



Comment les personnes qui jouent à des JHA perçoivent-elles le changement de leurs habitudes de jeu ?

**Présenté par : Katerine Lehmann, BA
25 février 2025**

**Sous la supervision de: Pre. Andrée-Anne Légaré & Pre. Eva Monson, Faculté de médecine et recherche des
sciences de la santé, services sur les dépendances, Université de Sherbrooke**



Plan de présentation

1. Contexte
2. Qu'est-ce qu'on sait?
3. Méthodologie
4. Résultats et réflexions
cliniques
5. Conclusion



Contexte

Définitions

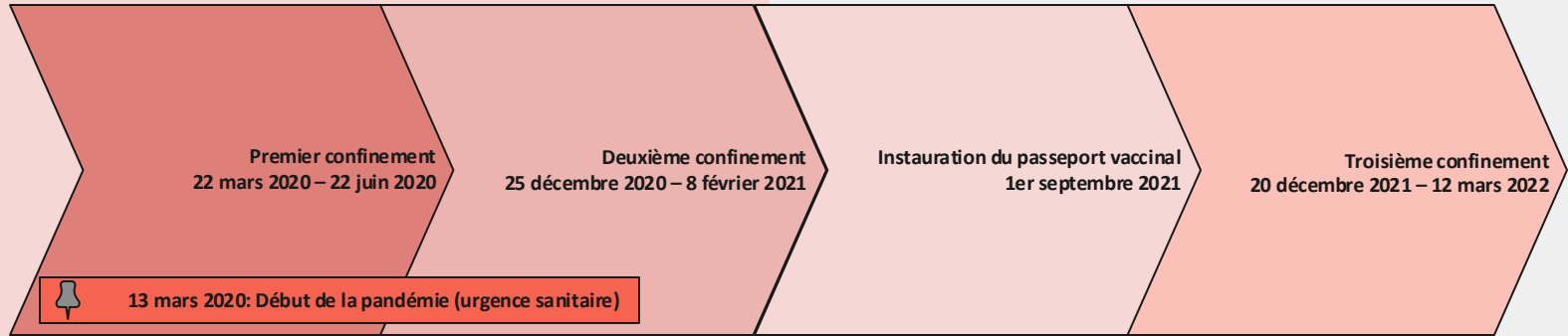
Les jeux de hasard et d'argent

Les jeux de hasard et d'argent sont définis comme étant une activité où l'on mise de l'argent ou un objet de valeur de façon irréversible, alors que l'issue du jeu repose en grande partie sur le hasard¹

Le jeu problématique

Le jeu problématique est défini comme un comportement lié au jeu qui entraîne des conséquences négatives tant pour le joueur lui-même que pour les personnes de son réseau social ou pour la collectivité²

La pandémie



Pendant la pandémie, la plateforme de jeu Loto-Québec:

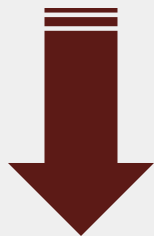
- 2020 – 2021 : ↑ de 171% en revenus
- 2021 – 2022 : ↑ de 6,1% en revenus



Qu'est-ce qu'on sait?

La littérature scientifique

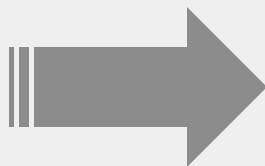
Les changements dans les habitudes de JHA



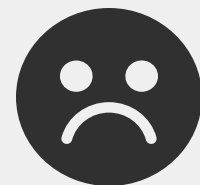
Diminution des JHA ⁴⁻¹⁷



Augmentation des JHA ^{4,8,13,15}



Stabilité ^{4,5,10,12,13,15-17}



Émotions négatives ressenties pendant la pandémie de COVID-19 ⁴⁻⁶

JHA et la pandémie : À explorer

Constats des études



- Peu d'études sur l'effet à long terme de la pandémie sur les JHA
- Exploration des expériences
- L'impact de la levée des mesures sanitaires sur le comportement de jeu



Constats des recensions



- Évolution des habitudes de JHA¹⁸⁻²²
- L'importance du post pandémie – appel à des études avec un suivi¹⁹⁻²¹
- Besoin d'études qualitatives²⁰

Objectif de recherche

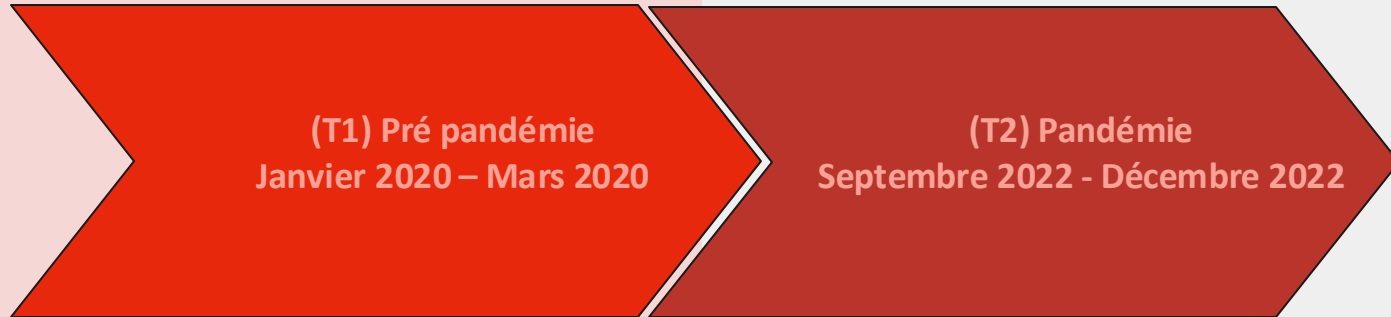
Cette étude vise à explorer les changements dans les expériences de JHA, par une mise en contraste des expériences rapportées avant et pendant la pandémie de COVID-19, en utilisant des entretiens semi-structurés.



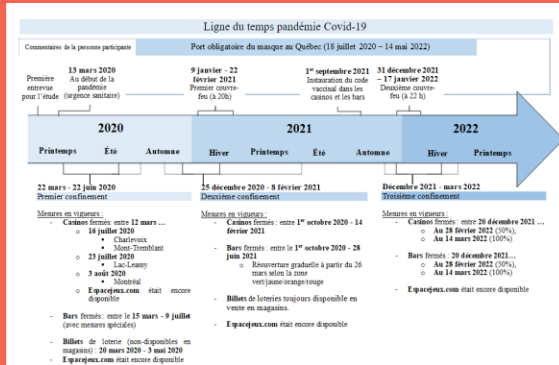
Méthodologie

Devis de recherche

Étude qualitative exploratoire ayant deux temps de mesures



Collecte des données



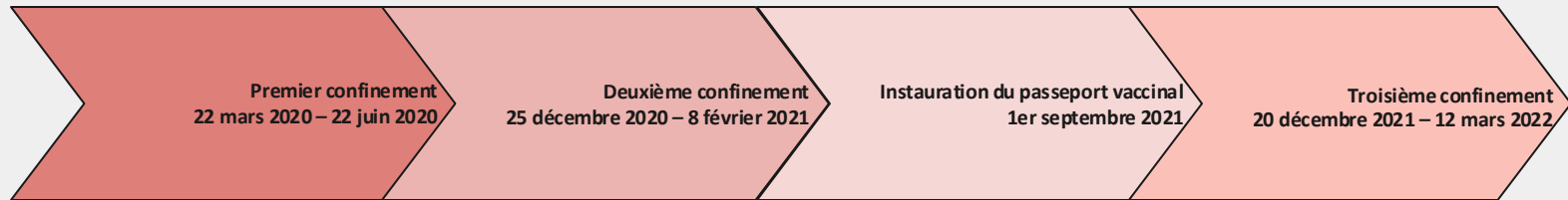
ex. Ligne du temps utilisé lors des entrevues

- Rencontres sur Teams, téléphone ou en personne
- Enregistrements audio numériques
- Guide d'entrevue + ligne du temps
- Questionnaire sociodémographique

Guides d'entrevues

Deux questions :

- Parlez-moi de votre expérience avec les jeux de hasard et d'argent (JHA) lors de ce X confinement de la pandémie Covid-19 ?
- Comment est-ce que votre expérience avec les JHA a été influencée par la fin du confinement ?



Échantillonnage

Entrevues qualitatives semi-structurées de 90 minutes

Entrevues de suivi : échantillon post/pendant-pandémie (n = 16)

Les participants ont pris part à la première entrevue (début 2020) ET une seconde entrevue qualitative réalisée après la pandémie de COVID-19 (fin 2022)

Pattern-Oriented Longitudinal Analysis (POLA)

- *Pattern = Tendance
- Tendance : relations, influences, similitudes et différences qui permettent de comprendre les changements en lien avec le temps¹

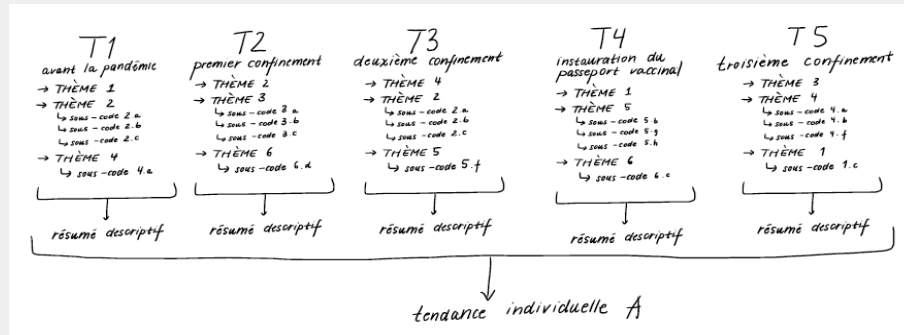
Étape I : Analyse thématique

→ Analyse thématique selon Braun & Clarke utilisant le logiciel Nvivo 14



Étape II : Analyse de tendance individuelle

→ Création des tendances individuelles : Comment les expériences de jeu de hasard et d'argent (JHA) peuvent-elles être décrites pour cette personne ?



Étape III : Tendances Communes

→ Comparaison des tendances individuelles à l'aide de matrices avec le logiciel Nvivo 14 en utilisant les sous-codes de l'analyse thématique



Résultats

Tendances de changements



01

Réduction des JHA



02

Augmentation des JHA



03

**Variations ou fluctuations des
JHA**

01

Réduction des JHA

Tendance 1 :

Réduction des JHA

Les JHA utilisés

- T1 : loteries, billets à gratter, bingo, machines à sous
- T2 : loteries, billets à gratter, bingo, machines à sous

Tendance 1 : Réduction des JHA

Perception des changements

- **Dans cette tendance, presque tous les participants mentionnent une réduction de leurs jeux à la deuxième entrevue**
- **Jeu faible à la première entrevue ;**
- **Réduction à la première entrevue déjà entamée**

Tendance 1 : Réduction des JHA

Qu'est-ce qui guide les comportements?

Motif : **La pandémie**

- Réduction du jeu en réponse aux complications liées à la pandémie
 - Réévaluation des priorités = réduction délibérée
 - Santé mentale
 - Santé physique
 - Prise de conscience reliée aux coûts des JHA

Puis moi, bien je me suis mise à penser à ça, mais ils ont raison. **Je me suis dit bien eux aussi en me redonnant le billet, ils peuvent peut-être me donner la Covid.** J'ai commencé à trouver ça compliqué même si je ne suis pas une grosse joueuse, **mais j'ai comme un peu décroché de ça.** **Je me suis dit si c'est pour être compliqué comme ça et puis il y a un risque peut-être d'attraper la Covid. J'ai comme laissé ça tomber.** C'est ça que ça m'a... ça m'a fait cet effet-là

- P5, IGJP (T2): 0, 47 ans

I : Comment le passeport vaccinal aurait pu influencer votre expérience avec le jeu?

P: Ça restait pas mal avec les distanciations... **Oui, ça a affecté un petit peu (...)** **Parce que pour les distanciations. Il fallait faire très attention (..) Je me suis fait beaucoup influencer par ça.**

- P9, IGJP (T2): 0, 56 ans

Tendance 1 : Réduction des JHA



Qu'est-ce qui guide les comportements de reprise?

Reprise du jeu après une longue période

- Motif : **L'ennui**
- Motif : **La fin de mesures sanitaires spécifiques**
 - Le port du masque
 - Complexités liées à l'achat des billets de loterie
 - Les couvre-feux

02

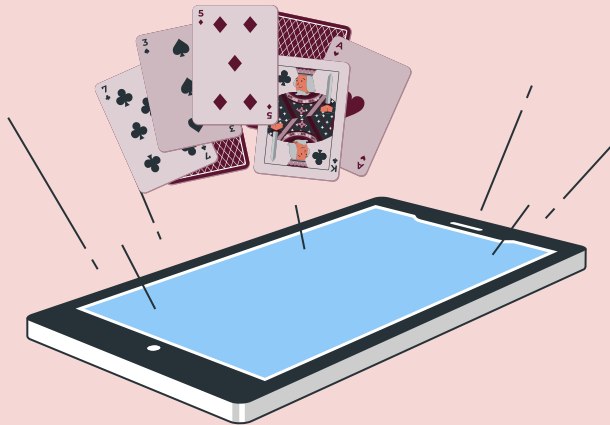
Augmentation des JHA

Tendance 2 : Augmentation des JHA

Les JHA utilisés

- T1 : loteries, billets à gratter et machines à sous hors-ligne
- T2 : machines à sous en ligne

Tendance 2 : Augmentation des JHA



Perception des changements

- **Consciente de son changement dans les JHA**
- **Perte de contrôle et réajustement de son jeu**
- **Conscience d'une possible problématique - augmentation progressive**
- **Progression des fausses croyances**

Tendance 2 :

Augmentation des

JHA

Qu'est-ce qui guide les comportements?

Motif: **La pandémie**

- **Emploi = elle fait du temps double = meilleures finances**
- **Elle se permet de jouer des plus grands montants.**
- **Elle est isolée par son emploi**
- **Une détente de son emploi**

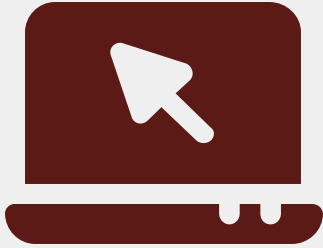
Mais tu sais normalement, je ne serais pas allée au bar un lundi soir pour aller jouer aux machines parce que là, maintenant que je sais que je peux jouer en ligne, je pourrais me connecter n'importe où en ligne, puis n'importe quelle heure. Puis, tu sais je pourrais jouer, on dirait que moi, la pandémie, c'est ça le problème. **Ça m'a fait (la pandémie) comme découvrir le côté en ligne** depuis l'accessibilité de n'importe quand. **Puis là, maintenant que c'est fini (le confinement), malheureusement je connais ça encore.**

- P25, IGJP (T2): 8, 25 ans

Retombées cliniques



1. Présence de plusieurs facteurs de risques:



JHA en ligne²⁴⁻²⁶



Isolement ou sentiment de solitude²⁷⁻³⁰



Fausse croyances liées aux JHA^{31,32}



2. Difficultés avec les stratégies qui limitent sa façon de jouer^{33,34}



03

**Fluctuations ou
Variations des JHA**

Tendance 3 : Fluctuations ou Variations des JHA

**Tendance 3.1 :
Modifications et adaptations**

**Tendance 3.2 :
Lutte persistante avec
améliorations épisodiques**

Tendance 3.1 : Modifications et adaptations



Tendance 3.1 :

Modifications et adaptations

Les JHA utilisés

- **T1 : loteries, paris sportifs, les jeux de cartes, roulette, blackjack, bingo, machine à sous**
- **T2 : lotteries, billets à gratter, paris sportifs, jeu en ligne**

Tendance 3.1 : Modifications et adaptations

Perception des changements

- **Perceptions de stabilité et d'absence de variations**
- **Comportements d'adaptation face aux nouvelles restrictions sanitaires**

Tendance 3.1 : Modifications et adaptations

Qu'est-ce qui guide les comportements?

Motif: **S'adapter à la pandémie**

- Les mesures sanitaires amènent les participants vers:
 - Jeu en ligne
 - Jouer par personne interposée
 - Augmenter les achats pour pallier le manque de jeux hors-ligne (ex. acheter plus de billets de loteries)

*Fait que c'est ça **je ne pouvais pas aller au casino, donc, j'avais acheté un peu plus de billet de loterie, 6/49, pis des gratteux pis des fois j'allais sur des sites en ligne**, Espace Jeu ou bien y'a des sites anglais de casino toute ça là*

- P13, IGJP (T2): 2, 46 ans

Tendance 3.1 : Modifications et adaptations

Qu'est-ce qui guide les comportements de reprise?

Motif: **Continuité**

Reprise du jeu rapide

- Maintenir les habitudes pour un semblant de normalité
- La routine
- Jeu = mécanisme d'évasion et de réconfort

*Ben dans les tripes. **Tu tripes, tu penses rien qu'à ça, y'a pas de souci. Le jeu s'enlève aussi beaucoup de stress pis les soucis aussi. Tu t'as pas le temps de penser à tes soucis ... t'as pas temps de penser à tes problèmes dans ta vie, tsé, je veux dire. T'es pogné dans quelque chose que t'aimes.***

- P11, IGJP (T2): 0, 53 ans

Retombées cliniques



1. Normalisation des JHA³⁵⁻³⁸

- Intégrée à la culture
- Routine
- Le jeu fait partie du quotidien → Peu de tendances à s'auto-déclarer joueur à risque

Retombées cliniques



2. Préoccupations avec les JHA³⁹

- **Problèmes externes : premier indicateur**
 - **Financiers**
 - **Familiaux**



3. Traits observés chez les joueurs de JHA pouvant être des facteurs de risque

- **Pensées envahissantes sur le jeu⁴⁰**
- **Distorsions cognitives^{18,40,41}**

Retombées cliniques



4. Perception de stabilité \neq aucun changement^{4,42-45}

- Perception de la constance et de la prévisibilité de son expérience de jeu
 - Satisfaire le même besoin qu'avant (par exemple, évasion, excitation, soulagement) = perception de contrôle constant sur son comportement de jeu
 - La fonction du jeu \rightarrow émotions positives
 - Les émotions positives \neq problématique

Tendance 3.2 :
Lutte persistante
avec améliorations
épisodiques



Tendance 3.2 :

Lutte persistante avec améliorations épisodiques

Les JHA utilisés

- **T1 : machines à sous, loteries**
- **T2 : machines à sous en ligne les deux, loteries, paris sportifs, poker**

Tendance 3.2 : Lutte persistante avec améliorations épisodiques

Perception des changements

- Dans cette tendance, tous les participants mentionnent une abstinence suivant le confinement, puis une reprise du jeu
- Ayant une problématique à la première entrevue, leurs perceptions de leurs problématiques n'ont pas changé.
- Problématique toujours présente à l'entrevue de suivi.

Tendance 3.2 :

Lutte persistante avec améliorations épisodiques

Qu'est-ce qui guide les comportements?

Motif: **La pandémie**

- Changements motivés par des facteurs externes - le confinement comme frein au jeu
- Mesures sanitaires = déclencheur d'une abstinence obligatoire aux JHA:
 - Réduction temporaire des JHA
 - Arrêt des JHA

*Merci beaucoup Monsieur Legault. Merci beaucoup au gouvernement. Donc pour moi, dans mon cas (le confinement), excellent. **Si demain, les bars ferment « number one » je vais aller donner mon appel pour les remercier.***
Donc bar fermé pour moi, c'est « number one »

- P6, IGJP (T2): 17, 47 ans

Tendance 3.2 : Lutte persistante avec améliorations épisodiques

Qu'est-ce qui guide les comportements?

Motif: **La pandémie**

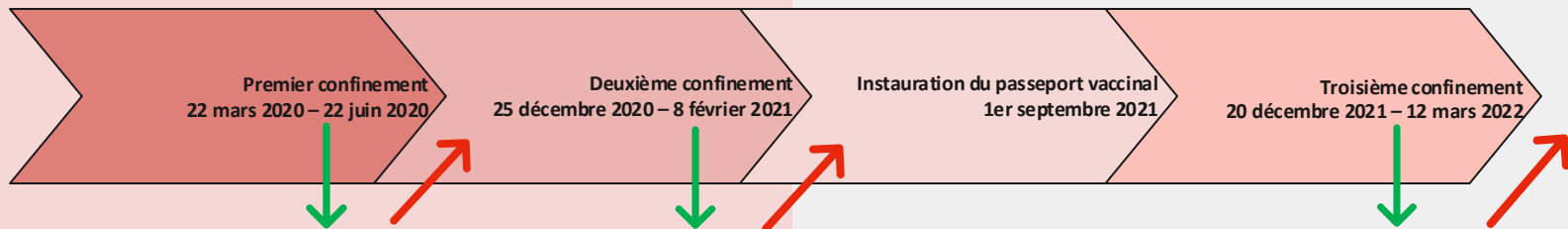
- Mesures sanitaires = déclencheur d'une abstinence obligatoire aux JHA
 - Amélioration des états financiers
 - Amélioration de la santé

Tendance 3.2 : Lutte persistante avec améliorations épisodiques

Qu'est-ce qui guide les comportements de reprise?

Motif: **Conflit entre le besoin de jouer et le désir de changement**

- Rechute due aux influences externes
- Au moment des réouvertures : ↑ des JHA et des fréquences



I : Puis là, le fait que c'était réouvert après une période où c'était fermé, est-ce que ça, ça l'a influencé la dont vous jouez ?

*P. **C'était plus impulsif (...)** Ben, ma faculté de réfléchir était diminuer là, tsé. (...) Puis...c'est ça...je mettais de l'argent jusqu'à temps que j'en ai plus là*

- P29, IGJP (T2): 21, 54 ans

Très triste quand ils ont ouvert (les bars) après les confinements. La même « patente », c'est la même chanson.

- P6, IGJP (T2): 17, 47 ans

Tendance 3.2 : Lutte persistante avec améliorations épisodiques



Qu'est-ce qui guide les comportements de reprise?

Motif: **Conflit entre le besoin de jouer et le désir de changement**

- Sentiments de plaisir
- L'ennui
- Sentiments liés à la solitude ou l'anxiété

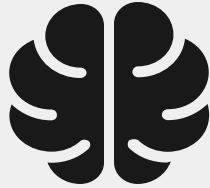
Retombées cliniques



1. Présence de plusieurs facteurs de risques:



L'ennui^{10,46}



Anxiété^{44,47}



Sentiment de solitude^{48,49}



Machines à sous^{42,50,51}



2. Programme d'auto-exclusion^{34,52}



Conclusion

Conclusion

- La première étude qualitative qui explore les changements dans les expériences de jeu suite à la pandémie de COVID-19
- Plusieurs périodes de la pandémie de COVID-19 (2020 à 2022)
- L'impact des levées des mesures sanitaires sur les comportements de jeu



Conclusion

- Les 3 tendances sont **influencées par l'évolution de la pandémie de COVID-19** (par le contexte) = influencent les comportements et les expériences de jeu:
 - Réduction des JHA (tendance 1)

- Les **motifs internes** et leurs effets sur les comportements de jeu
 - Besoin de réconfort ou de continuité dans un contexte d'instabilité (tendances 2, 3.1, et 3.2)
 - Anxiété (tendance 3.2)
 - L'ennui (tendance 1 et 3.2)

Références

1. Ladouceur, R. (2000). La psychologie des jeux de hasard et d'argent: Aspects fondamentaux et cliniques. *Quoi De Neuf ?*, 22(5), 15-17.
2. Papineau, E., Lemétayer, F., Lacroix, G., & Sévigny, S. (2018). Les préjudices liés aux jeux de hasard et d'argent en ligne : De l'identification à l'action de santé publique. Institut national de santé publique du Québec. https://www.inspq.qc.ca/sites/default/files/publications/2459_prejudices_jeux_hasard_argent_en_ligne.pdf
3. Données COVID-19 au Québec. (2023). INSPQ. <https://www.inspq.qc.ca/covid-19/donnees>
4. Renard, M., Audette-Chapdelaine, S., Savard, A.-C., Kairouz, S., & Brodeur, M. (2022). Gamblers' Perceptions of the Impact of the COVID-19 Pandemic on Their Gambling Behaviours: Analysis of Free-Text Responses Collected through a Cross-Sectional Online Survey. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(24). <https://doi.org/10.3390/ijerph192416603>
5. Marionneau, V., & Järvinen-Tassopoulos, J. (2021). From Habit-Forming to Habit-Breaking Availability: Experiences on Electronic Gambling Machine Closures During COVID-19. *Frontiers in Psychology*, 12, 788586. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.788586>
6. Carragher, N., Long, J., Radu, I., King, D. L., Billieux, J., Rumpf, H.-J., Assanangkornchai, S., Saunders, J. B., & Higuchi, S. (2022). Monitoring the impact of the covid-19 pandemic on problematic gambling and gaming: An international key informant survey. *International Gambling Studies*. *psych*. <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2114526>
7. Chau, K. Y., Luo, J. M., & Duan, X. (2022). A Qualitative Investigation of the Impact of COVID-19 on Macau's Gaming Industry. *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism*, 23(3), 639–649. <https://doi.org/10.1080/1528008X.2021.1897920>
8. Penfold, K. L., & Ogden, J. (2022). Exploring the experience of Gamblers Anonymous meetings during COVID-19: A qualitative study. *Current Psychology*, 41(11), 8200–8213. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02089-5>
9. Håkansson, A., Fernández-Aranda, F., & Jiménez-Murcia, S. (2021). Gambling-Like Day Trading During the COVID-19 Pandemic—Need for Research on a Pandemic-Related Risk of Indebtedness and Mental Health Impact. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 715946. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.715946>
10. Fluharty, M., Paul, E., & Fancourt, D. (2022). Predictors and patterns of gambling behaviour across the COVID-19 lockdown: Findings from a UK cohort study. *Journal of Affective Disorders*, 298(Pt A), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2021.10.117>

Références

11. Andersson, M. J., Balem, M., & Håkansson, A. (2022). An interrupted time series analysis of gambling behavior based on gambling operator revenue-based taxation during the COVID-19 pandemic in Sweden. *Public health*, 211, 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2022.07.003>
12. Lischer, S., Steffen, A., Schwarz, J., & Mathys, J. (2021). The Influence of Lockdown on the Gambling Pattern of Swiss Casinos Players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph18041973>
13. Mohamed, M. S., Rukh, G., Schiöth, H. B., Vadlin, S., Olofsdotter, S., Åslund, C., & Nilsson, K. W. (2023). Worsened Anxiety and Loneliness Influenced Gaming and Gambling during the COVID-19 Pandemic. *Journal of Clinical Medicine*, 12(1), 249. Academic Search Complete.
14. Wardle, H., & Tipping, S. (2023). The relationship between problematic gambling severity and engagement with gambling products: Longitudinal analysis of the Emerging Adults Gambling Survey. *Addiction (Abingdon, England)*, 118(6), 1127–1139. <https://doi.org/10.1111/add.16125>
15. Bellringer, M. E., & Garrett, N. (2021). Risk Factors for Increased Online Gambling during COVID-19 Lockdowns in New Zealand: A Longitudinal Study. *International journal of environmental research and public health*, 18(24), 12946. <https://doi.org/10.3390/ijerph182412946>
16. Shaw, C. A., Hodgins, D. C., Williams, R. J., Belanger, Y. D., Christensen, D. R., el-Guebaly, N., McGrath, D. S., Nicoll, F., Smith, G. J., & Stevens, R. M. G. (2022). Gambling in Canada During the COVID Lockdown: Prospective National Survey. *Journal of Gambling Studies*, 38(2), 371–396. Academic Search Complete.
17. Emond, A., Nairn, A., Collard, S., & Hollén, L. (2022). Gambling by Young Adults in the UK During COVID-19 Lockdown. *Journal of Gambling Studies*, 38(1), 1–13. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10029-y>
18. Sachdeva, V., Shama, S., & Sarangi, A. (2022). Gambling behaviors during COVID-19: A narrative review. *Journal of Addictive Diseases*, 40(2), 208–216. <https://doi.org/10.1080/10550887.2021.1971942>
19. Moreira, D., Azeredo, A., & Dias, P. (2023). Risk Factors for Gambling Disorder: A Systematic Review. *Journal of Gambling Studies*, 39(2), 483–511. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10195-1>
20. Barbato, L., Bruch, A. S., Giglio, L., & Tohoff, L. (2021). Covid-19 and gambling behaviour in industrialized countries: A systematic review.

Références

21. Brodeur, M., Audette-Chapdelaine, S., Savard, A.-C., & Kairouz, S. (2021). Gambling and the COVID-19 pandemic: A scoping review. *Progress in Neuro-Psychopharmacology & Biological Psychiatry*, 111, 110389. <https://doi.org/10.1016/j.pnpbpb.2021.110389>
22. Catalano, A., Milani, L., Franco, M., Buscema, F., Giommarini, I., Sodano, B., Gilcrease, W., Mondo, L., Marra, M., Di Girolamo, C., Bena, A., & Ricceri, F. (2024). The impact of COVID-19 pandemic on gambling: A systematic review. *Addictive behaviors*, 155, 108037. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.108037>
23. Kneck, Å., & Audulv, Å. (2019). Analyzing variations in changes over time: Development of the Pattern-Oriented Longitudinal Analysis approach. *Nursing Inquiry*, 26(3), e12288. <https://doi.org/10.1111/nin.12288>
24. Hing, N., Russell, A. M., & Browne, M. (2017). Risk factors for gambling problems on online electronic gaming machines, race betting and sports betting. *Frontiers in Psychology*, 8, Article 779. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00779>
25. Savard, A. C., Kairouz, S., Nadeau-Tremblay, J., Brodeur, M., Ferland, F., French, M., Morvannou, A., Blanchette-Martin, N., Dufour, M., VanMourik, V., & Monson, E. (2024). "It would Never have Happened Without the Pandemic": Understanding the Lived Experience of Individuals who Increased Their Online Gambling Participation. *Journal of gambling studies*, 10.1007/s10899-024-10336-0. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10336-0>
26. Xuereb, S., Kim, H. S., Clark, L., & Wohl, M. J. A. (2021). Substitution behaviors among people who gamble during COVID-19 precipitated casino closures. *International Gambling Studies*, 21(3), 411–425. <https://doi.org/10.1080/14459795.2021.1903062>
27. Aslan EA, Kilincel O. The effect of social isolation on psychological stress and gambling in the COVID-19 pandemic. *Ann Clin Anal Med*. 2021;12(1):30-5.
28. Khazaal, Y., Chatton, A., Achab, S., Monney, G., Thorens, G., Dufour, M., Zullino, D., & Rothen, S. (2016). Internet Gamblers Differ on Social Variables: A Latent Class Analysis. *Journal of Gambling Studies*, 33(3), 881–897. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9664-0>
29. McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2013). Characteristics and Predictors of Problem Gambling on the Internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(6), 634–657. <https://doi.org/10.1007/s11469-013-9439-0>
30. Hing, N., Cherney, L., Gainsbury, S. M., Lubman, D. I., Wood, R. T., & Blaszczynski, A. (2014). Maintaining and losing control during internet gambling: A qualitative study of gamblers' experiences. *New Media & Society*, 17(7), 1075–1095. <https://doi.org/10.1177/1461444814521140>

Références

31. Xian, H., Shah, K. R., Phillips, S. M., Scherrer, J. F., Volberg, R., & Eisen, S. A. (2008). Association of cognitive distortions with problem and pathological gambling in a adult male twins. *Psychiatry research*, 160(3), 300–307. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2007.08.007>
32. Orlowski, S., Tietjen, E., Bischof, A., Brandt, D., Schulte, L., Bischof, G., Besser, B., Trachte, A., & Rumpf, H. J. (2020). The association of cognitive distortions and the type of gambling in problematic and disordered gambling. *Addictive behaviors*, 108, 106445. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106445>
33. La douceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., & Shaffer, H. J. (2016). Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25(3), 225–235. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1245294>
34. Robillard, C. (2017). Responsible gambling programs and tools. Gambling Research Exchange Ontario, [https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Robillard_\(2017\)_Responsible_gambling_programs_and_tools.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Robillard_(2017)_Responsible_gambling_programs_and_tools.pdf).
35. Wardle H. (2019). Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive behaviors*, 90, 99–106. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.10.008>
36. Egerer, M., & Marionneau, V. (2019). Cultures and spaces of convenience gambling. *Nordisk alkohol- & narkotikatidskrift : NAT*, 36(2), 125–139. <https://doi.org/10.1177/1455072518807792>
37. Nyemcsok, C., Thomas, S. L., Pitt, H., Pettigrew, S., Cassidy, R., & Daube, M. (2021). Young people's reflections on the factors contributing to the normalisation of gambling in Australia. *Australian and New Zealand journal of public health*, 45(2), 165–170. <https://doi.org/10.1111/1753-6405.13063>
38. Cosgrave, J. (2020). Where isn't the action? *Critical Gambling Studies* 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.29173/cgs38>
39. Wiczorek, L., & Dąbrowska, K. (2018). What makes people with gambling disorder undergo treatment? Patient and professional perspectives. *Nordisk alkohol- & narkotikatidskrift : NAT*, 35(3), 196–214. <https://doi.org/10.1177/1455072518772397>
40. Lévesque, D., Sévigny, S., Giroux, I., & Jacques, C. (2017). Gambling-Related Cognition Scale (GRCS): Are skills-based games at a disadvantage?. *Psychology of addictive behaviors : journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors*, 31(6), 647–654.

Références

41. Barrault, S., & Varescon, I. (2012). Distorsions cognitives et pratique de jeu de hasard et d'argent: État de la question [Cognitive distortions and gambling behaviours: State of the question]. *Psychologie Française*, 57(1), 17–29. <https://doi.org/10.1016/j.psfr.2012.01.002>
42. Mutti-Packer, S., Kowatch, K., Steadman, R., Hodgins, D. C., el-Guebaly, N., Casey, D. M., ... Smith, G. J. (2017). A qualitative examination of factors underlying transitions in problem gambling severity: Findings from the Leisure, Lifestyle, & Lifecycle Project. *Addiction Research & Theory*, 25(5), 424–431. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1307967>
43. Hagfors, H., Castrén, S., & Salonen, A. H. (2022). How gambling motives are associated with socio-demographics and gambling behavior - A Finnish population study. *Journal of behavioral addictions*, 11(1), 63–74. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00003>
44. Wood, R. T., & Griffiths, M. D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology and psychotherapy*, 80(Pt 1), 107–125. <https://doi.org/10.1348/147608306X107881>
45. Wang, C., Cunningham-Erdogdu, P., Steers, M. N., Weinstein, A. P., & Neighbors, C. (2020). Stressful life events and gambling: The roles of coping and impulsivity among college students. *Addictive behaviors*, 107, 106386. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106386>
46. Mercer, K. B., & Eastwood, J. D. (2010). Is boredom associated with problem gambling behaviour? It depends on what you mean by 'boredom.' *International Gambling Studies*, 10(1), 91–104. <https://doi.org/10.1080/14459791003754414>
47. Sharman, S., Roberts, A., Bowden-Jones, H., & Strang, J. (2021). Gambling in COVID-19 Lockdown in the UK: Depression, Stress, and Anxiety. *Frontiers in psychiatry*, 12, 621497. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.621497>
48. Parke, A., Griffiths, M., Pattinson, J., & Keatley, D. (2018). Age-related physical and psychological vulnerability as pathways to problem gambling in older adults. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 137–145. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.18>
49. Lelonek-Kuleta B. (2022). Gambling motivation model for older women addicted and not addicted to gambling - a qualitative study. *Aging & mental health*, 26(3), 639–649. <https://doi.org/10.1080/13607863.2021.1895068>
50. Abbott, M., Stone, C. A., Billi, R., & Yeung, K. (2016). Gambling and Problem Gambling in Victoria, Australia: Changes over 5 years. *Journal of gambling studies*, 32(1), 47–78. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9542-1>
51. Russell, A. M. T., Browne, M., Hing, N., Rockloff, M., Newall, P., Dowling, N. A., Merkouris, S., King, D. L., Stevens, M., Salonen, A. H., Breen, H., Greer, N., Thorne, H. B., Visintin, T., Rawat, V., & Woo, L. (2023). Electronic gaming machine accessibility and gambling problems: A natural policy experiment. *Journal of behavioral addictions*, 12(3), 721–732. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00044>
52. Devault-Tousignant, C., Lavoie, N., Côté, M., Audette-Chapdelaine, S., Auger, A. M., Håkansson, A., & Brodeur, M. (2023). Qualitative Experience of Self-Exclusion Programs: A Scoping Review. *International journal of environmental research and public health*, 20(5), 3987. <https://doi.org/10.3390/ijerph20053987>



**Discussion sur vos
expériences cliniques**