

Évaluation d'un site Web de sensibilisation sur le jeu excessif s'adressant aux jeunes adultes

Isabelle Giroux,¹ Francine Ferland,² Cathy Savard,¹ Geneviève Beaulieu,¹ Anne-Marie LaBoissonnière,¹ Anne-Marie Dussault,¹ Karina Côté,¹ & Martin Leclerc¹

¹École de psychologie, Université Laval, Québec, Québec, Canada

²Centre de réadaptation Ubald-Villeneuve, Beauport, Québec, Canada

Email: Isabelle.giroux@psy.ulaval.ca

Résumé

Transmettre de l'information sur les jeux de hasard et d'argent (JHA) semble être une façon efficace de sensibiliser la population aux problèmes de jeu. L'utilisation d'un site Web comme outil de sensibilisation peut être une approche adaptée pour atteindre les jeunes adultes puisqu'ils naviguent souvent sur Internet. Avant de lancer un tel site Web à l'ensemble de la population, il est important d'évaluer si la transmission d'informations par cet outil de communication est efficace pour informer les jeunes adultes sur les problèmes de jeu. Le but de la présente étude est d'évaluer si la transmission d'informations sur les JHA par le biais d'un site Web de sensibilisation permet d'améliorer les connaissances et de favoriser la reconnaissance des mythes associés au jeu. L'étude vise également à vérifier la satisfaction des utilisateurs envers le site Web. Cent joueurs réguliers âgés de 18 à 25 ans ont été répartis entre le groupe expérimental (consultation du site Web) et le groupe contrôle (lecture de magazines). Les participants devaient, pendant 30 minutes, naviguer sur le site ou lire des articles de revues et remplir les questionnaires expérimentaux avant et après leur tâche. Conformément au postulat de départ, les participants du groupe expérimental sont plus nombreux que ceux du groupe contrôle à rapporter des connaissances justes en matière de JHA et à pouvoir identifier les mythes reliés aux JHA après la consultation du site. Lors du post-test, les participants du groupe expérimental sont également plus nombreux à manifester des connaissances plus justes et à identifier correctement les mythes comparative-ment au prétest. En outre, ils ont aimé la présentation visuelle et la facilité de navigation du site. Les implications des résultats sont discutées.

Abstract

Transmitting information about gambling is an effective way of sensitizing the general population to gambling problems. Using a website as a problem gambling

education tool appears to be an appropriate approach for reaching young adults, as they frequently browse the Internet. Before setting up such a website, its effectiveness should be evaluated. This study aimed to verify if information about gambling, transmitted via a website, can increase the viewer's knowledge and help them recognize myths about gambling. It also verified their satisfaction with the website. One hundred gamblers aged 18–25 were equally distributed between experimental (website-viewing) and control (magazine-reading) groups. Participants were required to either browse the website or to read magazine articles, in both cases for 30 minutes. Questionnaires were completed before and after the task. As expected, in comparison with the control group, participants from the experimental group were significantly more likely to report correct knowledge about gambling and to identify myths related to gambling after the website consultation. Participants from the experimental group were also significantly more likely to report correct knowledge about gambling and to identify myths related to gambling at the post-test than they were at the pretest. Young adults from the experimental group also enjoyed the visual presentation and the ease of navigation of the website. The implications of these results are discussed.

Introduction

Avec l'augmentation de la popularité d'Internet, les façons de participer aux jeux de hasard et d'argent (JHA) se sont diversifiées (Griffiths, 1999). Bien qu'au Québec la prévalence des joueurs pathologiques adultes soit stable depuis 1996 (Kairouz, Nadeau, & Paradis, 2010; Ladouceur, Jacques, Chevalier, Sévigny, & Hamel, 2005), les jeunes adultes de 18–25 ans représentent le sous-groupe dont les habitudes de jeu demeurent les moins étudiées (Ferland et al., 2009). Ce constat est pour le moins surprenant, car les jeunes adultes peuvent être davantage à risque que les adultes plus âgés de développer des problèmes de jeu, en raison de la période de changement, d'exploration et d'expérimentation qu'ils vivent et qui les rend plus enclins à adopter des comportements problématiques (Ferland et al., 2009). Puisque les comportements de jeux peuvent être plus fréquents durant cette période de transition, il est important d'élaborer un programme de sensibilisation à la problématique du jeu s'adressant à cette clientèle en particulier. Il semble également opportun d'utiliser un médium comme Internet pour atteindre les jeunes adultes québécois puisque 92 % d'entre eux utilisaient régulièrement ce médium en 2010 et que tout porte à croire que ce pourcentage ne déclinera pas au cours des prochaines années (Cefrio, 2011). Le lancement d'un site Web de sensibilisation à la problématique du jeu destiné aux jeunes adultes de 18–25 ans s'inscrit dans une visée éducative de transmission d'informations justes portant sur les JHA. La présente étude vise à évaluer si un site de sensibilisation à la problématique des JHA peut améliorer les connaissances des jeunes adultes quant à cette problématique et les aider à démystifier les fausses croyances associées à la pratique de cette activité.

Selon le DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000), le jeu pathologique se caractérise par une participation inadaptée, persistante et récurrente aux JHA. Le joueur pathologique ne peut s'empêcher de jouer toujours de plus gros montants et ce, de plus en plus fréquemment. Il est constamment préoccupé par le jeu et par les moyens d'obtenir des fonds pour jouer, ce qui a des répercussions dans plusieurs sphères de sa vie (Clarke et al., 2006; Shaffer et al., 1999; Toneatto & Ladouceur, 2003). Parmi les 15–24 ans, 61 % ont participé au moins une fois à un JHA dans les 12 derniers mois (Huang & Boyer, 2007), et 3,1 % des jeunes de 18 à 24 ans sont à risque modéré de développer un problème de jeu ou sont des joueurs pathologiques (Kairouz et al., 2010).

Plusieurs facteurs de risque contribuent au développement et au maintien des problèmes de jeu (Johansson, Grant, Kim, Odlaug, & Göttestam, 2009). La présence de fausses croyances liées au jeu constitue un élément fréquemment rapporté depuis plusieurs années comme étant un facteur associé au maintien des habitudes de jeu chez les joueurs (Johansson et al., 2009). Ces fausses croyances se développeraient, entre autres, après une période de jeu (May, Whelan, Meyers, & Steenbergh, 2005) et leur nombre augmenterait significativement après un gain, parce que celui-ci alimente le développement d'attitudes positives envers le jeu (Monaghan & Blaszczynski, 2009). Selon Toneatto (1999), les joueurs qui maintiennent de fausses croyances sur les JHA ont davantage de difficultés à différencier les mythes liés à la pratique du jeu des informations objectives et factuelles. Plusieurs auteurs s'entendent pour dire que la réduction en nombre et en force de ces fausses croyances constitue l'aspect central pouvant influencer la diminution des comportements de jeu problématiques (Mattson, MacKillop, Castelda, Anderson, & Donovan, 2008; Toneatto, 1999). Puisque les fausses croyances peuvent être atténuées, notamment par la transmission d'informations justes concernant les mythes associés aux JHA, le contenu d'un site Web de sensibilisation orienté en ce sens devrait aider à leur démystification.

Un site Web comme outil de prévention des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes adultes

En plus de cibler les fausses croyances reliées au jeu, il est important qu'un site de sensibilisation au jeu adapte son contenu en fonction des types de jeux auxquels s'adonne la clientèle visée. Vu la popularité croissante du poker chez les jeunes (Wood & Griffiths, 2008), il apparaît pertinent qu'un site de sensibilisation accorde une place à cette activité. Notons qu'en plus de sa popularité chez les jeunes, le poker revêt une importance particulière en raison de sa valorisation sociale (Wood, Griffiths, & Parke, 2007), de sa grande disponibilité sur Internet, de la possibilité de miser de petits montants d'argent et de son accès illimité; soit des éléments qui pourraient inciter les jeunes adultes à y jouer en ligne (Griffiths, Parke, Wood, & Parke, 2006; Tosun & Lajunen, 2009).

Selon Dickson-Gillespie, Rugle, Rosenthal et Fong (2008), bien qu'il existe plusieurs programmes de traitement du jeu pathologique, les efforts de prévention auprès des 18–25 ans sont encore à un stade embryonnaire. Selon ces auteurs, un plus grand nombre de programmes de prévention devrait être mis en place et ceux-ci devraient être axés sur la transmission d'informations concernant, entre autres, les conséquences du jeu et les risques lui étant associés. En outre, certains auteurs soulignent l'importance d'adapter le contenu et le format des messages préventifs à une population plus jeune, dont la perception du risque se distingue de la population adulte (Filsinger, 2009). Il est également important d'évaluer les actions préventives avant de les rendre publiques afin d'éviter des effets iatrogènes (Werch, 2002) ou encore, la possibilité que le site puisse augmenter la curiosité pour le comportement plutôt que de le prévenir (Durlak, 1997; Valente & Dodge, 1997). Au Québec, l'équipe de Ladouceur (2000) s'est préoccupée des effets possiblement délétères des programmes de prévention et a évalué l'efficacité de certaines interventions préventives en matière de JHA. Ainsi, un dépliant d'informations sur le jeu pathologique s'est avéré efficace pour transmettre des informations concernant les problèmes de jeu, les comportements à risque et les ressources disponibles à une population générale (Ladouceur, Vézina, Jacques, & Ferland, 2000). D'autres programmes qui visaient des clientèles davantage à risque se sont également montrés efficaces, tels que des interventions visant des personnes travaillant dans le domaine des JHA (Dufour, Ladouceur, & Giroux, 2010; Giroux, Boutin, Ladouceur, Lachance, & Dufour, 2008; Ladouceur et al., 2004) ou encore des interventions menées auprès des jeunes (Ferland, Ladouceur, & Vitaro, 2002; 2005; Ladouceur, Ferland, Vitaro, & Pelletier, 2005; Ladouceur, Ferland, & Vitaro, 2004; Ladouceur, et al., 2004).

Certaines études commencent à introduire l'utilisation de sites Web comme médium de transmission d'informations sur le jeu. Plusieurs sites de prévention concernant d'autres thématiques que le jeu se sont révélés efficaces pour améliorer la santé et modifier certains comportements problématiques (Bishop, Bryant, Giles, Hansen, & Dusenbury, 2006; Dilorio et al., 2009). L'équipe de Dilorio (2009) a montré qu'un site visant à améliorer l'autogestion des crises d'épilepsie permettait de développer une meilleure efficacité personnelle en situation de gestion des crises et d'augmenter la perception du soutien social à l'aide d'un forum de discussion. Ces résultats indiquent que les sites Web peuvent être efficaces lorsqu'ils sont utilisés comme agents d'informations et de changement. L'utilisation de ce moyen de communication apparaît être une solution de rechange appropriée et peu coûteuse à privilégier pour atteindre les jeunes adultes et les sensibiliser à la problématique des JHA.

L'utilisation des sites Web n'étant pas exclusive à la clientèle pour laquelle ils sont officiellement mis en ligne, un site de sensibilisation au jeu pourra être consulté tout autant par les membres de la famille que par les proches d'un joueur problématique. Sachant que les comportements d'un joueur pathologique touchent entre dix et dix-sept personnes de son entourage (Kalischuk, Nowatzki, Cardwell, Klein, & Solowoniuk, 2006), on peut alors avancer que la publication d'informations

pertinentes sur les conséquences du jeu dans la vie des proches des joueurs représente un besoin criant auquel il faut répondre.

Bien qu'Internet n'offre pas de contacts directs et personnalisés avec un professionnel, ce médium comporte des avantages qui lui sont propres. Tout d'abord, la prévention par le biais d'Internet constitue un moyen autonome de transmettre de l'information, car l'utilisateur contrôle son accès (Tsai, 2008). De plus, la consultation d'informations sur Internet peut être perçue comme une action moins intrusive qu'une rencontre avec un professionnel (De Nooijer, Veiling, Ton, DeVries, & DeVries, 2008). Sous le couvert de l'anonymat, les gens seront plus enclins à s'ouvrir et à révéler des informations personnelles, contribuant ainsi à l'acquisition de connaissances, d'attitudes positives et, même, à un changement de comportement (Chiauszi, Green, Lord, Thum, & Goldstein, 2005). Notons, enfin, que les programmes en ligne sont peu coûteux (Booth, Nowson, & Matters, 2008) et qu'on utilise l'attrait du multimédia, entre autres choses, pour que ces programmes touchent une clientèle plus jeune (Pahwa & Schoech, 2008) et parfois difficile à intéresser.

Objectifs de l'étude

La présente étude vise à évaluer si la transmission d'informations sur les JHA par le biais d'un site Web de sensibilisation au jeu pathologique permet aux jeunes adultes d'améliorer leurs connaissances sur la problématique du jeu ainsi que leur capacité à identifier les mythes associés à la pratique de cette activité. La satisfaction des utilisateurs quant à la qualité de la présentation visuelle et des informations présentées, la facilité d'utilisation du site et l'intérêt à naviguer de nouveau sur le site sont également évalués. L'étude vérifie l'hypothèse selon laquelle la transmission d'informations éducatives sur les JHA, par le biais d'un site Web, contribue à l'acquisition d'informations justes sur la thématique de même qu'à la démystification des fausses croyances.

Méthode

Participants

Les participants ont été recrutés à l'aide d'une annonce courriel diffusée par une liste de distribution regroupant les étudiants et le personnel d'une université de la région de Québec, de même que par des annonces apposées sur différents tableaux d'affichage de cette université et de deux collèges de la région. Pour être admissibles, les participants devaient être âgés de 18 à 25 ans, avoir terminé leurs études secondaires et avoir joué à des JHA au moins deux fois par mois au cours des 12 derniers mois. Les personnes n'ayant pas navigué sur Internet au cours de la dernière année et celles présentant de faibles habiletés en lecture étaient exclues. Au total, 171 personnes ont répondu à l'annonce, parmi lesquelles, 13 ne répondaient pas aux critères d'admissibilité, 43 se sont désistées après avoir été informées du

déroulement de l'étude (principalement par manque de temps ou d'intérêt) et 15 personnes n'ont pu être jointes malgré plusieurs tentatives. Cent personnes ont donc participé à l'étude.

L'échantillon final était composé de 84 hommes et de 16 femmes. L'âge moyen des participants était de 21,76 ans ($ET=1,96$). La majorité d'entre eux étaient nés au Québec (81 %), avaient terminé des études de niveau collégial ou universitaire (86 %) ou étaient étudiants à temps plein (87 %) au moment de leur participation. Les participants ont indiqué jouer entre une fois par semaine et quelques fois par mois. Enfin, 16,3 % des participants ($n=16$) étaient considérés comme joueurs à risque et 5,1 % ($n=5$) comme joueurs pathologiques probables selon le *South Oaks Gambling Screen* (SOGS; Lesieur & Blume, 1987). Les participants ont été répartis entre le groupe contrôle (50 premiers participants) et le groupe expérimental (50 derniers participants). Le test t de Student et le test du χ^2 (khi-carré) de Pearson n'indiquaient aucune différence significative entre les deux groupes tant pour les variables sociodémographiques étudiées que pour la répartition des joueurs problématiques (pathologiques probables et à risque) entre les groupes (voir Tableau 1).

Instruments

Questionnaire sociodémographique. Ce questionnaire est un instrument maison comprenant huit questions et se divisant en deux parties qui ont été remplies à des périodes différentes. La première partie regroupe des questions sur l'âge, le niveau de scolarité et l'habileté à la lecture. Elle a été administrée par téléphone et servait à déterminer si le participant satisfaisait aux critères sociodémographiques exigés pour être admissible à l'étude. La seconde partie regroupe des informations concernant la

Tableau 1
Informations sociodémographiques des participants

Groupes	Contrôle ($N=50$)	Expérimental ($N=50$)
Âge (années)	$M : 21,84; ET : 1,88$	$M : 21,68; ET : 2,05$
Sexe (masculin)	88 %	80 %
Scolarité (diplôme collégial ou plus)	90 %	82 %
Fréquence du jeu	Quelques fois par mois à une fois par semaine	Quelques fois par mois à une fois par semaine
Joueurs à risque	14,00 %	18,75 %
Joueurs pathologiques probables (SOGS>4)	6,00 %	4,17 %

langue maternelle, le lieu de naissance et la profession principale du participant. Elle a été administrée quelques minutes avant que le joueur ne soit soumis au traitement propre à son groupe (expérimental ou contrôle) et servait à préciser les caractéristiques des participants retenus.

Grille sur la fréquence de jeu. Cette grille permettait d'évaluer la fréquence de participation à 15 activités de jeu différentes. Pour chaque activité, le participant devait indiquer s'il avait joué « Chaque jour », « Quelques fois par semaine », « Environ une fois par semaine », « Quelques fois par mois », « Quelques fois au cours des 12 derniers mois » ou « Jamais » au cours de l'année précédente. Cette grille a été administrée par téléphone et permettait de déterminer si le participant satisfaisait au critère d'admissibilité lié à la fréquence de jeu. Les questions sont inspirées de celles utilisées dans le cadre de l'étude de prévalence sur le jeu pathologique de Ladouceur et ses collaborateurs (2005).

Habitudes de jeu. La présence de problèmes de jeu était évaluée à l'aide d'une version française (Ladouceur, 1991) du SOGS (Lesieur & Blume, 1987). Le SOGS comprend 20 items et permet de répartir les répondants en trois catégories, soit joueur pathologique probable (score ≥ 5), joueur à risque (score = 3 ou 4) et joueur non problématique/non-joueur (score ≤ 2). Son coefficient de validité de construit se situe à 0,94 et le coefficient de consistance interne s'élève à 0,97.

Mythes et réalités. Ce questionnaire évaluait la capacité du participant à identifier les mythes reliés aux JHA. Pour ce faire, le participant devait utiliser une échelle de type Likert en cinq points (allant de 1 = « Mythe », 3 = « Mythe et Réalité » à 5 = « Réalité ») pour indiquer si l'énoncé correspondait à un mythe ou à une réalité. Les énoncés sont les suivants; a) Nous pouvons tous devenir joueurs professionnels de poker; b) Certains jeux de hasard et d'argent sont plus payants que d'autres; c) Peu de jeunes développent des problèmes de jeu; d) Je suis correct, je mise si peu ou pas du tout d'argent (sites en ligne, jeu avec des amis, tournois, etc.); e) Si je joue sur plus d'une machine ou sur plus d'une table de poker, j'ai plus de chances de gagner; f) L'important pour devenir un bon joueur est de pratiquer; g) Ce n'est pas grave si je perds, puisque je finirai par gagner; h) Si je connais bien les règles du poker, ça me permet d'augmenter mes chances de remporter la partie; i) Les jeux de hasard et d'argent sont une façon facile de faire de l'argent; et j) Tout le monde peut gagner sa vie en jouant au poker.

Les réponses ont été traitées comme des variables dichotomiques. Une seule réponse était acceptée comme étant adéquate (soit 1 si l'énoncé représentait un mythe et 5 s'il représentait une réalité). Il est à noter que bien que neuf mythes étaient inclus dans le questionnaire, le mythe numéro 8 (« Je suis correct, je mise si peu ou pas beaucoup d'argent ») a été retiré des analyses, car l'énoncé était ambigu. Un score global représentant le nombre de bonnes réponses (0 à 8) a été calculé pour cette section. Ce questionnaire a été conçu pour répondre aux objectifs de l'étude et les auteurs se sont inspirés des informations contenues dans le site Web évalué.

Connaissances sur le jeu. Ce questionnaire évaluait les connaissances du participant par rapport au jeu. Il comportait neuf questions ouvertes pour lesquelles une ou deux réponses par question étaient requises. Ainsi, en tout, 14 réponses ont été recueillies avec ce questionnaire. Une grille de correction créée *a priori* visait à déterminer la cotation (0, 1 ou 2) accordée à chacune des informations correctement rapportées. Une mauvaise réponse recevait une cote de 0, une bonne réponse incomplète ou imprécise recevait une cote de 1 et une réponse comprenant tous les éléments attendus obtenait une cote de 2. La cotation des réponses a été réalisée par deux personnes de façon individuelle et les disparités entre les deux correcteurs ont été résolues par consensus afin d'assurer la fiabilité des cotations. Par la suite, un score global, variant de 0 à 28, a été calculé à partir du pointage accordé à chaque élément correctement identifié par les participants. Pour les analyses par question, le participant obtenait une bonne réponse seulement s'il fournissait tous les éléments requis par la question. Seuls les participants obtenant un résultat de 4 sur 4 étaient considérés comme ayant une bonne réponse.

Satisfaction par rapport au site Web. Ce questionnaire maison comprenait neuf questions regroupées en trois thèmes. Tout d'abord, trois questions fermées évaluaient la satisfaction quant à l'aspect visuel du site, sa facilité de navigation ainsi que l'utilité des informations contenues dans le site. Ces trois questions utilisaient des échelles de type Likert variant de 1 (« Insatisfaction totale ») à 5 (« Satisfaction complète »). La deuxième section comportait deux questions de type « Oui/Non » qui vérifiait si le participant souhaitait revisiter le site lorsque celui-ci serait en ligne et s'il recommandait à des proches de le visiter. Finalement, quatre questions ouvertes permettaient de connaître les sections du site que les participants avaient trouvées les plus utiles et les plus intéressantes, les informations supplémentaires qu'ils auraient aimées y trouver et des suggestions pour l'améliorer. Seuls les participants du groupe expérimental répondaient à ces questions.

Attentes par rapport à un site Web. Les attentes ont été évaluées à l'aide d'une question ouverte invitant les participants à indiquer ce qu'ils aimeraient trouver dans un site Web portant sur les JHA. Seuls les participants du groupe contrôle ont répondu à cette question. Les réponses données par les participants ne seront pas présentées dans cet article car elles ne font pas partie des objectifs.

Site Web évalué : www.lesdessousdujeu.com. Le site comporte deux parties distinctes, soit une destinée aux joueurs et une autre s'adressant aux proches des joueurs. La partie destinée aux joueurs comprend trois sections. La première consiste en un jeu-questionnaire qui invite l'utilisateur à tester ses perceptions face au jeu en identifiant si l'affirmation présentée est un mythe ou une réalité. La seconde section, « Jeu d'équilibre », explore les habitudes de jeu de l'utilisateur et la troisième section consiste en une auto-évaluation permettant de reconnaître si ses habitudes de jeu sont problématiques ou non. La partie destinée aux proches comporte également trois sections. La première reprend la section sur les mythes associés au jeu qui était présente dans la partie destinée aux joueurs, la seconde

section reprend le thème « Jeu d'équilibre » également présent dans la section destinée aux joueurs et y ajoute des indices pour détecter un problème de jeu chez un proche. Quant à elle, la troisième section, « Aider un joueur », suggère des stratégies pour aborder le sujet du jeu avec un proche ainsi que des moyens permettant de se protéger tout en aidant un proche. Le site Web a été conçu par la Direction de santé publique de la Capitale-Nationale.

Procédure

Les personnes ayant vu les annonces de recrutement et désirant participer à l'étude devaient contacter l'équipe de recherche par courriel ou par téléphone et laisser leurs coordonnées. Par la suite, des assistantes de recherche (étudiantes au baccalauréat en psychologie) les contactaient par téléphone afin de leur soumettre toutes les informations nécessaires à leur participation et de vérifier leur admissibilité. La partie 1 du « Questionnaire sociodémographique » et la « Grille sur la fréquence de jeu » étaient remplies à l'occasion de cet appel. Une rencontre était ensuite fixée avec chaque participant admissible afin de poursuivre l'expérimentation.

À son arrivée, le participant devait lire et signer le formulaire de consentement avant de remplir la dernière partie du « Questionnaire sociodémographique », le « SOGS », le questionnaire sur les « Mythes et Réalités » et le questionnaire sur les « Connaissances sur le jeu ». Par la suite, la tâche variait selon le groupe : les participants du groupe contrôle étaient invités à lire des magazines ou le journal pendant 30 minutes tandis que ceux du groupe expérimental avaient 30 minutes pour naviguer sur le site Web. L'expérimentateur s'assurait que les participants consultaient la partie pour les joueurs pendant 20 minutes et celle pour les proches de joueurs pendant 10 minutes. La consultation de ces sections était contrebalancée : la moitié des participants consultait d'abord la partie pour les proches et l'autre moitié débutait par celle pour les joueurs. Une fois les 30 minutes écoulées, les participants remplissaient les questionnaires sur les « Mythes et Réalités » et sur les « Connaissances sur le jeu ». Le dernier questionnaire variait selon le groupe : seuls les participants du groupe contrôle répondaient à la question sur les « Attentes par rapport à un site Web » tandis que ceux du groupe expérimental devaient se prononcer sur leur « Satisfaction face au site Web ». Les participants recevaient une compensation monétaire de 15 \$ CAN à titre de dédommagement pour leur déplacement et le temps alloué à l'étude. De plus, tous recevaient une liste de ressources en lien avec le jeu.

Résultats

Analyses

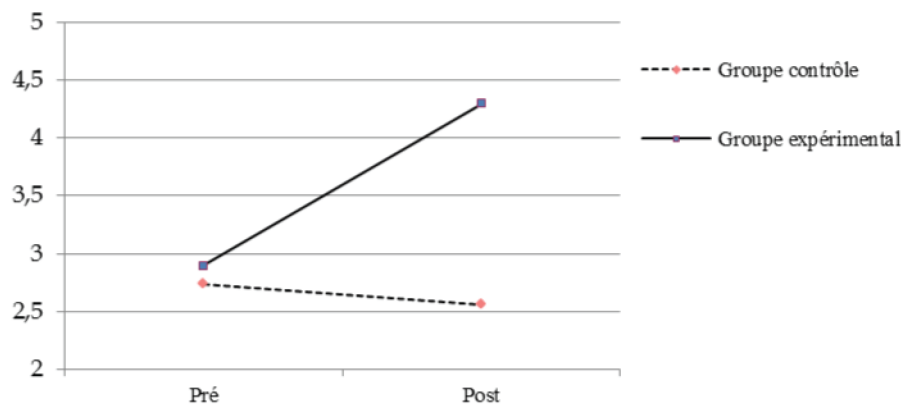
Les données ont été analysées à l'aide des logiciels SAS version 9.1.3 et SPSS version 14.0. Le seuil de signification α des analyses a été fixé à 0,05. Les questions relatives aux mythes et réalités et celles concernant les connaissances sur le jeu ont fait l'objet

d'une analyse à mesures répétées sur les scores globaux. Lorsque l'interaction s'avérait significative, des analyses de contrastes ont été effectuées. La méthode de Bonferroni-Holm a été utilisée pour l'analyse des contrastes afin de contrôler le risque d'une erreur de type I. Les mêmes analyses ont par la suite été réalisées pour chaque item du questionnaire de connaissances afin d'identifier les plus performants. Seules les données concernant la satisfaction du site ont fait l'objet d'analyses descriptives.

Mythes et réalités. L'analyse à mesures répétées sur le nombre de mythes correctement identifiés a montré un effet d'interaction Groupe x Temps significatif, $F(1, 72)=17,02, p<0,01$. Les analyses de contraste ont indiqué que les participants du groupe expérimental reconnaissent significativement plus de mythes après qu'avant la consultation du site ($t(49)=4,10, p<0,01$). Les analyses de contrastes montraient aussi que les participants du groupe expérimental ont un score global significativement plus élevé que ceux du groupe contrôle lors de la période post-expérimentale, $t(92)=4,47, p<0,01$ (voir Figure 1).

Connaissances sur le jeu. L'analyse à mesures répétées effectuée sur le score total obtenu aux questions portant sur les connaissances a révélé un effet d'interaction Groupe x Temps significatif, $F(1, 92)=52,17, p<0,01$. Les analyses de contrastes ont montré que le groupe expérimental a un score global significativement plus élevé à la période post-expérimentale qu'à la période pré-expérimentale, $t(49)=-9,20, p<0,01$. Les analyses de contrastes montraient aussi que les participants du groupe expérimental ont un score global significativement plus élevé que ceux du groupe contrôle lors de la période post-expérimentale, $t(98)=-5,28, p<0,01$ (voir Figure 2).

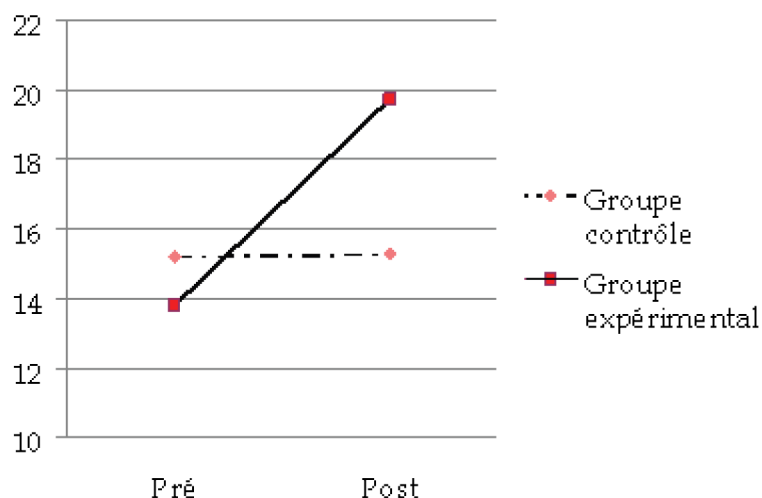
Figure 1. Nombre moyen de mythes correctement identifiés par chacun des groupes selon le temps de mesure.



Note. Intervalles de confiance (95 %)

Gr. Contrôle	Pré = 2,25 & 3,16	Post = 2,01 & 3,04
Gr. Expérimental	Pré = 2,48 & 3,38	Post = 3,64 & 5,00

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



Note. Intervalles de confiance (95 %)

G. Contrôle	Pré = 13,92 & 16,49	Post = 13,94 & 16,51
G. Expérimental	Pré = 12,59 & 15,22	Post = 18,70 & 21,08

Les questions de connaissances sur le jeu ont par la suite été analysées séparément pour vérifier les thèmes ayant été les mieux compris par les participants. Le Tableau 2 présente le pourcentage de participants des groupes expérimental et contrôle ayant répondu correctement aux questions sur les connaissances des JHA au prétest et au post-test.

Au niveau des indices facilement visibles pour identifier si un ami a un problème de jeu, l'analyse à mesures répétées a montré un effet d'interaction Groupe x Temps significatif, $\chi^2(1, N=100)=5,49, p=0,02$. Plus de participants répondent correctement à cette question après la consultation du site Web qu'avant la consultation ($\chi^2(1, N=50)=9,05, p<0,01$) et le nombre de participants répondant correctement est plus élevé chez le groupe expérimental que chez le groupe contrôle. Les analyses de contrastes effectuées sur cette question ont révélé que les joueurs du groupe expérimental sont significativement plus nombreux à répondre adéquatement à la question lors de la période post-expérimentale que lors de la période pré-expérimentale, ($\chi^2(1, N=50)=9,05, p<0,01$). Elles montraient aussi que les participants du groupe expérimental sont significativement plus nombreux à répondre adéquatement à la question que ceux du groupe contrôle lors de la période post-expérimentale, $\chi^2(1, N=100)=5,74, p=0,02$.

En ce qui concerne les conditions à privilégier pour faciliter la discussion avec un proche présentant possiblement un problème de jeu, l'analyse à mesures répétées a montré un effet d'interaction Groupe x Temps statistiquement significatif, $\chi^2(1, N=100)=4,93, p=0,03$. Les analyses de contrastes effectuées sur cette

Tableau 2

Pourcentage de participants ayant répondu correctement aux questions sur les connaissances des jeux de hasard et d'argent selon la période et le groupe

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

Note. Les questions de 1 à 9 se lisaient comme suit : Nomme... 1) deux questions que quelqu'un peut se poser pour vérifier si il/elle est toujours en contrôle de ses habitudes de jeu; 2) deux trucs qui peuvent aider à rester attentif à notre participation au jeu; 3) deux indices facilement visibles qui pourraient t'aider à savoir si un de tes amis ou de tes proches a un problème de jeu; 4) deux indices plus difficiles à repérer qui pourraient t'indiquer qu'un de tes proches a peut-être un problème de jeu; 5) deux conditions à privilégier pour faciliter la discussion avec un proche dont les habitudes de jeu nous préoccupent; 6) une façon de se protéger soi-même quand on désire aider un proche qui a un problème de jeu; 7) une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux joueurs; 8) une ressource de la région de Québec qui offre de l'aide aux proches des personnes ayant un problème de jeu; 9) une ressource qui donne des informations sur le jeu chez les jeunes.

^a N=50 par groupe

^b Différence pré-post significative pour le groupe expérimental

^c Différence statistiquement significative entre le groupe expérimental et le groupe contrôle au post-test

question montraient que les participants du groupe expérimental sont significativement plus nombreux à répondre adéquatement à la question lors de la période post-expérimentale que lors de la période pré-expérimentale ($\chi^2(1, N=50)=11,31, p<0,01$) et que les participants du groupe expérimental sont significativement plus nombreux à répondre adéquatement à la question que ceux du groupe contrôle à la période post-expérimentale, $\chi^2(1, N=100)=6,72, p<0,01$.

L'analyse à mesures répétées a montré un effet d'interaction Groupe x Temps significatif en ce qui concerne les façons de se protéger soi-même quand on désire aider un proche qui a un problème de jeu, $\chi^2(1, N=100)=19,64, p<0,01$. Les analyses de contrastes effectuées sur cette question montraient que les participants du groupe expérimental sont significativement plus nombreux à répondre adéquatement à la question lors de la période post-expérimentale que lors de la période pré-expérimentale ($\chi^2(1, N=50)=21,33, p<0,01$) et ils sont significativement plus nombreux que les participants du groupe contrôle à y répondre adéquatement lors de la période post-expérimentale, $\chi^2(1, N=100)=12,02, p<0,01$.

Les deux groupes répondent également différemment lorsqu'ils sont questionnés sur les ressources disponibles pour les joueurs. L'analyse à mesures répétées a montré un effet d'interaction Groupe x Temps significatif pour cette question, $\chi^2(1, N=100)=4,54, p=0,03$. Les analyses de contrastes montraient que les participants du groupe expérimental sont plus nombreux à répondre adéquatement à la question lors de la période post-expérimentale que lors de la période pré-expérimentale, ($\chi^2(1, N=50)=10,09, p<0,01$). Ils sont également plus nombreux à répondre adéquatement à la question que les participants du groupe contrôle lors de la période post-expérimentale, $\chi^2(1, N=100)=5,78, p=0,02$.

Des effets d'interaction Groupe x Temps significatifs ont également été observés pour l'item qui se rapporte aux questions qu'on peut se poser pour vérifier si quelqu'un contrôle toujours ses habitudes de jeu ($\chi^2(1, N=100)=5,85, p=0,02$) et celui demandant de nommer une ressource offrant de l'aide aux proches des joueurs, $\chi^2(1, N=100)=5,52, p=0,02$. Toutefois, les analyses de contrastes effectuées sur ces questions n'ont révélé aucune différence significative pour ces deux énoncés. Pour ce qui est des questions se rapportant aux stratégies pouvant aider à rester attentif à sa participation au jeu, aux indices plus difficiles à repérer qui pourraient indiquer un problème de jeu chez un proche et aux ressources donnant des informations concernant le jeu chez les jeunes, aucun effet d'interaction significatif n'a été trouvé.

Satisfaction envers le site Web. Les participants du groupe expérimental ont accordé une note moyenne de 3,72/5 ($ET=0,99$) à la qualité de la présentation visuelle du site, soit à mi-chemin entre « Je l'ai moyennement aimé » et « Je l'ai aimé ». De plus, ils ont accordé une note de 4,74/5 ($ET=0,63$), soit très facile, à la facilité de navigation sur le site. Lorsqu'on leur a demandé quelles étaient les sections du site les plus utiles, 62 % ($n=31$) des participants du groupe expérimental ont mentionné la section « Aider un joueur ». Suivent par la suite les sections « Jeu d'équilibre pour un joueur » (44 %; $n=22$) et « Jeu d'équilibre pour un proche » (44 %; $n=22$), la section « Auto-évaluation du joueur » (30 %; $n=15$) et la section « Mythes et réalités » (12 %; $n=6$). Parmi les informations qu'ils aimeraient voir ajouter au site, 44,4 % ($n=16$) des participants du groupe expérimental ont mentionné qu'ils aimeraient y trouver des ressources, 27,8 % ($n=10$) aimeraient y trouver des informations plus précises sur le jeu (comme des statistiques) et 22,2 % ($n=8$) aimeraient y trouver des témoignages sur les effets néfastes du jeu. Enfin, un peu plus de la moitié des participants ayant consulté le site aimeraient le visiter à nouveau et un peu plus de trois participants sur quatre (76 %; $n=38$) recommanderaient à un proche de visiter le site.

Discussion

La présente étude visait à évaluer l'impact des informations présentées sur un site Web conçu pour sensibiliser les jeunes adultes à la problématique du jeu pathologique. Le premier objectif de l'étude était d'évaluer dans quelle mesure l'information contenue sur le site apportait des connaissances supplémentaires sur

cette problématique et facilitait l'identification des mythes reliés au jeu. Les hypothèses selon lesquelles la transmission d'informations par le biais d'un site Web apporterait des changements sur le nombre d'informations justes recensées et sur le nombre de mythes correctement identifiés sont confirmées. Dans un premier temps, on constate qu'après consultation du site, plus de participants étaient en mesure d'identifier les indices visibles pour déceler la présence d'un problème de jeu chez un proche. Ils pouvaient aussi nommer des conditions permettant de réduire les confrontations avec un proche présentant un problème de jeu. Les personnes consultant le site sont également mieux avisées des manières de se protéger face à un proche présentant un problème de jeu.

Les résultats démontrent que la consultation du site Web permet de mieux identifier les mythes reliés aux JHA, ce qui laisse penser que les informations présentées sur le site concernant les principaux mythes entourant le jeu sont bien retenues. Ce résultat devrait avoir des retombées positives pour les joueurs puisque, selon Mattson et ses collaborateurs (2008), les mythes entretenus à l'égard du jeu sont en fait des pensées erronées qui contribuent au maintien des habitudes de jeu. Ceci porte à croire que la consultation du site a permis aux participants de remettre en question leur perception des mythes liés au jeu en leur offrant des informations basées sur des résultats de recherche. Le fait d'identifier correctement des mythes reliés au jeu pourrait, tôt ou tard, contribuer à la diminution des pensées erronées qui leur sont associées et, par conséquent, favoriser une pratique responsable du jeu chez les jeunes adultes.

Par ailleurs, la consultation du site a aussi permis à ses utilisateurs d'indiquer des ressources offrant de l'aide aux joueurs. Ce résultat est intéressant puisqu'aucune ressource n'était citée sur le site évalué; la section sur les ressources n'étant pas disponible au moment de l'évaluation. Il est donc possible que les informations contenues dans le site aient amené les participants à réfléchir sur la problématique du jeu, les aidant ainsi à se remémorer certaines ressources qu'ils connaissaient déjà. Comme Fortin et Rousseau (1989) le soulignent, l'exposition à une information générale prédispose à un meilleur rappel des informations déjà connues, mais non accessibles à la mémoire au premier abord. Il est important de noter ici que seules les ressources concernant les joueurs semblent avoir été sollicitées par ce rappel mnémonique. Aucune amélioration n'a été notée quant aux ressources s'adressant aux proches de joueurs et aux jeunes. On peut penser que les participants ne connaissaient pas les informations sur ces ressources plus spécifiques. Ceci n'est pas étonnant puisque les publicités annuelles faisant connaître aux joueurs les services d'aide visent davantage les adultes et les joueurs eux-mêmes plutôt que les proches et les jeunes. Ceci étant dit, les connaissances générales présentées sur le site Internet peuvent favoriser la compréhension de la réalité des joueurs excessifs et proposer des gestes concrets qu'un proche peut poser s'il désire aider le joueur. Ainsi, la formule d'un tel site permet à la population générale d'acquérir des connaissances qui peuvent contribuer à aider des joueurs à risque et en difficulté. Bien que les mesures suggérées sur le site ne puissent être discutées avec un professionnel, elles offrent

tout de même un répertoire d'interventions intéressantes aux usagers du site qui désirent s'aider ou aider un proche à trouver des ressources pertinentes sur le jeu.

Cette étude avait comme objectif secondaire l'estimation de la satisfaction des utilisateurs quant à la qualité de la présentation visuelle du site et sa facilité d'utilisation. La satisfaction des participants est bonne sur ces deux points (variant de moyenne à élevée). À la lumière de ces résultats, on peut penser que les internautes qui visiteront le site porteront attention à son contenu. Cette satisfaction favorisera possiblement la consultation d'un plus grand nombre de sections destinées à sensibiliser les internautes (Bach & Scapin, 2003). Selon Khazaal et ses collaborateurs (2008), la qualité de la présentation visuelle et la facilité d'utilisation font partie des éléments primordiaux à considérer lors de la conception d'un site Web de sensibilisation au jeu et, dans le cas qui nous préoccupe, ces caractéristiques ne peuvent qu'encourager sa fréquence de consultation.

Limites

Bien que les résultats indiquent que le site Web est efficace pour transmettre de l'information adéquate sur le jeu, l'étude présente certaines limites. D'abord, les participants étaient majoritairement des étudiants, donc les résultats ne peuvent être généralisés aux jeunes adultes qui ne fréquentent pas le milieu universitaire. De plus, le protocole utilisé ne permettait pas de déterminer si les changements observés à la suite de la consultation du site se maintiennent dans le temps. Notons également que le contexte simulé d'étude en laboratoire qui permet de contrôler certaines variables nécessaires à l'évaluation de l'effet de la consultation du site (ex. : temps consacré à la consultation, obligation de la consultation des parties pour les proches et les joueurs) a un effet sur la validité écologique de l'étude. Par conséquent, la présente étude ne permet pas de savoir si les participants visiteraient le site spontanément, s'ils resteraient aussi longtemps sur le site et s'ils auraient le même niveau de concentration lors d'une consultation à la maison. Seule une expérimentation incluant un accès au site à partir de la maison permettrait de vérifier dans quelle mesure la consultation est influencée par le contexte expérimental. Malgré ces limites, il est important de prendre en considération le caractère innovateur de cette étude puisque peu de programmes de sensibilisation ont été évalués avant d'être mis en ligne.

Conclusion

Cette étude, une des premières du genre, se proposait d'évaluer si l'information d'un site Web de sensibilisation au jeu pathologique permettait d'améliorer les connaissances des jeunes adultes sur la problématique du jeu. Grâce, entre autres, à sa méthodologie utilisant un groupe contrôle, l'étude a permis de démontrer que la transmission d'informations par le biais d'un site Web peut s'avérer efficace dans une visée de sensibilisation au jeu pathologique chez les étudiants de 18 à 25 ans. De ce fait, les informations du site ont permis à ses utilisateurs de bien distinguer les

mythes des réalités et d'acquérir des connaissances factuelles et objectives à l'égard des JHA. Bien qu'il soit impossible de contrôler totalement l'influence de facteurs biopsychosociaux sur l'émergence de fausses croyances, la consultation du site ne peut que contribuer à modifier les perceptions erronées que les gens peuvent entretenir sur les JHA. Les recherches futures devront vérifier si les connaissances acquises par l'entremise d'un site Web se maintiennent à long terme et si un tel médium peut aider à modifier les comportements au jeu.

Références

American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed. text revision). Washington, DC: Auteur.

American Psychiatric Association (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3rd ed.). Washington, DC: Auteur.

Bach, C., & Scapin, D. L. (2003). Ergonomic criteria adapted to human virtual environment interaction. *Association for Computing Machinery*, 51, 24–31.

Bishop, D., Bryant, K. S., Giles, S. M., Hansen, W. B., & Dusenbury, L. (2006). Simplifying the delivery of a prevention program with web-based enhancements. *Journal of Primary Prevention*, 27(4), 433–444.

Booth, A. O., Nowson, C. A., & Matters, H. (2008). Evaluation of an interactive Internet-based weight loss program: a pilot study. *Health Education Research*, 23(3), 371–381.

CEFRIO (2010). *NETendances 2010: De Y à A: Cinq générations d'internautes*. Récupéré du site <http://www.cefrio.qc.ca/>

Chiauzzi, E., Green, T. C., Lord, S., Thum, C., & Goldstein, M. (2005). My student body: A high-risk drinking prevention web site for college students. *Journal of American College Health*, 53(6), 263–274.

Clarke, D., Abbot, M., Tse, S., Tounwsend, S., Kingi, P., & Wiremu, M. (2006). Gender, age, ethnic and occupational associations with pathological gambling in a New Zealand sample. *New Zealand Journal of Psychology*, 35(2), 84–91.

De Nooijer, J., Veiling, M. L., Ton, A., De Vries, H., & De Vries, N. (2008). Electronic monitoring of the E-MOVO web site by adolescents. *Health Education Research*, 23(3), 382–391.

Dickson-Gillespie, L., Rugle, L., Rosenthal, R., & Fong, T. (2008). Preventing the incidence and harm of gambling problems. *Journal of Primary Prevention*, 29(1), 37–55.

Dilorio, C., Escoffery, C., McCarty, F., Yeager, C. A., Henry, T. R., Koganti, A., et al. (2009). Evaluation of webease: An epilepsy self-management web site. *Health Education Research*, 24(2), 185–197.

Dufour, J., Ladouceur, R., & Giroux, I. (2010). Training Program on Responsible Gambling among Video Lottery Employees. *International Gambling Studies*, 10 (1), 61–79.

Durlak, J. A. (1997). *Successful prevention programs for children and adolescents*. New York, NY: Plenum Press.

Ferland, F., Ladouceur, R., & Vitaro, F. (2002). Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge. *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 19–29.

Ferland, F., Ladouceur, R., & Vitaro, F. (2005). Évaluation d'un programme de prévention des habitudes de jeu chez les jeunes. *Encéphale*, 31, 427–436.

Ferland, F., Savard, C., Ladouceur, R., Fournier, P.-M., Drouin-Maziade, C., & Giroux, I. (2009). Jeu et consommation de substances psychoactives : Les habitudes des jeunes adultes du Québec. *Alcoologie et Addictologie*, 31(4), 319–326.

Filsinger, S. (2009). Literature review for young adult cessation/protection interventions. Ontario : Learning through Evidence. Action and Reflection Networks.

Fortin, C., & Rousseau, R. (1989). *Psychologie cognitive : Une approche de traitement de l'information*. Québec : Presses de l'Université du Québec.

Giroux, I., Boutin, C., Ladouceur, R., Lachance, S., & Dufour, M. (2008). Awareness Training Program on Responsible Gambling for Casino Employees. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 594–601.

Griffiths, M. D. (1999). Gambling and technology. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 265–263.

Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R., & Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts. *UNVL Gaming Research & Review Journal*, 10(1), 27–39.

Huang, J.-H., & Boyer, R. (2007). Epidemiology of youth gambling problems in Canada: A national prevalence study. *Canadian Journal of Psychiatry*, 52(10), 657–666.

- Johansson, A., Grant, J.E., Kim, S.W., Odlaug, B.L., & Götestam, K.G., (2009). Risk factors for problematic gambling: A critical literature review. *Journal of Gambling Studie*, 10(1), 67–92.
- Kairouz, S., Nadeau, L., & Paradis, C. (2010). Portrait du jeu au Québec : Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Montréal, Canada, Université de Concordia.
- Kalischuk, R. G., Nowatzki, N., Cardwell, K., Klein, K., & Solowoniuk, J. (2006). Problem gambling and its impact on families: A literature review. *International Gambling Studies*, 6(1), 31–60.
- Khazaal, Y., Chatton, A., Cochand, S., Jermann, F., Osiek, C., Bondolfi, G., et al. (2008). Quality of web-based information on pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 24, 357–366.
- Ladouceur, R. (1991). Prevalence estimates of pathological gambling in Quebec. *Canadian Journal of Psychiatry*, 36(10), 732–734.
- Ladouceur, R., Vézina, L., Jacques, C., & Ferland, F. (2000). Does a brochure about pathological gambling provide new information? *Journal of Gambling Studies*, 16(1), 103–107.
- Ladouceur, R., Boutin, C., Doucet, C., Dumont, M., Provencher, M., Giroux, I., & Boucher, C. (2004). Awareness promotion about excessive gambling among Video Lottery retailers. *Journal of Gambling Studies*, 20, 181–185.
- Ladouceur, R., Ferland, F., Roy, C., Pelletier, O., Bussièrès, E.-L., & Auclair, A. (2004). Prévention du jeu excessif chez les adolescents: Une approche cognitive. *Journal de Thérapie Comportementale et Cognitive*, 14(3), 124–130.
- Ladouceur, R., Ferland, F., & Vitaro, F. (2004). Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge among Canadian youths. *The Journal of Primary Prevention*, 25(3), 329–335.
- Ladouceur, R., Ferland, F., Vitaro, F., & Pelletier, O. (2005). Modifying youths' perception toward pathological gamblers. *Addictive Behaviors*, 30(2), 351–354.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., & Hamel, D. (2005). Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50(8), 451–456.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1184–1188.

- Mattson, R. E., MacKillop, J., Castelda, B. A., Anderson, E. J., & Donovanick, P. J. (2008). The factor structure of gambling-related cognitions in an undergraduate university sample. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, *30*, 229–234.
- May, R. K., Whelan, J. P., Meyers, A.W., & Steenberg, T. A. (2005). Gambling-related irrational beliefs in the maintenance and modification of gambling behaviour. *International Gambling Studies*, *5*(2), 155–167.
- Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2009). Consequences of winning: The role of gambling outcomes in the development of irrational beliefs. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, *37*, 49–59.
- Munoz, Y., Chebat, J.C., Suissa, J.A. (2010). Using fear appeals in Warning Labels to promote Responsible Gambling among VLT Players: The key role of depth of Information Processing. *Journal of Gambling Studies*, *26*, 593–609.
- Pahwa, B., & Schoech, D. (2008). Issues in the evaluation of an online prevention exercise. *Journal of Technology in Human Services*, *26*(2–4), 259–281.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, *89*, 61–67.
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse*, *34*(11), 1593–1604.
- Toneatto, T., & Ladouceur, R. (2003). Treatment of pathological gambling: A critical review of literature. *Psychology of Addictive Behaviors*, *17*(4), 284–292.
- Tosun, L. P., & Lajunen, T. (2009). Why do young adults develop a passion for Internet activities? The association among personality, revealing “true self” on the Internet, and passion for the Internet. *CyberPsychology & Behavior*, *12*(4), 401–406.
- Tsai, C. (2008). The preferences toward constructivist Internet-based learning environments among university students in Taiwan. *Computers in Human Behavior*, *24*, 16–31.
- Valente, E., & Dodge, K. A. (1997). Evaluation of prevention programs for children. In R. P. Weissberg, T. P. Gullotta, R. L. Hampton, B. A. Ryan, & G. R. Adams (Eds.), *Healthy children 2010: Enhancing children's wellness. Issues in children's and families' lives* (pp. 183–218). Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.

Werch, C.E., & Owen, D.M. (2002). Iatrogenic Effects of Alcohol and Drug Prevention Program. *Journal of Studies on Alcohol*, 63, 581–590.

Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Parke, J. (2007). Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 354–361.

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

Manuscript history: soumission le septembre 23, 2011; acceptation le mai 10, 2012. Cet article a fait l'objet d'une révision par les pairs. Toutes les adresses URL étaient actives au moment de la soumission.

For correspondance: Isabelle Giroux, Ph.D, École de psychologie, Pavillon Félix-Antoine-Savard, Université Laval, Québec, Canada, G1V 0A6. Tél : 418-656-2131, poste 2109. Téléc. : 418-656-3646. Courriel : Isabelle.giroux@psy.ulaval.ca et site Web : <http://gambling.psy.ulaval.ca>

Intérêts concurrentiels : Au moment de l'écriture de l'article, la première auteure dirigeait des projets de recherche financés par la Fondation Mise sur toi.

Approbation éthique : Cette étude intitulée *Évaluation d'un site Web créé par la Direction de santé publique de la Capitale-Nationale* a été approuvée par le Comité d'éthique de la recherche de l'Université Laval (2009-176 A-1 / 10-09-2009).

Sources de financement : Cette étude a été financièrement soutenue par l'Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Québec, Canada.

Isabelle Giroux, Ph.D., est professeure agrégée à l'École de psychologie de l'Université Laval, Québec, Canada où elle a obtenu un poste en psychologie des jeux de hasard et d'argent en 2007. Elle est directrice du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ). Clinicienne et chercheure, ses activités de recherche portent sur les aspects fondamentaux et cliniques associés au jeu pathologique. Elle est également responsable d'une Unité de traitement au Service de consultation de l'École de psychologie à l'Université Laval où elle supervise des étudiants gradués dans le traitement de patients souffrants de dépendance comportementale.

Francine Ferland, Ph.D., est psychologue et responsable du Service de recherche CRUV/CRAT-CA situé au Centre de réadaptation en dépendance de Québec (Canada). Ses activités de recherche visent à améliorer les services offerts à la

clientèle du Centre de réadaptation et pour se faire elle dirige des projets de recherche menée auprès de la clientèle du centre et collabore avec des équipes de chercheurs universitaires s'intéressant aux dépendances avec et sans substance. M^{me} Ferland est également professeure associée à l'Université Laval et à l'Université de Sherbrooke où elle assume la direction et la codirection de maîtrises et de doctorats. De plus, elle est chercheure régulière à l'Institut universitaire sur les dépendances.

Cathy Savard, Ph.D., est professionnelle de recherche au CQEPTJ. Sa thèse de doctorat, soutenue en mai 2012, portait sur les problèmes de jeu à l'adolescence, notamment chez les adolescents fréquentant un Centre Jeunesse. Lors de son internat clinique, elle a acquis une expérience approfondie auprès des personnes présentant un trouble de la personnalité.

Geneviève Beaulieu, B.A., est étudiante en psychoéducation à l'Université de Sherbrooke. Ses travaux de recherche lors de son baccalauréat en psychologie à l'Université Laval portaient sur l'évaluation d'un outil de sensibilisation au jeu pathologique. Elle a également été assistante de recherche au CQEPTJ.

Anne-Marie LaBoissonnière, B.A., est étudiante au doctorat en psychologie à l'Université Laval. Ses travaux de recherche lors de son baccalauréat en psychologie à l'Université Laval portaient sur l'évaluation d'un outil de sensibilisation au jeu pathologique. Elle a également été assistante de recherche au CQEPTJ. Actuellement, ses intérêts de recherche portent sur les psychopathologies chez les enfants et les adolescents, l'attachement chez les enfants d'âge scolaire et l'abus sexuel.

Anne-Marie Dussault, B.A., est étudiante au baccalauréat en relations industrielles à l'Université Laval. Ses travaux de recherche lors de son baccalauréat en psychologie à l'Université Laval portaient sur l'évaluation d'un outil de sensibilisation au jeu pathologique. Elle a été assistante de recherche au CQEPTJ.

Karina Côté, M.A., est professionnelle de recherche au CQEPTJ depuis 2007. Elle détient une maîtrise en anthropologie sociale et culturelle. Spécialisée en étude terrain auprès des populations vulnérables, elle s'intéresse au rôle de la défavorisation sociale en lien avec l'offre et les habitudes de jeu.

Martin Leclerc, M.Sc., est étudiant au doctorat en mathématiques à l'Université Laval. Son intérêt de recherche principal est l'analyse des durées de vie appliquée à l'épidémiologie. Il s'intéresse plus particulièrement à l'association entre les facteurs génétiques et le risque de cancer. Ses autres intérêts de recherche incluent l'analyse de données longitudinales, l'échantillonnage et les techniques d'enquête.