appareils de loterie = 42)%
5. Poker sur table = 96 22.9	9%
6. Jeux de table = 17	1%
7. Paris sur des sports/ évènements sportifs = 16 3.8	3%
8. Jeux de cartes / jeux de société = 12 2.9	9%
9. Jeux d'habilité = 30	2%
10. Investissements = 13	1%
97. Valid Skip = 1572	
99. Missing = 148	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63b1_3r Nom de la question : Q63b13

Concept : Lieu ou situation lors de la troisième occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, dans lequel de ces lieux ou situations avez-vous principalement parié ou dépensé de l'argent?

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

N = 411	100%
1. Résidence privée = 158	38.4%
2. Sur le campus = 11	2.7%
3. Salon de Jeu (LudoPlex) = 1	0.2%
4. Hippodrome = 0	0%
5. Hippo Club = 0	0%
6. Preneurs de paris = 0	0%
7. Salle de Bingo = 9	2.2%
8. Sous-sol d'église = 2	0.5%
9. Casino = 45	10.9%
10. Bar / Pub / Taverne / Resto-Bar = 47	11.4%
11. Travail = 26	6.3%

12. Autre = 112 97. Valid Skip = 1572 99. Missing = 156 Total = 2139

27.3%

Nom de la variable : q63b2_3r Nom de la question : Q63b13

Concept: Jeu sur Internet lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Dans ce lieu, était-ce sur Internet?

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

Total = 2139

N = 408	100%
1. Non = 331	81.1%
2. Oui = 20	4.9%
3. Ne s'applique pas = 57	14%
7. Valid Skip = 1572	
9. Missing = 159	

Nom de la variable : q63c_3r Nom de la question : Q63c

Concept : Période de la semaine lors de la 3e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Cette occasion a-t-elle au cours de la...

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 406	100%
1. Semaine = 172	42.4%
2. Fin de semaine (incluant vendredi) = 234	57.6%
7. Valid Skip = 1572	

9. Missing = 161 Total = 2139

Nom de la variable : q63d1_3r Nom de la question : Q63d13

Concept : Temps passé à jouer lors de la 3e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien d'heures avez-vous passées à jouer à des jeux de hasard et d'argent? ... Nombre d'heures(s)

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Inscrire le nombre d'heures et/ou minutes.

Moyenne = 1.27 N = 353 97. Valid Skip = 1572 99. Missing = 214 Total = 2139

Nom de la variable : q63d2_3r Nom de la question : Q63d23

Concept : Temps passé à jouer lors de la 3e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien d'heures avez-vous passées à jouer à des jeux de hasard et d'argent? ... Nombre de minute(s)

Univers: Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Inscrire le nombre d'heures et/ou minutes.

Moyenne = 14.86 N = 369 99997. Valid Skip = 1572 99999. Missing = 198 Total = 2139

Nom de la variable : q63e_3r Nom de la question : Q63e

Concept: Argent dépensé lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, quel montant d'argent avez-vous parié ou dépensé au jeu? **Univers :** Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Inscrire le montant en \$.

Moyenne = 112.70 N = 394 99997. Valid Skip = 1572 99999. Missing = 173 Total = 2139 Nom de la variable : q63f1_3r Nom de la question : Q63f1

Concept : Nombre de bières consommées lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avezvous consommées ? (Inclure les *coolers* dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux) ... Nombre de bouteille(s)/ verre(s) de bière :

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

Moyenne = 0.93 N = 399 97. Valid Skip = 1572 99. Missing = 168 Total = 2139

Nom de la variable : q63f2_3r Nom de la question : Q63f2

Concept : Nombre de verres de vin consommés lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avezvous consommées ? (Inclure les *coolers* dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux) ... Nombre de verre(s) de vin ?

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

Moyenne = 0.15 N = 383 97. Valid Skip = 1572 99. Missing = 184 Total = 2139

Nom de la variable : q63f3_3r Nom de la question : Q63f3

Concept : Nombre de verres de spiritueux consommés lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, combien de boissons alcooliques, indiquées ci-contre, avezvous consommées ? (Inclure les *coolers* dans les catégories appropriées de bière, vin ou spiritueux) ... Nombre de verre(s) de spiritueux :

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

```
Moyenne = 0.27
N = 387
97. Valid Skip = 1572
99. Missing = 180
Total = 2139
```

Nom de la variable : q63g_3r Nom de la question : Q63g

Concept : Raison pour avoir parié ou dépense de l'argent lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

100%

Question : Lors de cette occasion, quelle était la raison principale pour laquelle vous avez parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent ?

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 413	100%
1. Pour être sociable = 25	6.1%
2. Pour vous détendre = 6	1.5%
3. Pour occuper le temps / ennui = 23	5.6%
4. Par plaisir de compétition = 15	3.6%
5. Pour développer ou pratiquer des habiletés = 8	1.9%
6. Pour faire comme les autres = 3	0.7%
7. Pour tenter sa chance = 98	23.7%
8. Pour oublier vos soucis = 1	0.2%
9. Pour vous sentir euphorique = 1	0.2%
10. Pour récupérer de l'argent perdu = 0	0%
11. Pour le plaisir/ avoir du fun = 152	36.8%
12. Pour gagner de l'argent = 64	15.5%
13. Autre = 17	4.1%
97. Valid Skip = 1572	
99. Missing = 154	
Total = 2139	

Nom de la variable : q63h_3r Nom de la question : Q63h

Concept : Consommation de la marijuana, du cannabis ou de haschich lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, avez-vous consommé de la marijuana, du cannabis ou du haschich ?

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

N = 414	100%
1. $Non = 389$	94%
2. Oui = 25	6%
7. Valid Skip = 1572	
9. Missing = 153	

Nom de la variable : q63i_3r Nom de la question : Q63i

Concept : Consommation de drogue lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, avez-vous consommé des drogues telles que cocaïne, crack, speed, ectasy, hallucinogènes ?

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

Total = 2139

Total = 2139

N = 413	100%
1. Non = 408	98.8%
2. Oui = 5	1.2%
7. Valid Skip = 1572	
9. Missing = 154	

Nom de la variable : q63j_3r Nom de la question : Q63j

Concept : Manquer un cours lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, avez-vous manqué un cours parce que vous étiez en train de jouer à des jeux de hasard et d'argent?

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

N = 415	100%
1. Non = 412	99.3%
2. $Oui = 3$	0.7%
7. Valid Skip = 1572	

9. Missing = 152

Total = 2139

Nom de la variable : q63k 3r

Nom de la question : Q63k

Concept : Nombre de partenaires de jeu lors de la 3^e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Lors de cette occasion, en vous excluant, combien de personnes étaient avec vous la plupart du temps?

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 409	100%
1. Aucune personne = 124	30.3%
2. 1 personne = 79	19.3%
$3. 2 \stackrel{\circ}{a} 3 \text{ personnes} = 83$	20.3%
4. 4 à 9 personnes = 100	24.4%
5. 10 personnes ou plus = 23	5.6%
7. Valid Skip = 1572	
9. Missing = 158	

Total = 2139

Nom de la variable : q63l_3r Nom de la question : Q63l

Concept : Type de relation avec les personnes présentes lors de la 3e occasion de jeu la plus récente des étudiants universitaires.

Question : Quel type de relation aviez-vous avec la plupart des personnes précédentes ?

Univers : Tous les répondants avant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent au moins trois fois au cours des douze derniers mois. (q63r)

Notes:

N = 287	100%
1. Amis = 182	63.4%
2. Famille = 62	21.6%
3. Connaissances = 17	5.9%
4. Autre = 26	9.1%
7. Valid Skip = 1572	

Nom de la variable : q64ar Nom de la question : Q64A

9. Missing = 280Total = 2139

Concept : Implication dans le jeu / comportements problématiques (dépenses).

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous parié plus que ce que vous pouviez réellement vous permettre de perdre ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de

loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1087	92.7%
2. Quelques fois = 53	4.5%
3. La plupart du temps = 17	1.5%
4. Presque toujours = 15	1.3%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 94	
Total = 2139	

Nom de la variable : q64br Nom de la question : Q64B

Concept : Implication dans le jeu / comportements problématiques (dépenses, recherche d'excitation.)

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous eu besoin de jouer de plus gros montants d'argent afin de ressentir le même niveau d'excitation ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1102	94%
2. Quelques fois = 57	4.9%
3. La plupart du temps = 11	0.9%
4. Presque toujours = 2	0.2%
7. Valid Skip = 873	
9 Missing = 94	

Nom de la variable : q64cr Nom de la question : Q64C

Total = 2139

Concept : Implication dans le jeu / comportements problématiques (se refaire).

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, quand vous jouiez, à quelle fréquence êtesvous retourné jouer (un autre jour) pour tenter de regagner l'argent que vous aviez perdu?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux

de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1066	91%
2. Quelques fois = 91	7.8%
3. La plupart du temps = 13	1.1%
4. Presque toujours = 2	0.2%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 94	
Total = 2139	

Nom de la variable : q64dr Nom de la question : Q64D

Concept : Implication dans le jeu / comportements problématiques (dettes).

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quelque chose dans le but d'obtenir de l'argent pour jouer ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1139	97.2%
2. Quelques fois = 27	2.3%
3. La plupart du temps = 3	0.3%
4. Presque toujours = 3	0.3%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 94	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q64er Nom de la question : Q64E

Concept : Perception subjective de problème de jeu.

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous ressenti que vous pouviez avoir un problème avec les jeux de hasard et d'argent?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes: Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1126	96.1%
2. Quelques fois = 36	3.1%
3. La plupart du temps = 7	0.6%
4. Presque toujours = 3	0.3%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 94	
Total = 2139	

Nom de la variable : q64fr Nom de la question : Q64F

Concept: Conséquences négatives associées au jeu (santé).

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, à quelle fréquence le fait de jouer vous ast-il causé des problèmes de santé quelconques, incluant du stress ou de l'anxiété?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1130	96.4%
2. Quelques fois = 35	3%
3. La plupart du temps = 4	0.3%
4. Presque toujours = 3	0.3%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 94	
Total = 2139	

Nom de la variable : q64gr Nom de la question : Q64G

Concept: Conséquences négatives associées au jeu (critique d'autrui).

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, à quelle fréquence des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont-elles dit que vous aviez un problème de jeu, peu importe le fait que vous pensiez ou non que c'était vrai?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1125	96%
2. Quelques fois = 38	3.2%
3. La plupart du temps = 7	0.6%
4. Presque toujours = 2	0.2%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 94	
Total = 2139	

Nom de la variable : q64hr Nom de la question : Q64H

Concept: Conséquences négatives associées au jeu (finances).

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, à quelle fréquence vos habitudes de jeu ont-elles causé des problèmes financiers quelconques, pour vous ou au sein de votre foyer?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1140	97.3%
2. Quelques fois = 27	2.3%
3. La plupart du temps = 2	0.2%
4. Presque toujours = 3	0.3%
7. Valid Skip = 873	
9 Missing = 94	

9. Missing = 94 Total = 2139

Nom de la variable : q64ir Nom de la question : Q64I

Concept : Conséquences négatives associées au jeu (culpabilité).

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, à quelle fréquence vous êtes vous senti coupable par rapport à votre façon de jouer ou à ce qui arrive lorsque vous jouer?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1171 100%

1. Jamais = 1096	93.6%
2. Quelques fois = 61	5.2%
3. La plupart du temps = 8	0.7%
4. Presque toujours = 6	0.5%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 95	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q64jr Nom de la question : Q64J

Concept : Indicateur de sévérité des problèmes de jeu – Mentir. (DSM)

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, avez-vous déjà menti aux membres de votre famille pour cacher vos activités de jeu?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1115	95.1%
2. Quelques fois = 37	3.2%
3. La plupart du temps = 12	1%
4. Presque toujours = 8	0.7%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 94	
Total = 2139	

Nom de la variable : q64kr Nom de la question : Q64K

Concept : Indicateur de sévérité des problèmes de jeu – Perte de contrôle. (SOGS)

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, avez-vous déjà parié ou dépensé plus d'argent au jeu que vous en aviez l'intention?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 976	83.3%
2. Quelques fois = 170	14.5%

3. La plupart du temps = 18	1.5%
4. Presque toujours = 8	0.7%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 94	
Total = 2139	

Nom de la variable : q64lr Nom de la question : Q64L

Concept : Indicateur de sévérité des problèmes de jeu – Perte de contrôle. (DSM)

Question : En réfléchissant aux douze derniers mois, avez-vous déjà voulu arrêter de parier de l'argent ou de jouer mais pensiez que vous en étiez incapable?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir parié ou dépensé de l'argent à au moins une des activités suivantes : Billets de loterie, courses de chevaux ou de chiens, bingo, appareils de loterie vidéo / machines à sous, poker sur table, jeux de table, sport / évènements sportifs, jeux de cartes/jeux de société, jeux d'habileté, investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 1172	100%
1. Jamais = 1141	97.4%
2. Quelques fois = 21	1.8%
3. La plupart du temps = 5	0.4%
4. Presque toujours = 5	0.4%
7. Valid Skip = 873	
9. Missing = 94	

Jeux Vidéo

Nom de la variable : q65r Nom de la question : Q65.

Concept: Prévalence de jeu des étudiants universitaires à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGS (Massively MultiPlayer Online Games), au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGS (Massively MultiPlayer Online Games) ? (L'achat d'un jeu ou la mise à jour/« upgrade » des périphériques pour jouer sont considérés comme des dépenses)

Univers : Tous les répondants.

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 2095	100%
1. Non = 1711	81.7%
2. Oui = 384	18.3%
O M 44	

9. Missing = 44

Nom de la variable : q66ar Nom de la question : Q66A.

Concept : Fréquence de jeu ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs, sur Internet, au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs dans les lieus suivants : ... Internet? **Univers :** Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs, au cours des douze derniers mois. (q65r)

Notes: N.A.

N = 349	100%
1. Jamais = 165	47.3%
2. Moins d'une fois par mois = 88	25.2%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 42	12%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 30	8.6%
5. Tous les jours = 21	6%
8. Ne sais pas $= 3$	0.9%
7. Valid Skip = 1711	
9. Missing = 79	
Total = 2139	

Nom de la variable : q66br Nom de la question : Q66B.

Concept : Fréquence de jeu ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs dans les lieus suivants : ...Résidence Privée ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q65r)

Notes: N.A.

N = 365	100%
1. Jamais = 63	17.3%
2. Moins d'une fois par mois = 117	32.1%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 77	21.1%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 74	20.3%
5. Tous les jours = 29	7.9%
8. Ne sais pas $= 5$	1.4%
7. Valid Skip = 1711	
9. Missing = 63	

Total = 2139

Nom de la variable : q66cr Nom de la question : Q66C.

Concept: Fréquence de jeu ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs dans une arcade au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs dans les lieus suivants : ... Arcade ? Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q65r)

Notes: N.A.

N = 343	100%
1. Jamais = 247	72.0%
2. Moins d'une fois par mois = 78	22.7%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 11	3.2%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 0	0
5. Tous les jours = 2	0.6%
8. Ne sais pas $= 5$	1.4%
7. Valid Skip = 1711	
9. Missing = 85	
Total = 2139	

Nom de la variable : q66dr Nom de la question : Q66D.

Concept: Fréquence de jeu ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs dans un endroit autre au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs dans les lieus suivants : ... Autre ? Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q65r)

Notes: N.A.

N = 331	100%
1. Jamais = 246	74.3%
2. Moins d'une fois par mois = 35	10.6%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 11	3.3%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 2	0.6%
5. Tous les jours = 4	1.2%
8. Ne sais pas $= 33$	10%
7. Valid Skip = 1711	

9. Missing = 97

Total = 2139

Nom de la variable : q67r Nom de la question : Q67.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement joué ou dépensé à des jeux vidéo au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGS au cours des douze derniers mois. (q65r)

Notes R: Indiquez le montrant en \$.

N = 379	100%
1. Seul = 139	36.7%
2. Un ou des amis = 177	46.7%
3. Des membres de ma famille = 58	15.3%
4. Des collègues de travail = 1	0.3%
5. Autre = 4	1.1%
7. Valid Skip = 1711	
9. Missing = 49	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q68r Nom de la question : Q68.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en jouant à des jeux vidéo, au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée à jouer à des jeux vidéo ou à dépenser de l'argent à la mise à jour/ « upgrade » des périphériques ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGS au cours des douze derniers mois. (q65r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 122.68 N = 372 99997. Valid Skip = 1711 99999. Missing = 56 Total = 2139

100%

Nom de la variable : q69ar Nom de la question : Q69A.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée à des jeux vidéo, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé à des jeux vidéo et en mise à jour/ « upgrade » des périphériques ? ...) (Jeux vidéo)

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGS au cours des douze derniers mois. (q65r)

100%

100%

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 45.18 N = 272 99997. Valid Skip = 1711 99999. Missing = 156 Total = 2139

Nom de la variable : q69br Nom de la question : Q69B.

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée à mises à jour/ « upgrade » des périphériques par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, n'incluant pas vos gains, avez-vous dépensé à des jeux vidéo et en mise à jour/ « upgrade » des périphériques ? ... (Périphériques)

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q65r)

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 109.67 N = 93 99997. Valid Skip = 1711 99999. Missing = 335 Total = 2139

Nom de la variable : q70ar Nom de la question : Q70A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le jeu ou la dépense d'argent à des jeux vidéo et en mise à jour/ « upgrade » des périphériques au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des jeux vidéo et/ou à la mise à jour/ « upgrade » des périphériques vous a causé des problèmes au niveau de : Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGS au cours des douze derniers mois. (q65r)

N = 367	100%
1. Jamais = 299	81.5%
2. Quelques fois = 54	14.7%
3. La plupart du temps = 1	0.3%
4. Presque toujours = 2	0.5%
8. Ne s'applique pas = 11	3%
7. Valid Skip = 1711	
9. Missing = 61	
Total = 2139	

Nom de la variable : q70br Nom de la question : Q70B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le jeu ou la dépense d'argent à des jeux vidéo et en mise à jour/ « upgrade » des périphériques au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des jeux vidéo et/ou à la mise à jour/ « upgrade » des périphériques vous a causé des problèmes au niveau de : Vos relations avec vos ami(e)s?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q65r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 367	100%
1. Jamais = 332	90.5%
2. Quelques fois = 22	6%
3. La plupart du temps = 2	0.5%
4. Presque toujours = 2	0.5%
8. Ne s'applique pas = 9	2.5%
7. Valid Skip = 1711	
9. Missing = 61	

Nom de la variable : q70cr Nom de la question : Q70C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le jeu ou la dépense d'argent à des jeux vidéo et en mise à jour/ « upgrade » des périphériques au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des jeux vidéo et/ou à la mise à jour/ « upgrade » des périphériques vous a causé des problèmes au niveau de : Vos études?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGS au cours des douze derniers mois. (q65r)

N = 367	100%
1. Jamais = 220	59.9%
2. Quelques fois = 116	31.6%
3. La plupart du temps = 18	4.9%
4. Presque toujours = 5	1.4%
8. Ne s'applique pas = 8	2.2%
7. Valid Skip = 1711	
9. Missing = 61	
Total = 2139	

Nom de la variable : q70dr Nom de la question : Q70D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le jeu ou la dépense d'argent à des jeux vidéo et en mise à jour/ « upgrade » des périphériques au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des jeux vidéo et/ou à la mise à jour/ « upgrade » des périphériques vous a causé des problèmes au niveau de : Vos finances?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q65r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 367	100%
1. Jamais = 312	85.0%
2. Quelques fois = 34	9.3%
3. La plupart du temps = 4	1.1%
4. Presque toujours = 4	1.1%
8. Ne s'applique pas = 13	3.5%
7. Valid Skip = 1711	
9. Missing = 61	

Nom de la variable : q70er **Nom de la question :** Q70E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau du travail causés par le jeu ou la dépense d'argent à des jeux vidéo et en mise à jour/ « upgrade » des périphériques au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des jeux vidéo et/ou à la mise à jour/ « upgrade » des périphériques vous a causé des problèmes au niveau de : votre travail?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGS/MMORPGS au cours des douze derniers mois. (q65r)

N = 367	100%
1. Jamais = 321	87.5%
2. Quelques fois = 12	3.3%
3. La plupart du temps = 1	0.3%
4. Presque toujours = 3	0.8%
8. Ne s'applique pas = 30	8.2%
7. Valid Skip = 1711	
9. Missing = 61	
$Total = 2\overline{139}$	

MMOGs / MMORPGs

Nom de la variable : q71r Nom de la question : Q71.

Concept : Prévalence de jeu des étudiants universitaires à des MMOGS ou des MMORPGS au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué ou dépensé de l'argent à des MMOGS (Massively MultiPlayer Online Games) ou des MMORPGS (Massively MultiPlayer Online Role-Playing Games) ?

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

N = 2092	100%
1. Jamais = 1942	92.8%
2. Moins d'une fois par mois = 51	2.4%
3. Entre 1 à 4 fois par mois = 30	1.4%
4. Entre 2 à 6 fois par semaine = 44	2.1%
5. Tous les jours = 16	0.8%
8. Ne sais pas $= 9$	0.4%
9. Missing = 47	
Total = 2139	

Nom de la variable : q72r Nom de la question : Q72.

Concept : Individu avec qui les étudiants universitaires ont généralement joué ou dépensé à des MMORPGS ou des MMOGS au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avec qui avez-vous généralement joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q71r)

Notes R: Indiquez le montrant en \$.

N = 149 100%

1. Seul = 57	38.3%
2. Un ou des amis $= 76$	51%
3. Des membres de ma famille = 10	6.7%
4. Des collègues de travail = 2	1.3%
5. Autre = 4	2.7%
7. Valid Skip = 1942	
9. Missing = 48	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q73r Nom de la question : Q73.

Concept : Dette accumulée par les étudiants universitaires en jouant à des MMORPGs ou des MMOGS au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à combien estimez-vous la dette que vous avez accumulée en jouant à des MMOGs / MMORPGs ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q71r)

Notes R: (Indiquez le montant en \$)

Moyenne = 46.19 N = 150 99997. Valid Skip = 1942 99999. Missing = 47 Total = 2139

Nom de la variable : q74 Nom de la question : Q74.

Concept : Moyenne d'argent par mois, n'incluant pas les gains, dépensée au bingo par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, avez-vous dépensé sur des MMOGs / MMORPGs ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q71r)

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 34.92 N = 93 99997. Valid Skip = 1942 99999. Missing = 104 Total = 2139

Nom de la variable : q75ar

Nom de la question : Q75a).

Concept : Prévalence de dépense d'argent par les étudiants universitaires sur des MMOGS/MMORPGS afin d'acheter de l'argent virtuel au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous dépensé de l'argent sur des MMOGs / MMORPGs afin d'acheter de l'argent virtuel ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q71r)

Notes:

9. Missing = 47 Total = 2139

N = 150	100%
1. Non = 129	86%
2. Oui = 21	14%
7. Valid Skip = 1942	

Nom de la variable : q75br Nom de la question : Q75b).

Concept : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée dans le but d'acheter de l'argent virtuel par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne combien d'argent par mois, avez-vous dépensé dans le but d'acheter de l'argent virtuel ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois (q71r) et ayant déclaré avoir dépensé de l'argent sur des MMOGs / MMORPGs afin d'acheter de l'argent virtuel au cours des douze derniers mois (q75ar).

Notes R: Indiquez le montant en \$.

Moyenne = 31.32 N = 22 99997. Valid Skip = 2070 99999. Missing = 47 Total = 2139

Nom de la variable : q76ar Nom de la question : Q76A.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le jeu ou la dépense d'argent à des MMOGS ou des MMORPGS au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des MMOGs ou des MMORPGs vous a causé des problèmes au niveau de : Vos relations avec un ou des membres de votre famille (mère, enfant, conjoint, etc.)?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q71r)

Notes: N.A.

N = 149	100%
1. Jamais = 104	69.8%
2. Quelques fois = 31	20.8%
3. La plupart du temps = 3	2.0%
4. Presque toujours = 2	1.3%
8. Ne s'applique pas = 9	6.0%
7. Valid Skip = 1942	
9. Missing = 48	
Total = 2139	

Nom de la variable : q76br Nom de la question : Q76B.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le jeu ou la dépense d'argent à des MMOGS ou des MMORPGS au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des MMOGs ou des MMORPGs vous a causé des problèmes au niveau de : Vos relations avec vos ami(e)s?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q71r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 149	100%
1. Jamais = 126	84.6%
2. Quelques fois = 14	9.4%
3. La plupart du temps = 0	0%
4. Presque toujours = 2	1.3%
8. Ne s'applique pas = 7	4.7%
7. Valid Skip = 1942	
9. Missing = 48	

Nom de la variable : q76cr Nom de la question : Q76C.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études de la famille causés par le jeu ou la dépense d'argent à des MMOGS ou des MMORPGS au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des MMOGs ou des MMORPGs vous a causé des problèmes au niveau de : Vos études?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q71r)

Notes: N.A.

N = 149	100%
1. Jamais = 78	52.3%
2. Quelques fois = 50	33.6%
3. La plupart du temps = 11	7.4%
4. Presque toujours = 4	2.7%
8. Ne s'applique pas = 6	4%
7. Valid Skip = 1942	
9. Missing = 48	
Total = 2139	

Nom de la variable : q76dr Nom de la question : Q76D.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le jeu ou la dépense d'argent à des MMOGS ou des MMORPGS au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des MMOGs ou des MMORPGs vous a causé des problèmes au niveau de : Vos finances?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q71r)

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 149	100%
1. Jamais = 121	81.2%
2. Quelques fois = 15	10.1%
3. La plupart du temps = 2	1.3%
4. Presque toujours = 2	1.3%
8. Ne s'applique pas = 9	6.0%
7. Valid Skip = 1942	
9. Missing = 48	

Nom de la variable : q76er Nom de la question : Q76E.

Concept : Degré des problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau du travail causés par le jeu ou la dépense d'argent à des MMOGS ou des MMORPGS des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, diriez-vous que le fait de jouer ou dépenser de l'argent à des MMOGs ou des MMORPGs vous a causé des problèmes au niveau de : votre travail?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir joué ou dépensé de l'argent à des MMOGs / MMORPGs au cours des douze derniers mois. (q71r)

N = 149	100%
1. Jamais = 122	81.9%
2. Quelques fois = 8	5.4%
3. La plupart du temps = 3	2.0%
4. Presque toujours = 1	0.7%
8. Ne s'applique pas = 15	10.1%
7. Valid Skip = 1942	
9. Missing = 48	
Total = 2139	

Nom de la variable : q77r Nom de la question : Q77.

Concept : Prévalence de la consommation d'une boisson alcoolique des étudiants universitaires au cours de leur vie.

Question : Au cours de votre vie, avez-vous consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée – voir la définition dans l'encadré ci-dessus), par exemple bière, vin spiritueux ou *cooler*?

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

Total = 2139

N = 2085	100%
1. Non = 178	8.5%
2. Oui = 1907	91.5%
9. Missing = 54	

Nom de la variable : q78r Nom de la question : Q78.

Concept : Âge de la première consommation d'alcool.

Question : À quel âge avez-vous consommé votre première boisson alcoolique, sans compter les fois où vous avez seulement goûté ? (svp inscrire l'âge lors de la première consommation d'alcool)

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie.

Notes R: SVP, inscrire l'âge lors de la première consommation d'alcool.

Moyenne = 15.25 N = 1880 97. Valid Skip = 178 99. Missing = 81 Total = 2139 Nom de la variable : q79r Nom de la question : Q79.

Concept : Consommation d'alcool à risque (Fréquence de consommation d'alcool).

Question : Au cours des 12 derniers mois, en moyenne, à quelle fréquence avez-vous consommé des boissons alcooliques ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 1903	100%
1. Jamais = 63	3.3%
2. Une fois par mois ou moins = 470	24.7%
3. 2 à 4 fois par mois = 840	44.1%
4. 2 à 3 fois par semaine = 444	23.3%
5. 4 fois ou plus par semaine = 86	4.5%
7. Valid Skip = 178	
9. Missing = 58	
Total = 2139	

Nom de la variable : q80r Nom de la question : Q80.

Concept : Consommation d'alcool à risque (Quantité typique d'alcool consommée).

Question : Au cours des 12 derniers mois, les jours où vous aviez bu, habituellement, combien de consommations avez-vous prises ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique au cours des douze derniers mois. (q79r)

100%

Notes: N.A.

Moyenne = 3.22 N = 1825 997. Valid Skip = 241 999. Missing = 73 Total = 2139

Nom de la variable : q81ar Nom de la question : Q81A.

Concept : Nombre d'occasions de consommation excessive (5 à 7 consommations) au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, lors d'une même occasion, combien de fois avez-vous pris : ... 5 à 7 consommations ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique au cours des douze derniers mois. (q79r)

Moyenne = 7.24 N = 1826 997. Valid Skip = 241 999. Missing = 72 Total = 2139

Nom de la variable : q81br Nom de la question : Q81B.

Concept : Nombre d'occasions de consommation excessive (8 à 11 consommations) au cours des douze derniers mois.

100%

Question : Au cours des 12 derniers mois, lors d'une même occasion, combien de fois avez-vous pris : ... 8 à 11 consommations ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique au cours des douze derniers mois. (q79r)

Notes: N.A.

Moyenne = 2.33 N = 1816 997. Valid Skip = 241 999. Missing = 82 Total = 2139

Nom de la variable : q81cr **Nom de la question :** Q81C.

Concept : Nombre d'occasions de consommation excessive (12 consommations et plus) au cours des douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, lors d'une même occasion, combien de fois avez-vous pris : ... 12 consommations ou plus ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique au cours des douze derniers mois. (q79r)

Notes: N.A.

Moyenne = 0.98 N = 1810 100% 997. Valid Skip = 241 999. Missing = 88 Total = 2139

Nom de la variable : q82r Nom de la question : Q82.

Concept : Fréquence de consommation d'alcool par les étudiants universitaires au cours du dernier mois.

Question : Au cours du dernier mois, à quelle fréquence avez-vous consommé des boissons alcooliques?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique au cours des douze derniers mois. (q79r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 1831	100%
1. Jamais = 158	8.6%
2. Moins d'une fois par mois = 253	13.8%
3. 1 à 3 fois par mois = 599	32.7%
4. Une fois par semaine = 372	20.3%
5. 2 à 3 fois par semaine = 378	20.6%
6. 4 à 6 fois par semaine = 59	3.2%
7. Tous les jours = 12	0.7%
97. Valid Skip = 241	
99. Missing = 67	
Total = 2139	

Nom de la variable : q83r Nom de la question : Q83.

Concept : Quantité d'alcool habituellement consommée par les étudiants universitaires lorsqu'ils ont bu au cours du dernier mois.

Question : Au cours du dernier mois, les jours où vous aviez bu, habituellement, combien de consommations avez-vous prises ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique au cours du dernier mois. (q82r)

Notes: N.A.

Moyenne = 2.89 N = 1667 997. Valid Skip = 398 999. Missing = 74 Total = 2139

Nom de la variable : q84ar Nom de la question : Q84A.

Concept : Nombre d'occasions de consommation excessive (5 à 7 consommations) au cours du dernier mois.

Question : Au cours du dernier mois, lors d'une même occasion, combien de fois avez-vous pris : ... 5 à 7 consommations ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique au cours du dernier mois. (q82r)

Moyenne = 1.25 N = 1666 997. Valid Skip = 398 999. Missing = 75 Total = 2139

Nom de la variable : q84br Nom de la question : Q84B.

Concept : Nombre d'occasions de consommation excessive (8 à 11 consommations) au cours du dernier mois.

100%

100%

Question : Au cours du dernier mois, lors d'une même occasion, combien de fois avez-vous pris : ... 8 à 11 consommations ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique au cours du dernier mois. (q82r)

Notes: N.A.

Moyenne = 0.37 N = 1657 997. Valid Skip = 398 999. Missing = 84 Total = 2139

Nom de la variable : q84cr Nom de la question : Q84C.

Concept : Nombre d'occasions de consommation excessive (12 consommations et plus) au cours du dernier mois.

Question : Au cours du dernier mois, lors d'une même occasion, combien de fois avez-vous pris : ... 12 consommations ou plus ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique au cours du dernier mois. (q82r)

Notes: N.A.

Moyenne = 0.18 N = 1655 997. Valid Skip = 398 999. Missing = 86 Total = 2139

100%

AUDIT

Nom de la variable : q85ar Nom de la question : Q85a. **Concept :** Symptômes de dépendance (Perte de contrôle)

Question : À quelle fréquence avez-vous fait l'expérience de ce qui suit? ... Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous constaté que vous ne pouviez plus arrêter de boire une fois que vous aviez bu votre premier verre?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie. (q77r)

Notes R: Cochez une réponse pour chaque énoncé.

N = 1889	100%
1. Jamais = 1568	83%
2. Moins d'une fois par mois = 225	11.9%
3. Mensuellement = 60	3.2%
4. Hebdomadairement = 29	1.5%
5. Quotidiennement ou presque à tous les jours = 7	0.4%
7. Valid Skip = 178	
9. Missing = 72	
Total = 2139	

Nom de la variable : q85br Nom de la question : Q85b.

Concept : Symptômes de dépendance (Importance accrue de l'alcool).

Question : À quelle fréquence avez-vous fait l'expérience de ce qui suit? ... Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous été incapable de faire ce que l'on attendait normalement de vous à cause de votre consommation d'alcool?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie. (q77r)

Notes R: Cochez une réponse pour chaque énoncé.

N = 1889	100%
1. Jamais = 1513	80.1%
2. Moins d'une fois par mois = 326	17.3%
3. Mensuellement = 40	2.1%
4. Hebdomadairement = 8	0.4%
5. Quotidiennement ou presque à tous les jours $= 2$	0.1%
7. Valid Skip = 178	
9. Missing = 72	
Total = 2139	

Nom de la variable : q85cr Nom de la question : Q85c.

Concept : Symptômes de dépendance (Consommation matinale d'alcool).

Question : À quelle fréquence avez-vous fait l'expérience de ce qui suit? ... Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous eu besoin de boire une boisson alcoolique en vous réveillant le matin, pour vous remettre d'un lendemain de veille?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie. (q77r)

Notes R : Cochez une réponse pour chaque énoncé.

N = 1888	100%
1. Jamais = 1850	98%
2. Moins d'une fois par mois = 28	1.5%
3. Mensuellement = 5	0.3%
4. Hebdomadairement = 2	0.1%
5. Quotidiennement ou presque à tous les jours = 3	0.2%
7. Valid Skip = 178	
9. Missing = 73	
Total = 2139	

Nom de la variable : q85dr Nom de la question : Q85d.

Concept : Usage problématique d'alcool (Sentiment de culpabilité du à la consommation d'alcool).

Question : À quelle fréquence avez-vous fait l'expérience de ce qui suit? ... Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence vous êtes-vous senti(e) coupable ou avez-vous eu des remords après avoir bu?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie. (q77r)

Notes R: Cochez une réponse pour chaque énoncé.

N = 1888	100%
1. Jamais = 1368	72.5%
2. Moins d'une fois par mois = 442	23.4%
3. Mensuellement = 62	3.3%
4. Hebdomadairement = 10	0.5%
5. Quotidiennement ou presque à tous les jours = 6	0.3%
7. Valid Skip = 178	
9. Missing = 73	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q85er Nom de la question : Q85e.

Concept : Usage problématique d'alcool (Perte de mémoire).

Question : À quelle fréquence avez-vous fait l'expérience de ce qui suit? ... Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous été incapable de vous rappeler ce qui s'était passé la veille parce que vous aviez bu?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie. (q77r)

Notes R: Cochez une réponse pour chaque énoncé.

N = 1887	100%
1. Jamais = 1433	75.9%
2. Moins d'une fois par mois = 398	21.1%
3. Mensuellement = 41	2.2%
4. Hebdomadairement = 10	0.5%
5. Quotidiennement ou presque à tous les jours = 5	0.3%
7. Valid Skip = 178	
9. Missing = 74	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q85fr Nom de la question : Q85f.

Concept : Consommation d'alcool à risque (Fréquence de consommation excessive d'alcool).

Question : À quelle fréquence avez-vous fait l'expérience de ce qui suit? ... À quelle fréquence buvez-vous 5 consommations ou plus lors d'une même occasion?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie. (q77r)

Notes R: Cochez une réponse pour chaque énoncé.

N = 1888	100%
1. Jamais = 607	32.2%
2. Moins d'une fois par mois = 850	45%
3. Mensuellement = 309	16.4%
4. Hebdomadairement = 116	6.1%
5. Quotidiennement ou presque à tous les jours = 6	0.3%
7. Valid Skip = 178	
9. Missing = 73	
Total = 2139	

Nom de la variable : q85gr Nom de la question : Q85g.

Concept: Usage problématique d'alcool (Blessures).

Question : À quelle fréquence avez-vous fait l'expérience de ce qui suit? ... Vous est-il arrivé de vous blesser ou est-il arrivé à quelqu'un d'autre de se blesser suite à votre propre consommation d'alcool?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie. (q77r)

Notes R: Cochez une réponse pour chaque énoncé.

N = 1889	100%
1. Non = 1640	86.8%
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année = 168	8.9%
3. Oui, au cours de la dernière année = 81	4.3%
7. Valid Skip = 178	
9. Missing = 72	
Total = 2139	

Nom de la variable : q85hr Nom de la question : Q85h.

Concept: Usage problématique d'alcool (Entourage).

Question : À quelle fréquence avez-vous fait l'expérience de ce qui suit? ... Un membre de votre famille, un ami, un médecin ou un autre professionnel de la santé vous a-t-il fait part de son inquiétude concernant votre consommation d'alcool, ou vous a-t-il suggéré de réduire votre consommation?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée) au cours de leur vie. (q77r)

Notes R: Cochez une réponse pour chaque énoncé.

N = 1887	100%
1. Non = 1751	92.8%
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année = 59	3.1%
3. Oui, au cours de la dernière année = 77	4.1%
7. Valid Skip = 178	
9. Missing = 74	
Total = 2139	

Drogues

Nom de la variable : q86r Nom de la question : Q86.

Concept : Prévalence de la consommation de 100 cigarettes ou plus au cours de la vie des étudiants universitaires.

Question : Avez-vous fumé au moins 100 cigarettes au cours de votre vie?

Univers: Tous les répondants.

Notes: N.A.

N = 2076	100%
1. Non = 1560	75.1%
2. Oui = 516	24.9%

9. Missing = 63

Nom de la variable : q87r Nom de la question : Q87.

Concept : Fréquence de consommation de tabac des étudiants universitaires.

Question : Actuellement, fumez-vous des cigarettes tous les jours, occasionnellement ou pas du tout ?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré avoir fumé plus de 100 cigarettes au cours de leur vie. (q86r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 514	100%
1. Pas du tout = 169	32.9%
2. Occasionnellement = 153	29.8%
3. Tous les jours = 192	37.4%
7. Valid Skip = 1560	

9. Missing = 65

Total = 2139

Nom de la variable : q88r Nom de la question : Q88.

Concept : Dernière consommation de tabac.

Question: Quand avez-vous fumé pour la dernière fois?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir fumé plus de 100 cigarettes au cours de leur

vie. (q86r)

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 514	100%
1. Il y a plus de 7 mois = 187	36.4%
2. Il y a entre 1 et 6 mois = 60	11.7%
3. Il y a plus d'une semaine, mais mois d'un mois = 48	9.3%
4. Il y a moins d'une semaine = 219	42.6%
7. Valid Skip = 1560	
9. Missing = 65	
Total = 2139	

Nom de la variable : q89r Nom de la question : Q89.

Concept : Indicateur du niveau de dépendance à la nicotine.

Question : Au cours des 30 derniers jours, habituellement combien de temps après votre réveil fumez-vous votre première cigarette ?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré avoir fumé au cours des 6 derniers mois.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 400	100%
1. Je n'ai pas fumé au cours des 30 derniers jours = 71	17.8%
2. Dans les 15 minutes qui suivent = 29	7.2%
3. $16-30 \text{ minutes après} = 28$	7%
4. 31-60 minutes après = 56	14%
5. Après 60 minutes ou plus = 216	54%
7. Valid Skip = 1635	
9. Missing = 104	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90ar Nom de la question : Q90a.

Concept : Dernière occasion de consommation de marijuana ou de haschich.

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? ... Marijuana (ou Haschich)

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2072	100%
1. Jamais = 909	43.9%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 480	23.2%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 367	17.7%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 316	15.2%
9. Missing = 67	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90br Nom de la question : Q90b.

Concept : Dernière occasion de consommation de cocaïne, crack.

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les

drogues suivantes ? ... Cocaïne, crack

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2071	100%
1. Jamais = 1991	96.1%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 52	2.5%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 15	0.7%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 13	0.6%

Nom de la variable : q90cr **Nom de la question :** Q90c.

Concept : Dernière occasion de consommation d'autres formes de cocaïne.

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les

drogues suivantes ? ... Autres formes de cocaïne

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2064	100%
1. Jamais = 1937	93.8%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 84	4.1%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 30	1.5%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 13	0.6%
9. Missing = 75	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90dr Nom de la question : Q90d.

Concept : Dernière occasion de consommation de barbituriques de type somnifères prescrits tels que Seconal, Nembutal, « downers » ou yellow jackets.

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? Barbituriques de type somnifères prescrits tels que Seconal, Nembutal, « downers » ou yellow jackets

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2074	100%
1. Jamais = 2020	97.4%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 34	1.6%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 12	0.6%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 8	0.4%
9. Missing = 65	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90er Nom de la question : Q90e. **Concept :** Dernière occasion de consommation de Ritalin, Dexédrine ou Adderall.

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? ... Ritalin, Dexédrine ou Adderall

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2072	100%
1. Jamais = 2023	97.6%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 31	1.5%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 8	0.4%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 10	0.5%
9. Missing = 67	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90fr Nom de la question : Q90f.

Concept: Dernière occasion de consommation d'autres amphétamines (méthamphétamine, « crytal meth », speed, uppers, ups).

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? ... Autres amphétamines (méthamphétamine, « crytal meth », speed, uppers, ups)

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2072	100%
1. Jamais = 1804	87.1%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 184	8.9%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 68	3.3%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 16	0.8%
9. Missing = 67	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90gr Nom de la question : Q90g.

Concept : Dernière occasion de consommation de tranquillisants, prescrits tels que Valium, Librium, Xanax, Ativan, Klonopin).

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? ... Tranquillisants, prescrits tels que Valium, Librium, Xanax, Ativan, Klonopin)

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2072	100%
1. Jamais = 1984	95.8%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 54	2.6%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 25	1.2%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 9	0.4%
9. Missing = 67	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90hr Nom de la question : Q90h.

Concept : Dernière occasion de consommation d'héroïne.

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les

drogues suivantes ? ... Héroïne **Univers :** Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2073	100%
1. Jamais = 2058	99.3%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 11	0.5%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 3	0.1%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 1	0.1%
9. Missing = 66	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90ir Nom de la question : Q90i.

Concept : Dernière occasion de consommation d'autres drogues prescrites dérivées des opiacés (codéïne, morphine Démérol, Percodan, Percodet, Vicodin, Darvon, Darvocet).

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? ... Autres drogues prescrites dérivées des opiacés (codéïne, morphine Démérol, Percodan, Percodet, Vicodin, Darvon, Darvocet)

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2071	100%
1. Jamais = 1925	93%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 108	5.2%

3. Consommé au cours des 12 derniers mois mais pas au cours des 30 derniers jours = 31
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 7
9. Missing = 68

9. Missing = 68Total = 2139

Nom de la variable : q90jr Nom de la question : Q90j.

Concept : Dernière occasion de consommation de LSD?

Question: À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les

drogues suivantes ? ... LSD Univers : Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2070	100%
1. Jamais = 1963	94.8%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 90	4.3%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 14	0.7%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 3	0.1%
9. Missing = 69	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90kr Nom de la question : Q90k.

Concept : Dernière occasion de consommation d'autres drogues hallucinogènes ou psychédéliques telles que champignons, mescaline ou PCP.

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ?... Autres drogues hallucinogènes ou psychédéliques telles que champignons, mescaline ou PCP

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2073	100%
1. Jamais = 1780	85.9%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 223	10.8%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 61	2.9%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 9	0.4%
9. Missing = 66	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q90lr Nom de la question : Q90l.

Concept : Dernière occasion de consommation d'Ecstasy (MDMA).

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les

drogues suivantes? ... Ecstasy (MDMA)

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2073	100%
1. Jamais = 1837	88.6%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 165	8.0%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 57	2.7%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 14	0.7%
9. Missing = 66	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90mr Nom de la question : Q90m.

Concept : Dernière occasion de consommation d'autres « party drugs » (Kétamine, Spécial K, GHB)

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? ... Autres « party drugs » (Kétamine, Spécial K, GHB)

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2073	100%
1. Jamais = 1998	96.4%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 58	2.8%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 14	0.7%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 3	0.1%
9. Missing = 66	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90nr **Nom de la question :** Q90n.

Concept: Dernière occasion de consommation de Stéroïdes anabolisants (par injection tel Dépotestostérone, Durbolin, ou comprimés tels Andarol, Dianabol, ou Winstrol)

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? ... Stéroïdes anabolisants (par injection tel Dépotestostérone, Durbolin, ou comprimés tels Andarol, Dianabol, ou Winstrol)

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2074	100%
1. Jamais = 2065	99.6%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 6	0.3%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 2	0.1%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 1	0.0%
9. Missing = 65	
Total = 2139	

Nom de la variable : q90or Nom de la question : Q90o.

Concept : Dernière occasion de consommation d'autres hormones rehaussant la performance (hormones de croissance, diurétiques, éphédrine).

Question : À quand remonte, s'il y a lieu, la dernière occasion où vous avez consommé les drogues suivantes ? ... Autres hormones rehaussant la performance (hormones de croissance, diurétiques, éphédrine)

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une réponse par proposition.

N = 2073	100%
1. $Jamais = 2050$	98.9%
2. Déjà consommé mais	
pas au cours des 12 derniers mois = 14	0.7%
3. Consommé au cours des 12 derniers mois	
mais pas au cours des 30 derniers jours = 7	0.3%
4. Consommé depuis les 30 derniers jours = 2	0.1%
9. Missing = 66	
Total = 2139	

Nom de la variable : q91r Nom de la question : Q91.

Concept : Fréquence de consommation de marijuana ou de haschich par les étudiants universitaires au cours de douze derniers mois.

Question : Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous consommé de la marijuana ou du haschich?

Univers: Tous les répondants. Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2073	100%
1. Jamais = 1348	65%
2. Moins d'une fois par mois = 416	20.1%
3. Une fois par mois = 66	3.2%
4. 2 à 3 fois par mois = 83	4%
5. Une fois par semaine = 50	2.4%
6. 2 à 3 fois par semaine = 37	1.8%
7. $4 \text{ à 5 fois par semaine} = 22$	1.1%
8. À peu près tous les jours = 51	2.5%
9. Missing = 66	
Total = 2139	

Nom de la variable : q92a_1r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes d'alcool – perception de problèmes chez le père.

Question : À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool, des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Père - Alcool)

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 2069	100%
1. Non = 1810	87.5%
2. Oui = 181	8.7%
8. Ne sais pas = 78	3.8%
9. Missing = 70	
Total = 2139	

Nom de la variable : q92b_1r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes de drogues – perception de problèmes chez le père.

Question : À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool, des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Père – Drogues)

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 2062	100%
1. Non = 1941	94.1%
2. $Oui = 62$	3%
8. Ne sais pas $= 59$	2.9%
9. Missing = 77	
Total = 2139	

Nom de la variable : q92c_1r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes de jeu – perception de problèmes chez le père.

Question: À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool,

des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Père – Jeu)

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 2063	100%
1. Non = 1917	92.9%
2. Oui = 57	2.8%
8. Ne sais pas = 89	4.3%
9. Missing = 76	

Nom de la variable : q92a_2r Nom de la question : Q92.

Total = 2139

Concept : Histoire familiale de problèmes d'alcool – perception de problèmes chez la mère.

Question : À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool, des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Mère – Alcool)

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 2063	100%
1. Non = 1977	95.8%
2. Oui = 53	2.6%
8. Ne sais pas $= 33$	1.6%
9. Missing = 76	
Total = 2139	

Nom de la variable : q92b_2r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes de drogues – perception de problèmes chez la mère. **Question :** À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool, des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Mère – Drogues)

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 2050	100%
1. Non = 1994	97.3%
2. Oui = 33	1.6%
8. Ne sais pas $= 23$	1.1%
9. Missing = 89	
$Total = 2\overline{1}39$	

Nom de la variable : q92c_2r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes de jeu – perception de problèmes chez la mère.

Question : À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool,

des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Mère – jeu)

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 2051	100%
1. Non = 1992	97.1%
2. Oui = 21	1%
8. Ne sais pas $= 38$	1.9%
9. Missing = 88	
$Total = 2\overline{1}39$	

Nom de la variable : q92a_3r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes d'alcool – perception de problèmes chez un frère.

Question: À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool,

des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Frère – Alcool)

Univers: Tous les répondants ayant un ou des frères.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 1515	100%
1. Non = 1398	92.3%
2. Oui = 77	5.1%
8. Ne sais pas $= 40$	2.6%
7. Valid Skip = 538	
9. Missing = 86	
Total = 2139	

Nom de la variable : q92b_3r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes de drogues – perception de problèmes chez un frère. **Question :** À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool, des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Frère – Drogues)

Univers: Tous les répondants ayant un ou des frères.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 1516	100%
1. Non = 1355	89.4%
2. Oui = 112	7.4%

8. Ne sais pas = 497. Valid Skip = 530

9. Missing = 93

Total = 2139

Nom de la variable : q92c 3r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes de jeu – perception de problèmes chez un frère.

Question: À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool,

3.2%

des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Frère – Jeu)

Univers: Tous les répondants ayant un ou des frères.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 1526	100%
1. Non = 1424	93.3%
2. Oui = 51	3.3%
8. Ne sais pas $= 51$	3.3%
7. Valid Skip = 519	

9. Missing = 94

Total = 2139

Nom de la variable : q92a 4r Nom de la question : O92.

Concept : Histoire familiale de problèmes d'alcool – perception de problèmes chez une sœur. Question: À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool,

des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Sœur – Alcool)

Univers: Tous les répondants avant un ou des sœurs.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 1434	100%
1. Non = 1375	95.9%
2. Oui = 28	2%
8. Ne sais pas = 31	2.2%
7. Valid Skip = 623	
0 Missing $= 92$	

9. Missing = 82 Total = 2139

Nom de la variable : q92b 4r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes de drogues – perception de problèmes chez une sœur.

Question: À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool,

des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Sœur – Drogues)

Univers: Tous les répondants ayant un ou des sœurs.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 1424	100%
1. Non = 1360	95.5%
2. Oui = 32	2.2%
8. Ne sais pas $= 32$	2.2%
7. Valid Skip = 621	
9. Missing = 94	
Total = 2139	

Nom de la variable : q92c_4r Nom de la question : Q92.

Concept : Histoire familiale de problèmes d'alcool – perception de problèmes chez une sœur. **Question :** À votre avis, certains de vos proches ont-ils eu des problèmes graves avec l'alcool, des drogues, ou des problèmes de jeu de hasard et d'argent? (Sœur- Jeu)

Univers: Tous les répondants ayant un ou des sœurs.

Notes R: Le problème doit avoir été suffisamment grave pour qu'un traitement ait été indiqué.

N = 1428	100%
1. Non = 1387	97.1%
2. Oui = 9	0.6%
8. Ne sais pas $= 32$	2.2%
7. Valid Skip = 621	
9 Missing = 90	

Nom de la variable : q93ar Nom de la question : Q93a.

Total = 2139

Concept : Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Niveau de concentration) – GHQ12 **Question :** Au cours des dernières semaines ... avez-vous été capable de vous concentrer sur ce que vous faisiez ?

Univers : Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2062	100%
1. Mieux que d'habitude = 120	5.8%
2. Comme d'habitude = 1608	78%
3. Moins que d'habitude = 303	14.7%
4. Bien moins que d'habitude = 31	1.5%
9. Missing = 77	
Total = 2139	

Nom de la variable : q93br Nom de la question : Q93b.

Concept: Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Manque de sommeil) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... avez-vous manqué de sommeil à cause de soucis?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2063	100%
1. Pas du tout = 450	21.8%
2. Pas plus que d'habitude = 912	44.2%
3. Un peu plus que d'habitude = 571	27.7%
4. Bien plus que d'habitude = 130	6.3%
9. Missing = 76	
Total = 2139	

Nom de la variable : q93cr Nom de la question : Q93c.

Concept: Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Perception d'utilité) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... avez-vous eu le sentiment de jouer un rôle utile dans la vie ?

Univers : Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2061	100%
1. Plus que d'habitude = 238	11.5%
2. Comme d'habitude = 1573	76.3%
3. Moins que d'habitude = 200	9.7%
4. Bien moins que d'habitude = 50	2.4%
9. Missing = 78	
Total = 2139	

Nom de la variable : q93dr Nom de la question : Q93d.

Concept : Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Capacité à prendre des décisions) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... vous êtes-vous senti(e) capable de prendre des décisions ?

Univers : Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2062	100%
1. Plus que d'habitude = 235	11.4%
2. Comme d'habitude = 1673	81.1%
3. Moins que d'habitude = 131	6.4%
4. Bien moins que d'habitude = 23	1.1%
9. Missing = 77	
Total = 2139	

Nom de la variable : q93er Nom de la question : Q93e.

Concept : Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Sentiment d'être sous tension) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... vous êtes-vous senti(e) constamment sous tension ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2056	100%
1. Pas du tout = 320	15.6%
2. Pas plus que d'habitude = 929	45.2%
3. Un peu plus que d'habitude = 684	33.3%
4. Bien plus que d'habitude = 123	6%
9. Missing = 83	
$Total = 2\overline{1}39$	

Nom de la variable : q93fr Nom de la question : Q93f.

Concept : Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Incapacité à surmonter les difficultés) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... avez-vous eu l'impression que vous ne pouviez surmonter vos difficultés ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2063	100%
1. Pas du tout $= 629$	30.5%

2. Pas plus que d'habitude = 985	44.7%
3. Un peu plus que d'habitude = 388	18.8%
4. Bien plus que d'habitude = 61	3%
9. Missing = 76	

Nom de la variable : q93gr Nom de la question : Q93g.

Total = 2139

Concept : Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Appréciation des activités quotidiennes) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... avez-vous pu apprécier vos activités quotidiennes ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2061	100%
1. Plus que d'habitude = 188	9.1%
2. Comme d'habitude = 1504	73%
3. Moins que d'habitude = 315	15.3%
4. Bien moins que d'habitude = 54	2.6%
9. Missing = 78	
Total = 2139	

Nom de la variable : q93hr Nom de la question : Q93h.

Concept : Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Capacité à faire face aux problèmes) – GHO12

Question : Au cours des dernières semaines ... avez-vous pu faire face à vos problèmes ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2062	100%
1. Plus que d'habitude = 163	7.9%
2. Comme d'habitude = 1719	83.4%
3. Moins que d'habitude = 155	7.5%
4. Bien moins que d'habitude = 25	1.2%
9. Missing = 77	

Total = 2139

Nom de la variable : q93ir **Nom de la question :** Q93i.

Concept : Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Sentiment d'être malheureux ou déprimé) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... vous êtes-vous senti(e) malheureux (se) ou déprimé(e) ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2054	100%
1. Pas du tout = 584	28.4%
2. Pas plus que d'habitude = 842	41%
3. Un peu plus que d'habitude = 520	25.3%
4. Bien plus que d'habitude = 108	5.3%
9. Missing = 85	
$Total = 2\overline{139}$	

Nom de la variable : q93jr Nom de la question : Q9j.

Concept : Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Perte de confiance en soi) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... avez-vous perdu confiance en vous ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2062	100%
1. Pas du tout = 944	45.8%
2. Pas plus que d'habitude = 762	37%
3. Un peu plus que d'habitude = 289	14%
4. Bien plus que d'habitude = 67	3.2%
9. Missing = 77	
Total = 2139	

Nom de la variable : q93kr Nom de la question : Q93k.

Concept : Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Dépréciation) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... vous êtes-vous considéré(e) comme quelqu'un

qui ne valait rien?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2059	100%
1. Pas du tout = 1376	66.8%
2. Pas plus que d'habitude = 528	25.6%
3. Un peu plus que d'habitude = 127	6.2%
4. Bien plus que d'habitude = 28	1.4%
9. Missing = 80	
Total = 2139	

Nom de la variable : q93lr Nom de la question : Q93l.

Concept: Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Bonheur) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... vous êtes-vous senti(e) relativement heureux(se), tout bien considéré?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2058	100%
1. Plus que d'habitude = 273	13.3%
2. Comme d'habitude = 1541	74.9%
3. Moins que d'habitude = 211	10.3%
4. Bien moins que d'habitude = 33	1.6%
9. Missing = 81	
Total = 2139	

Nom de la variable : q93mr Nom de la question : Q93m.

Concept: Indicateur du niveau de détresse psychologique. (Idéation suicidaire) – GHQ12

Question : Au cours des dernières semaines ... est-ce que l'idée de vous enlever la vie réapparaissait continuellement dans votre esprit ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Les questions suivantes à votre état de santé au cours des dernières semaines. Veuillez pensez aux problèmes présents et non pas aux problèmes de santé que vous avez eu il y a longtemps. Cochez une réponse par proposition.

N = 2058	100%
1. Définitivement pas = 1622	78.8%
2. Je ne pense pas $= 303$	14.7%
3. L'idée m'as traversé l'esprit = 110	5.3%

4. Oui, définitivement = 23

9. Missing = 81

Total = 2139

Nom de la variable : q94ar Nom de la question : Q94a.

Concept : Impulsivité – agir sans réfléchir.

Question : Faîtes-vous ou dites-vous des choses sans arrêter pour réfléchir à ce que vous êtes en

1.1%

train de faire?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2055	100%
1. Non = 1450	70.6%
2. Oui = 605	29.4%
0.34:	

9. Missing = 84 Total = 2139

Nom de la variable : q94br Nom de la question : Q94b.

Concept : Impulsivité – avoir des ennuis.

Question: Vous arrive-t-il souvent d'avoir des ennuis parce que vous avez agi sans penser?

Univers : Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2059	100%
1. Non = 1739	84.5%
2. Oui = 320	15.5%

9. Missing = 80Total = 2139

Nom de la variable : q94cr Nom de la question : Q94c.

Concept : Impulsivité – perception.

Question: Êtes-vous une personne impulsive?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2056	100%
1. Non = 1445	70.3%
2. Oui = 611	29.7%
9. Missing = 83	

Total = 2139

Nom de la variable : q94dr Nom de la question : Q94d.

Concept : Impulsivité – capacité de réflexion avant l'action.

Question: Réfléchissez-vous profondément avant de faire quelque chose?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2056	100%
1. Non = 596	29%
2. Oui = 1460	71%
9. Missing = 83	
Total = 2139	

Nom de la variable : q94er Nom de la question : Q94e.

Concept : Impulsivité – parler sans penser.

Question : Parlez-vous des fois sans penser à ce que vous dîtes ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2055	100%
1. Non = 1060	51.6%
2. Oui = 995	48.4%
9 Missing = 84	

9. Missing = 84 Total = 2120

Total = 2139

Nom de la variable : q94fr Nom de la question : Q94f.

Concept : Recherche de sensations fortes – ski nautique.

Question: Aimeriez-vous faire du ski nautique?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2056	100%
1. Non = 820	39.9%
2. Oui = 1236	60.1%
9. Missing = 83	

Nom de la variable : q94gr Nom de la question : Q94g.

Total = 2139

Concept : Recherche de sensations fortes – parachutisme. **Question :** Aimeriez-vous faire du saut en parachute ?

Univers : Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2057	100%
1. Non = 928	45.1%
2. Oui = 1129	54.9%
9. Missing = 82	
Total = 2139	

Nom de la variable : q94hr Nom de la question : O94h.

Concept: Recherche de sensations fortes – prise de risques.

Question: Aimez-vous prendre des chances?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2052	100%
1. Non = 972	47.4%
2. $Oui = 1080$	52.6%
9. Missing = 87	

Nom de la variable : q94ir Nom de la question : Q94i.

Total = 2139

Concept : Recherche de sensations fortes – ski de vitesse.

Question : Apprécieriez-vous dévaler une pente de ski à toute vitesse ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2059	100%
1. Non = 1159	56.3%
2. Oui = 900	43.7%
0.3.6	

9. Missing = 80Total = 2139

Nom de la variable : q94jr Nom de la question : Q94j.

Concept : Recherche de sensations fortes – plongée sous-marine.

Question : Aimeriez-vous faire de la plongée en apnée (scuba diving) ?

Univers: Tous les répondants.

Notes : Veuillez répondre aux prochaines questions par OUI ou par NON. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et pas de question piège. Nous vous demandons de répondre rapidement sans trop réfléchir au contenu des questions.

N = 2057	100%
1. Non = 677	32.9%
2. Oui = 1380	67.1%
9. Missing = 82	

SOCIO-DÉMO

Nom de la variable : q95r Nom de la question : Q95.

Concept: Sexe.

Total = 2139

Ouestion : Êtes-vous de genre masculin, féminin ou transgenre ?

Univers: Tous les répondants.

Notes:

N = 2139	100%
1. Masculin = 800	37.4%
2. Féminin = 1339	62.6%
3. Transgenre $= 0$	0%
Total = 2139	

Nom de la variable : q96r Nom de la question : Q96.

Concept : Âge.

Question : Quel âge avez-vous ? **Univers :** Tous les répondants.

Notes:

Moyenne = 22.62

N = 2047 100%

99. Missing = 92 Total = 2139

Nom de la variable : q97r Nom de la question : Q97.

Concept : État Civil.

Question: Quel est votre statut civil actuel?

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2064	100%
1. Marié(e) = 101	4.9%
2. Conjoint de fait (cohabitation) = 274	13.3%
3. $Veuf(ve) = 1$	0.1%
4. Séparé(e) = 13	0.6%
5. Divorcé(e) = 8	0.4%
6. Célibataire, jamais marié(e) = 1667	80.8%
0 Missing = 75	

9. Missing = 75 Total = 2139

Nom de la variable : q98r Nom de la question : Q98.

Concept : Mode d'hébergement actuel des étudiants universitaires.

Question: Quel est votre mode d'hébergement actuel?

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2044	100%
1. Résidence universitaire = 78	3.8%
2. Autre hébergement universitaire = 24	1.2%
3. Hébergement non universitaire = 1269	62.1%
4. Autre = 673	32.9%
0.16: : 05	

9. Missing = 95Total = 2139 Nom de la variable : q99r Nom de la question : Q99.

Concept : Nombre d'amis proches des étudiants universitaires.

Question: Combien d'amis proches avez-vous?

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2064	100%
0. $Aucun = 37$	1.8%
1. $Un = 100$	4.8%
2. $Deux = 254$	12.3%
3. Trois = 465	22.5%
4. Quatre = 415	20.1%
5. Cinq ou plus = 793	38.4%
0 Missing = 75	

9. Missing = 75

Total = 2139

Nom de la variable : q100r Nom de la question : Q100.

Concept : Conditions de vie des étudiants universitaires.

Question: À l'exception de vos enfants, avec qui vivez-vous actuellement?

Univers : Tous les répondants.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2049	100%
1. $Seul(e) = 204$	10.0%
2. Avec conjoint(e)/époux(se) = 345	16.8%
3. Vos parents = 988	48.2%
4. Autre(s) membre(s) de la famille = 155	7.6%
5. Des amis/ connaissances = 324	15.8%
6. Autre = 33	1.6%
0.14:	

9. Missing = 90Total = 2139

Nom de la variable : q101r Nom de la question : Q101.

Concept : Pays de naissance des étudiants universitaires.

Question : Où êtes-vous né(e) ? **Univers :** Tous les répondants.

Notes:

N = 2060 1. Né(e) au Canada = 1553 75.4% 2. Né(e) hors du Canada = 507

9. Missing = 79

Total = 2139

Nom de la variable : q102r Nom de la question : Q102.

Concept: Année d'arrivée au Canada.

Question: En quelle année vous êtes-vous installé au Canada?

Univers: Tous les répondants ayant déclaré être nés hors du Canada. (q101r)

24.6%

100%

Notes R: SVP, inscrire l'année en format 4 chiffres.

Moyenne = 2000.82

N = 495

9997. Valid Skip = 1553 9999. Missing = 91

Total = 2139

Nom de la variable : q103r Nom de la question : Q103.

Concept: Langue parlée à la maison.

Question: Quelle langue parlez-vous actuellement à la maison?

Univers: Tous les répondants.

Notes:

Total = 2139

N = 2062	100%
1. L'anglais seulement = 243	11.8%
2. Le français seulement = 909	44.1%
3. Le français et l'anglais = 274	13.3%
4. L'anglais et autre = 136	6.6%
5. Le français et autre = 127	6.2%
6. Le français, l'anglais et autre = 190	9.2%
7. Autre = 183	8.9%
99. Missing = 77	

Nom de la variable : q104r Nom de la question : Q104.

Concept: Origine culturelle et raciale.

Question : Les gens qui habitent au Canada ont des origines culturelles et raciales très diverses.

À quelle origine culturelle ou raciale appartenez-vous?

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2059	100%
1. Canada = 1187	57.6%
2. États-Unis = 11	0.5%
3. Mexique, Caraïbes, et Amérique latine = 90	4.4%
4. Afrique = 91	4.4%
5. Europe de l'Ouest = 210	10.2%
6. Asie = 178	8.6%
7. Asie centrale = 36	1.7%
8. Australie = 0	0%
9. Moyen Orient = 97	4.7%
10. Europe de l'Est = 93	4.5%
11. Refus de répondre = 38	1.8%
12. Ne sais pas = 28	1.4%
99. Missing = 80	
Total = 2139	

Nom de la variable : q105r Nom de la question : Q105.

Concept : Niveau de scolarisation actuel.

Question : Quel est votre niveau de scolarisation actuel?

Univers: Tous les répondants. Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2060	100%
1. Premier cycle, 1 ^{ère} année = 754	36.6%
2. Premier cycle, 2 ^{ème} année = 554	26.9%
3. Premier cycle, 3 ^{ème} année = 504	24.5%
4. Premier cycle, 4 ^{ème} année ou plus = 248	12.0%
5. Études aux cycles supérieurs = 0	
9. Missing = 79	

9. Missing = 79Total = 2139

Nom de la variable : q106r Nom de la question : Q106.

Concept : Moyenne académique de l'année dernière.

Question : Quelle était votre moyenne académique l'année dernière?

Univers: Tous les répondants.

Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2039	100%
1. $A = 516$	25.3%
2. $B = 963$	47.2%
3. C = 230	11.3%
4. $D = 20$	1%

5. F = 3 0.1% 6. Pas étudiant(e) l'année dernière = 307 15.1% 9. Missing = 100 Total = 2139

Nom de la variable : q107r Nom de la question : Q107. Concept : Domaine d'étude.

Question : Quel domaine représente le mieux les études que vous poursuivez actuellement ?

Univers: Tous les répondants. Notes R: Cochez une seule réponse.

N = 2056	100%
1. Arts/Lettres et Sciences humaines = 490	23.8%
2. Science/technologie = 119	5.8%
3. Ingénierie = 243	11.8%
4. Sciences sociales = 214	10.4%
5. Affaires/Commerce = 451	21.9%
6. Médecine = 50	2.4%
7. Autres sciences de la santé = 115	5.6%
8. Droit = 45	2.2%
9. Éducation = 234	11.4%
10. Autre = 95	4.6%
99. Missing = 83	
Total = 2139	

Nom de la variable : q108r Nom de la question : Q108. Concept : Statut d'étudiant.

Question : Actuellement, êtes-vous inscrit(e) à l'université à temps plein ou temps partiel?

Univers: Tous les répondants.

Notes:

N = 2045 1. Temps plein = 2045 2. Temps partiel = 0 9. Missing = 94

Total = 2139

Nom de la variable : q109r Nom de la question : Q109. Concept : Statut d'emploi.

Question: Actuellement, quel est votre statut d'emploi?

Univers: Tous les répondants.

Notes:

N = 2053	100%
1. Employé à temps plein = 80	3.9%
2. Employé à temps partiel = 1173	57.1%
3. Aucun emploi = 748	36.4%
4. Autre = 52	2.5%
9. Missing = 86	
Total = 2139	

Nom de la variable : q110ar Nom de la question : Q110a.

Concept : Possession d'un cellulaire par les étudiants universitaires.

Question : Avez-vous un téléphone portable (cellulaire) ?

Univers: Tous les répondants.

Notes:

N = 2061	100%
1. Non = 414	20.1%
2. Oui = 1647	79.9%
0.34: : 70	

9. Missing = 78Total = 2139

Nom de la variable : q110b1r Nom de la question : Q110b1.

Concept: Accès Internet via un téléphone portable.

Question : Pouvez-vous consulter le WEB (www) à partir de votre téléphone portable ? **Univers :** Tous les répondants ayant déclaré posséder un téléphone portable (q110ar).

Notes:

N = 1617	100%
1. Non = 963	59.6%
2. Oui = 654	40.4%

7. Valid Skip = 414 9. Missing = 108 Total = 2139

Nom de la variable : q110b2r Nom de la question : Q110b2.

Concept: Accès aux courriels via téléphone portable.

Question: Pouvez-vous recevoir vos messages courriels sur votre cellulaire (excluant les messages textos)?

Univers : Tous les répondants ayant déclaré posséder un téléphone portable (q110ar). **Notes :**

N = 1615	100%
1. Non = 1121	69.4%
2. Oui = 494	30.6%
7. Valid Skip = 414	

9. Missing = 110 Total = 2139

count if (q1r==1 & q7r==1 & q13r==1 & q19r==1 & q25r==1 & q31r==1 & q38r==1 & q44r==1 & q50r==1 & q1r==. & q7r==. & q13r==. & q19r==. & q25r==. & q31r==. & q38r==. & q44r==. & q50r==.) & (q56r==2 | q56r==3 | q56r==4 | q56r==5 | q56r==8)

count if (q1r==1 | q1r==9) & (q7r==1 | q7r==9) & (q13r==1 | q1r==9) & (q19r==1 | q19r==9) & (q25r==1 | q25r==9) & (q31r==1 | q31r==9) & (q38r==1 | q38r==9) & (q44r==1 | q44r==9) & (q50r==1 | q50r==9) & (q56r==2 | q56r==3 | q56r==4 | q56r==5 | q56r==8)





APPENDIX 8

CODEBOOK OF DERIVED VARIABLES





Enquête sur les Habitudes de Jeu des Étudiants Universitaires 2008

Dictionnaire des variables dérivées

Juillet 2010







Nom de la variable : Allgame

Fondé sur : q1r, q7r, q13r, q19r, q25r, q31r, q38r, q44r, q56r.

Description: Prévalence de jeu à des jeux de hasard et d'argent des étudiants universitaires au

cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1 Non		Si au moins une des variables fondatrices est codée '1', mais
1	Non	qu'aucune d'entre elles n'est codée '2'.
		si $q1r = 2$ ou $q7r = 2$ ou $q13r = 2$ ou $q19r = 2$ ou $(q25r = 2)$
2	Oui	ou $q25r = 3$ ou $q25r = 4$) ou $(q25r = 2$ ou $q25r = 3$ ou $q25r = 4$
2	Our	4) ou $q31r = 2$ ou $q38r = 2$ ou $q44r = 2$ ou $q50r = 2$ ou $q56r$
		= 2 ou $q56r = 3$ ou $q56r = 4$ ou $q56r = 5$ ou $q56r = 8))$
9	Missing	Si <u>toutes</u> les variables fondatrices sont codées '9'.

Nom de la variable : cpgil

Fondé sur : q64ar

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	si q64ar = 1
1	Quelques fois	si q64ar = 2
2	La plupart du temps	si q64ar = 3
3	Presque toujours	si q64ar = 4
7	Valid Skip	si q64ar = 7
9	Missing	si q64ar = 9

Nom de la variable : cpgi2

Fondé sur : q64br

Code	Label	Condition
0	Jamais	si q64br = 1
1	Quelques fois	si q64br = 2
2	La plupart du temps	si q64br = 3
3	Presque toujours	si q64br = 4
7	Valid Skip	si q64br = 7
9	Missing	si q64br = 9

Nom de la variable : cpgi3

Fondé sur : q64cr

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	si q64cr = 1
1	Quelques fois	si q64cr = 2
2	La plupart du temps	si q64cr = 3
3	Presque toujours	si q64cr = 4
7	Valid Skip	si q64cr = 7
9	Missing	si q64cr = 9

Nom de la variable : cpgi4

Fondé sur : q64dr

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	si q64dr = 1
1	Quelques fois	si q64dr = 2
2	La plupart du temps	si q64dr = 3
3	Presque toujours	si q64dr = 4
7	Valid Skip	si q64dr = 7
9	Missing	si q64dr = 9

Nom de la variable : cpgi5

Fondé sur : q64er

Code	Label	Condition
0	Jamais	si q64er = 1
1	Quelques fois	si q64er = 2
2	La plupart du temps	si q64er = 3
3	Presque toujours	si q64er = 4
7	Valid Skip	si q64er = 7
9	Missing	si q64er = 9

Nom de la variable : cpgi6

Fondé sur : q64fr

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	si q64fr = 1
1	Quelques fois	si q64fr = 2
2	La plupart du temps	si q64fr = 3
3	Presque toujours	si q64fr = 4
7	Valid Skip	si q64fr = 7
9	Missing	si q64fr = 9

Nom de la variable : cpgi7

Fondé sur : q64gr

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	si q64gr = 1
1	Quelques fois	si q64gr = 2
2	La plupart du temps	si q64gr = 3
3	Presque toujours	si q64gr = 4
7	Valid Skip	si q64gr = 7
9	Missing	si q64gr = 9

Nom de la variable : cpgi8

Fondé sur : q64hr

Code	Label	Condition
0	Jamais	si q64hr = 1
1	Quelques fois	si q64hr = 2
2	La plupart du temps	si q64hr = 3
3	Presque toujours	si q64hr = 4
7	Valid Skip	si q64hr = 7
9	Missing	si q64hr = 9

Nom de la variable : cpgi9

Fondé sur : q64ir

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	si q64ir = 1
1	Quelques fois	si q64ir = 2
2	La plupart du temps	si q64ir = 3
3	Presque toujours	si q64ir = 4
7	Valid Skip	si q64ir = 7
9	Missing	si q64ir = 9

Nom de la variable : cpgi

Fondé sur : cpgi1, cpgi2, cpgi3, cpgi4, cpgi5, cpgi6, cpgi7, cpgi8, cpgi9

Description: Score à l'indice canadien de jeu excessif.

Code	Label	Calcul / Condition
Variable continue	Score à l'indice canadien de jeu excessif	cpgi1 + cpgi2 + cpgi3 + cpgi4 +cpgi5 + cpgi6 + cpgi7 + cpgi8 + cpgi9
97	Valid Skip	Si cpgi1 = 7
	Missing	Si cpgi1 = 9 & cpgi2 = 9 & cpgi3 = 9 & cpgi4 = 9 & cpgi5 = 9 & cpgi6 = 9 & cpgi7 = 9 & cpgi8 = 9 & cpgi9 = 9

Nom de la variable : gamprofile

Fondé sur : cpgi

Description : Type de joueur, incluant les non-joueurs

Code	Label	Condition
0	No problems	Si cpgi = 0
1	Low risk	Si cpgi = 1 ou cpgi = 2
2	Moderate	Si 3 <= cpgi <= 7
3	Problems	Si 8 <= cpgi <= 27
	Missing	Si cpgi = . ou cpgi = 97

Nom de la variable : gamblers Fondé sur : Allgame, gamprofile Description : Type de joueur

Code	Label	Condition
1	Non gamblers	Si Allgame = 1
2	Non problem gamblers	Si Allgame = 2 & gamprofile = 0
3	Low risk gamblers	Si Allgame = 2 & gamprofile = 1
4	Moderate risk gamblers	Si Allgame = 2 & gamprofile = 2
5	Problems gamblers	Si Allgame = 2 & gamprofile = 3
	Missing	Si aucune des conditions préalables n'est remplie.

Nom de la variable : q56rb

Fondé sur : q56r

Description : Prévalence de jeu sur des investissements spéculatifs des étudiants universitaires

au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q56r = 1
1	Oui	Si 2 <= q56r <=5 ou q56r = 8
	Missing	Si q56r = (7 ou 9)

Nom de la variable : q25rb

Fondé sur : q25r

Description : Prévalence de jeu au poker sur table des étudiants universitaires au cours des

douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q25r = 1
1	Oui	Si 2 <= q25r <=5
	Missing	Si q25r = 9

Nom de la variable : q2ad

Fondé sur : q2ar

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires sur des billets de loterie au cours des

douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q2ar = 1
2	Oui	Si 2 <= q2ar <= 5 ou q2ar = 8
7	Valid Skip	Si q2ar = 7
	Missing	Si q2ar = 9

Nom de la variable : q2bd

Fondé sur : q2br

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires sur des Prix instantanés ou cartes à

gratter au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q2br = 1
2	Oui	$Si 2 \le q2br \le 5 \text{ ou } q2br = 8$
7	Valid Skip	Si q2br = 7
	Missing	Si q2br = 9

Nom de la variable : q2cd

Fondé sur : q2cr

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires sur de la loterie quotidienne au cours

des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q2cr = 1
2	Oui	Si 2 <= q2cr <= 5 ou q2cr=8
7	Valid Skip	Si q2cr = 7
	Missing	Si q2cr = 9

Nom de la variable : q2dd

Fondé sur : q2dr

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires sur des billets de tirage au sort levée

de fond au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q2dr = 1
2	Oui	Si $2 \le q2dr \le 5$ ou $q2dr = 8$
7	Valid Skip	Si q2dr = 7
	Missing	Si q2dr = 9

Nom de la variable : q2ed

Fondé sur : q2er

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires au kéno au cours des douze derniers

mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q2er = 1
2	Oui	Si 2 <= q2er <= 5 ou q2er = 8
7	Valid Skip	Si q2er = 7
	Missing	Si q2er = 9

Nom de la variable : q32ad

Fondé sur : q32ar

Description: Prévalence de jeu des étudiants universitaires à la roulette au cours des douze

derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q32ar = 1
2	Oui	Si $2 \le q32ar \le 5$ ou $q32ar = 8$
7	Valid Skip	Si q32ar = 7
	Missing	Siq32ar = 9

Nom de la variable : q32bd

Fondé sur : q32br

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires au blackjack au cours des douze

derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q32br = 1
2	Oui	Si 2 <= q32br <= 5 ou q32br=8
7	Valid Skip	Si q32br = 7
	Missing	Si q32br = 9

Nom de la variable : q32cd

Fondé sur : q32cr

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires à un autre jeu de table au cours des

douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q32cr = 1
2	Oui	Si $2 \le q32cr \le 5$ ou $q32cr = 8$
7	Valid Skip	Si q32cr = 7
•	Missing	Si q32cr = 9

Nom de la variable : q39ad

Fondé sur : q39ar

Description: Prévalence de jeu des étudiants universitaires sur de la loterie sportive au cours des

douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q39ar = 1
2	Oui	Si 2 <= q39ar <= 5 ou q39ar=8
7	Valid Skip	Si q39ar = 7
	Missing	Si q39ar = 9

Nom de la variable : q39bd

Fondé sur : q39br

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires sur des cagnottes sportives au cours

des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q39br = 1
2	Oui	Si 2 <= q39br <= 5 ou q39br=8
7	Valid Skip	Si q39br = 7
	Missing	Si q39br = 9

Nom de la variable : q39cd

Fondé sur : q39cr

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires sur des évènements sportifs au cours

des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q39cr = 1
2	Oui	Si 2 <= q39cr <= 5 ou q39cr=8
7	Valid Skip	Si q39cr = 7
	Missing	Si q39cr = 9

Nom de la variable : q39dd

Fondé sur : q39dr

Description : Prévalence de jeu des étudiants universitaires avec un preneur de paris clandestins

au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Non	Si q39dar = 1
2	Oui	Si 2 <= q39dr <= 5 ou q39dr=8
7	Valid Skip	Si q39dr = 7
	Missing	Si q39dr = 9

Nom de la variable : Drkp12m

Fondé sur : q79r

Description : Consommation d'alcool par les étudiants universitaires au cours des douze derniers

mois.

Code	Label	Condition
0	Past 12m abstainer	Si q79r = 1
1	Past 12m drinker	Si q79r = (2, 3, 4 ou 5)
7	Valid Skip	Si q79r = 7
9	Missing	Si q79r = 9

Nom de la variable : fr5drk

Fondé sur : q81ar, q81br, q81cr, q80r

Description: Fréquence, 5 consommations d'alcool et plus par les étudiants universitaires au

cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence, 5 consommations et plus	q81ar + q81br + q81cr
997	Valid Skip	Si q80r = 997
	Missing	Si q81ar = 999

Nom de la variable : dic5drk

Fondé sur : fr5drk

Description: Prévalence, 5 consommations d'alcool et plus par les étudiants universitaires au

cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si $fr5dk = 0$
1	Oui	Si 1 <= fr5drk <= 250
7	Valid Skip	Si fr5dk = 997
	Missing	Si fr5drk = .

Nom de la variable : fr8dk Fondé sur : q81br, q81cr, q80r

Description : Fréquence, 8 consommations d'alcool et plus par les étudiants universitaires au

cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence, 8 consommations et plus	q81br + q81cr
997	Valid Skip	Si q80r = 997
٠	Missing	Si q81br = 999

Nom de la variable : dic8drk

Fondé sur : fr8drk

Description: Prévalence, 8 consommations d'alcool et plus par les étudiants universitaires au

cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si $fr8dk = 0$
1	Oui	Si 1 <= fr8dk <= 250
7	Valid Skip	Si fr8dk = 997
	Missing	Si $fr5dk = .$

Nom de la variable : typo12m **Fondé sur :** q77r, q79r, q80r

Description: Type de buveur, douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Lifetime abstainer	Si q77r = 1
1	Former drinker	Si $q77r = 2 & q79r = 1$
2	Light / Infrequent	Si (q77r = 2) & ((q79r = 2) ou (q79r = 3)) & (q80r < 5)
3	Light/ Frequent	Si (q77r = 2) & ((q79r = 4) ou (q79r = 5)) & (q80r < 5)
4	Heavy / Infrequent	Si (q77r = 2) & ((q79r = 2) ou (q79r = 3)) & (q80r >= 5)
5	Heavy / Frequent	Si (q77r = 2) & ((q79r = 4) ou (q79r = 5)) & (q80r >= 5)
-	Missing	Si $q77r = 9$ ou $q80r = 999$ ou $q79r = 9$

Nom de la variable : aud1

Fondé sur : q79r

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	Si q79r = 1
1	Une fois par mois ou moins	Si q79r = 2
2	2 à 4 fois par mois	Si q79r = 3
3	2 à 3 fois par semaine	Si q79r = 4
4	4 fois ou plus par semaine	Si q79r = 5
7	Valid Skip	Si q79r = 7
9	Missing	Si q79r = 9

Nom de la variable : aud2

Fondé sur : q80r

Code	Label	Condition
0	0–2 verres	$Si 0 \le q80r \le 2$
1	3-4 verres	$Si 3 \le q80r \le 4$
2	5-6 verres	$Si 5 \le q80r \le 6$
3	7-9 verres	Si 7 <= q80r <= 9
4	10+ verres	Si q80r >= 10
997	Valid Skip	Si q80r = 997
999	Missing	Si q80r = 999

Nom de la variable : aud3

Fondé sur : q85fr

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	Si q85fr = 1
1	Moins d'une fois par mois	Si q85fr = 2
2	Mensuellement	Si q85fr = 3
3	Hebdomadairement	Si q85fr = 4
4	Quotidiennement ou presque à tous les jours	Si q85fr = 5
7	Valid Skip	Si q85fr = 7
9	Missing	Si q85fr = 9

Nom de la variable : aud4

Fondé sur : q85ar

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	Si q85ar = 1
1	Une fois par mois ou moins	Si q85ar = 2
2	2 à 4 fois par mois	Si q85ar = 3
3	2 à 3 fois par semaine	Si q85ar = 4
4	4 fois ou plus par semaine	Si q85ar = 5
7	Valid Skip	Si q85ar = 7
9	Missing	Si q85ar = 9

Nom de la variable : aud5

Fondé sur : q85br

Code	Label	Condition
0	Jamais	Si q85br = 1
1	Une fois par mois ou moins	Si q85br = 2
2	2 à 4 fois par mois	Si q85br = 3
3	2 à 3 fois par semaine	Si q85br = 4
4	4 fois ou plus par semaine	Si q85br = 5
7	Valid Skip	Si q85br = 7
9	Missing	Si q85br = 9

Nom de la variable : aud6

Fondé sur : q85cr

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	Si q85cr = 1
1	Une fois par mois ou moins	Si q85cr = 2
2	2 à 4 fois par mois	Si q85cr = 3
3	2 à 3 fois par semaine	Si q85cr = 4
4	4 fois ou plus par semaine	Si q85cr = 5
7	Valid Skip	Si q85cr = 7
9	Missing	Si q85cr = 9

Nom de la variable : aud7

Fondé sur : q85dr

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	Si q85dr = 1
1	Une fois par mois ou moins	Si q85dr = 2
2	2 à 4 fois par mois	Si q85dr = 3
3	2 à 3 fois par semaine	Si q85dr = 4
4	4 fois ou plus par semaine	Si q85dr = 5
7	Valid Skip	Si q85dr = 7
9	Missing	Si q85dr = 9

Nom de la variable : aud8

Fondé sur : q85er

Code	Label	Condition
0	Jamais	Si q85er = 1
1	Une fois par mois ou moins	Si q85er = 2
2	2 à 4 fois par mois	Si q85er = 3
3	2 à 3 fois par semaine	Si q85er = 4
4	4 fois ou plus par semaine	Si q85er = 5
7	Valid Skip	Si q85er = 7
9	Missing	Si q85er = 9

Nom de la variable : aud9

Fondé sur : q85gr

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q85gr = 1
2	Oui, mais pas au cours des douze derniers mois	Si q85gr = 2
4	Oui, au cours des douze derniers mois	Si q85gr = 3
7	Valid Skip	Si q85gr = 7
9	Missing	Si q85gr = 9

Nom de la variable : aud10

Fondé sur : q85hr

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q85hr = 1
2	Oui, mais pas au cours des douze derniers mois	Si q85hr = 2
4	Oui, au cours des douze derniers mois	Si q85hr = 3
7	Valid Skip	Si q85hr = 7
9	Missing	Si q85hr = 9

Nom de la variable : Audit

Fondé sur: aud1, aud2, aud3, aud4, aud5, aud6, aud7, aud8, aud9, aud10

Description: Score à l'audit.

Code	Label	Calcul
Variable	Audit score	aud1+ aud2+ aud3+ aud4+ aud5+ aud6+
continue		aud7+ aud8+ aud9+ aud10
97	Valid Skip	Si aud9 = 7
	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont
		codées Missing.

Nom de la variable : audit8

Fondé sur : Audit

Description : Indicateur de consommation d'alcool à risque chez les étudiants universitaires au

cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si 0 <= Audit <= 7
1	Oui	Si 8 <= Audit <= 96
7	Valid Skip	Si Audit = 97
	Missing	Si Audit = .

Nom de la variable : audit11

Fondé sur : Audit

Description : Indicateur de potentiel de dépendance à l'alcool chez les étudiants universitaires

au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si 0 <= Audit <= 10
1	Oui	Si 11 <= Audit <= 96
7	Valid Skip	Si Audit = 97
	Missing	Si Audit = .

Nom de la variable : q90alf

Fondé sur : q90ar

Description : Consommation à vie de marijuana.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90ar = 1
1	Au moins une occasion de	Si q90ar = (2, 3 ou 4)
	consommation à vie	
	Missing	Si q90ar = 9

Nom de la variable : q90blf

Fondé sur : q90br

Description : Consommation à vie de cocaïne ou de crack.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90br = 1
1	Au moins une occasion de	Si q90br = (2, 3 ou 4)
	consommation à vie	
	Missing	Si q90br = 9

Nom de la variable : q90clf

Fondé sur : q90cr

Description : Consommation à vie d'autres formes de cocaïne.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90cr = 1
1	Au moins une occasion de	Si $q90cr = (2, 3 \text{ ou } 4)$
	consommation à vie	
	Missing	Si q90cr = 9

Nom de la variable : q90dlf

Fondé sur : q90dr

Description : Consommation à vie de barbituriques.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90dr = 1
1	Au moins une occasion de	Si q90dr = (2, 3 ou 4)
	consommation à vie	
	Missing	Si q90dr = 9

Nom de la variable : q90elf

Fondé sur : q90er

Description : Consommation à vie de Ritalin, Dexédrine ou Adderall.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90er = 1
1	Au moins une occasion de	Si $q90er = (2, 3 \text{ ou } 4)$
	consommation à vie	
	Missing	Si q90er = 9

Nom de la variable : q90flf

Fondé sur : q90fr

Description : Consommation à vie d'autres amphétamines (méthamphétamine, « crytal meth »,

speed, uppers, ups)

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90fr = 1
1	Au moins une occasion de	Si q90fr = (2, 3 ou 4)
	consommation à vie	
	Missing	Si q90fr = 9

Nom de la variable : q90glf

Fondé sur : q90gr

Description : Consommation à vie de tranquilisants.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90gr = 1
1	Au moins une occasion de	Si $q90gr = (2, 3 \text{ ou } 4)$
	consommation à vie	
	Missing	Si q90gr = 9

Nom de la variable : q90hlf

Fondé sur : q90hr

Description: Consommation à vie d'héroïne

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90hr = 1
1	Au moins une occasion de	Si q90hr = (2, 3 ou 4)
	consommation à vie	
	Missing	Si q90hr = 9

Nom de la variable : q90ilf

Fondé sur : q90ir

Description : Consommation à vie de drogues dérivées des opiacés.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90ir = 1
1	Au moins une occasion de	Si $q90ir = (2, 3 \text{ ou } 4)$
	consommation à vie	
	Missing	Si q90ir = 9

Nom de la variable : q90jlf

Fondé sur : q90jr

Description : Consommation à vie de LSD.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90jr = 1
1	Au moins une occasion de	Si $q90jr = (2, 3 \text{ ou } 4)$
	consommation à vie	
-	Missing	Si q90jr = 9

Nom de la variable : q90klf

Fondé sur : q90kr

Description : Consommation à vie d'autres drogues hallucinogènes.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90kr = 1
1	Au moins une occasion de	Si q90kr = (2, 3 ou 4)
	consommation à vie	
	Missing	Si q90kr = 9

Nom de la variable : q90llf

Fondé sur : q90lr

Description: Consommation à vie d'ecstasy.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90lr = 1
1	Au moins une occasion de	Si q90lr = (2, 3 ou 4)
	consommation à vie	
	Missing	Si q90lr = 9

Nom de la variable : q90mlf

Fondé sur : q90mr

Description : Consommation à vie d'autres party drugs.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90mr = 1
1	Au moins une occasion de	Si q90mr = (2, 3 ou 4)
	consommation à vie	
	Missing	Si q90mr = 9

Nom de la variable : q90nlf

Fondé sur : q90nr

Description : Consommation à vie de Stéroïdes anabolisants.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90nr = 1
1	Au moins une occasion de	Si q90nr = (2, 3 ou 4)
	consommation à vie	
٠	Missing	Si q90nr = 9

Nom de la variable : q90olf

Fondé sur : q90or

Description: Consommation à vie d'autres hormones rehaussant la performance.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation à vie	Si 90or = 1
1	Au moins une occasion de	Si $q90$ or = $(2, 3 \text{ ou } 4)$
	consommation à vie	
	Missing	Si q90or = 9

Nom de la variable : q90a12m

Fondé sur : q90ar

Description : Consommation de marijuana au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90ar = 1 ou 2
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90ar = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
	Missing	Si q90ar = 9

Nom de la variable : q90b12m

Fondé sur : q90br

Description : Consommation de cocaïne ou de crack au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90br = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90br = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
	Missing	Si q90br = 9

Nom de la variable : q90c12m

Fondé sur : q90cr

Description: Consommation d'autres formes de cocaïne au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90cr = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si $q90cr = (3 \text{ ou } 4)$
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
٠	Missing	Si q90cr = 9

Nom de la variable : q90d12m

Fondé sur : q90dr

Description: Consommation de barbituriques au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90dr = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90dr = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
•	Missing	Si q90dr = 9

Nom de la variable : q90e12m

Fondé sur : q90er

Description : Consommation de Ritalin, Dexédrine ou Adderall au cours des douze derniers

mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90er = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si $q90er = (3 \text{ ou } 4)$
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
	Missing	Si q90er = 9

Nom de la variable : q90f12m

Fondé sur : q90fr

Description: Consommation d'autres amphétamines (méthamphétamine, « crytal meth », speed,

uppers, ups) au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90fr = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90fr = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
•	Missing	Si q90fr = 9

Nom de la variable : q90g12m

Fondé sur : q90gr

Description : Consommation de tranquilisants au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si $90gr = (1 \text{ ou } 2)$
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90gr = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
•	Missing	Si q90gr = 9

Nom de la variable : q90h12m

Fondé sur : q90hr

Description : Consommation d'héroïne au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90hr = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90hr = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
•	Missing	Si q90hr = 9

Nom de la variable : q90i12m

Fondé sur : q90ir

Description : Consommation de drogues dérivées des opiacés au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90ir = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90ir = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
	Missing	Si q90ir = 9

Nom de la variable : q90j12m

Fondé sur : q90jr

Description : Consommation de LSD au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90jr = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si $q90jr = (3 \text{ ou } 4)$
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
٠	Missing	Si q90jr = 9

Nom de la variable : q90k12m

Fondé sur : q90kr

Description : Consommation d'autres drogues hallucinogènes au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90kr = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90kr = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
•	Missing	Si q90kr = 9

Nom de la variable : q90l12m

Fondé sur : q90lr

Description: Consommation d'ecstasy au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90lr = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90lr = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
	Missing	Si q90lr = 9

Nom de la variable : q90m12m

Fondé sur : q90mr

Description: Consommation d'autres party drugs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90mr = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90mr = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
	Missing	Si q90mr = 9

Nom de la variable : q90n12m

Fondé sur : q90nr

Description : Consommation de Stéroïdes anabolisants au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90nr = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90nr = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
	Missing	Si q90nr = 9

Nom de la variable : q90o12m

Fondé sur : q90or

Description: Consommation d'autres hormones rehaussant la performance au cours des douze

derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Aucune consommation au cours des	Si 90or = (1 ou 2)
	douze derniers mois.	
1	Au moins une occasion de	Si q90or = (3 ou 4)
	consommation au cours des douze	
	derniers mois.	
	Missing	Si q90or = 9

Nom de la variable : Q5all

Fondé sur : q5ar, q5br, q5cr, q5dr, q5er

Description: Montant total dépensé par mois par les étudiants universitaires sur toutes les

formes de loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Montant total	q5ar + q5br + q5cr + q5dr + q5er
499985	Valid Skip	Si q5ar = 99997
	Missing	Si les 5 variables sont codées '99999', Missing.

Nom de la variable : Q42all

Fondé sur : q42ar, q42br, q42cr, q42dr

Description: Montant total dépensé par mois par les étudiants universitaires sur des sports ou

évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable	Montant total	q42ar+ q42br+ q42cr+ q42dr
continue	Montant total	q42a1 q42b1 q42c1 q42d1
399988	Valid Skip	Si q42ar = 99997
	Missins	Si les 4 variables sont codées '99999',
-	Missing	Missing.

Nom de la variable : HDRnet

Fondé sur : q8ar

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux courses de chevaux ou de chiens sur Internet par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q8ar = 1
1	Oui	$Si 2 \le q8ar \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q8ar = 7
	Missing	Si q8ar = 9

Nom de la variable : HDRhipd

Fondé sur : q8br

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux courses de chevaux ou de chiens dans un hippodrome par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q8br = 1
1	Oui	$Si 2 \le q8br \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q8br = 7
	Missing	Si q8br = 9

Nom de la variable : HDRhipc

Fondé sur : q8cr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux courses de chevaux ou de chiens dans un Hippo Club par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q8cr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q8cr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q8cr = 7
	Missing	Si q8cr = 9

Nom de la variable : HDRcas

Fondé sur : q8dr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux courses de chevaux ou de chiens au

Casino par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q8dr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q8 dr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q8dr = 7
	Missing	Si q8dr 9

Nom de la variable : HDRbki

Fondé sur : q8er

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux courses de chevaux ou de chiens avec un preneur de paris clandestins par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q8er = 1
1	Oui	Si $2 \le q8er \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q8er = 7
	Missing	Si q8er = 9

Nom de la variable : HDRaut

Fondé sur : q8fr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux courses de chevaux ou de chiens sur

Internet par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q8fr = 1
1	Oui	Si $2 \le q8 \text{ fr} \le 6 \text{ ou} = 8$
7	Valid Skip	Si q8fr = 7
	Missing	Si q8fr = 9

Nom de la variable : BGOnet

Fondé sur : q14ar

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au Bingo sur Internet par les étudiants

universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q14ar = 1
1	Oui	$Si 2 \le q14ar \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q14ar = 7
	Missing	Si q14ar = 9

Nom de la variable : BGOres

Fondé sur : q14br

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au bingo dans une résidence privée par

les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q14br = 1
1	Oui	Si 2<= q14br <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q14br = 7
	Missing	Si q14br = 9

Nom de la variable : BGOcampus

Fondé sur : q14cr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au bingo sur le campus par les étudiants

universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q14cr = 1
1	Oui	Si $2 \le q14cr \le 6$ ou = 8
7	Valid Skip	Si q14cr = 7
	Missing	Si q14cr = 9

Nom de la variable : BGOwork

Fondé sur : q14dr

Description: Prévalence de paris ou dépenses d'argent au bingo au travail par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q14dr = 1
1	Oui	Si $2 \le q14 dr \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q14dr = 7
	Missing	Si q14dr = 9

Nom de la variable : BGOhall

Fondé sur : q14er

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au bingo dans une salle de bingo par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q14er = 1
1	Oui	Si $2 \le q14er \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q14er = 7
•	Missing	Si q14er = 9

Nom de la variable : BGOchurch

Fondé sur : q14fr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au bingo dans un sous-sol d'église par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q14fr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q14 fr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q14fr = 7
	Missing	Si q14fr = 9

Nom de la variable : BGOaut

Fondé sur : q14gr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au bingo dans un autre endroit par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q14fr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q14 fr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q14fr = 7
	Missing	Si q14fr = 9

Nom de la variable : VLTsnet

Fondé sur : q20ar

Description: Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux appareils de loterie vidéo ou

machines sur Internet par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q20ar = 1
1	Oui	Si 2<= q20ar <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q20ar = 7
	Missing	Si q20ar = 9

Nom de la variable : VLTscas

Fondé sur : q20br

Description: Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux appareils de loterie vidéo ou

machines dans un casino par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q20br = 1
1	Oui	$Si 2 \le q20br \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q20br = 7
•	Missing	Si q20br = 9

Nom de la variable : VLTsludo

Fondé sur : q20cr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux appareils de loterie vidéo ou machines dans un salon de jeu par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q20cr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q20cr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q20cr = 7
	Missing	Si q20cr = 9

Nom de la variable : VLTsbar

Fondé sur : q20dr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux appareils de loterie vidéo ou machines dans un bar/pub/taverne/resto-bar par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q20dr = 1
1	Oui	Si $2 \le q20 dr \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q20dr = 7
	Missing	Si q20dr = 9

Nom de la variable : VLTsaut

Fondé sur : q20er

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent aux appareils de loterie vidéo ou machines dans un endroit autre par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q20er = 1
1	Oui	Si 2<= q20er <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q20er = 7
	Missing	Si q20er = 9

Nom de la variable : PKRnet

Fondé sur : q26ar

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au Poker sur table sur Internet par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q26ar = 1
1	Oui	Si $2 \le q26ar \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q26ar = 7
•	Missing	Si q26ar = 9

Nom de la variable : PKRres

Fondé sur : q26br

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au Poker sur table dans une résidence privée par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q26br = 1
1	Oui	Si 2<= q26br <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q26br = 7
	Missing	Si q26br = 9

Nom de la variable : PKRcampus

Fondé sur : q26cr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au Poker sur table sur le campus par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q26cr = 1
1	Oui	Si 2<= q26cr <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q26cr = 7
	Missing	Si q26cr = 9

Nom de la variable : PKRwork

Fondé sur : q26dr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au Poker sur table au travail par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q26dr = 1
1	Oui	Si $2 \le q26 dr \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q26dr = 7
	Missing	Si q26dr = 9

Nom de la variable : PKRcas

Fondé sur : q26er

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au Poker sur table dans un casino par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q26er = 1
1	Oui	Si $2 \le q26er \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q26er = 7
•	Missing	Si q26er = 9

Nom de la variable : PKRbar

Fondé sur : q26fr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au Poker sur table dans un Bar/ Pub / Taverne / Resto-Bar par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q26fr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q26 fr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q26fr = 7
	Missing	Si q26fr = 9

Nom de la variable : PKRaut

Fondé sur : q26gr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent au Poker sur table dans un endroit autre par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q26fr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q26 fr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q26fr = 7
	Missing	Si q26fr = 9

Nom de la variable : TGnet

Fondé sur : q33ar

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de table sur Internet par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q33ar = 1
1	Oui	Si $2 \le q33ar \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q33ar = 7
	Missing	Si q33ar = 9

Nom de la variable : TGres

Fondé sur : q33br

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de table dans une résidence privée par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q33br = 1
1	Oui	$Si 2 \le q33br \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q33br = 7
•	Missing	Si q33br = 9

Nom de la variable : TGcampus

Fondé sur : q33cr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de table sur le campus par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q33cr = 1
1	Oui	Si $2 \le q33cr \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q33cr = 7
	Missing	Si q33cr = 9

Nom de la variable : TGwork

Fondé sur : q33dr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de table au travail par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q33dr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q33dr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q33dr = 7
	Missing	Si q33dr = 9

Nom de la variable : TGcas

Fondé sur : q33er

Description: Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de table au casino par les

étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q33er = 1
1	Oui	$Si 2 \le q33er \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q33er = 7
	Missing	Si q33er = 9

Nom de la variable : TGbar

Fondé sur : q33fr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de table dans un

Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q33fr = 1
1	Oui	Si $2 \le q33 \text{ fr} \le 6 \text{ ou} = 8$
7	Valid Skip	Si q33fr = 7
•	Missing	Si q33fr = 9

Nom de la variable : TGaut

Fondé sur : q33gr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de table dans un endroit autre

par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q33fr = 1
1	Oui	Si $2 \le q33 \text{ fr} \le 6 \text{ ou} = 8$
7	Valid Skip	Si q33fr = 7
	Missing	Si q33fr = 9

Nom de la variable : SPlot

Fondé sur : q39ar

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent sur de la loterie sportive par les étudiants

universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q39ar = 1
1	Oui	Si 2<= q39ar <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q39ar = 7
	Missing	Si q39ar = 9

Nom de la variable : SPpool

Fondé sur : q39br

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent des cagnottes sportives par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q39br = 1
1	Oui	$Si 2 \le q39br \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q39br = 7
	Missing	Si q39br = 9

Nom de la variable : SPevent

Fondé sur : q39cr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent sur des évènements sportifs par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q39cr = 1
1	Oui	Si 2<= q39cr <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q39cr = 7
	Missing	Si q39cr = 9

Nom de la variable : SPbki

Fondé sur : q39dr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent avec un preneur de paris clandestins par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q39dr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q39 dr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q39dr = 7
	Missing	Si q39dr = 9

Nom de la variable : CBGnet

Fondé sur : q45ar

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de cartes / jeux de société sur Internet, excluant le poker et le blackjack, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q45ar = 1
1	Oui	Si 2<= q45ar <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q45ar = 7
	Missing	Si q45ar = 9

Nom de la variable : CBGres

Fondé sur : q45br

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de cartes / jeux de société dans une résidence privée, excluant le poker et le blackjack, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q45br = 1
1	Oui	$Si 2 \le q45br \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q45br = 7
	Missing	Si q45br = 9

Nom de la variable : CBGcampus

Fondé sur : q45cr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de cartes / jeux de société sur le campus, excluant le poker et le blackjack, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q45cr = 1
1	Oui	Si 2<= q45cr <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q45cr = 7
	Missing	Si q45cr = 9

Nom de la variable : CBGwork

Fondé sur : q45dr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de cartes / jeux de société au travail, excluant le poker et le blackjack, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q45dr = 1
1	Oui	Si $2 \le q45 dr \le 6$ ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q45dr = 7
	Missing	Si q45dr = 9

Nom de la variable : CBGbar

Fondé sur : q45er

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de cartes / jeux de société dans un bar/pub/taverne/resto-bar, excluant le poker et le blackjack, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q45er = 1
1	Oui	Si 2<= q45er <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q45er = 7
	Missing	Si q45er = 9

Nom de la variable : CBGaut

Fondé sur : q45fr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux de cartes / jeux de société dans un autre endroit, excluant le poker et le blackjack, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois

Code	Label	Condition
0	Non	Si q45fr = 1
1	Oui	Si $2 \le q45 \text{ fr} \le 6 \text{ ou} = 8$
7	Valid Skip	Si q45fr = 7
	Missing	Si q45fr = 9

Nom de la variable : SKnet

Fondé sur : q51ar

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux d'habileté sur Internet par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q51ar = 1
1	Oui	$Si 2 \le q51ar \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q51ar = 7
	Missing	Si q51ar = 9

Nom de la variable : SKres

Fondé sur : q51br

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux d'habileté dans une résidence privée par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q51br = 1
1	Oui	$Si 2 \le q51br \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q51br = 7
	Missing	Si q51br = 9

Nom de la variable : SKcampus

Fondé sur : q51cr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux d'habileté sur le campus par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si $q51cr = 1$
1	Oui	Si $2 \le q51$ cr ≤ 6 ou $= 8$
7	Valid Skip	Si q51cr = 7
	Missing	Si q51cr = 9

Nom de la variable : SKwork

Fondé sur : q51dr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux d'habileté au travail par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q51dr = 1
1	Oui	$Si 2 \le q51dr \le 6 ou = 8$
7	Valid Skip	Si q51dr = 7
	Missing	Si q51dr = 9

Nom de la variable : SKbar

Fondé sur : q51er

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux d'habileté dans un bar/pub/taverne/resto-bar par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q51er = 1
1	Oui	Si 2<= q51er <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q51er = 7
	Missing	Si q51er = 9

Nom de la variable : SKaut

Fondé sur : q51fr

Description : Prévalence de paris ou dépenses d'argent à des jeux d'habileté dans un endroit autre par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q51 fr = 1
1	Oui	Si $2 \le q51 \text{ fr} \le 6 \text{ ou} = 8$
7	Valid Skip	Si q51fr = 7
	Missing	Si q51fr = 9

Nom de la variable : VIDEOnet

Fondé sur : q66ar

Description : Prévalence de jeu ou dépenses d'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs, sur Internet par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q66ar = 1
1	Oui	Si 2<= q66ar <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q66ar = 7
	Missing	Si q66ar = 9

Nom de la variable : VIDEOres

Fondé sur : q66br

Description : Prévalence de jeu ou dépenses d'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs, dans une résidence privée par les étudiants universitaires au cours des

douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q66br = 1
1	Oui	Si 2<= q66br <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q66br = 7
	Missing	Si q66br = 9

Nom de la variable : VIDEOarcade

Fondé sur : q66cr

Description : Prévalence de jeu ou dépenses d'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs, dans une arcade par les étudiants universitaires au cours des douze

derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q66cr = 1
1	Oui	Si 2<= q66cr <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q66cr = 7
	Missing	Si q66cr = 9

Nom de la variable : VIDEOaut

Fondé sur : q66dr

Description : Prévalence de jeu ou dépenses d'argent à des jeux vidéo, excluant les MMOGs/MMORPGs, dans un endroit autre par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q66dr = 1
1	Oui	Si 2<= q66dr <= 6 ou = 8
7	Valid Skip	Si q66dr = 7
	Missing	Si q66dr = 9

Nom de la variable : Impl

Fondé sur : q94ar

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94ar = 1
1		Si q94ar = 2
9	Missing	Si q94ar = 9

Nom de la variable : Imp29

Fondé sur : q94br

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94br = 1
1		Si q94br = 2
9	Missing	Si q94br = 9

Nom de la variable : Imp3

Fondé sur : q94cr

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94cr = 1
1		Si q94cr = 2
9	Missing	Si q94cr = 9

Nom de la variable : Imp4

Fondé sur : q94dr

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94dr = 2
1		Si q94dr = 1
9	Missing	Si q94dr = 9

Nom de la variable : Imp5

Fondé sur : q94er

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94er = 1
1		Si q94er = 2
9	Missing	Si q94er = 9

Nom de la variable : Vent1

Fondé sur : q94fr

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94fr = 1
1		Si q94fr = 2
9	Missing	Si q94fr = 9

Nom de la variable : Vent2

Fondé sur : q94gr

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94gr = 1
1		Si q94gr = 2
9	Missing	Si q94gr = 9

Nom de la variable : Vent3

Fondé sur : q94hr

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94hr = 1
1		Si q94hr = 2
9	Missing	Si q94hr = 9

Nom de la variable : Vent4

Fondé sur : q94ir

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94ir = 1
1		Si q94ir = 2
9	Missing	Si q94ir = 9

Nom de la variable : Vent5

Fondé sur : q94jr

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0		Si q94jr = 1
1		Si q94jr = 2
9	Missing	Si q94jr = 9

Nom de la variable : Impscore

Fondé sur : Imp1, Imp2, Imp3, Imp4, Imp5 Description : Score global d'impulsivité.

Code	Label	Calcul / Condition
Variable	Score	Imp1+ Imp2+ Imp3+ Imp4+ Imp5
continue		
	Missing	Si Imp2 = 9

Nom de la variable : Ventscore

Fondé sur : Vent1, Vent2, Vent3, Vent4, Vent5

Description : Score global indiquant le niveau de recherche de sensations fortes.

Code	Label	Calcul / Condition
Variable	Score	Vent1+ Vent2+ Vent3+ Vent4+ Vent5
continue		
	Missing	Si Vent4 = 9

Nom de la variable : ghq1

Fondé sur : q93ar

Description : GHQ12 - Niveau de concentration (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93ar = (1 ou 2)
1		Si q93ar = (3 ou 4)
	Missing	Si q93ar = 9

Nom de la variable : ghq2

Fondé sur : q93br

Description : GHQ12 – Manque de sommeil (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93br = (1 ou 2)
1		Si q93br = (3 ou 4)
	Missing	Si q93br = 9

Nom de la variable : ghq3

Fondé sur : q93cr

Description : GHQ12 – Perception d'utilité (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93cr = (1 ou 2)
1		Si q93cr = (3 ou 4)
	Missing	Si q93cr = 9

Nom de la variable : ghq4

Fondé sur : q93dr

Description : GHQ12 – Capacité à prendre des décisions (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93dr = (1 ou 2)
1		Si q93dr = (3 ou 4)
	Missing	Si q93dr = 9

Nom de la variable : ghq5

Fondé sur : q93er

Description : GHQ12 – Sentiment d'être sous tension (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si $q93er = (1 \text{ ou } 2)$
1		Si q93er = (3 ou 4)
	Missing	Si q93er = 9

Nom de la variable : ghq6

Fondé sur : q93fr

Description : GHQ12 – Incapacité à remonter les difficultés (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93fr = (1 ou 2)
1		Si q93fr = (3 ou 4)
	Missing	Si q93fr = 9

Nom de la variable : ghq7

Fondé sur : q93gr

Description : GHQ12 – Appréciation des activités quotidiennes (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93gr = (1 ou 2)
1		Si q93gr = (3 ou 4)
	Missing	Si q93gr = 9

Nom de la variable : ghq8

Fondé sur : q93hr

Description : GHQ12 – Capacité à faire face aux problèmes (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93hr = (1 ou 2)
1		Si q93hr = (3 ou 4)
	Missing	Si q93hr = 9

Nom de la variable : ghq9

Fondé sur : q93ir

Description : GHQ12 – Sentiment d'être malheureux ou déprimé (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93ir = (1 ou 2)
1		Si q93ir = (3 ou 4)
	Missing	Si q93ir = 9

Nom de la variable : ghq10

Fondé sur : q93jr

Description : GHQ12 – Perte de confiance en soi (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si $q93jr = (1 \text{ ou } 2)$
1		Si q93jr = (3 ou 4)
	Missing	Si q93jr = 9

Nom de la variable : ghq11

Fondé sur : q93kr

Description: GHQ12 – Dépréciation (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93kr = (1 ou 2)
1		Si q93kr = (3 ou 4)
	Missing	Si q93kr = 9

Nom de la variable : ghq12

Fondé sur : q93lr

Description : GHQ12 – Bonheur (recodée)

Code	Label	Condition
0		Si q93lr = (1 ou 2)
1		Si q93lr = (3 ou 4)
	Missing	Si q93lr = 9

Nom de la variable : GHQscore

Fondé sur : ghq1, ghq2, ghq3, ghq4, ghq5, ghq6, ghq7, ghq8, ghq9, ghq10, ghq11, ghq12

Description : Score global de détresse psychologique. (GHQ)

Code	Label	Calcul / Condition	
Variable	Score	ghq1+ ghq2+ ghq3+ gh4+ ghq5+ ghq6+ ghq7+ ghq8+	
continue		ghq9+ ghq10+ ghq11+ ghq12	
	Missing	Si chacune des variables fondatrices est codée '.' Missing.	

Nom de la variable : MentalHealth

Fondé sur : GHQscore

Description : Score global de détresse psychologique. (Recodée)

Code	Label	Condition
0	absence of mental health problems	Si GHQscore < 2
1	at risk of mental health problems	Si GHQscore >= 2
	Missing	Si GHQscore = .

Nom de la variable : Study4

Fondé sur : q107r

Description : Domaine d'étude, quatre catégories.

Code	Label	Condition
1	Arts/Humanities/Social sciences	Si q107r = (1,4,8 ou 9)
2	Science & technology	Si q107r = (2 ou 3)
3	Business/commerce	Si q107r = 5
4	Health sciences	Si q107r = (6 ou 7)
	Missing	Si q107r = (10 ou 99)

Nom de la variable : language5

Fondé sur : q103r

Description: Langue parlée à la maison, cinq catégories.

Code	Label	Condition
1	Anglais seulement	Si q103r = 1
2	Français seulement	Si q103r = 2
3	Français et anglais seulement	Si q103r = 3
4	Français et/ou anglais et autre	Si q103r = (4, 5 ou 6)
5	Autre	Si q103r = 7
	Missing	Si q103r = 9

Nom de la variable : Resid2

Fondé sur : q98r

Description : Mode d'hébergement actuel des étudiants universitaires, deux catégories.

Code	Label	Condition
1		Si q98r = (1 ou 2)
2		Si q98r = (3 ou 4)
	Missing	Si q98r = 9

Nom de la variable : Living3

Fondé sur : q100r

Description : Conditions de vie des étudiants universitaires, recodée en trois catégories.

Code	Label	Condition
1		Si q100r = 1
2		Si q100r = (2, 3 ou 4)
3		Si q100r = (5 ou 6)
-	Missing	Si q100r = 9

Nom de la variable : livingarrangment

Fondé sur : Resid2, Living3

Description : Conditions de vie des étudiants universitaires. (Combinaison Resid2, Living3)

Code	Label	Condition
1	On campus	Si Resid2 = 1
2	Off campus (alone)	Si Resid2 = 2 & Living3 = 1
3	Off campus (with family)	Si Resid2 = 2 & Living3 = 2
4	Off campus (with friends/ other)	Si Resid2 = 2 & Living3 = 3
	Missing	Si aucune des conditions préalables n'est remplie.

Nom de la variable : language4

Fondé sur : language5

Description : Langue parlée à la maison, 4 catégories.

Code	Label	Condition
1	Anglais seulement	Si language5 = 1
2	Français seulement	Si language5 = 2
3	Français et anglais	Si language5 = 3
4	Français et anglais et/ou autre	Si language $5 = (4 \text{ ou } 5)$
	Missing	Si language5 = .

Nom de la variable : d_Allgame

Fondé sur : Allgame

Description : Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Non	Si Allgame = 1
1	Oui	Si Allgame = 2
	Missing	Si Allgame = 9

Nom de la variable : d_q1r

Fondé sur : q1r

Description : Recodage de variable (variable binaire)

Code	Label	Condition
0	Non	Siq1r = 1
1	Oui	Si q1r = 2
	Missing	Si q1r = 9

Nom de la variable : d_q7r

Fondé sur : q7r

Description : Recodage de variable (variable binaire)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q7r = 1
1	Oui	Si $q7r = 2$
-	Missing	Si q7r = 9

Nom de la variable : d_q13r

Fondé sur : q13r

Description : Recodage de variable (variable binaire)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q13r = 1
1	Oui	Si q13r = 2
	Missing	Si q13r = 9

Nom de la variable : d_q19r

Fondé sur : q19r

Description : Recodage de variable (variable binaire)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q19r = 1
1	Oui	Si q19r = 2
•	Missing	Si q19r = 9

Nom de la variable : d_q25r

Fondé sur : q25r

Description : Recodage de variable (variable binaire)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q25r = 1
1	Oui	Si q25r = 2
	Missing	Si q25r = 9

Nom de la variable : d q31r

Fondé sur : q31r

Description : Recodage de variable (variable binaire)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q31r = 1
1	Oui	Si q31r = 2
•	Missing	Si q31r = 9

Nom de la variable : d_q38r

Fondé sur : q38r

Description : Recodage de variable (variable binaire)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q38r = 1
1	Oui	Si q38r = 2
	Missing	Si q38r = 9

Nom de la variable : d q44r

Fondé sur : q44r

Description : Recodage de variable (variable binaire)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q44r = 1
1	Oui	Si q44r = 2
	Missing	Si q44r = 9

Nom de la variable : d_q51r

Fondé sur : q51r

Description : Recodage de variable (variable binaire)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q51r = 1
1	Oui	Si q51r = 2
	Missing	Si q51r = 9

Nom de la variable : d_q2ad

Fondé sur : q2ad

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Non	Si q2ad = 1
2	Oui	Si q2ad = 2
	Missing	Si q2ad = (7 ou .)

Nom de la variable : d_q2bd

Fondé sur : q2bd

Code	Label	Condition
1	Non	Si q2bd = 1
2	Oui	Si q2bd = 2
•	Missing	Si q2bd = (7 ou .)

Nom de la variable : d_q2cd

Fondé sur : q2cd

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Non	Si q2cd = 1
2	Oui	Si q2cd = 2
	Missing	Si q2cd = (7 ou .)

Nom de la variable : d q2ed

Fondé sur : q2ed

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Non	Si q2ed = 1
2	Oui	Si q2ed = 2
	Missing	Si q2ed = (7 ou .)

Nom de la variable : d q32ad

Fondé sur : q32ad

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Non	Si q32ad = 1
2	Oui	Si q32ad = 2
	Missing	Si q32ad = (7 ou .)

Nom de la variable : d q32bd

Fondé sur : q32bd

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Non	Si q32bd = 1
2	Oui	Si q32bd = 2
	Missing	Si q32bd = (7 ou .)

Nom de la variable : d q32cd

Fondé sur : q32cd

Code	Label	Condition
1	Non	Si q32cd = 1
2	Oui	Si q32cd = 2
•	Missing	Si q32cd = (7 ou .)

Nom de la variable : d q39ad

Fondé sur : q39ad

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Non	Si q39ad = 1
2	Oui	Si q39ad = 2
	Missing	Si q39ad = (7 ou .)

Nom de la variable : d q39ad

Fondé sur : q39ad

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Non	Si q39ad = 1
2	Oui	Si q39ad = 2
	Missing	Si q39ad = (7 ou .)

Nom de la variable : d q39bd

Fondé sur : q39bd

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Non	Si q39bd = 1
2	Oui	Si q39bd = 2
•	Missing	Si q39bd = (7 ou .)

Nom de la variable : d q39cd

Fondé sur : q39cd

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Non	Si q39cd = 1
2	Oui	Si q39cd = 2
	Missing	Si q39cd = (7 ou .)

Nom de la variable : d q39dd

Fondé sur : q39dd

Code	Label	Condition
1	Non	Si q39dd = 1
2	Oui	Si q39dd = 2
	Missing	Si q39dd = (7 ou .)

Nom de la variable : bg8ar

Fondé sur : q8ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux courses de chevaux ou de chiens sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si q8ar = 1
1		Si q8ar = 4
	Missing	Si q8ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : bq14ar

Fondé sur : q14ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si q14ar = 1
1		Si q14ar = (2 ou 4)
	Missing	Si q14ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : bq20ar

Fondé sur : q20ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo ou machines à sous sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si q20ar = 1
1		Si q20ar = (2, 3, 4, 5 ou 8)
	Missing	Si q20ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : bq26ar

Fondé sur : q26ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au poker sur table sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si q26ar = 1
1		Si q26ar = (2, 3, 4, 5 ou 8)
	Missing	Si q26ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : bq33ar

Fondé sur : q33ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux courses de chevaux ou de chiens à des jeux de table sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si q33ar = 1
1		Si q33ar = (2 ou 5)
	Missing	Si q33ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : bq45ar

Fondé sur : q45ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si q45ar = 1
1		Si q45ar = (2, 3 ou 5)
	Missing	Si q45ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : bq51ar

Fondé sur : q51ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux d'habileté sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si q51ar = 1
1		Si q51ar = (2, 3 ou 5)
	Missing	Si q51ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : internet

Fondé sur : d Allgame, bq8ar, bq14ar, bq20ar, bq26ar, bq33ar, bq45ar, bq51ar.

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si d_Allgame = 1 et (bq8ar, bq14ar, bq20ar, bq26ar,
		bq33ar, bq45ar, bq51ar) = 0
1		Si (bq8ar ou bq14ar ou bq20ar ou bq26ar ou bq33ar ou
		bq45ar ou $bq51ar$) = 1
	Missing	$Sid_Allgame = (0 ou .)$

Nom de la variable : pkrOtherInt

Fondé sur : internet, bq8ar, bq14ar, bq20ar, bq26ar, bq33ar, bq45ar, bq51ar

Description : Distribution des étudiants universitaires ayant déclaré parier ou dépenser de

l'argent sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Poker only	Si internet = 1 & bq8ar = 0 & bq51ar = 0 & bq45ar = 0 &
		bq33ar = 0 & bq26ar = 1 & bq20ar = 0 & bq14ar = 0
1	Poker &/ or other	Si aucune des autres conditions n'est remplie.
	Missing	Si internet = (0 ou .)

Nom de la variable : NumactGen

Fondé sur : q1r, q7r, q13r, q19r, q25rb, q31r, q38r, q44r, q50r, q56rb

Description : Nombre d'activités de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au

cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Une	Cette variable est un compteur. Si une
2	Deux	seule des variables fondatrices = 1, le
3	Trois	répondant sera classé 1, si 2, à deux,
4	Quatre ou plus	ainsi de suite.
	Missing	

Nom de la variable : DistAct1

Fondé sur : NumactGen, d_q1r, d_q19r, q25rb, d_q50r.

Description : Type de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au cours des douze

derniers mois, parmi les joueurs ne jouant qu'à une seule activité.

Code	Label	Condition
1	Loterie	Si NumactGen = $1 \& d_q1r = 1$
2	Poker	Si NumactGen = 1 & q25rb = 1
3	ALV	Si NumactGen = 1 & d_q19r = 1
4	Jeux d'habileté	Si NumactGen = 1 & d_q50r = 1
5	Autre	Si aucune des autres conditions n'est remplie.
	Missing	Si d_Allgame = (0 ou .) ou si NumactGen != 1

Nom de la variable : DistAct2

Fondé sur : NumactGen, d_q1r, d_q19r, q25rb, d_q50r.

Description: Type de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au cours des douze

derniers mois, parmi les joueurs jouant à deux activités ou plus.

Code	Label	Condition
1	Loterie + ALV	Si NumactGen = 2 & d_q1r = 1 & d_q19r = 1
2	Loterie + Poker	Si NumactGen = $2 \& d_q1r = 1 \& q25rb = 1$
3	Loterie + Jeux d'habileté	Si NumactGen = 2 & d_q1r = 1 & d_q50r =1
4	ALV + Poker	Si NumactGen = 2 & d_q19r = 1 & q25rb =1
5	Autre	Si aucune des autres conditions n'est
3	Aute	remplie.
		Si d_Allgame = (0 ou .) ou si NumactGen !=
•		2

Nom de la variable : gamblers_3

Fondé sur : gamblers

Description : Type de joueur, trois catégories.

Code	Label	Condition
1	Non gamblers	Si gamblers = 1
2	Non problem gamblers	Si gamblers = 2
3	Low-risk gamblers	Si gamblers = 3
4	Mod./ problematic gamblers	Si gamblers = (4 ou 5)
	Missing	Si gamblers = .

Nom de la variable : gamblers 3 p

Fondé sur : gamblers

Description : Type de joueur, 3 catégories, n'incluant pas les non joueurs.

Code	Label	Condition
2	No-problems gamblers	Si gamblers = 2
3	Low-risk	Si gamblers = 3
4	Mod/ Sev Problems	Si gamblers = (4 ou 5)
	Missing	Si gamblers = (1 ou .)

Nom de la variable : NumactInt

Fondé sur : internet, HDRnet, BGOnet, VLTsnet, PKRnet, TGnet, CBGnet, SKnet

Description : Nombre d'activités de paris ou dépenses d'argent sur Internet par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois. (Parmi ceux ayant déclaré avoir parié ou dépensé sur des jeux de hasard et d'argent sur Internet.)

Code	Label	Condition
1	Une	Si internet = 1 et une seule des autres variables fondatrices
		est codée '1'.
2	Deux ou plus	Si internet = 1 et plus d'une des autres variables fondatrices
		est codée 1.
	Missing	Si internet = (0 ou .)

Nom de la variable : NumactRes

Fondé sur : PrivResidence, BGOres, PKRres, TGres, CBGres, SKres

Description : Nombre d'activités de paris ou dépenses d'argent dans une résidence privée par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois. (Parmi ceux ayant déclaré avoir parié ou dépensé sur des jeux de hasard et d'argent dans une résidence privée.)

Code	Label	Condition
1	Une	Si PrivResidence = 1 et une seule des autres variables
		fondatrices est codée '1'.
2	Deux ou plus	Si PrivResidence = 1 et plus d'une des autres variables
		fondatrices est codée 1.
	Missing	Si PrivResidence = (0 ou .)

Nom de la variable : NumactCamp

Fondé sur : Campus, BGOcampus, PKRcampus, TGcampus, CBGcampus, SKcampus

Description : Nombre d'activités de paris ou dépenses d'argent sur le Campus par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois. (Parmi ceux ayant déclaré avoir parié ou dépensé sur des jeux de hasard et d'argent sur le Campus.)

Code	Label	Condition
1	Une	Si Campus = 1 et une seule des autres variables fondatrices
		est codée '1'.
2	Deux ou plus	Si Campus = 1 et plus d'une des autres variables fondatrices
		est codée 1.
	Missing	Si Campus = (0 ou)

Nom de la variable : NumactCas

Fondé sur : Casino, HDRcas, VLTscas, PKRcas, TGcas

Description : Nombre d'activités de paris ou dépenses d'argent au Casino par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois. (Parmi ceux ayant déclaré avoir parié ou dépensé sur des jeux de hasard et d'argent au Casino.)

Code	Label	Condition
1	Une	Si Casino = 1 et une seule des autres variables fondatrices
		est codée '1'.
2	Deux ou plus	Si Casino = 1 et plus d'une des autres variables fondatrices
		est codée 1.
	Missing	Si Casino = (0 ou .)

Nom de la variable : NumactBar

Fondé sur : RestoBar, VLTsbar PKRbar TGbar CBGbar SKbar

Description : Nombre d'activités de paris ou dépenses d'argent dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois. (Parmi ceux ayant déclaré avoir parié ou dépensé sur des jeux de hasard et d'argent dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar.)

Code	Label	Condition
1	Une	Si Campus = 1 et une seule des autres variables fondatrices
		est codée '1'.
2	Deux ou plus	Si Campus = 1 et plus d'une des autres variables fondatrices
	_	est codée 1.
	Missing	Si Campus = (0 ou .)

Nom de la variable : r q6ar

Fondé sur : q6ar

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q6ar = 1
2		Si q6ar = 2
3		Si q6ar = 3
8		Si q6ar = 8
	Missing	Si q6ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q6br

Fondé sur : q6br

Code	Label	Condition
1		Si q6br = 1
2		Si q6br = 2
3		Si q6br = 3
8		Si q6br = 8
	Missing	Si q6br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q6cr

Fondé sur : q6cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q6cr = 1
2		Si q6cr = 2
3		Si q6cr = 3
4		Si q6cr = 4
8		Si q6cr = 8
	Missing	Si q6cr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q6dr

Fondé sur : q6dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q6dr = 1
2		Si q6dr = 2
3		Si q6dr = 3
4		Si q6dr = 4
8		Si q6dr = 8
	Missing	Si q6dr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q6er

Fondé sur : q6er

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q6er = 1
2		Si q6er = 2
3		Si q6er = 3
8		Si q6er = 8
•	Missing	Si q6er = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q12ar

Fondé sur : q12ar

Code	Label	Condition
1		Si q12ar = 1
8		Si q12ar = 8
	Missing	Si q12ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q12br

Fondé sur : q12br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q12br = 1
8		Si q12br = 8
	Missing	Si q12br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q12cr

Fondé sur : q12cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q12cr = 1
4		Si q12cr = 4
8		Si q12cr = 8
	Missing	Si $q12cr = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r q12dr

Fondé sur : q12dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q12dr = 1
2		Si q12dr = 2
4		Si q12dr = 4
8		Si q12dr = 8
-	Missing	Si q12dr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q12er

Fondé sur : q12er

Code	Label	Condition
1		Si q12er = 1
2		Si q12er = 2
8		Si q12er = 8
	Missing	Si q12er = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q18ar

Fondé sur : q18ar

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q18ar = 1
2		Si q18ar = 2
4		Si q18ar = 4
8		Si q18ar = 8
	Missing	Si q18ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q18br

Fondé sur : q18br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q18br = 1
2		Si q18br = 2
3		Si q18br = 3
8		Si q18br = 8
	Missing	Si q18br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q18cr

Fondé sur : q18cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q18cr = 1
2		Si q18cr = 2
3		Si q18cr = 3
8		Si q18cr = 8
•	Missing	Si q18cr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q18dr

Fondé sur : q18dr

Code	Label	Condition
1		Si q18dr = 1
2		Si q18dr = 2
8		Si q18dr = 8
	Missing	Si q18dr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q18er

Fondé sur : q18er

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q18er = 1
2		Si q18er = 2
8		Si q18er = 8
	Missing	Si $q18er = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r q24ar

Fondé sur : q24ar

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q24ar = 1
2		Si q24ar = 2
3		Si q24ar = 3
8		Si q24ar = 8
	Missing	Si q24ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q24br

Fondé sur : q24br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q24br = 1
2		Si q24br = 2
8		Si q24br = 8
	Missing	Si q24br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q24cr

Fondé sur : q24cr

Code	Label	Condition
1		Si q24cr = 1
2		Si q24cr = 2
3		Si q24cr = 3
8		Si q24cr = 8
	Missing	Si $q24cr = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r_q24dr

Fondé sur : q24dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q24dr = 1
2		Si q24dr = 2
3		Si q24dr = 3
4		Si q24dr = 4
8		Si q24dr = 8
	Missing	Si $q24dr = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r_q24er

Fondé sur : q24er

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q24er = 1
2		Si q24er = 2
3		Si q24er = 3
8		Si q24er = 8
٠	Missing	Si $q24er = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r_q30ar

Fondé sur : q30ar

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q30ar = 1
2		Si q30ar = 2
3		Si q30ar = 3
8		Si q30ar = 8
	Missing	Si q30ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q30br

Fondé sur : q30br

Code	Label	Condition
1		Si q30br = 1
2		Si q30br = 2
3		Si q30br = 3
8		Si q30br = 8
	Missing	Si q30br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q30cr

Fondé sur : q30cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q30cr = 1
2		Si q30cr = 2
3		Si q30cr = 3
4		Si q30cr = 4
8		Si q30cr = 8
	Missing	Si q30cr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q30dr

Fondé sur : q30dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q30dr = 1
2		Si q30dr = 2
3		Si q30dr = 3
4		Si q30dr = 4
8		Si q30dr = 8
•	Missing	Si q30dr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q30er

Fondé sur : q30er

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q30er = 1
2		Si q30er = 2
3		Si q30er = 3
4		Si q30er = 4
8		Si q30er = 8
	Missing	Si q30er = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q37ar

Fondé sur : q37ar

Code	Label	Condition
1		Si q37ar = 1
2		Si q37ar = 2
3		Si q37ar = 3
8		Si q37ar = 8
	Missing	Si q37ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q37br

Fondé sur : q37br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q37br = 1
2		Si q37br = 2
8		Si q37br = 8
	Missing	Si q37br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q37cr

Fondé sur : q37cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q37cr = 1
2		Si q37cr = 2
3		Si q37cr = 3
8		Si q37cr = 8
	Missing	Si $q37cr = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r_q37dr

Fondé sur : q37dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q37dr = 1
2		Si q37dr = 2
3		Si q37dr = 3
4		Si q37dr = 4
8		Si q37dr = 8
•	Missing	Si $q37dr = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r_q37er

Fondé sur : q37er

Code	Label	Condition
1		Si q37er = 1
2		Si q37er = 2
4		Si q37er = 4
8		Si q37er = 8
	Missing	Si q37er = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q43ar

Fondé sur : q43ar

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q43ar = 1
2		Si q43ar = 2
3		Si q43ar = 3
8		Si q43ar = 8
	Missing	Si q43ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q43br

Fondé sur : q43br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q43br = 1
2		Si q43br = 2
3		Si q43br = 3
8		Si q43br = 8
	Missing	Si q43br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q43cr

Fondé sur : q43cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q43cr = 1
2		Si $q43cr = 2$
3		Si q43cr = 3
8		Si q43cr = 8
	Missing	Si $q43cr = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r_q43dr

Fondé sur : q43dr

Code	Label	Condition
1		Si q43dr = 1
2		Si q43dr = 2
3		Si q43dr = 3
8		Si q43dr = 8
	Missing	Si q43dr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q43er

Fondé sur : q43er

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q43er = 1
2		Si q43er = 2
4		Si q43er = 4
8		Si q43er = 8
•	Missing	Si q43er = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q49ar

Fondé sur : q49ar

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q49ar = 1
2		Si q49ar = 2
3		Si q49ar = 3
8		Si q49ar = 8
	Missing	Si q49ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q49br

Fondé sur : q49br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q49br = 1
2		Si q49br = 2
8		Si q49br = 8
	Missing	Si q49br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q49cr

Fondé sur : q49cr

Code	Label	Condition
1		Si q49cr = 1
2		Si q49cr = 2
8		Si q49cr = 8
-	Missing	Si q49cr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q49dr

Fondé sur : q49dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q49dr = 1
2		Si q49dr = 2
3		Si q49dr = 3
8		Si q49dr = 8
	Missing	Si q49dr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q49er

Fondé sur : q49er

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q49er = 1
4		Si q49er = 4
8		Si q49er = 8
	Missing	Si q49er = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q55ar

Fondé sur : q55ar

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q55ar = 1
2		Si q55ar = 2
8		Si q55ar = 8
	Missing	Si q55ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q55br

Fondé sur : q55br

Code	Label	Condition
1		Si q55br = 1
2		Si q55br = 2
4		Si q55br = 4
8		Si q55br = 8
	Missing	Si q55br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q55cr

Fondé sur : q55cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q55cr = 1
2		Si q55cr = 2
8		Si q55cr = 8
	Missing	Si q55cr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q55dr

Fondé sur : q55dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q55dr = 1
2		Si q55dr = 2
3		Si q55dr = 3
4		Si q55dr = 4
8		Si q55dr = 8
-	Missing	Si q55dr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q55er

Fondé sur : q55er

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q55er = 1
3		Si q55er = 3
4		Si q55er = 4
8		Si q55er = 8
	Missing	Si $q55er = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r q60ar

Fondé sur : q60ar

Code	Label	Condition
1		Si q60ar = 1
2		Si q60ar = 2
3		Si q60ar = 3
8		Si q60ar = 8
	Missing	Si q60ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q60br

Fondé sur : q60br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q60br = 1
2		Si q60br = 2
8		Si q60br = 8
	Missing	Si q60br = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q60cr

Fondé sur : q60cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q60cr = 1
2		Si q60cr = 2
3		Si q60cr = 3
4		Si q60cr = 4
8		Si q60cr = 8
	Missing	Si q60cr = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q60dr

Fondé sur : q60dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1		Si q60dr = 1
2		Si q60dr = 2
3		Si q60dr = 3
4		Si q60dr = 4
8		Si q60dr = 8
•	Missing	Si $q60dr = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r_q60er

Fondé sur : q60er

Code	Label	Condition
1		Si q60er = 1
2		Si q60er = 2
4		Si q60er = 4
8		Si q60er = 8
•	Missing	Si q60er = (7 ou 9)

Nom de la variable : missing

Fondé sur : r_q6ar, r_q6br, r_q6cr, r_q6dr, r_q6er, r_q12ar, r_q12br, r_q12cr, r_q12dr, r_q12er, r_q18ar, r_q18br, r_q18cr, r_q18dr, r_q18er, r_q24ar, r_q24br, r_q24cr, r_q24dr, r_q24er, r_q30ar, r_q30br, r_q30cr, r_q30dr, r_q30er, r_q37ar, r_q37br, r_q37cr, r_q37dr, r_q37er, r_q43ar, r_q43br, r_q43cr, r_q43dr, r_q43er, r_q49br, r_q49br, r_q49cr, r_q49dr, r_q49er, r_q55ar, r_q55br, r_q55cr, r_q55dr, r_q55er, r_q60ar, r_q60br, r_q60br, r_q60dr, r_q60er.

Description: Variable intermédiaire.

Code	Label	Condition
1		Si toutes les variables fondatrices sont codées '.' Missing.
	Missing	Si la condition précédente n'est pas remplie.

Nom de la variable : Problems

Fondé sur : missing, q6ar, q6br, q6cr, q6dr, q6er, q12ar, q12br, q12cr, q12dr, q12er, q18ar, q18br, q18cr, q18dr, q18er, q24ar, q24br, q24cr, q24dr, q24er, q30ar, q30br, q30cr, q30dr, q30er, q37ar, q37br, q37cr, q37dr, q37er, q43ar, q43br, q43cr, q43dr, q43er, q49ar, q49br, q49cr, q49dr, q49er, q55ar, q55br, q55cr, q55dr, q55er q60ar, q60br, q60cr, q60dr, q60er.

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la dépense d'argent à des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si missing n'est pas codée '1' & au moins une des autres variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
•	Missing	Si missing = 1

Nom de la variable : LotProb

Fondé sur : q6ar, q6br, q6cr, q6dr, q6er

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la dépense d'argent à de la loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si q6ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : HdrProb

Fondé sur : q12ar, q12br, q12cr, q12dr, q12er

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la dépense d'argent à des courses de chevaux ou de chiens au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si q12ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : BgoProb

Fondé sur : 18ar, q18br, q18cr, q18dr, q18er

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la

dépense d'argent à des au bingo au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
-	Missing	Si q18ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : VltProb

Fondé sur : q24ar, q24br, q24cr, q24dr, q24er

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la dépense d'argent à de la loterie vidéo ou des machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si q24ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : PkrProb

Fondé sur: q30ar, q30br, q30cr, q30dr, q30er

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
-	Missing	Si q30ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : TgProb

Fondé sur : q37ar, q37br, q37cr, q37dr, q37er

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si q37ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : SportProb

Fondé sur : q43ar, q43br, q43cr, q43dr, q43er

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la

dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si q43ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : CbgProb

Fondé sur : q49ar, q49br, q49cr, q49dr, q49er

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la

dépense d'argent à des jeux de cartes / jeux de société au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
•	Missing	Si q49ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : SkProb

Fondé sur : q55ar, q55br, q55cr, q55dr, q55er

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la

dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
·	Missing	Si q55ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : SIProb

Fondé sur : g60ar, g60br, g60cr, g60dr, g60er

Count if q60ar==2 | q60br==2 | q60cr==2 | q60dr==2 | q60er | q60ar==3 | q60br==3 | q60cr==3 |

g60dr==3 | g60er | g60ar==4 | g60br==4 | g60cr==4 | g60dr==4 | g60er==4

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires par le pari ou la dépense d'argent en faisant des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si q60ar = (7 ou 9)

Nom de la variable : ProbFam

Fondé sur : q6ar, q12ar, q18ar, q24ar, q30ar, q37ar, q43ar, q49ar, q55ar, q60ar & missing

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires niveau des relations avec des membres de la famille par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si missing = 1

Nom de la variable : ProbFr

Fondé sur: q6br, q12br, q18br, q24br, q30br, q37br, q43br, q49br, q55br, q60br & missing

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires niveau des relations avec des amis par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si missing = 1

Nom de la variable : ProbSt

Fondé sur : q6cr, q12cr, q18cr, q24cr, q30cr, q37cr, q43cr, q49cr, q55cr, q60cr & missing

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires niveau des études par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si missing = 1

Nom de la variable : ProbFin

Fondé sur: q6dr, q12dr, q18dr, q24dr, q30dr, q37dr, q43dr, q49dr, q55dr, q60dr & missing

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires niveau des finances par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si missing = 1

Nom de la variable : ProbWrk

Fondé sur : q6er, q12er, q18er, q24er, q30er, q37er, q43er, q49er, q55er, q60er & missing

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires niveau des du travail par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une des variables fondatrices est codée '2', '3' ou '4'.
	Missing	Si missing = 1

Nom de la variable : q6ard

Fondé sur : q6ar

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q6ar = (1 ou 8)
1	Oui	Si q6ar = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q6ar = 7
9	Missing	Si q6ar = 9

Nom de la variable : q6brd

Fondé sur : q6br

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q6br = (1 ou 8)
1	Oui	Si q6br = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q6br = 7
9	Missing	Si q6br = 9

Nom de la variable : q6crd

Fondé sur : q6cr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q6cr = (1 ou 8)
1	Oui	Si $q6cr = (2, 3 \text{ ou } 4)$
7	Valid Skip	Si q6cr = 7
9	Missing	Si q6cr = 9

Nom de la variable : q6drd

Fondé sur : q6dr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent sur des billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q6dr = (1 ou 8)
1	Oui	Si $q6dr = (2, 3 \text{ ou } 4)$
7	Valid Skip	Si $q6dr = 7$
9	Missing	Si q6dr = 9

Nom de la variable : q24ard

Fondé sur : q24ar

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Lcbel	Condition
0	Non	Si q24ar = (1 ou 8)
1	Oui	Si q24ar = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q24ar = 7
9	Missing	Si q24ar = 9

Nom de la variable : q24brd

Fondé sur : q24br

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Lcbel	Condition
0	Non	Si q24br = (1 ou 8)
1	Oui	Si q24br = 2
7	Valid Skip	Si q24br = 7
9	Missing	Si q24br = 9

Nom de la variable : q24crd

Fondé sur : q24cr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Lcbel	Condition
0	Non	Si $q24cr = (1 \text{ ou } 8)$
1	Oui	Si $q24cr = (2 \text{ ou } 3)$
7	Valid Skip	Si q24cr = 7
9	Missing	Si q24cr = 9

Nom de la variable : q24drd

Fondé sur : q24dr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent aux appareils de loterie vidéo (ALV) ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Lcbel	Condition
0	Non	Si q24dr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q24dr = (2, 3 ou 4)
7	Valid Skip	Si q24dr = 7
9	Missing	Si q24dr = 9

Nom de la variable : q30ard

Fondé sur : q30ar

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table ou machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q30ar = (1 ou 8)
1	Oui	Si q30ar = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q30ar = 7
9	Missing	Si q30ar = 9

Nom de la variable : q30brd

Fondé sur : q30br

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q30br = (1 ou 8)
1	Oui	Si q30br = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q30br = 7
9	Missing	Si q30br = 9

Nom de la variable : q30crd

Fondé sur : q30cr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q30cr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q30cr = (2, 3 ou 4)
7	Valid Skip	Si q30cr = 7
9	Missing	Si q30cr = 9

Nom de la variable : q30drd

Fondé sur : q30dr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent au poker sur table ou au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q30dr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q30dr = (2, 3 ou 4)
7	Valid Skip	Si q30dr = 7
9	Missing	Si q30dr = 9

Nom de la variable : q37ard

Fondé sur : q37ar

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q37ar = (1 ou 8)
1	Oui	Si q37ar = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q37ar = 7
9	Missing	Si q37ar = 9

Nom de la variable : q37brd

Fondé sur : q37br

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q37br = (1 ou 8)
1	Oui	Si q37br = 2
7	Valid Skip	Si q37br = 7
9	Missing	Si q37br = 9

Nom de la variable : q37crd

Fondé sur : q37cr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q37cr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q37cr = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q37cr = 7
9	Missing	Si q37cr = 9

Nom de la variable : q37drd

Fondé sur : q37dr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent sur des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q37dr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q37dr = (2, 3 ou 4)
7	Valid Skip	Si q37dr = 7
9	Missing	Si q37dr = 9

Nom de la variable : q43ard

Fondé sur : q43ar

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q43ar = (1 ou 8)
1	Oui	Si q43ar = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q43ar = 7
9	Missing	Si q43ar = 9

Nom de la variable : q43brd

Fondé sur : q43br

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q43br = (1 ou 8)
1	Oui	Si q43br = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q43br = 7
9	Missing	Si q43br = 9

Nom de la variable : q43crd

Fondé sur : q43cr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q43cr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q43cr = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q43cr = 7
9	Missing	Si q43cr = 9

Nom de la variable : q43drd

Fondé sur : q43dr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent sur des sports ou évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q43dr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q43dr = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q43br = 7
9	Missing	Si q43dr = 9

Nom de la variable : q55ard

Fondé sur : q55ar

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q55ar = (1 ou 8)
1	Oui	Si q55ar = 2
7	Valid Skip	Si q55ar = 7
9	Missing	Si q55ar = 9

Nom de la variable : q55brd

Fondé sur : q55br

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q55br = (1 ou 8)
1	Oui	Si q55br = (2 ou 4)
7	Valid Skip	Si q55br = 7
9	Missing	Si q55br = 9

Nom de la variable : q55crd

Fondé sur : q55cr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q55cr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q55cr = 2
7	Valid Skip	Si q55cr = 7
9	Missing	Si q55cr = 9

Nom de la variable : q55drd

Fondé sur : q55dr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois

Code	Label	Condition
0	Non	Si q55dr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q55dr = (2, 3 ou 4)
7	Valid Skip	Si q55dr = 7
9	Missing	Si q55dr = 9

Nom de la variable : q60ard

Fondé sur : q60ar

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des membres de la famille causés par le pari ou la dépense d'argent sur des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q60ar = (1 ou 8)
1	Oui	Si q60ar = (2 ou 3)
7	Valid Skip	Si q60ar = 7
9	Missing	Si q60ar = 9

Nom de la variable : q60brd

Fondé sur : q60br

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des relations avec des amis causés par le pari ou la dépense d'argent sur des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q60br = (1 ou 8)
1	Oui	Si q60br = 2
7	Valid Skip	Si q60br = 7
9	Missing	Si q60br = 9

Nom de la variable : q60crd

Fondé sur : q60cr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des études causés par le pari ou la dépense d'argent sur des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si $q60cr = (1 \text{ ou } 8)$
1	Oui	Si $q60cr = (2, 3 \text{ ou } 4)$
7	Valid Skip	Si q60cr = 7
9	Missing	Si q60cr = 9

Nom de la variable : q60drd

Fondé sur : q60dr

Description : Prévalence de problèmes rapportés par les étudiants universitaires au niveau des finances causés par le pari ou la dépense d'argent sur des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q60dr = (1 ou 8)
1	Oui	Si q60dr = (2, 3 ou 4)
7	Valid Skip	Si q60dr = 7
9	Missing	Si q60dr = 9

Nom de la variable : InternetLoc

Fondé sur : HDRnet, BGOnet, VLTsnet, PKRnet, TGnet, CBGnet, SKnet

Description : Prévalence de jeu sur Internet à des jeux de hasard et d'argent par les étudiants

universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une ou plusieurs des variables fondatrices est codée '1'.
•	Missing	Si aucune des variables fondatrices n'est égale à '0' ou '1'.

Nom de la variable : PrivResidence

Fondé sur : BGOres, PKRres, TGres, CBGres, SKres

Description : Prévalence de jeu dans une résidence privée à des jeux de hasard et d'argent par

les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une ou plusieurs des variables fondatrices est codée '1'.
	Missing	Si aucune des variables fondatrices n'est égale à '0' ou '1'.

Nom de la variable : Campus

Fondé sur : BGOcampus, PKRcampus, TGcampus, CBGcampus, SKcampus

Description : Prévalence de jeu sur le campus à des jeux de hasard et d'argent par les étudiants

universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une ou plusieurs des variables fondatrices est codée '1'.
•	Missing	Si aucune des variables fondatrices n'est égale à '0' ou '1'.

Nom de la variable : Casino

Fondé sur : HDRcas, VLTscas, PKRcas, TGcas

Description : Prévalence de jeu dans un casino à des jeux de hasard et d'argent par les étudiants

universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une ou plusieurs des variables fondatrices est codée '1'.
	Missing	Si aucune des variables fondatrices n'est égale à '0' ou '1'.

Nom de la variable : BarResto

Fondé sur : VLTsbar, PKRbar, TGbar, CBGbar, SKbar

Description: Prévalence de jeu dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar à des jeux de hasard et

d'argent par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si une ou plusieurs des variables fondatrices est codée '1'.
•	Missing	Si aucune des variables fondatrices n'est égale à '0' ou '1'.

Nom de la variable : Other

Fondé sur : HDRaut, BGOaut, VLTaut, PKRaut, TGaut, CBGaut, SKaut

Description : Prévalence de jeu dans un autre endroit à des jeux de hasard et d'argent par les

étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition	
0		Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.	
1		Si une ou plusieurs des variables fondatrices est codée '1'.	
·	Missing	Si aucune des variables fondatrices n'est égale à '0' ou '1'.	

Nom de la variable : InternetLocPkrFr

Fondé sur : InternetLoc, q26ar

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au

Poker sur table sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si InternetLoc =1 & q26ar = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si InternetLoc =1 & q26ar = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si InternetLoc = 1 & $q26ar = (3, 4 \text{ ou } 5)$
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : InternetLocVLTFr

Fondé sur : InternetLoc, q20ar

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo ou machines à sous sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si InternetLoc = 1 & q20ar = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si InternetLoc =1 & q20ar = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si InternetLoc = 1 & $q20ar = (3, 4 \text{ ou } 5)$
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : PrivResidencePKRFr

Fondé sur : PrivResidence, q26br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au poker sur table dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si PrivResidence = 1 & q26br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si PrivResidence = 1 & q26br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si PrivResidence = 1 & q26br = (3, 4 ou 5)
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : PrivResidenceSKFr Fondé sur : PrivResidence, q51br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux d'habileté dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si PrivResidence = 1 & q51br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si PrivResidence = 1 & q51br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si PrivResidence = 1 & q51br = (3, 4 ou 5)
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : PrivResidenceBGFr

Fondé sur : PrivResidence, q14br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au

bingo dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si PrivResidence = 1 & q14br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si PrivResidence = 1 & q14br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si PrivResidence = 1 & q14br = (3, 4 ou 5)
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : PrivResidenceCBGFr

Fondé sur : PrivResidence, q45br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack, dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si PrivResidence =1 & q45br = 8
2	Plus d'une fois par mois	Si PrivResidence = 1 & q45br = 2
	Missing	Si PrivResidence =1 & q45br = (3, 4 ou 5)
		Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : PrivResidenceTGFr

Fondé sur : PrivResidence, q33br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des

jeux de table dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si PrivResidence = 1 & q33br = 8
2	Plus d'une fois par mois	Si PrivResidence = 1 & q33br = 2
	Missing	Si PrivResidence = 1 & q33br = (3, 4 ou 5)
		Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : CampusPKRFr

Fondé sur : Campus, q26br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au poker sur table sur le campus au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si Campus =1 & q26br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si Campus =1 & q26br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si Campus =1 & q26br = (3, 4 ou 5)
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : CampusSKFr

Fondé sur : Campus, q51br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux d'habileté sur le campus au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si Campus =1 & q51br = 8
2	Plus d'une fois par mois	Si Campus =1 & q51br = 2
	Missing	Si Campus =1 & q51br = (3, 4 ou 5)
		Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : CasinoPKRFr

Fondé sur : Casino, q26br

Description: Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au

poker sur table dans un casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si Casino =1 & q26br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si Casino =1 & q26br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si Casino =1 & q26br = (3, 4 ou 5)
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : CasinoVLTFr

Fondé sur : Casino, q20br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo ou machines à sous dans un casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si Casino =1 & q20br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si Casino =1 & q20br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si Casino =1 & q20br = (3, 4 ou 5)
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : CasinoTGFr

Fondé sur : Casino, q33br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des

jeux de table dans un casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si Casino =1 & q33br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si Casino =1 & q33br = (3, 4 ou 5)
•	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : BarRestoVLTFr

Fondé sur : BarResto, q20br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo ou machines à sous dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si BarResto =1 & q20br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si BarResto =1 & q20br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si BarResto =1 & q20br = (3, 4 ou 5)
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : BarRestoSKFr

Fondé sur : BarResto, q51br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des

jeux d'habileté dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si BarResto =1 & q51br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si BarResto =1 & q51br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si BarResto =1 & q51br = (3, 4 ou 5)
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : OtherBGFr

Fondé sur : Other, q14br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au

bingo dans un autre endroit au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si Other =1 & q14br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si Other = 1 & q14br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si Other = $1 & q14br = (3, 4 \text{ ou } 5)$
	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : HallBGFr Fondé sur : BGOhall, q14br

Description : Fréquence mensuelle de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au

bingo dans une salle de bingo au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Ne sais pas	Si BGOhall =1 & q14br = 8
1	Moins d'une fois par mois	Si BGOhall =1 & q14br = 2
2	Plus d'une fois par mois	Si BGOhall =1 & q14br = (3, 4 ou 5)
•	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est remplie.

Nom de la variable : InternetLocPkr Fondé sur : InternetLoc, q26ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au poker sur

table sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si InternetLoc = 1 & $q26ar = (1, 7, 8 \text{ ou } 9)$
1	Oui	Si InternetLoc = 1 & $q26ar = (2, 3, 4 \text{ ou } 5)$
	Missing	Si InternetLoc = (0 ou)

Nom de la variable : InternetLocVLT

Fondé sur : InternetLoc, q20ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils

de loterie vidéo sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si InternetLoc = 1 & $q20ar = (1, 7, 8 \text{ ou } 9)$
1	Oui	Si InternetLoc = 1 & $q20ar = (2, 3, 4 \text{ ou } 5)$
	Missing	Si InternetLoc = (0 ou)

Nom de la variable : InternetLocSK Fondé sur : InternetLoc, q51ar

Description: Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux

d'habileté sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si InternetLoc = 1 & $q51ar = (1, 7, ou 9)$
1	Oui	Si InternetLoc = 1 & $q51ar = (2, 3 \text{ ou } 5)$
	Missing	Si InternetLoc = (0 ou)

Nom de la variable : InternetLocBG Fondé sur : InternetLoc, q14ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo sur

Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si InternetLoc = $1 & q14ar = (1, 7 \text{ ou } 9)$
1	Oui	Si InternetLoc = $1 & q14ar = (2 \text{ ou } 4)$
	Missing	Si InternetLoc = (0 ou)

Nom de la variable : InternetLocCBG

Fondé sur : InternetLoc, q45ar

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si InternetLoc = 1 & $q45ar = (1, 7 \text{ ou } 9)$
1	Oui	Si InternetLoc = 1 & $q45ar = (2, 3 \text{ ou } 5)$
-	Missing	Si InternetLoc = (0 ou)

Nom de la variable : PrivResidencePKR Fondé sur : PrivResidence, q26br

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au poker sur table dessaure résidence privée en cours des dougs derniers mais

table dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si PrivResidence = 1 & q26br = (1, 7, 8 ou
		9)
1	Oui	Si PrivResidence = 1 & q26br = (2, 3 ou 4)
	Missing	Si PrivResidence = (0 ou .)

Nom de la variable : PrivResidenceSK Fondé sur : PrivResidence, q51br

Description: Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux

d'habileté dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si PrivResidence = $1 & q51br = (1, 7, 8 \text{ ou})$
		9)
1	Oui	Si PrivResidence = $1 & q51br = (2, 3, 4 ou$
		5)
	Missing	Si PrivResidence = (0 ou .)

Nom de la variable : PrivResidenceBG Fondé sur : PrivResidence, q14br

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo dans

une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si PrivResidence = $1 & q14br = (1, 7, 8 \text{ ou})$
		9)
1	Oui	Si PrivResidence = $1 & q14br = (2, 3 ou 4)$
	Missing	Si PrivResidence = (0 ou .)

Nom de la variable : PrivResidenceCBG

Fondé sur : PrivResidence, q45br

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si PrivResidence = $1 & q45br = (1, 7 ou 9)$
1	Oui	Si PrivResidence = $1 & q45br = (2 ou 3)$
	Missing	Si PrivResidence = (0 ou .)

Nom de la variable : CampusPKR Fondé sur : Campus, q26cr

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au poker sur

table sur le campus au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si Campus = $1 & q26br = (1, 7, 8 ou 9)$
1	Oui	Si Campus = $1 & q26br = (2, 3 \text{ ou } 4)$
	Missing	Si Campus = (0 ou .)

Nom de la variable : CampusSK Fondé sur : Campus, q51cr

Description: Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux

d'habileté sur le campus au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si Campus = $1 & q51cr = (1, 7 \text{ ou } 9)$
1		Si Campus = $1 & q51cr = (2, 3 \text{ ou } 4)$
	Missing	Si Campus = $(0 \text{ ou }.)$

Nom de la variable : CampusBG Fondé sur : Campus, q14cr

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au bingo sur le

campus au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si Campus = $1 & q14cr = (1, 7 \text{ ou } 9)$
1		Si Campus = $1 & q14cr = (2 \text{ ou } 4)$
	Missing	Si Campus = (0 ou .)

Nom de la variable : CampusCBG

Fondé sur : Campus, q45cr

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux de cartes / jeux de société, excluant le poker et le blackjack sur le campus au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0		Si Campus = $1 & q45cr = (1, 7 \text{ ou } 9)$
1		Si Campus = $1 & q45cr = (2, 3 \text{ ou } 4)$
÷	Missing	Si Campus = (0 ou)

Nom de la variable : CasinoPKR

Fondé sur : Casino, q26er

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au poker sur

table dans un casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si Casino = $1 \& q26er = (1, 7, 8 ou 9)$
1	Oui	Si Casino = $1 & q26er = (2, 3, 4 \text{ ou } 5)$
	Missing	Si Casino = (0 ou .)

Nom de la variable : CasinoVLT

Fondé sur : Casino, q20br

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils

de loterie vidéo ou machines à sous dans un casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si Casino = $1 & q20br = (1, 7, 8 ou 9)$
1	Oui	Si Casino = $1 & q20br = (2, 3 ou 4)$
	Missing	Si Casino = (0 ou .)

Nom de la variable : BarRestoPKR

Fondé sur : BarResto, q26fr

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires au poker sur

table dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si BarResto = 1 & q26fr = (1, 7, 8 ou 9)
1	Oui	Si BarResto = 1 & q26fr = (2, 3, 4 ou 5)
•	Missing	Si BarResto = $(0 \text{ ou }.)$

Nom de la variable : BarRestoVLT

Fondé sur : BarResto, q20dr

Description : Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires aux appareils de loterie vidéo ou machines à sous dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar au cours des douze

derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si BarResto = $1 & q20dr = (1, 7, 8 \text{ ou } 9)$
1	Oui	Si BarResto = $1 & q20dr = (2, 3 \text{ ou } 4)$
	Missing	Si BarResto = (0 ou .)

Nom de la variable : BarRestoSK Fondé sur : BarResto, q51er

Description: Prévalence de pari ou dépense d'argent des étudiants universitaires à des jeux

d'habileté dans un Bar/Pub/Taverne/Resto-Bar au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si BarResto = $1 & q51er = (1, 7, 8 \text{ ou } 9)$
1	Oui	Si BarResto = $1 & q51er = (2, 3, 4 \text{ ou } 5)$
	Missing	Si BarResto = $(0 \text{ ou }.)$

Nom de la variable : r q3r

Fondé sur : q3r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Seul	Si q3r = 1
2	Un ou des amis	Si q3r = 2
3	Des membres de la famille	Si q3r = 3
4	Des collègues de travail	Si q3r = 4
5	Autre	Si q3r = 5
	Missing	Si q3r = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q9r

Fondé sur : q9r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
2	Un ou des amis	Si q9r = 2
3	Des membres de la famille	Si q9r = 3
4	Des collègues de travail	Si q9r = 4
5	Autre	Si q9r = 5
	Missing	Si q9r = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q15r

Fondé sur : q15r

Code	Label	Condition
1	Seul	Si q15r = 1
2	Un ou des amis	Si q15r = 2
3	Des membres de la famille	Si q15r = 3
4	Des collègues de travail	Si q15r = 4
	Missing	Si q15r = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q21r

Fondé sur : q21r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Seul	Si q21r = 1
2	Un ou des amis	Si q21r = 2
3	Des membres de la famille	Si q21r = 3
4	Des collègues de travail	Si q21r = 4
5	Autre	Si q21r = 5
	Missing	Si q21r = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q27r

Fondé sur : q27r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Seul	Si q27r = 1
2	Un ou des amis	Si q27r = 2
3	Des membres de la famille	Si q27r = 3
4	Des collègues de travail	Si q27r = 4
5	Autre	Si q27r = 5
•	Missing	Si $q27r = (7 \text{ ou } 9)$

Nom de la variable : r_q34r

Fondé sur : q34r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Seul	Si q34r = 1
2	Un ou des amis	Si q34r = 2
3	Des membres de la famille	Si q34r = 3
4	Des collègues de travail	Si q34r = 4
	Missing	Si q34r = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q40r

Fondé sur : q40r

Code	Label	Condition
1	Seul	Si q40r = 1
2	Un ou des amis	Si q40r = 2
3	Des membres de la famille	Si q40r = 3
4	Des collègues de travail	Si q40r = 4
5	Autre	Si q40r = 5
-	Missing	Si q40r = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q46r

Fondé sur : q46r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
2	Un ou des amis	Si q46r = 2
3	Des membres de la famille	Si q46r = 3
•	Missing	Si q46r = (7 ou 9)

Nom de la variable : r_q52r

Fondé sur : q52r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Seul	Si q52r = 1
2	Un ou des amis	Si q52r = 2
3	Des membres de la famille	Si q52r = 3
4	Des collègues de travail	Si q52r = 4
5	Autre	Si q52r = 5
	Missing	Si q52r = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q57r

Fondé sur : q57r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
1	Seul	Si q57r = 1
2	Un ou des amis	Si q57r = 2
3	Des membres de la famille	Si q57r = 3
4	Des collègues de travail	Si q57r = 4
5	Autre	Si q57r = 5
	Missing	Si q57r = (7 ou 9)

Nom de la variable : r q5ar

Fondé sur : q5ar

Code	Label	Condition
Variable		Idem q5ar
continue		
	Missing	Si q5ar = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q5br

Fondé sur : q5br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q5br
continue		
	Missing	Si q5br = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q5cr

Fondé sur : q5cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q5cr
continue		
	Missing	Si q5cr = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q5dr

Fondé sur : q5dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q5dr
continue		
	Missing	Si q5dr = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q5er

Fondé sur : q5er

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q5er
continue		
	Missing	Si q5er = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q42ar

Fondé sur : q42ar

Code	Label	Condition
Variable		Idem q42ar
continue		
	Missing	Si q42ar = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q42br

Fondé sur : q42br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q42br
continue		
٠	Missing	Si q42br = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q42cr

Fondé sur : q42cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q42cr
continue		
	Missing	Si q42cr = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q42dr

Fondé sur : q42dr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q42dr
continue		
	Missing	Si q42dr = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q11r

Fondé sur : q11r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q11r
continue		
	Missing	Si q11r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q17r

Fondé sur : q17r

Code	Label	Condition
Variable		Idem q17r
continue		
	Missing	Si q17r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q23r

Fondé sur : q23r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q23r
continue		
	Missing	Si q23r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q29r

Fondé sur : q29r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q29r
continue		
	Missing	Si q29r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q36r

Fondé sur : q36r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q36r
continue		
	Missing	Si q36r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q48r

Fondé sur : q48r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q48r
continue		
	Missing	Si q48r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q54r

Fondé sur : q54r

Code	Label	Condition
Variable		Idem q54r
continue		
	Missing	Si q54r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q59r

Fondé sur : q59r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable		Idem q59r
continue		
	Missing	Si q59r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : lotspend

Fondé sur : r_q5ar, r_q5br, r_q5cr, r_q5dr, r_q5er

Description : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur de la

loterie, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul / Condition
Variable continue		$r_q5ar + r_q5br + r_q5cr + r_q5dr + r_q5er$
	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées '.' Missing.

Nom de la variable : sportspend

Fondé sur : r q42ar, r q42br, r q42cr, r q42dr

Description : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des sports ou évènements sportifs, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul / Condition
Variable continue		q42ar + q42br + q42cr + q42dr
	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées '.' Missing.

Nom de la variable : totspendg

Fondé sur : lotspend, r_q11r, r_q17r, r_q23r, r_q29r, r_q36r, sportspend, r_q48r, r_q54r, r_q59r **Description :** Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des jeux de hasard et d'argent, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul / Condition
Variable	Montant total	$lotspend + r_q11r + r_q17r + r_q23r + r_q29r + r_q36r +$
continue	dépensé	sportspend + $r_q48r + r_q54r + r_q59r$
	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées '.' Missing.

Nom de la variable : totspendgnoSI

Fondé sur : lotspend, r_q11r, r_q17r, r_q23r, r_q29r, r_q36r, sportspend, r_q48r, r_q54r

Description : Moyenne d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des jeux de hasard et d'argent, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois, n'incluant par les investissements spéculatifs.

Code	Label	Calcul / Condition	
Variable		lotspend + q11r + q17r + q23r + q29r + q36r + sportspend +	
continue		q48r + q54r	
	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées '.' Missing.	

Nom de la variable : ztotspendg

Fondé sur : totspendg

Description : Cote Z de totspendg.

Code	Label	Calcul	
Variable		On calcule la cote Z de totspendg pour chaque répondant.	
continue			
	Missing	Si totspendg = .	

Nom de la variable : zq23r

Fondé sur : r q23r

Description : Cote Z de r q23r.

Code	Label	Calcul	
Variable		On calcule la cote Z de r_q23r pour chaque répondant.	
continue			
	Missing	$Si r_q 23r = .$	

Nom de la variable : rq29r

Fondé sur : r q29r

Description: Cote Z de r q29r.

Code	Label	Calcul	
Variable		On calcule la cote Z de r_q29r pour chaque répondant.	
continue			
	Missing	Sir q29r = .	

Nom de la variable : spendpkrcash

Fondé sur : r q29r, q25r

Description : Variable intermédiaire.

Code	Label	Calcul	
Variable		On place la valeur de r_q29r dans spendpkrcash.	
continue			
	Missing	$Sir_q29r = .ou q25r = 3$	

Nom de la variable : zspendpkrcash

Fondé sur : spendpkrcash

Description: Cote Z de spendpkrcash

Code	Label	Calcul	
Variable		On calcule la cote Z de spendpkrcash pour chaque	
continue		répondant.	
	Missing	Si spendpkrcash = .	

Nom de la variable : z36r

Fondé sur : r_q36r

Description : Cote Z de r_q36r

Code	Label	Calcul	
Variable		On calcule la cote Z de r_q36r pour chaque répondant.	
continue			
	Missing	$Si r_q 36r = .$	

Nom de la variable : zsportspend

Fondé sur : sportspend

Description : Cote Z de sportspend.

Code	Label	Calcul	
Variable		On calcule la cote Z de sportspend pour chaque répondant.	
continue			
	Missing	Si sportspend = .	

Nom de la variable : zq54r

Fondé sur : r q54r

Description : Cote Z de r_q54r

Code	Label	Calcul	
Variable		On calcule la cote Z de r_q54r pour chaque répondant.	
continue			
	Missing	$Si r_q 54r = .$	

Nom de la variable : totspendg cat

Fondé sur : totspendg

Description : Moyenne catégorielle d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des jeux de hasard et d'argent, par les étudiants universitaires au cours des douze

derniers mois.

Code	Label	Condition
1	0 à 200\$	Si totspendg <= 20
2	21 à 50\$	Si totspendg >= 21 & totspendg <= 50
3	51 à 100\$	Si totspendg >= 51 & totspendg <= 100
4	101 à 250\$	Si totspendg >= 101 & totspendg <=250
5	250 \$ et plus	Si totspendg >= 251
	Missing	Si totspendg =.

Nom de la variable : totspendgnoSI cat

Fondé sur : totspendgnoSI

Description : Moyenne catégorielle d'argent dépensé par mois, n'incluant pas les gains, dépensée sur des jeux de hasard et d'argent, par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois, n'incluant par les investissements spéculatifs.

Code	Label	Condition	
1	0 à 200\$	Si totspendgnoSI <= 20	
2	21 à 50\$	Si totspendgnoSI >= 21 & totspendgnoSI <= 50	
3	51 à 100\$	Si totspendgnoSI >= 51 & totspendgnoSI <= 100	
4	101 à 250\$	Si totspendgnoSI >= 101 & totspendgnoSI <= 250	
5	250 \$ et plus	Si totspendgnoSI >= 251	
	Missing	Si totspendgnoSI = .	

Nom de la variable : r q4r

Fondé sur : q4r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Calcul
Variable continue		Idem q4r
	Missing	Si q4r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q10r

Fondé sur : q10r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Idem q10r
	Missing	Si q10r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q16r

Fondé sur : q16r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Idem q16r
•	Missing	Si q16r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q22r

Fondé sur : q22r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Idem q22r
	Missing	Si q22r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q28r

Fondé sur : q28r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Idem q28r
	Missing	Si q28r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q35r

Fondé sur : q35r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Idem q35r
	Missing	Si q35r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q41r

Fondé sur : q41r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Idem q41r
	Missing	Si q41r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q47r

Fondé sur : q47r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Idem q47r
	Missing	Si q47r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r_q53r

Fondé sur : q53r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Idem q53r
•	Missing	Si q53r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : r q58r

Fondé sur : q58r

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Idem q58r
	Missing	Si q58r = (99997 ou 99999)

Nom de la variable : totdebtg

Fondé sur : r q4r, r q10r, r q16r, r q22r, r q28r, r q35r, r q41r, r q47r, r q53r, r q58r

Description : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant sur jeux de hasard et

d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul / Condition
Variable continue		$r_q4r + r_q10r + r_q16r + r_q22r + r_q28r + r_q35r +$
		$r_q41r + r_q47r + r_q53r + r_q58r$
	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codes '.' Missing.

Nom de la variable : totdebtgnoSI

Fondé sur : q4r, q10r, q16r, q22r, q28r, q35r, q41r, q47r, q53r

Description : Dette accumulée par les étudiants universitaires en pariant sur jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois, n'incluant par les investissements spéculatifs.

Code	Label	Calcul / Condition
Variable continue		q4r + q10r + q16r + q22r + q28r + q35r + q41r + q47r +
		q53r
•	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codes '.' Missing.

Nom de la variable : ztotdebtg

Fondé sur : ztotdebtg

Description : Cote Z de totdebtg.

Code	Label	Calcul
Variable continue		On calcule la cote Z de totdebtg pour chaque répondant.
	Missing	Si totdebtg = .

Nom de la variable : zq22r

Fondé sur : r_q22r

Description : Cote Z de r_q22r.

Code	Label Calcul	
Variable continue		On calcule la cote Z de r_q22r pour chaque répondant.
	Missing	$Si r_q 22r = .$

Nom de la variable : rq28r

Fondé sur : r_q28r

Description : Cote Z de r_q28r.

Code	Label	Calcul	
Variable continue		On calcule la cote Z de r_q28r pour chaque répondant.	
	Missing	Sir q28r = .	

Nom de la variable : debtpkrcash

Fondé sur : r_q28r, q25r

Description: Variable intermédiaire.

Code	Label	Calcul
Variable continue		On place la valeur de r_q28r dans spendpkrcash.
	Missing	$Sir_q 28r = .ou q 25r = 3$

Nom de la variable : zdebtpkrcash

Fondé sur : debtpkrcash

Description : Cote Z de debtpkrcash

Code	Label	Calcul	
Variable continue		On calcule la cote Z de debtpkrcash pour chaque	
		répondant.	
	Missing	Si debtpkrcash = .	

Nom de la variable : z35r

Fondé sur : r q35r

Description : Cote Z de r_q35r

Code	Label	Calcul
Variable continue		On calcule la cote Z de r_q35r pour chaque répondant.
	Missing	$Si r_q 35r = .$

Nom de la variable : zq41r

Fondé sur : r q41r

Description: Cote Z de r_q41r

Code	Label	Calcul
Variable continue		On calcule la cote Z de r_q41r pour chaque répondant.
	Missing	$Si r_q 41r = .$

Nom de la variable : zq53r

Fondé sur : r q53r

Description : Cote Z de r_q53r

Code	Label	Calcul	
Variable continue		On calcule la cote Z de r_q53r pour chaque répondant.	
	Missing	Sir q53r = .	

Nom de la variable : totdebtg cat

Fondé sur : totdebtg

Description : Dette catégorielle accumulée par les étudiants universitaires en pariant sur jeux de

hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	0 à 200\$	Si totdebtg <= 20
2	21 à 50\$	Si totdebtg >= 21 & totdebtg <= 50
3	51 à 100\$	Si totdebtg >= 51 & totdebtg <= 100
4	101 à 250\$	Si totdebtg >= 101 & totdebtg <= 250
5	250 \$ et plus	Si totdebtg >= 251
	Missing	Si totdebtg =.

Nom de la variable : totdebtgnoSI cat

Fondé sur : totdebtgnoSI

Description : Dette catégorielle accumulée par les étudiants universitaires en pariant sur jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois, n'incluant par les investissements spéculatifs.

Code	Label	Condition
1	0 à 200\$	Si totdebtgnoSI <= 20
2	21 à 50\$	Si totdebtgnoSI >= 21 & totdebtgnoSI <= 50
3	51 à 100\$	Si totdebtgnoSI >= 51 & totdebtgnoSI <= 100
4	101 à 250\$	Si totdebtgnoSI >= 101 & totdebtgnoSI <= 250
5	250 \$ et plus	Si totdebtgnoSI >= 251
	Missing	Si totdebtgnoSI =.

Nom de la variable : typo30days **Fondé sur :** q77r, q79r, q82r, q83r

Description : Type de buveur, 30 derniers jours.

Code	Label	Condition
1	Lifetime Abstainers	Si q77r = 1
2	Former Drinkers	Si $q77r = 2$ et $q79r = 1$
3	Drinkers	Si $q77r = 2 & (q82r = 2 \text{ ou } q82r=3) & q83r < 5$
4	Light-Frequent	q77r = 2 & (q82r = 4 ou q82r = 5 ou q82r = 6 ou q82r = 7)
	Drinkers	& q83r < 5
5	Heavy-Infrequent	q77r = 2 & (q82r = 2 ou q82r = 3) & q83r >= 5 & q83r <=
	Drinkers	50
6	Heavy-Frequent	q77r = 2 & (q82r = 4 ou q82r = 5 ou q82r = 6 ou q82r = 7)
	Drinkers	& $q83r >= 5$ & $q83r <= 50$
	Missing	Si aucune des conditions préalables n'est remplie.

Nom de la variable : q79rd

Fondé sur : q79r

Description: Consommation d'alcool par les étudiants universitaires, au cours des douze

derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q79r = (1 ou 7)
1	Oui	Si q79r = (2, 3, 4 ou 5)
	Missing	Si q79r = 9

Nom de la variable : q82rd

Fondé sur : q82r

Description : Consommation d'alcool par les étudiants universitaires, au cours du derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q79r = (1 ou 97)
1	Oui	Si q79r = (2-7)
	Missing	Si q79r = 99

Nom de la variable : r_q81ar

Fondé sur : q81ar

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Si q81ar != 999
•	Missing	Si q81ar = 999

Nom de la variable : r_q81br

Fondé sur : q81br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Si q81br != 999
•	Missing	Si q81br = 999

Nom de la variable : r q81cr

Fondé sur : q81cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Si q81cr != 999
	Missing	Si q81cr = 999

Nom de la variable : FiveDrinks12mcon **Fondé sur :** r_q81ar, r_q81br, r_q81cr

Description : Nombre d'épisodes de consommation de 5 verres d'alcool et plus lors d'une même

occasion par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul/ Condition
Variable continue		$r_q81ar + r_q81br + r_q81cr$
	Missing	Si $r_q81ar = . & r_q81br = . & r_q81cr = .$

Nom de la variable : FiveDrinks12mcont

Fondé sur : FiveDrinks12mcon

Description : Nombre moyen par mois d'épisodes de consommation de 5 verres d'alcool et plus lors d'une même occasion par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul/ Condition
Variable continue		FiveDrinks12mcon / 12
	Missing	Si FiveDrinks12mcon = .

Nom de la variable : EightDrinks12mcon

Fondé sur : r q81br, r q81cr

Description: Nombre d'épisodes de consommation de 8 verres d'alcool et plus lors d'une même

occasion par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul/ Condition
Variable continue		r_q81br + r_q81cr
	Missing	Si $r_q81br = . \& r_q81cr = .$

Nom de la variable : EightDrinks12mcont

Fondé sur : EightDrinks12mcon

Description : Nombre moyen par mois d'épisodes de consommation de 8 verres d'alcool et plus lors d'une même occasion par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul/ Condition
Variable continue		EightDrinks12mcon / 12
•	Missing	Si EightDrinks12mcon = .

Nom de la variable: FiveDrinks12md

Fondé sur : FiveDrinks12mcont, r_q81ar, r_q81br, r_q81cr

Description : Prévalence de consommation bimensuelle (ou plus fréquente) de 5 consommations d'alcool et plus lors d'une même occasion par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois, sur une base annuelle.

Code	Label	Calcul/ Condition
0	Non	Si FiveDrinks12mcont < 2
1	Oui	Si FiveDrinks12mcont >= 2
	Missing	Si $r_q81ar = . & r_q81br = . & r_q81cr = .$

Nom de la variable : EightDrinks12md

Fondé sur : EightDrinks12mcont, r_q81br, r_q81cr

Description : Prévalence de consommation bimensuelle (ou plus fréquente) de 8 consommations d'alcool et plus lors d'une même occasion par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois, sur une base annuelle.

Code	Label	Calcul/ Condition
0	Non	Si EightDrinks12mcont < 2
1	Oui	Si EightDrinks12mcont >= 2
	Missing	Si $r_q81br = . & r_q81cr = .$

Nom de la variable : r_q84ar

Fondé sur : q84ar

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Si q84ar != 999
	Missing	Si q84ar = 999

Nom de la variable : r_q84br

Fondé sur : q84br

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Si q84br != 999
	Missing	Si q84br = 999

Nom de la variable : r q84cr

Fondé sur : q84cr

Description : Recodage de variable (regroupement missing et valid skip)

Code	Label	Condition
Variable continue		Si q84cr != 999
	Missing	Si q84cr = 999

Nom de la variable : FiveDrinks30dcon **Fondé sur :** r_q84ar, r_q84br, r_q84cr

Description : Nombre d'épisodes de consommation de 5 verres d'alcool et plus lors d'une même

occasion par les étudiants universitaires au cours des trente derniers jours.

Code	Label	Calcul/ Condition
Variable continue		$r_q84ar + r_q84br + r_q84cr$
	Missing	Si $r_q84ar = . & r_q84br = . & r_q84cr = .$

Nom de la variable : FiveDrinks30dcont

Fondé sur : FiveDrinks30dcon

Description : Nombre moyen par mois d'épisodes de consommation de 5 verres d'alcool et plus

lors d'une même occasion par les étudiants universitaires au cours des trente derniers jours.

Code	Label	Calcul/ Condition
Variable continue		FiveDrinks30dcon / 2
•	Missing	Si FiveDrinks30dcon = .

Nom de la variable : EightDrinks30dcon

Fondé sur : r q84br, r q84cr

Description : Nombre d'épisodes de consommation de 8 verres d'alcool et plus lors d'une même

occasion par les étudiants universitaires au cours des trente derniers jours.

Code	Label	Calcul/ Condition
Variable continue		$r_q84br + r_q84cr$
	Missing	Si $r_q84br = . & r_q84cr =$

Nom de la variable : EightDrinks30dcont

Fondé sur : EightDrinks30dcon

Description : Nombre d'épisodes de consommation de 8 verres d'alcool et plus lors d'une même

occasion par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul/ Condition
Variable continue		EightDrinks30dcon / 2
	Missing	Si EightDrinks30dcon = .

Nom de la variable : FiveDrinks30daysd

Fondé sur : FiveDrinks30dcont

Description : Prévalence de consommation bimensuelle (ou plus fréquente) de 5 consommations d'alcool et plus lors d'une même occasion par les étudiants universitaires au cours des douze

derniers mois, sur une base mensuelle.

Code	Label	Calcul/ Condition
0	Non	Si FiveDrinks30dcont < 1
1	Oui	Si FiveDrinks30dcont >= 1
	Missing	Si $r_q84ar = . & r_q84br = . & r_q84cr = .$

Nom de la variable : EightDrinks30daysd

Fondé sur : EightDrinks30dcont

Description : Prévalence de consommation bimensuelle (ou plus fréquente) de 8 consommations d'alcool et plus lors d'une même occasion par les étudiants universitaires au cours des douze derniers mois, sur une base mensuelle.

Code	Label	Calcul/ Condition
0	Non	Si EightDrinks30dcont < 1
1	Oui	Si EightDrinks30dcont >= 1
	Missing	Si $r_q84br = . & r_q84cr = .$

Nom de la variable : AUDITharms **Fondé sur :** q85dr, q85er, q85gr, q85hr

Description: Indicateur d'au moins une réponse positive aux questions d'identification de

consommation d'alcool à risque.

Code	Label	Calcul/ Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si q85dr = 2 ou q85dr = 3 ou q85dr = 4 ou q85dr = 5 ou
		q85er = 2 ou $q85er = 3$ ou $q85er = 4$ ou $q85er = 5$ ou $q85gr$
		= 2 ou $q85gr = 3$ ou $q85hr = 2$ ou $q85hr = 3$
	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées '7' Valid
		Skip ou '9' Missing.

Nom de la variable : AUDITdep Fondé sur : q85ar, q85br, q85cr

Description: Indicateur d'au moins une réponse positive aux questions d'identification de

dépendance à l'alcool.

or of processing	wep enduries with wiscon		
Code	Label	Calcul/ Condition	
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.	
1	Oui	Si q85ar = 2 ou q85ar = 3 ou q85ar = 4 ou q85ar = 5 ou q85br = 2 ou q85br = 3 ou q85br = 4 ou q85br = 5 ou q85cr = 2 ou q85cr = 3 ou q85cr = 4 ou q85cr = 5	
	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées '7' Valid Skip ou '9' Missing.	

Nom de la variable : audit 8

Fondé sur : audit8

Description : Variable intermédiaire

Code	Label	Calcul/ Condition
7	Non	Si audit8 = 7
	Missing	Si audit8 n'est pas codée '7'.

Nom de la variable : audit 11

Fondé sur : audit8

Description : Variable intermédiaire

Code	Label	Calcul/ Condition
7	Non	Si audit11 = 7
•	Missing	Si audit11 n'est pas codée '7'.

Nom de la variable : CanPastMonth

Fondé sur : q90ar

Description : Consommation de cannabis par les étudiants universitaires au cours des trente

derniers jours.

Code	Label	Calcul/ Condition
0	Non	Si q90ar = (1, 2 ou 3)
1	Oui	Si q90ar = 4
	Missing	Si q90ar = 9

Nom de la variable : CanPastYear

Fondé sur : q90ar

Description : Consommation de cannabis par les étudiants universitaires au cours des douze

derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q90ar = (1 ou 2)
1	Oui	Si q90ar = (3 ou 4)
	Missing	Si q90ar = 9

Nom de la variable : Can12mUsers

Fondé sur : q91r

Description: Recodage de variable.

Code	Label	Condition
0	Jamais	Si q91r = 1
1	Moins d'une fois par mois	Si q91r = 2
2	Une fois par mois	Si q91r = 3
3	2 à 3 fois par mois	Si q91r = 4
4	Une fois par semaine	Si q91r = 5
5	2 à 3 fois par semaine	Si q91r = 6
6	4 à 5 fois par semaine	Si q91r = 7
7	À peu près tous les jours	Si q91r = 8
	Missing	Si q91r = 9

Nom de la variable : Can12mUsersOnly

Fondé sur : q91r

Description: Recodage de variable pour la consommation de cannabis, afin d'inclure

uniquement les consommateurs.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si q91r = 2
2	Une fois par mois	Si q91r = 3
3	2 à 3 fois par mois	Si q91r = 4
4	Une fois par semaine	Si q91r = 5
5	2 à 3 fois par semaine	Si q91r = 6
6	4 à 5 fois par semaine	Si q91r = 7
7	À peu près tous les jours	Si q91r = 8
	Missing	Si q91r = 9

Nom de la variable : IllicitSublf

Fondé sur :

Description : Consommation de substances illégales à vie – Dichotomique

Code	Label	Calcul/ Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si (q90blf = 1 ou q90clf = 1 ou q90dlf = 1 ou q90elf = 1 ou q90flf = 1 ou q90glf = 1 ou q90hlf = 1 ou q90ilf = 1 ou q90jlf = 1 ou q90klf = 1 ou q90llf = 1 ou q90mlf = 1 ou q90nlf = 1 ou q90olf = 1)
	Missing	Si chacune des variables fondatrices est codée '.' Missing.

Nom de la variable : IllicitSub12m

 $\textbf{Fond\'e sur:}\ q90b12m,\ q90c12m,\ q90d12m,\ q90e12m,\ q90f12m,\ q90g12m,\ q90h12m,\ q90i12m,$

q90j12m, q90k12m, q90l12m, q90m12m, q90n12m, q90o12m

Description : Consommation de substances illégales douze derniers mois – Dichotomique

Code	Label	Calcul/ Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si q90b12m = 1 ou q90c12m = 1 ou q90d12m = 1 ou
		q90e12m = 1 ou $q90f12m = 1$ ou $q90g12m = 1$ ou $q90h12m$
		= 1 ou $q90i12m = 1$ ou $q90j12m = 1$ ou $q90k12m = 1$ ou
		q90112m = 1 ou $q90m12m = 1$ ou $q90n12m = 1$ ou
		q90o12m = 1
	Missing	Si chacune des variables fondatrices est codée '.' Missing.

Nom de la variable : q90b30d

Fondé sur : q90br

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours de cocaïne ou de crack.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90br = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90br = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90br = 9

Nom de la variable : q90c30d

Fondé sur : q90cr

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours d'autres formes de cocaïne.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90cr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90cr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90cr = 9

Nom de la variable : q90d30d

Fondé sur : q90dr

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours de barbituriques.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90dr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90dr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90dr = 9

Nom de la variable : q90e30d

Fondé sur : q90er

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours de Ritalin, Dexédrine ou Adderall.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90er = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90er = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90er = 9

Nom de la variable : q90f30d

Fondé sur : q90fr

Description: Consommation au cours des 30 derniers jours d'autres amphétamines

(méthamphétamine, « crytal meth », speed, uppers, ups)

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90fr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90fr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90fr = 9

Nom de la variable : q90g30d

Fondé sur : q90gr

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours de tranquilisants.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90gr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90gr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90gr = 9

Nom de la variable : q90h30d

Fondé sur : q90hr

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours d'héroïne

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90hr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90hr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90hr = 9

Nom de la variable : q90i30d

Fondé sur : q90ir

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours de drogues dérivées des opiacés.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90ir = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90ir = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90ir = 9

Nom de la variable : q90j30d

Fondé sur : q90jr

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours de LSD.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90jr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90jr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90jr = 9

Nom de la variable : q90k30d

Fondé sur : q90kr

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours d'autres drogues hallucinogènes.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90kr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90kr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90kr = 9

Nom de la variable : q90130d

Fondé sur : q90lr

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours d'ecstasy.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90lr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90lr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90lr = 9

Nom de la variable : q90m30d

Fondé sur : q90mr

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours d'autres party drugs.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90mr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90mr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90mr = 9

Nom de la variable : q90n30d

Fondé sur : q90nr

Description : Consommation au cours des 30 derniers jours de Stéroïdes anabolisants.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90nr = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90nr = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90nr = 9

Nom de la variable : q90o30d

Fondé sur : q90or

Description: Consommation au cours des 30 derniers jours d'autres hormones rehaussant la

performance.

Code	Description	Condition
0	Aucune consommation au cours des 30 derniers	Si 90or = (1, 2 ou 3)
	jours	
1	Au moins une occasion de consommation au	Si q90or = 4
	cours des 30 derniers jours	
	Missing	Si q90or = 9

Nom de la variable : IllicitSub30d

Fondé sur : Si q90br30d, q90cr30d, q90dr30d, q90er30d, q90fr30d, q90gr30d, q90hr30d, q90ir30d, q90jr30d, q90kr30d, q90hr30d, q90mr30d, q90nr30d, q90or30d

Description : Consommation de substances illégales trente derniers jours – Dichotomique

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie.
1	Oui	Si q90br30d = 1 ou q90cr30d = 1 ou q90dr30d = 1 ou q90er30d = 1 ou q90fr30d = 1 ou q90gr30d = 1 ou q90hr30d = 1 ou q90ir30d = 1 ou q90jr30d = 1 ou q90kr30d = 1 ou q90lr30d = 1 ou q90mr30d = 1 ou q90nr30d = 1 ou q90or30d = 1
	Missing	Si chacune des variables fondatrices est codée '.' Missing.

Nom de la variable : smoking

Fondé sur : q86r, q87r

Description: Type de fumeur.

Code	label	Condition
1	Non-smoker	Si q86r = 1
2	Daily smoker	Si $q86r = 2 & q87r = 3$
3	Occasional smoker	Si $q86r = 2 & q87r = 2$
4	Previous smoker	Si q86r = 2 & q87r = 1
	Missing	Si q87r = 9

Nom de la variable : CurSmoking

Fondé sur: q86r, q87r

Description : Indicateur de consommation actuelle de tabac.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est remplie
1	Oui	Si $q86r = 2 & (q87r = 2 \text{ ou } q87r = 3)$
	Missing	Si smoking = (4 ou .)

Nom de la variable : smokingdaily

Fondé sur : smoking

Description : Consommation quotidienne de tabac parmi les étudiants universitaires.

Code	Label	Condition
0	Non	Si smoking = $(1, 3 \text{ ou } 4)$
1	Oui	Si smoking = 2
•	Missing	Si smoking = .

Nom de la variable : CurDrink

Fondé sur : q79r

Description: Prévalence de consommation d'alcool chez les étudiants universitaires au cours

des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si q79r = (1 ou 7)
1	Oui	Si q79r = (2, 3, 4 ou 5)
	Missing	Si q79r = 9

Nom de la variable : q81ard

Fondé sur : q81ar

Description : Recodage de variable (dichotomisation)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q81ar = 0
1	Oui	Si $1 \le q81ar \le 97$ ou si $q81ar = 125$
•	Missing	Si q81ar = (997 ou 999)

Nom de la variable : q81brd

Fondé sur : q81br

Description: Recodage de variable (dichotomisation)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q81br = 0
1	Oui	$Si 1 \le q81br \le 90$
	Missing	Si q81br = (997 ou 999)

Nom de la variable : q81crd

Fondé sur : q81cr

Description : Recodage de variable (dichotomisation)

Code	Label	Condition
0	Non	Siq81cr = 0
1	Oui	Si 1 <= q81cr <= 80
	Missing	Si q81cr = (997 ou 999)

Nom de la variable : q84ard

Fondé sur : q84ar

Description : Recodage de variable (dichotomisation)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q84ar = 0
1	Oui	$Si 1 \le q84ar \le 80$
	Missing	Si q84ar = (997 ou 999)

Nom de la variable : q84brd

Fondé sur : q84br

Description : Recodage de variable (dichotomisation)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q84br = 0
1	Oui	Si 1<= q84br <= 20
	Missing	Si q84br = (997 ou 999)

Nom de la variable : q84crd

Fondé sur : q84cr

Description: Recodage de variable (dichotomisation)

Code	Label	Condition
0	Non	Si q84cr = 0
1	Oui	Si 1<= q84cr <= 20
	Missing	Si q84cr = (997 ou 999)

Nom de la variable : MentalHealth4

Fondé sur : GHQscore

Description: Recodage de variable (dichotomisation)

Code	Label	Condition
0	Absence of mental health problems	Si $0 \le GHQscore \le 3$
1	At risk of mental health problems	Si 4 <= GHQscore <= 12
	Missing	Si GHQscore = .