

# Liste des occasions de jeu (LOJ) Guide d'utilisation

Nina Littman-Sharp

Nigel E. Turner

Tony Toneatto

Liste des occasions de jeu (LOJ) : Guide d'utilisation  
Nina Littman-Sharp, Nigel E. Turner, Tony Toneatto

ISBN: 978-1-77052-448-4 (IMPRIMÉE)

ISBN: 978-1-77052-449-1 (PDF)

ISBN: 978-1-77052-450-7 (HTML)

ISBN: 978-1-77052-451-4 (ÉLECTRONIQUE)

Copyright © 2009 Centre de toxicomanie et de santé mentale, Toronto ON

Cet ouvrage ne peut être reproduit ou transmis (à des fins lucratives ou non), en partie ou en totalité, et sous quelque forme que ce soit, par voie électronique ou mécanique, y compris par photocopie ou enregistrement, ou par voie de stockage d'information ou de système de récupération, sans la permission écrite de l'éditeur – sauf pour une brève citation (d'un maximum de 200 mots) dans une revue spécialisée ou un ouvrage professionnel.

4116/10-2009

Copyright © 2009 Centre de toxicomanie et de santé mentale

# Table des matières

## Section 1 : Introduction

7	Aperçu de la LOJ
8	Avantages de la LOJ
9	Description de la LOJ
9	Sous-échelles de la LOJ

## Section 2 : Lignes directrices sur l'utilisation de la LOJ

12	<b>ADMINISTRATION DE LA LOJ</b>
12	Quand ne pas administrer la LOJ
12	Utilisation de la version en ligne
12	Conditions d'utilisation
12	Première étape : Renseignements
13	Renseignements sur la clinicienne ou le clinicien
13	Renseignements sur la cliente ou le client
13	Consentement
14	Deuxième étape : Questionnaire
14	Impression et sauvegarde des rapports
14	Utilisation de la version papier
15	<b>NOTATION DE LA LOJ</b>
15	Notation manuelle : Calcul des scores aux indices de problème

17	<b>INTERPRÉTATION DE LA LOJ</b>
17	Scores aux indices de problème
17	Impression générale des scores obtenus aux sous-échelles
18	Hiérarchie des situations à risque
18	Détermination des déclencheurs
18	Profils des clients
18	Quatre catégories de scores aux sous-échelles de la LOJ
19	Profils différenciés des clients
20	Profils homogènes des clients
21	Utilisation des profils des clients
21	La LOJ comme instrument de recherche

### Section 3 : Questionnaire et outils de la LOJ

24	<b>QUESTIONNAIRE DE LA LOJ : MODÈLE DE FORMULAIRE</b>
28	<b>LES SOUS-ÉCHELLES DE LA LOJ EN QUATRE CATÉGORIES</b>
28	Situations négatives
29	Situations positives
29	Tentations
30	Situations relatives au cycle de jeu
31	<b>EXEMPLE DE RAPPORT DE LA LOJ</b>

### 37 Bibliographie

### 39 Annexe 1 : Guide du client pour l'interprétation des résultats de la LOJ

### 45 Annexe 2 : Utilisation des données de la LOJ

# Section 1 :

# Introduction

Aperçu de la LOJ

Avantages de la LOJ

Description de la LOJ

Sous-échelles de la LOJ



# Aperçu de la LOJ

Le présent guide propose aux thérapeutes et aux chercheurs spécialisés en jeu problématique des lignes directrices sur l'utilisation de la Liste des occasions de jeu (LOJ). La LOJ est un questionnaire d'auto-évaluation de 63 énoncés, que l'on peut facilement administrer en ligne ou sur papier. Elle convertit les résultats en un profil qui précise les situations où le client a joué de façon excessive au cours des 12 derniers mois.

La structure et la conception de la LOJ ressemblent à celles de la Liste des occasions de consommation d'alcool (Annis et coll., 1987) et de la Liste des occasions de consommation de drogues (Turner et coll., 1997). Ces trois outils ont été élaborés au Centre de toxicomanie et de santé mentale (CAMH) et sont largement utilisés au Canada, aux États-Unis et dans de nombreux autres pays.

Contrairement aux instruments de dépistage et de diagnostic qui ont pour objet de déceler les problèmes de jeu, la LOJ vise à aider les thérapeutes à élaborer un plan de traitement individualisé pour les personnes qui ont des problèmes de jeu.

À l'instar de la Liste des occasions de consommation d'alcool, la LOJ repose sur la notion voulant que le jeu excessif soit un modèle comportemental et cognitif acquis, donc modifiable.

Le score global obtenu après avoir rempli la LOJ ou les scores obtenus pour une partie ou la totalité de ses sous-échelles (qu'on appelle les scores aux indices de problème) seront souvent beaucoup plus élevés chez les personnes qui ont des problèmes de jeu que chez celles qui n'en ont pas, même si elles jouent à l'occasion pour se divertir. Cependant, les scores en soi ne sont pas une indication d'un problème de jeu.

En fait, la LOJ est plutôt conçue pour donner aux thérapeutes et aux clients une idée des habitudes de jeu de ces derniers en établissant les genres de situations les plus susceptibles de déclencher un comportement de jeu problématique.

Idéalement, la LOJ aidera les thérapeutes à montrer à leurs clients comment cerner et gérer leurs propres facteurs de vulnérabilité. Comme pour la plupart des instruments d'auto-évaluation, l'utilité des profils de la LOJ dépend de la volonté des clients d'être honnêtes avec eux-mêmes par rapport à leurs habitudes de jeu.

Il arrive souvent qu'un problème de dépendance soit tellement grave que les clients ne peuvent déterminer ce qu'ils doivent faire en premier pour le résoudre. La LOJ leur présente un aperçu clair des facteurs auxquels ils doivent s'attaquer. En examinant et classant les déclencheurs les plus problématiques d'une personne, la LOJ peut aider les thérapeutes et les clients :

- à reconnaître les situations antérieures qui ont donné lieu à des problèmes de jeu pour la cliente ou le client ;
- à prévoir les situations futures où la cliente ou le client risque de jouer ou de jouer de manière excessive ;
- à élaborer un plan individualisé de traitement ou de suivi ;
- à établir des stratégies qui aideront la cliente ou le client à faire face aux situations où le risque de jouer est élevé.

Bien que la LOJ ait été conçue à l'origine pour être utilisée dans le cadre d'un programme de traitement cognitivo-comportemental, les renseignements qu'elle fournit au sujet des situations à risque pour les clients peuvent servir dans un large éventail de démarches thérapeutiques, notamment :

- les démarches fondées sur le modèle des 12 étapes
- la thérapie psychodynamique
- la prévention structurée de la rechute

Les renseignements que fournit la LOJ peuvent être utilisés dans le cadre de programmes de counseling individuels et de groupe avec des clients dont les problèmes vont de légers à graves.

## Avantages de la LOJ

La LOJ est un instrument d'évaluation validé qui donne un profil systématique des antécédents, ou déclencheurs, du jeu problématique.

Bien que de nombreux thérapeutes obtiennent ce genre de renseignements dans les entrevues d'évaluation avec leurs clients, la LOJ représente un moyen simple d'établir le profil individualisé des situations à risque de chaque client. Ces renseignements peuvent être utilisés de différentes façons, entre autres :

- pour compléter ou cibler l'entrevue d'évaluation
- pour planifier le traitement de la cliente ou du client
- pour élaborer le plan de suivi



La LOJ offre une foule d'avantages pour les thérapeutes, les chercheurs et les clients, à savoir :

- Elle peut être administrée sur papier ou en ligne à [www.ProblemGambling.ca](http://www.ProblemGambling.ca).
- La version en ligne établit automatiquement le score de la cliente ou du client et produit un rapport contenant le profil du client, sous forme de diagramme à barres, qui montre le niveau de risque de la cliente ou du client dans 10 genres de situations ainsi qu'une liste de situations à risque élevé propres à cette cliente ou ce client.
- Le questionnaire LOJ est facile à administrer. Après en avoir pris connaissance, la cliente ou le client peut le remplir seul, en ligne ou sur papier, ce qui prend une vingtaine de minutes.
- S'il y a des obstacles, p. ex., problèmes de langue ou difficulté à lire ou à écrire, la ou le thérapeute peut aider la cliente ou le client à remplir le questionnaire, en ligne ou sur papier.
- La LOJ peut être utilisée à des fins de recherche aussi bien que comme outil clinique.

Les recherches ont démontré l'uniformité, la fiabilité et la validité de la loj.

## Description de la LOJ

La LOJ a d'abord été élaborée suivant un système de classification fondé sur les travaux d'Alan Marlatt et de ses associés sur la prévention des rechutes et les dépendances (Marlatt, 1978, 1979a, 1979b ; Marlatt et Gordon, 1980, 1985).

À la suite de recherches menées auprès de personnes s'adonnant au jeu, le système de classification des « risques élevés » a été révisé pour les besoins de la LOJ afin d'inclure des situations propres au jeu.

La LOJ compte 10 sous-échelles, dont certaines découlent des travaux de Marlatt et Gordon (voir aussi Turner et coll., 1997) et certaines d'un certain nombre d'énoncés propres aux situations de jeu.

## Sous-échelles de la LOJ

- Émotions négatives (10 énoncés)
- Conflit avec d'autres (7 énoncés)
- Besoins et tentations (9 énoncés)
- Test de la maîtrise de soi (7 énoncés)
- Émotions agréables (5 énoncés)
- Pression sociale (7 énoncés)
- Besoin de stimulation (6 énoncés)
- Inquiétudes au sujet des dettes (5 énoncés)
- Gains et besoin de récupérer ses pertes (6 énoncés)
- Confiance dans son habileté (5 énoncés)

Deux énoncés ne sont compris dans aucune des sous-échelles mais peuvent être utiles du point de vue clinique :

- N° 2 : « Quand je pouvais jouer sans que personne ne le sache. »
- N° 10 : « Quand j'ai voulu prouver aux autres que je mérite d'être respecté(e). »

Lorsqu'ils remplissent la 10J, les clients doivent indiquer à quelle fréquence ils ont joué de façon excessive dans chacune des 63 situations au cours des 12 mois précédents au moyen d'une échelle en quatre points allant de « jamais » à « presque toujours » (voir l'exemple de formulaire à la page 24). Ensemble, les scores aux indices de problème obtenus aux 10 sous-échelles constituent le profil de situations à risque de la cliente ou du client.

# Section 2 :

## Lignes directrices sur l'utilisation de la LOJ

### ADMINISTRATION DE LA LOJ

Quand ne pas administrer la LOJ

Utilisation de la version en ligne

Conditions d'utilisation

Première étape : Renseignements

Renseignements sur la clinicienne ou le clinicien

Renseignements sur la cliente ou le client

Consentement

Deuxième étape : Questionnaire

Impression et sauvegarde des rapports

Utilisation de la version papier

### NOTATION DE LA LOJ

Notation manuelle : Calcul des scores aux indices de problème

### INTERPRÉTATION DE LA LOJ

Scores aux indices de problème

Impression générale des scores obtenus aux sous-échelles

Hierarchie des situations à risque

Détermination des déclencheurs

Profils des clients

Quatre catégories de scores aux sous-échelles de la LOJ

Profils différenciés des clients

Profils homogènes des clients

Utilisation des profils des clients

La LOJ comme instrument de recherche

## Administration de la LOJ

Une ou un thérapeute devrait administrer la LOJ au moyen de la version en ligne accessible à [www.ProblemGambling.ca](http://www.ProblemGambling.ca). Il faut une vingtaine de minutes pour remplir le questionnaire.

La LOJ est également offerte en version papier que l'on peut commander auprès de M. Nigel Turner ([nigel\\_turner@camh.net](mailto:nigel_turner@camh.net)). Les thérapeutes utilisent habituellement cette version lorsqu'ils veulent administrer la LOJ dans un groupe. Si la version papier est utilisée, les réponses peuvent être saisies dans un ordinateur et notées au moyen du logiciel de la LOJ. Les réponses peuvent également être notées au moyen du logiciel SPSS, dont la syntaxe est présentée à l'annexe 3, p. 46.

En général, les thérapeutes administrent la LOJ dans le cadre d'une évaluation initiale pour déterminer combien de fois et dans quelles situations la cliente ou le client a joué au cours des 12 mois précédents (voir le modèle de questionnaire à la section 3, p. 24).

Les clients définissent le « jeu excessif » en fonction de leurs propres habitudes et perceptions de ce qui constitue un « excès ». Ils qualifient chacun des 63 énoncés en utilisant une échelle de quatre points où 1 = jamais, 2 = rarement, 3 = souvent et 4 = presque toujours.

### QUAND NE PAS ADMINISTRER LA LOJ

Il est préférable de ne pas administrer la LOJ lorsque la personne est sous l'influence de l'alcool ou d'autres drogues ou qu'elle est en situation de sevrage. Dans ces conditions, la fiabilité et la validité de la LOJ seraient douteuses.

### UTILISATION DE LA VERSION EN LIGNE

#### Conditions d'utilisation

Avant d'utiliser la LOJ en tout ou en partie, les utilisateurs doivent d'abord lire et accepter les conditions d'utilisation. Les personnes qui ont des questions au sujet de ces conditions sont priées de communiquer avec [webmaster@problemgambling.ca](mailto:webmaster@problemgambling.ca).

#### Première étape : Renseignements

Les clients ou les thérapeutes remplissent la LOJ anonymement et absolument aucun renseignement personnel, y compris les renseignements permettant d'identifier les clients, ne sera accessible aux employés de CAMH. À des fins de recherche, l'un des auteurs de cet instrument de dépistage, M. Nigel Turner, aimerait recueillir quelques renseignements démographiques auprès de clients qui y consentent. Un formulaire de consentement sera montré aux clients à l'écran. Ces données seront utilisées uniquement à des fins de recherche si la personne y consent en cochant la déclaration « Je consens à ce que les renseignements qui me concernent soient utilisés à des fins

statistiques. » Le seul champ obligatoire est le champ « Rempli par ». Comme il en a été question précédemment, si la personne ne consent pas à l'utilisation des renseignements personnels qui la concernent, les données peuvent être exclues, mais la cliente ou le client pourra continuer de profiter de toutes les caractéristiques du site Web de la LOJ.

### **Renseignements concernant la clinicienne ou le clinicien**

Cette section comprend deux champs :

- Organisme (facultatif) : Inscrire le nom de la clinique, de l'hôpital ou de l'organisme qui a dirigé la cliente ou le client vers la ou le thérapeute pour une évaluation au moyen de la LOJ.
- Rempli par (obligatoire) : Indiquer si la LOJ est remplie directement par la cliente ou le client, par la ou le thérapeute ou bien par une autre personne, comme un ami ou un membre de la famille préoccupé. Seules les données entrées par la cliente ou le client seront utilisées pour valider la LOJ.

### **Renseignements concernant la cliente ou le client**

Sexe (facultatif).

État du problème (facultatif) : indiquer la catégorie qui correspond le mieux aux habitudes de jeu de la cliente ou du client :

- personne qui s'adonne au jeu socialement
- personne qui a des problèmes de jeu modérés
- personne qui a des problèmes de jeu graves
- personne qui a déjà eu des problèmes de jeu

**Nota** : Cette question vise à donner aux thérapeutes et aux chercheurs une indication de la perception qu'ont les clients de leurs habitudes de jeu. Elle ne doit pas remplacer le dépistage.

Les champs sur la descendance raciale, l'âge, le pays et la province ou l'État sont tous facultatifs.

### **Consentement**

Il n'est pas obligatoire de consentir à la collecte des renseignements précités pour avoir accès à la LOJ. Les clients peuvent accéder à la LOJ sans donner leur consentement. Dans le cadre des efforts que CAMH déploie pour assurer la qualité, M. Nigel Turner recueille des données qui serviront à vérifier la validité de la LOJ. Cependant, la participation à cet exercice d'assurance de la qualité est facultative et toute personne peut utiliser la LOJ qu'elle consente ou non à ce que les renseignements qui la concernent soient utilisés à des fins de recherche.

## Deuxième étape : Questionnaire

Les clients doivent lire chaque énoncé attentivement et choisir la réponse qui correspond le mieux au nombre de fois où ils ont joué de manière excessive lorsqu'ils se sont retrouvés dans cette situation dans les 12 mois précédents.

La LOJ note automatiquement les réponses et calcule les scores bruts et un score à l'indice de problème pour chaque sous-échelle (voir section 1, ci-dessus). Les dix scores aux indices de problème s'affichent sous forme de tableau qui constitue le profil de la cliente ou du client. Ces scores sont regroupés en quatre catégories : situations négatives, tentations, situations positives et situations relatives au cycle du jeu qui s'affichent dans des diagrammes à barres. Les astérisques et les barres rouges indiquent un score élevé obtenu à une sous-échelle de la LOJ (score à l'indice de problème supérieur à 60). Les deux énoncés qui ne sont inclus dans aucune des sous-échelles (2 et 10) sont également notés.

La LOJ génère également un document PDF qui contient les diagrammes à barres et une liste des 10 sous-échelles classées en ordre descendant, allant des situations qui présentent le plus de risque à celles les moins risquées pour la cliente ou le client. Le rapport énumère également les situations précises, c.-à-d. les énoncés, où la cliente ou le client a « souvent » ou « presque toujours » joué de manière excessive.

## Impression et sauvegarde des rapports

**Nota :** La version en ligne de la LOJ ne sauvegarde pas les scores de vos clients. Vous devrez sauvegarder les résultats dans votre ordinateur en cliquant sur « Sauvegarder rapport ». Vous aurez ensuite le choix d'ouvrir, de sauvegarder ou d'annuler. Cliquez sur « Sauvegarder » (vous pouvez nommer le fichier comme bon vous semble). Vous aurez sauvegardé les résultats de la LOJ dans votre ordinateur sous forme de document PDF.

Un exemple de rapport LOJ produit par ordinateur est présenté à la section 3, p. 32.

## UTILISATION DE LA VERSION PAPIER

Veuillez communiquer avec M. Nigel Turner ([nigel\\_turner@camh.net](mailto:nigel_turner@camh.net)) pour de plus amples renseignements sur la version papier de la LOJ.

La marche à suivre pour remplir la LOJ est donnée sur le questionnaire, ce qui permet à la plupart des clients de la remplir sans aide. Si une cliente ou un client a de la difficulté à lire ou à comprendre les énoncés, la ou le thérapeute devrait administrer le questionnaire.

Après que le client a rempli le questionnaire, les résultats sont saisis dans la LOJ en ligne pour fins de notation. Si vous n'avez pas accès à Internet, vous pouvez noter la LOJ à la main en suivant les directives présentées à la page 15.

## Notation de la LOJ

Les réponses aux 63 énoncés de la LOJ sont réparties entre dix catégories ou sous-échelles énumérées à la section 1 (page 16), et un score à l'indice de problème est attribué à chaque sous-échelle.

Les scores pour les deux énoncés qui ne sont pas inclus dans les sous-échelles sont consignés à la fin du rapport (comme il en a été fait mention précédemment, ces énoncés sont ajoutés en raison de leur utilité clinique). Cette section contient également des scores pour deux énoncés supplémentaires :

- N° 20 : « Après avoir consommé de l'alcool ou d'autres drogues. »
- N° 29 : « Quand j'ai eu des problèmes avec la justice à cause de mes habitudes de jeu. »

En plus d'être inclus dans les sous-échelles, ces deux énoncés sont repris ici parce qu'ils révèlent des faits importants sur le client qui ne sont peut-être pas directement liés au jeu mais peuvent compliquer le rétablissement de la personne s'ils ne reçoivent pas une attention particulière. Même s'ils sont présentés ensemble dans les résultats, ces énoncés ne constituent pas une sous-échelle et devraient être interprétés séparément à des fins cliniques.

### NOTATION MANUELLE

La notation de la LOJ peut également se faire manuellement. La cliente ou le client aura inscrit une valeur pour chacun des 63 énoncés : 1 pour « jamais », 2 pour « rarement », 3 pour « souvent » et 4 pour « presque toujours ». Voici comment procéder pour calculer les scores aux indices de problème des sous-échelles de la LOJ :

1. Additionner les scores des énoncés de chaque sous-échelle pour obtenir un score brut (voir le tableau 1 ci-dessous pour connaître les énoncés inclus dans chaque sous-échelle).
2. Soustraire de chaque total le nombre d'énoncés dans la sous-échelle (p. ex., 10 énoncés dans la sous-échelle « Émotions négatives » ou 5 dans « Confiance dans son habileté »).
3. Calculer le score moyen par énoncé de la sous-échelle en divisant le résultat de l'étape 2 par le nombre d'énoncés contenus dans la sous-échelle.
4. Convertir le score moyen en un nombre entre 0 et 100 en prenant le résultat obtenu à l'étape 3, en le divisant par 3 puis en multipliant le quotient ainsi obtenu par 100, ce qui donnera un score à l'indice de problème entre 0 et 100 pour chaque sous-échelle.

## Tableau 1. Sous-échelles de la LOJ, comprenant le nombre d'énoncés et leur numéro

Nota : Certains énoncés figurent dans plus d'une sous-échelle.

SOUS-ÉCHELLES	NOMBRE D'ÉNONCÉS	ÉNONCÉS COMPRIS DANS LA SOUS-ÉCHELLE
Émotions négatives	10	7, 11, 21, 34, 37, 41, 51, 53, 54, 61
Conflit avec d'autres	7	13, 23, 32, 33, 43, 61, 63
Besoins et tentations	9	12, 14, 17, 22, 31, 35, 42, 53, 62
Test de la maîtrise de soi	7	9, 24, 25, 36, 47, 48, 56
Émotions agréables	5	4, 16, 28, 38, 49
Pression sociale	7	6, 18, 20, 30, 44, 49, 58
Besoin de stimulation	6	5, 44, 45, 50, 52, 55
Inquiétudes au sujet des dettes	5	8, 26, 29, 39, 60
Gains et besoin de récupérer ses pertes	6	1, 19, 33, 45, 46, 59
Confiance dans son habileté	5	3, 15, 27, 40, 57

### Exemple

La sous-échelle « Confiance dans son habileté » comprend cinq énoncés : 3, 15, 27, 40, 57. Supposons qu'une personne qui remplit la LOJ obtient les scores suivants à ces énoncés : 3, 3, 2, 4, 4.

1. Le score brut pour la sous-échelle est de  $(3 + 3 + 2 + 4 + 4) = 16$ .
2. Soustraire le nombre d'énoncés dans la sous-échelle :  $16 - 5 = 11$ .
3. Diviser le résultat obtenu à l'étape 2 par le nombre d'énoncés dans la sous-échelle :  $11 \div 5 = 2,2$ . Ce résultat représente le score moyen du client pour les énoncés compris dans la sous-échelle.
4. Convertir le résultat de l'étape 3 en score à l'indice de problème en le divisant par 3 et en multipliant le quotient ainsi obtenu par 100. Donc :  $(2,2 \div 3) \times 100 = 73,3$ .

Cette personne obtient un score élevé pour la sous-échelle « Confiance dans son habileté », ce qui peut signifier que pour elle, le jeu peut être déclenché par des croyances erronées, c'est-à-dire trop optimistes, concernant sa capacité de gagner.



## Interprétation de la LOJ

La LOJ peut s'expliquer de deux points de vue :

- Scores aux indices de problème
- Profils des clients

### SCORES AUX INDICES DE PROBLÈME

Les scores aux indices de problème (les scores obtenus à chaque sous-échelle), qui résultent des calculs expliqués ci-dessus, permettent de faire une comparaison entre des sous-échelles qui contiennent un nombre différent d'énoncés.

#### Impression générale des scores obtenus aux sous-échelles

On peut interpréter de façon préliminaire les scores d'un répondant à chaque sous-échelle à partir des renseignements suivants :

- Entre 0 et 25 : score relativement bas. Une personne dont le score se situe dans cette fourchette aura répondu « jamais » ou « rarement » à tous les énoncés de cette sous-échelle.
- Entre 25 et 60 : score modéré. Une personne dont le score se situe dans cette fourchette aura répondu « souvent » ou « presque toujours » à au moins un énoncé de cette sous-échelle.
- Plus de 60 : score élevé. Une personne qui obtient un score supérieur à 60 aura répondu « souvent » à la plupart des énoncés ou « presque toujours » à plus d'un énoncé de la sous-échelle.
- Plus de 70 : score très élevé. Une personne qui obtient un score de plus de 70 aura répondu « souvent » ou « presque toujours » à la plupart des énoncés de la sous-échelle.

En général, un score supérieur à 60 devrait être jugé cliniquement significatif. Cependant, les critères que les clients utilisent pour répondre « rarement », « souvent » ou « presque toujours » varient considérablement, ce qui fait que la comparaison de différentes personnes ou d'une personne en regard d'une norme arbitraire est sujette à caution.

Les scores qu'une personne a obtenus à une sous-échelle devraient plutôt être comparés à ses *propres* scores d'une autre sous-échelle. Les scores les plus élevés indiquent les situations où les problèmes sont susceptibles d'être plus importants, comparativement aux situations où les scores sont bas, quels que soient les scores absolus.

Il est possible d'examiner le score à l'indice de problème de chaque sous-échelle séparément. Cependant, on pourra obtenir plus de renseignements si on examine la tendance des scores d'une cliente ou d'un client, soit son profil, pour l'ensemble des 10 sous-échelles de situations qui font intervenir des habitudes de jeu excessif.

### **Hierarchie des situations à risque**

Une hiérarchie des situations à risque peut être faite par le classement des scores aux indices de problème de chacune des 10 sous-échelles de la LOJ, allant de la situation la plus risquée à la moins risquée (voir l'exemple à la page 16 expliquant la marche à suivre pour calculer le score d'une sous-échelle). Les situations classées aux premiers rangs représentent celles où la personne risque le plus de jouer.

Il arrive parfois que des clients amorcent un traitement après avoir déjà réglé les situations les plus risquées pour eux. Dans ces cas, il peut être utile d'examiner les situations qui se classent au deuxième rang, car elles peuvent prendre les personnes par surprise et les amener à jouer simplement parce qu'elles sont moins fréquentes. Si le client n'est pas conscient de ces situations, moins risquées il faut bien le dire, et n'est pas préparé à y faire face, les déclencheurs demeurent puissants et constituent une cause courante de rechute à long terme.

### **Détermination des déclencheurs**

La LOJ est un bon outil pour sensibiliser les clients et les thérapeutes. On peut inviter les clients à examiner et à discuter les liens qui peuvent exister entre les différents déclencheurs.

Il peut être utile aussi d'examiner les réponses des clients à chacun des énoncés, ce qui constitue un bon point de départ à une discussion. Compte tenu des 63 énoncés, il peut y avoir des déclencheurs qui touchent le client mais que celui-ci n'avait jamais remarqués, ni consciemment identifiés.

## **PROFILS DES CLIENTS**

Les profils des clients se présentent sous forme de diagramme à barres dans le rapport contenant les résultats de la LOJ. Cliquez sur « Envoyer » pour produire le rapport puis sur « Sauvegarder le rapport » pour sauvegarder les résultats dans votre ordinateur. Les profils des clients peuvent être vus sous différents angles, qui sont expliqués ci-dessous.

### **Quatre catégories de scores obtenus aux sous-échelles**

Les profils des clients se regroupent généralement dans l'une ou l'autre des quatre catégories suivantes (voir tableau 2 ci-dessous) :

- Situations négatives
- Situations positives
- Tentations
- Situations relatives au cycle du jeu

(Évidemment, chaque profil peut indiquer d'autres tendances.)

Tableau 2. Quatre catégories typiques de sous-échelles de la LOJ

CATÉGORIE	SOUS-ÉCHELLE
Situations négatives	Émotions négatives
	Conflit avec d'autres
Situations positives	Émotions agréables
	Pression sociale
Tentations	Besoins et tentations
	Test de la maîtrise de soi
Situations relatives au cycle du jeu	Besoin de stimulation
	Inquiétudes au sujet des dettes
	Gains et besoin de récupérer ses pertes
	Confiance dans son habileté

### Profils différenciés des clients

Un profil différencié, comprenant des sommets et des creux clairement identifiés dans les 10 sous-échelles, donne à penser que pour la cliente ou le client, il y a des situations à risque élevé susceptibles de déclencher une activité de jeu excessif. Les profils différenciés peuvent comprendre des scores relativement élevés ou relativement faibles. Ils constituent un guide utile aux thérapeutes et aux clients pour l'élaboration d'un plan de traitement individualisé.

Malgré les différents types de profils différenciés que l'on retrouve, les deux plus courants sont les profils « positifs » et les profils « négatifs ».

#### PROFILS POSITIFS

En général, lorsque le profil est positif, la cliente ou le client a déclaré jouer plus souvent dans les situations positives de nature. Il faut bien comprendre ici que nous ne parlons pas nécessairement d'habitudes de jeu saines, mais plutôt de situations où l'espoir de se sentir bien et d'être heureux que suscite le jeu peut être un déclencheur de jeu excessif. Les situations positives ont trait également au renforcement positif du comportement. Une personne qui subit les effets positifs du jeu (p. ex., parce qu'elle gagne ou qu'elle est le centre d'attention) recherchera ce renforcement positif. Pour ces clients, les sommets se retrouvent aux sous-échelles « Émotions agréables » et « Besoin de stimulation ». Il arrive souvent aussi que les scores aux sous-échelles « Test de la maîtrise de soi » et « Pression sociale » soient plus élevés.

Les personnes qui ont un profil positif jouent généralement pour le plaisir et l'excitation. Les personnes qui s'adonnent au jeu occasionnellement ont des profils positifs, mais

leur score global est généralement inférieur à celui des personnes qui ont des problèmes de jeu. Les personnes qui jouent pour l' « action » que le jeu procure, qui ont tendance à préférer les jeux plus interactifs ou ceux qui font appel à leurs habiletés, sont plus susceptibles d'avoir un profil positif qu'un profil négatif.

#### PROFILS NÉGATIFS

Les personnes qui ont des profils négatifs jouent plus souvent lorsqu'elles ont des émotions négatives ou qu'elles sont en conflit avec d'autres personnes, d'où les sommets que l'on constate pour ces deux sous-échelles. Ces profils montrent également des scores élevés aux sous-échelles « Besoins et tentations » et « Inquiétudes au sujet des dettes ». Les personnes qui s'adonnent au jeu pour faire face à leurs problèmes et au stress de leur vie sont susceptibles d'afficher ces tendances.

#### PROFILS MIXTES

Beaucoup de profils de clients montrent des sommets pour des sous-échelles qui témoignent à la fois de situations positives et de situations négatives. Ces profils mixtes indiquent habituellement que même si la cliente ou le client joue parce qu'il a besoin de stimulation, il a également subi de graves conséquences de son comportement de jeu.

#### **Profils homogènes des clients**

SI un profil est relativement égal dans les dix catégories de risque, on dit qu'il est homogène. De tels profils ne montrent que des scores élevés ou faibles. Par exemple, dans le cas d'un profil homogène ne comportant que des scores élevés (généralement supérieurs à 60), la cliente ou le client déclare jouer de façon excessive dans toutes les situations. Un profil homogène représente un défi en ce qu'il semble indiquer qu'aucune situation n'est plus problématique, ni moins problématique, qu'une autre.

Un certain nombre de raisons peuvent expliquer un profil homogène. Il est possible, par exemple, que la cliente ou le client joue depuis si longtemps que le comportement est devenu le moyen standard de répondre à tous ses besoins et est devenu généralisé dans toutes les catégories de situations à risque. Certains clients peuvent avoir tendance à exagérer (profil ne comportant que des scores élevés) ou à minimiser (profil ne comportant que des scores faibles) leurs habitudes de jeu dans leurs réponses. C'est donc dire qu'un profil homogène ne comportant que des scores faibles peut témoigner soit d'un problème de jeu peu important, soit d'une faible motivation à changer.

Les thérapeutes devraient déterminer si le profil rend compte avec exactitude des habitudes de jeu des clients en se fondant sur d'autres sources de renseignements et sur leurs discussions avec les clients. Un profil homogène n'est pas très utile pour cerner les situations à risque et élaborer des stratégies d'adaptation. Cependant, dans la plupart des cas, même les clients qui jouent de manière excessive depuis des années peuvent déterminer, grâce à des questions supplémentaires des thérapeutes, des exemples de situations où le risque est particulièrement élevé. Les thérapeutes devraient examiner avec leurs clients les aspects situationnels de récents épisodes de jeu excessif.

Ce genre de discussion suffira souvent pour démontrer aux clients la valeur de cette démarche et les aidera à apprendre comment différencier les situations à risque. Il peut être utile aussi de demander aux clients de surveiller attentivement leurs besoins de jouer ou de tenir un registre de leurs états émotionnels pour les aider à différencier les risques relatifs de jouer dans différentes situations.

### **Utilisation des profils des clients**

Après avoir établi le profil d'une cliente ou d'un client, la ou le thérapeute devrait le lui présenter et lui demander si le profil rend compte avec exactitude de son expérience et de son comportement de jeu.

Les thérapeutes devraient encourager les clients à discuter de variations de leurs habitudes de jeu dans différentes situations et en particulier celles où le risque de jouer est particulièrement élevé. Une telle discussion donne aux clients une rétroaction sur les résultats de leur évaluation et peut également les aider à comprendre les situations à risque élevé et les inciter à s'engager activement dans le processus de traitement.

## **LA LOJ COMME INSTRUMENT DE RECHERCHE**

La LOJ a été conçue à des fins cliniques mais, comme dans le cas de la Liste des occasions de consommer des drogues (LOCD) et du Questionnaire de confiance face à la consommation de drogues (QCCD), elle peut également être utilisée comme outil de recherche. Par exemple, elle peut être utilisée pour comprendre et prévenir les rechutes ou pour évaluer les changements dans le comportement de jeu à la suite d'un traitement. (Dans ce dernier cas, un délai de trois à six mois serait préférable.) La LOJ peut également servir à déterminer les différentes motivations qui incitent une personne à jouer et, du coup, à rechercher différentes catégories de joueurs.

Les scores obtenus aux sous-échelles de la LOJ peuvent être obtenus à partir du document PDF. Pour les besoins de la recherche, les scores bruts de la LOJ seront peut-être nécessaires. Comme la version en ligne n'est pas réglée pour fournir les scores bruts, il faudra remplir le questionnaire sur papier. La marche à suivre pour noter les données brutes est présentée à l'annexe 2 (p. 45).



# Section 3 : Questionnaire et outils de la LOJ

QUESTIONNAIRE DE LA LOJ : MODÈLE DE FORMULAIRE

LES SOUS-ÉCHELLES DE LA LOJ EN QUATRE CATÉGORIES

Situations négatives

Situations positives

Tentations

Situations relatives au cycle du jeu

EXEMPLE DE RAPPORT DE LA LOJ

## Questionnaire de la LOJ : Modèle de formulaire

### LISTE DES OCCASIONS DE JEU (LOJ)

Vous trouverez ci-dessous une liste de situations ou d'événements où certaines personnes jouent de manière excessive.

Lisez chaque énoncé attentivement et indiquez à quelle fréquence vous avez joué dans ces circonstances au cours des 12 derniers mois.

- Si vous n'avez JAMAIS joué dans la situation en question, encerclez le « 1 ».
- Si vous avez RAREMENT joué dans la situation en question, encerclez le « 2 ».
- Si vous avez SOUVENT joué dans la situation en question, encerclez le « 3 ».
- Si vous avez PRESQUE TOUJOURS joué dans la situation en question, encerclez le « 4 ».

	J'AI JOUÉ DE MANIÈRE EXCESSIVE			
	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT	PRESQUE TOUJOURS
1. Quand je gagnais presque et je croyais que j'allais gagner très bientôt.	1	2	3	4
2. Quand je pouvais jouer sans que personne ne le sache.	1	2	3	4
3. Quand j'ai décidé que cette fois j'utiliserais de bonnes stratégies de jeu.	1	2	3	4
4. Quand j'étais heureux.	1	2	3	4
5. Quand je voulais de l'action.	1	2	3	4
6. Quand quelqu'un m'a encouragé(e) à jouer.	1	2	3	4
7. Quand j'étais déprimé(e).	1	2	3	4
8. Quand j'étais sur le point d'avoir des ennuis à moins de rembourser rapidement mes dettes.	1	2	3	4
9. Quand j'ai commencé à croire que le jeu n'était plus un problème pour moi.	1	2	3	4
10. Quand j'ai voulu prouver aux autres que je mérite d'être respecté(e).	1	2	3	4
11. Quand je voulais ne penser à rien.	1	2	3	4



	J'AI JOUÉ DE MANIÈRE EXCESSIVE			
	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT	PRESQUE TOUJOURS
12. Quand je me suis convaincu(e) moi-même de jouer.	1	2	3	4
13. Quand les autres ne semblaient pas m'aimer.	1	2	3	4
14. Quand je me suis retrouvé(e) dans une situation où j'avais l'habitude de jouer.	1	2	3	4
15. Quand j'ai vu une bonne occasion que je n'avais pas envie de laisser passer.	1	2	3	4
16. Quand je me sentais en confiance et détendu(e).	1	2	3	4
17. Quand le train-train quotidien me semblait ennuyeux.	1	2	3	4
18. Quand les gens autour de moi s'attendaient à ce que je joue.	1	2	3	4
19. Quand je gagnais et voulais continuer de gagner.	1	2	3	4
20. Après avoir consommé de l'alcool ou d'autres drogues.	1	2	3	4
21. Quand je ne pouvais plus rien supporter et que j'avais besoin de m'évader.	1	2	3	4
22. Quand j'ai eu une envie soudaine de jouer.	1	2	3	4
23. Après m'être disputé(e) avec un(e) ami(e).	1	2	3	4
24. Quand j'ai décidé d'essayer de limiter mes activités de jeu.	1	2	3	4
25. Quand j'avais l'impression de ne pas obtenir ce à quoi j'avais droit.	1	2	3	4
26. Quand j'avais peur des personnes à qui je devais de l'argent.	1	2	3	4
27. Quand j'avais confiance en mon habileté à jouer.	1	2	3	4
28. Quand tout allait bien.	1	2	3	4
29. Quand j'ai eu des problèmes avec la justice à cause de mes habitudes de jeu.	1	2	3	4
30. Quand quelqu'un m'a mis(e) au défi de jouer.	1	2	3	4

	J'AI JOUÉ DE MANIÈRE EXCESSIVE			
	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT	PRESQUE TOUJOURS
31. En voyant quelque chose qui m'a rappelé le jeu.	1	2	3	4
32. Quand on se disputait à la maison.	1	2	3	4
33. Quand j'avais l'impression qu'il était trop tard pour reculer.	1	2	3	4
34. Quand je me sentais mal dans ma peau.	1	2	3	4
35. Quand j'ai eu envie de prendre un risque.	1	2	3	4
36. Quand j'avais l'impression que je pouvais passer du temps dans une situation de jeu sans jouer.	1	2	3	4
37. Quand je ressentais beaucoup de stress.	1	2	3	4
38. Quand je me sentais satisfait(e) de ma vie.	1	2	3	4
39. Quand je m'inquiétais au sujet de mes dettes.	1	2	3	4
40. Quand je pensais que jouer prudemment pouvait m'être profitable.	1	2	3	4
41. Quand je me sentais vide à l'intérieur.	1	2	3	4
42. Quand j'avais de l'argent dans mes poches.	1	2	3	4
43. Quand j'avais l'impression que les gens ne me faisaient pas confiance.	1	2	3	4
44. Quand je me trouvais dans une situation sociale et que d'autres personnes jouaient.	1	2	3	4
45. Quand j'ai vu des signes qui me disaient que la chance était de mon côté.	1	2	3	4
46. Quand j'ai eu besoin de récupérer l'argent que j'avais perdu au jeu.	1	2	3	4
47. Quand je me suis convaincu(e) que j'étais une nouvelle personne et que je pouvais jouer un peu.	1	2	3	4
48. Quand je voulais me sentir en contrôle pendant un certain temps.	1	2	3	4

	J'AI JOUÉ DE MANIÈRE EXCESSIVE			
	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT	PRESQUE TOUJOURS
49. Quand j'ai voulu fêter quelque chose.	1	2	3	4
50. Quand j'ai commencé à penser que jouer un peu serait excitant ou relaxant.	1	2	3	4
51. Quand j'étais seul(e).	1	2	3	4
52. Quand je recherchais l'excitation.	1	2	3	4
53. Quand je ne pouvais penser à rien d'autre qu'à jouer.	1	2	3	4
54. Quand je sentais que les pressions familiales étaient trop fortes.	1	2	3	4
55. Quand j'avais du temps libre.	1	2	3	4
56. Quand j'ai voulu prouver que je pouvais jouer un peu sans aller trop loin.	1	2	3	4
57. Quand je savais qu'il n'y avait pas de danger à jouer.	1	2	3	4
58. Quand je suis sorti(e) avec des amis qui ont suggéré de jouer.	1	2	3	4
59. Quand je sentais que j'avais besoin d'une seule série de gains pour tout réparer.	1	2	3	4
60. Quand des gens ont fait pression pour que je leur remette de l'argent.	1	2	3	4
61. Quand j'étais en colère.	1	2	3	4
62. Quand le jeu était facilement accessible.	1	2	3	4
63. Quand quelqu'un me critiquait.	1	2	3	4

## Les sous-échelles de la LOJ en quatre catégories

Nota : Certains énoncés se retrouvent dans plus d'une sous-échelle.

### SITUATIONS NÉGATIVES

#### Émotions négatives

- (07) Quand j'étais déprimé(e).
- (11) Quand je voulais ne penser à rien.
- (21) Quand je ne pouvais plus rien supporter et que j'avais besoin de m'évader.
- (34) Quand je me sentais mal dans ma peau.
- (37) Quand je ressentais beaucoup de stress.
- (41) Quand je me sentais vide à l'intérieur.
- (51) Quand j'étais seul(e).
- (53) Quand je ne pouvais penser à rien d'autre qu'à jouer.
- (54) Quand je sentais que les pressions familiales étaient trop fortes.
- (61) Quand j'étais en colère.

#### Conflit avec d'autres

- (13) Quand les autres ne semblaient pas m'aimer.
- (23) Après m'être disputé(e) avec un(e) ami(e).
- (32) Quand on se disputait à la maison.
- (33) Quand j'avais l'impression qu'il était trop tard pour reculer.
- (43) Quand j'avais l'impression que les gens ne me faisaient pas confiance.
- (61) Quand j'étais en colère.
- (63) Quand quelqu'un me critiquait.

## SITUATIONS POSITIVES

### Émotions agréables

- (04) Quand j'étais heureux/heureuse.
- (16) Quand je me sentais en confiance et détendu(e).
- (28) Quand tout allait bien.
- (38) Quand je me sentais satisfait(e) de ma vie.
- (49) Quand j'ai voulu fêter quelque chose.

### Pression sociale

- (06) Quand quelqu'un m'a encouragé(e) à jouer.
- (18) Quand les gens autour de moi s'attendaient à ce que je joue.
- (20) Après avoir consommé de l'alcool ou d'autres drogues.
- (30) Quand quelqu'un m'a mis(e) au défi de jouer.
- (44) Quand je me trouvais dans une situation sociale et que d'autres personnes jouaient.
- (49) Quand j'ai voulu fêter quelque chose.
- (58) Quand je suis sorti(e) avec des amis qui ont suggéré de jouer.

## TENTATIONS

### Besoins et tentations

- (12) Quand je me suis convaincu(e) moi-même de jouer.
- (14) Quand je me suis retrouvé(e) dans une situation où j'avais l'habitude de jouer.
- (17) Quand le train-train quotidien me semblait ennuyeux.
- (22) Quand j'ai eu une envie soudaine de jouer.
- (31) En voyant quelque chose qui m'a rappelé le jeu.
- (35) Quand j'ai eu envie de prendre un risque.
- (42) Quand j'avais de l'argent dans mes poches.

(53) Quand je ne pouvais penser à rien d'autre qu'à jouer.

(62) Quand le jeu était facilement accessible.

#### **Test de la maîtrise de soi**

(09) Quand j'ai commencé à croire que le jeu n'était plus un problème pour moi.

(24) Quand j'ai décidé d'essayer de limiter mes activités de jeu.

(25) Quand j'avais l'impression de ne pas obtenir ce à quoi j'avais droit.

(36) Quand j'avais l'impression que je pouvais passer du temps dans une situation de jeu sans jouer.

(47) Quand je me suis convaincu(e) que j'étais une nouvelle personne et que je pouvais jouer un peu.

(48) Quand je voulais me sentir en contrôle pendant un certain temps.

(56) Quand j'ai voulu prouver que je pouvais jouer un peu sans aller trop loin.

#### **SITUATIONS RELATIVES AU CYCLE DU JEU**

(Ces sous-échelles sont propres à la LOJ. Contrairement aux trois autres catégories, elles représentent des événements conceptuels dans le cycle des problèmes liés au jeu plutôt qu'un regroupement empirique de situations.)

#### **Besoin de stimulation**

(05) Quand je voulais de l'action.

(44) Quand je me trouvais dans une situation sociale et que d'autres personnes jouaient.

(45) Quand j'ai vu des signes qui me disaient que la chance était de mon côté.

(50) Quand j'ai commencé à penser que jouer un peu serait excitant ou relaxant.

(52) Quand je recherchais l'excitation.

(55) Quand j'avais du temps libre.

**Inquiétudes au sujet des dettes**

(08) Quand j'étais sur le point d'avoir des ennuis à moins de rembourser rapidement mes dettes.

(26) Quand j'avais peur des personnes à qui je devais de l'argent.

(29) Quand j'ai eu des problèmes avec la justice à cause de mes habitudes de jeu.

(39) Quand je m'inquiétais au sujet de mes dettes.

(60) Quand des gens ont fait pression pour que je leur remette de l'argent.

**Gains et besoin de récupérer ses pertes**

(01) Quand je gagnais presque et je croyais que j'allais gagner très bientôt.

(19) Quand je gagnais et voulais continuer de gagner.

(33) Quand j'avais l'impression qu'il était trop tard pour reculer.

(45) Quand j'ai vu des signes qui me disaient que la chance était de mon côté.

(46) Quand j'ai eu besoin de récupérer l'argent que j'avais perdu au jeu.

(59) Quand je sentais que j'avais besoin d'une seule série de gains pour tout réparer.

**Confiance dans son habileté**

(03) Quand j'ai décidé que cette fois j'utiliserais de bonnes stratégies de jeu.

(15) Quand j'ai vu une bonne occasion que je n'avais pas envie de laisser passer.

(27) Quand j'avais confiance en mon habileté à jouer.

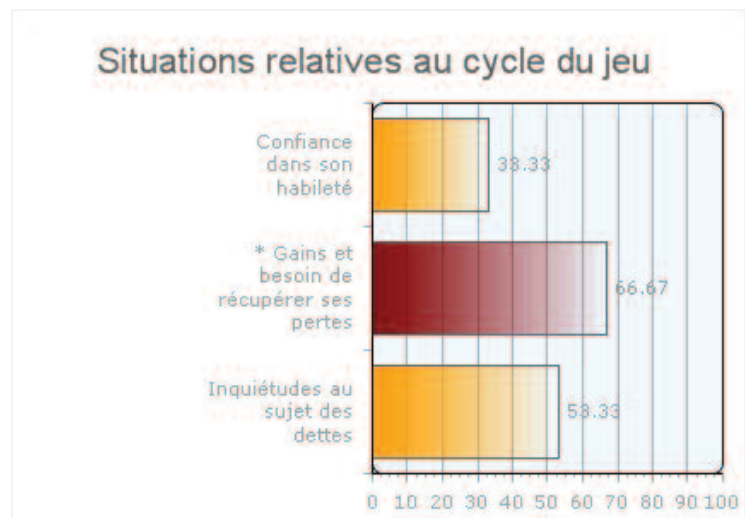
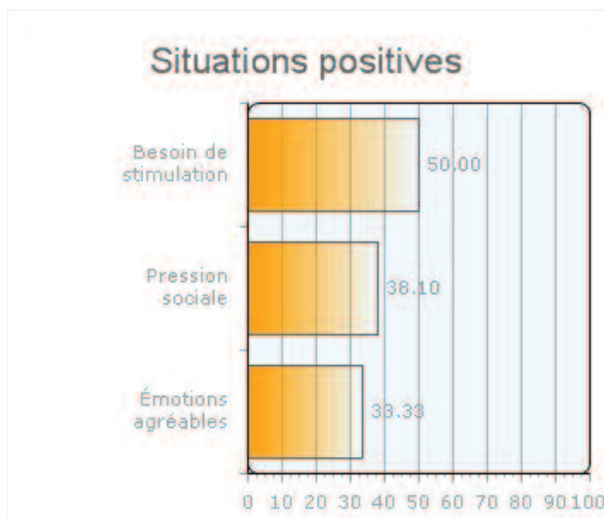
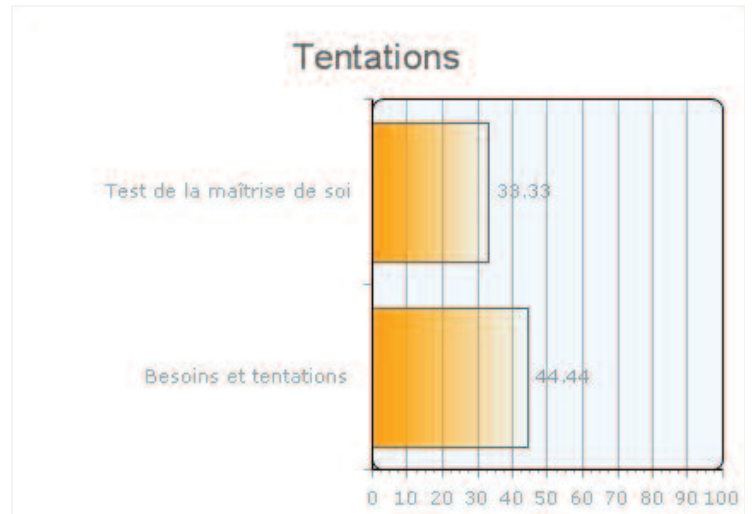
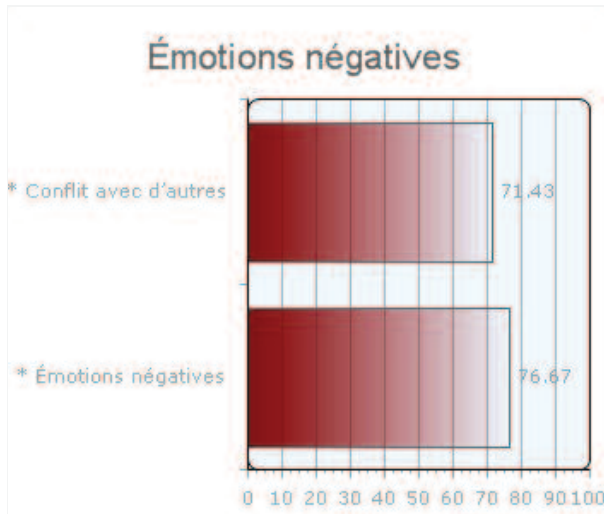
(40) Quand je pensais que jouer prudemment pouvait m'être profitable.

(57) Quand je savais qu'il n'y avait pas de danger à jouer.

**Exemple de rapport de la LOJ**


Les quatre pages qui suivent montrent un modèle de rapport produit par la Liste des occasions de jeu.

## Scores obtenus aux sous échelles de la LOJ/ Profil de la cliente ou du client



## Remarques :

Les astérisques et les barres rouges indiquent un score élevé obtenu à une sous échelle de la LOJ.

**Truc :** Cliquez sur «*Sauvegarder rapport*» pour sauvegarder le rapport et imprimer les résultats. Le fichier sera sauvegardé en format PDF. Pour voir et imprimer le fichier PDF, il vous faut le lecteur Adobe Acrobat.  [Adobe Acrobat](#).





## Scores obtenus aux sous échelles de la LOJ/ Profil de la cliente ou du client

Rang	Sous échelle	Score global
1	Émotions négatives	76.67
2	Conflit avec d'autres	71.43
3	Gains et besoin de récupérer ses pertes	66.67
4	Inquiétudes au sujet des dettes	53.33
5	Besoin de stimulation	50.00
6	Besoins et tentations	44.44
7	Pression sociale	38.10
8	Test de la maîtrise de soi	33.33
9	Émotions agréables	33.33
10	Confiance dans son habileté	33.33

### Lignes directrices :

Le guide qui suit vous aidera à interpréter vos résultats..

0 to 25 : cette situation est rarement un déclencheur pour vous.

25 to 50 : cette situation est parfois un déclencheur pour vous.

50 to 75 : cette situation est souvent un déclencheur pour vous.

75 to 100 : cette situation est très souvent un déclencheur pour vous.

Un score élevé obtenu à une sous échelle de la LOJ indique le genre de situation où vous avez souvent joué de manière excessive par le passé. Ces renseignements sont très précieux pour la planification du traitement avec le thérapeute. Lorsque vous saurez quelles situations déclenchent l'envie de jouer chez vous, il sera plus facile de planifier des stratégies spécifiques à votre problème.

Veillez noter que la LOJ ne vise pas à diagnostiquer un problème de jeu chez une personne. Elle indique simplement les situations qui ont tendance à être problématiques. Les scores sont indiqués devant chaque énoncé. Un score de 4 = toujours, 3 = souvent, 2 = rarement et 1 = jamais. Les énoncés ayant un score élevé (3 et 4) correspondent aux situations où vous êtes le plus susceptible de jouer et ceux dont le score est le plus bas (1 et 2) représentent les situations où vous êtes le moins susceptible de jouer. Si certains scores vous préoccupent, parlez-en à votre thérapeute.



## Quatre premiers scores des sous échelles de la LOJ

### 1. Émotions négatives Score 76.67

Question	Votre réponse
Quand j'étais déprimé(e).	3
Quand je voulais ne penser à rien.	4
Quand je ne pouvais plus rien supporter et que j'avais besoin de m'évader.	3
Quand je me sentais mal dans ma peau.	3
Quand je ressentais beaucoup de stress.	3
Quand je me sentais vide à l'intérieur.	4
Quand j'étais seul(e).	3
Quand je ne pouvais penser à rien d'autre qu'à jouer.	3
Quand je sentais que les pressions familiales étaient trop fortes.	4
Quand j'étais en colère.	3

Un score élevé indique que vous jouez peut être de manière excessive pour fuir des émotions négatives comme la dépression, la solitude ou des contrariétés, ou au contraire pour y faire face. Vous devrez peut être apprendre à faire face à ces émotions négatives sans jouer. Si le jeu cause des problèmes dans votre vie et, de ce fait, accroît les émotions négatives, il vous faudra peut être trouver des façons positives de régler les problèmes.

### 2. Conflit avec d'autres Score 71.43

Question	Votre réponse
Quand les autres ne semblaient pas m'aimer.	3
Après m'être disputé(e) avec un(e) ami(e).	3
Quand on se disputait à la maison.	4
Quand j'avais l'impression qu'il était trop tard pour reculer.	3
Quand j'avais l'impression que les gens ne me faisaient pas confiance.	3
Quand j'étais en colère.	3
Quand quelqu'un me critiquait.	3

Un score élevé indique que vous jouez peut être de manière excessive lorsque vous êtes en conflit avec une personne de votre vie. Vous devrez peut être apprendre à gérer vos problèmes relationnels au moyen de différentes démarches, comme acquérir des compétences en communication, en gestion des différends ou en gestion de la colère ou encore obtenir du counseling sur les relations. Si les conflits sont liés à vos habitudes de jeu, en vous attaquant au problème de jeu, vous réduirez progressivement l'intensité du conflit. Certaines personnes « fabriquent » des arguments pour se trouver une excuse pour jouer. Lorsque c'est le cas, il est utile de régler les véritables problèmes qui causent votre envie de jouer.



## Quatre premiers scores des sous échelles de la LOJ

### 3. Gains et besoin de récupérer ses pertes Score 66.67

Question	Votre réponse
Quand je gagnais presque et je croyais que j'allais gagner très bientôt.	3
Quand je gagnais et voulais continuer de gagner.	3
Quand j'avais l'impression qu'il était trop tard pour reculer.	3
Quand j'ai vu des signes qui me disaient que la chance était de mon côté.	3
Quand j'ai eu besoin de récupérer l'argent que j'avais perdu au jeu.	4

Un score élevé indique que vous pouvez jouer de manière excessive lorsque vous gagnez, que vous tentez de vous refaire, c'est à dire de récupérer l'argent perdu, ou que vous rêvez de gagner. Il est probable que vous êtes emporté (e) dans le tourbillon et que vous jouez plus longtemps que prévu. Les personnes qui obtiennent un score élevé à cette sous échelle croient qu'en continuant de jouer, elles pourront récupérer leurs pertes. Vous devrez apprendre quelles sont les véritables probabilités de gagner et aussi comment gérer les émotions que suscitent les gains et le besoin de récupérer vos pertes.

### 4. Inquiétudes au sujet des dettes Score 53.33

Question	Votre réponse
Quand j'étais sur le point d'avoir des ennuis à moins de rembourser rapidement mes dettes.	3
Quand j'avais peur des personnes à qui je devais de l'argent.	3
Quand je m'inquiétais au sujet de mes dettes.	3

Un score élevé indique que vous jouez peut être de manière excessive lorsque vous avez des dettes et que vous avez besoin d'argent. Pour récupérer l'argent dont vous avez besoin, vous pouvez décider de jouer à nouveau. Ce faisant, vous ne faites qu'aggraver le problème financier et accroître vos activités de jeu. Vous devrez peut être rompre le cycle en cherchant d'autres moyens de gérer votre argent et de régler vos dettes.



# Bibliographie

ANNIS, H.M. 1982. *Inventory of Drinking Situations = Liste des occasions de consommation d'alcool*, Toronto, Fondation de la recherche sur la toxicomanie.

ANNIS, H.M. 1990. « Effective Treatment for Drug and Alcohol Problems: What do we know ? = Le traitement efficace des problèmes reliés à la drogue et à l'alcool : l'état de nos connaissances », *Forum on Corrections Research = Forum Recherche sur l'actualité correctionnelle*, vol. 2, p. 18-23.

ANNIS, H.M., et C.S. DAVIS. 1989. « Relapse prevention », dans R.K. Hester et W.R. Miller (éd.), *Handbook of Alcoholism Treatment Approaches*, New York, Pergamon Press, p. 170-182.

ANNIS, H.M., et J.M. GRAHAM. 1988. *Situational Confidence Questionnaire (SCQ) User's Guide*, Toronto, Fondation de la recherche sur la toxicomanie.

ANNIS, H.M., et J.M. GRAHAM. 1992. *Inventory of Drug-Taking Situations: (IDTS) User's Guide, Adolescent Version*, Toronto, Fondation de la recherche sur la toxicomanie. Manuscrit inédit.

ANNIS, H.M., et J.M. GRAHAM. 1995. « Profile types on the Inventory of Drinking Situations: Implications for relapse prevention counselling », *Psychology of Addictive Behaviours*, vol. 9, p. 176-182.

ANNIS, H.M., J.M. GRAHAM et C.S. DAVIS. 1987. *Inventory of Drinking Situations (IDS) User's Guide*, Toronto, Fondation de la recherche sur la toxicomanie.

ANNIS, H.M., et G. MARTIN. 1985. *Inventory of Drug-Taking Situations = Liste des occasions de consommation de drogues*, Toronto, Fondation de la recherche sur la toxicomanie.

ANNIS, H.M., R. SCHOBBER et E. KELLY. 1996. « Matching addiction outpatient counseling to client readiness for change: The role of structured relapse prevention counseling », *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, vol. 4, p. 37-45.

- ANNIS, H.M., S.M. SKLAR et N.E. TURNER. 1996. *Drug-Taking Confidence Questionnaire (DTCQ): User's Guide = Questionnaire de confiance face à la consommation de drogues (QCCD) – Guide d'utilisation*, Toronto, Fondation de la recherche sur la toxicomanie.
- ANNIS, H.M., N.E. TURNER et S.M. SKLAR. 1996. *Inventory of Drug-Taking Situations: User's Guide = Liste des occasions de consommation de drogues (LOCD) – Guide d'utilisation*, Toronto, Fondation de la recherche sur la toxicomanie.
- MARLATT, G.A. 1978. « Craving for alcohol, loss of control and relapse: A cognitive-behavioral analysis », dans P.E. Nathan, G.A. Marlatt et T. Løberg (éd.), *Alcoholism: New Directions in Behavioral Research and Treatment*, New York, Plenum Press. p. 271-314.
- MARLATT, G.A. 1979a. « Alcohol use and problem drinking: A cognitive-behavioral analysis », dans P.C. Kendall et S.D. Hollon (éd.), *Cognitive-Behavioral Interventions: Theory, Research and Procedures*, New York, Academic Press, p. 319-355.
- MARLATT, G.A. 1979b. « A cognitive-behavioral model of the relapse process », dans N.A. Krasnegor (éd.), *Behavioral Analysis and Treatment of Substance Abuse*, Rockville (MD), National Institute on Drug Abuse, p. 191-200. Monographie n° 25.
- MARLATT, G.A. 1985. « Situation determinants of relapse and skill-training interventions », dans G.A. Marlatt et J.R. Gordon (éd.), *Relapse Prevention: Maintenance Strategies in the Treatment of Addictive Behaviours*, New York, Guilford.
- MARLATT, G.A., et J.R. GORDON. 1980. « Determinants of relapse: Implications for the maintenance of behaviour change », dans P.O. Davidson et S.M. Davidson (éd.), *Behavioral Medicine: Changing Health Lifestyles*, York, Brunner-Mazel, p. 410-452.
- SKLAR, S.M., et N.E. TURNER. 1999. « A brief measure for the assessment of coping self-efficacy among alcohol and other drug users », *Addiction*, vol. 94, p. 723-729.
- SKLAR, S.M., H.M. ANNIS et N.E. TURNER. 1998. « Group Comparisons of Coping Self-Efficacy Between Alcohol and Cocaine Abusers Seeking Treatment », *Psychology of Addictive Behaviors*, vol. 13, n° 2, p. 123-133.
- SKLAR, S.M., H.M. ANNIS et N.E. TURNER. 1997. « Development of the Drug-Taking Confidence Questionnaire: A measure of coping self-efficacy », *Addictive Behaviors*, vol. 22, p. 655-670.
- TURNER, N.E., H.M. ANNIS et S.M. SKLAR. 1997. « Measurement of antecedents of drug use and drinking: Psychometric Properties of the Inventory of Drug Taking Situations (IDTS) », *Behavior Research and Therapy*, vol. 35, p. 465-483.

# Annexe 1 : Guide du client pour l'interprétation des résultats de la LOJ

Vous pouvez partager la présente section avec vos clients pour les aider à comprendre les résultats qu'ils ont obtenus à la LOJ.

## Que signifient les résultats ?

La LOJ ne permet pas de diagnostiquer un problème de jeu. Elle vous montre le genre de situations dans lesquelles le jeu a été un problème pour vous par le passé. Ces renseignements peuvent être très précieux, pour vous et votre thérapeute, lorsque vous élaborerez un plan de traitement ensemble. Lorsque vous saurez quelles situations déclenchent chez vous des envies de jouer, il sera plus facile de planifier des stratégies visant spécifiquement le problème tel que vous le vivez. Vos réponses aux questions de la LOJ sont regroupées en dix sous-échelles :

- Émotions négatives
- Conflit avec d'autres
- Besoins et tentations
- Test de la maîtrise de soi
- Émotions agréables
- Pression sociale
- Besoin de stimulation
- Inquiétudes au sujet des dettes
- Gains et besoin de récupérer ses pertes
- Confiance dans son habileté

Le rapport de la LOJ donne un score à l'indice de problème pour chaque sous-échelle.

SCORE À L'INDICE DE PROBLÈME	EXPLICATION
0–25	Vous jouez rarement dans ce genre de situation.
25–60	Vous jouez parfois dans ce genre de situation.
60–75	Vous jouez souvent dans ce genre de situation.
75–100	Vous jouez très souvent dans ce genre de situation.

Vous et votre thérapeute pouvez utiliser vos scores pour élaborer des stratégies d'adaptation. Vous pouvez décider de vous attaquer aux situations qui semblent être les plus problématiques pour vous, c'est-à-dire celles où vous risquez de recommencer à jouer si vous n'avez pas de stratégie d'adaptation. Beaucoup de personnes reconnaissent seules que ces situations sont d'importants déclencheurs de leur envie de jouer, alors vous avez peut-être déjà une idée de la façon de les gérer.

Vous pouvez également commencer par les situations qui sont modérément problématiques. Il est habituellement plus facile de gérer ces situations. L'atteinte de votre but peut accroître votre confiance et vous aider à faire face plus facilement aux situations plus problématiques. Par exemple, supposons que vous avez obtenu un score de 55 à la sous-échelle « Besoin de stimulation » et un score de 70 pour « Émotions négatives ». Si vous suivez cette démarche, vous vous occuperez d'abord de la question du besoin de stimulation, en trouvant de nouveaux moyens de vous divertir, puis vous rechercherez des moyens de faire face aux émotions négatives. Vous devez également tenir compte de l'urgence de la situation et de la disponibilité de soutiens, ainsi que d'une variété d'autres facteurs. Vous et votre thérapeute devriez travailler ensemble à élaborer un plan d'action.

## Explication des sous-échelles de la LOJ

### EMOTIONS NÉGATIVES

Un score élevé indique que vous jouez peut-être de manière excessive pour fuir des émotions négatives comme la dépression, la solitude ou des contrariétés, ou au contraire pour y faire face.

Vous devrez peut-être apprendre à faire face à ces émotions négatives sans jouer. Si le jeu cause des problèmes dans votre vie et, de ce fait, accroît les émotions négatives, il vous faudra peut-être trouver des façons positives de régler les problèmes.



## CONFLIT AVEC D'AUTRES

Un score élevé indique que vous jouez peut-être de manière excessive lorsque vous êtes en conflit avec une personne de votre vie.

Vous devrez peut-être apprendre à gérer vos problèmes relationnels au moyen de différentes démarches, comme acquérir des compétences en communication, en gestion des différends ou en gestion de la colère ou encore obtenir du counseling sur les relations.

Si les conflits sont liés à vos habitudes de jeu, en vous attaquant au problème de jeu, vous réduirez progressivement l'intensité du conflit. Certaines personnes « fabriquent » des arguments pour se trouver une excuse pour jouer. Lorsque c'est le cas, il est utile de régler les véritables problèmes qui causent votre envie de jouer.

## BESOINS ET TENTATIONS

Un score élevé indique que vous pouvez jouer de manière excessive lorsque le jeu est facilement accessible ou encore que les événements ou les circonstances vous font penser au jeu.

Vous devrez peut-être cerner les événements ou les circonstances qui vous incitent à jouer. Vous pourrez ensuite élaborer des stratégies pour faire face à vos envies et trouver de nouveaux moyens de les atténuer ou de réagir aux déclencheurs. Par exemple, comme l'accès à l'argent est un déclencheur courant, il peut être utile de limiter l'argent ou le crédit auquel vous avez accès.

## TEST DE LA MAÎTRISE DE SOI

Un score élevé indique que vous pouvez jouer de manière excessive lorsque vous tentez de vous prouver à vous-même que vous n'avez pas de problème de jeu, de limiter vos activités de jeu ou de passer du temps dans des établissements de jeu sans jouer. Vous pensez peut-être qu'il est honteux ou embarrassant d'avoir un problème de jeu, ou vous croyez peut-être que vous devriez être assez fort(e) pour résister, même en présence de jeux de hasard et d'argent.

Vous devrez peut-être examiner de façon réaliste dans quelle mesure vos tentatives de maîtriser vos habitudes de jeu ont été fructueuses.

## ÉMOTIONS AGRÉABLES

Un score élevé indique que vous pouvez jouer de manière excessive lorsque vous vous sentez bien. Vous pouvez jouer impulsivement sans vous soucier des conséquences.

Vous devrez peut-être trouver de nouveaux moyens de vous amuser lorsque vous vous sentez bien ainsi que des moyens d'éviter de vous laisser emporter par le plaisir que vous procure le jeu.

### **PRESSIION SOCIALE**

Un score élevé indique que vous pouvez jouer de manière excessive lorsque les gens autour de vous veulent jouer. Le jeu peut faire partie de votre vie sociale.

Vous devrez peut-être chercher des moyens pour décider par vous-même si vous voulez jouer ou non. Si vos amis proches jouent souvent, vous devrez peut-être trouver d'autres activités à partager avec eux. Parlez de votre problème de jeu à vos amis. Ils peuvent vous soutenir dans vos efforts pour changer. Vous pouvez également envisager de trouver de nouveaux amis.

### **BESOIN DE STIMULATION**

Un score élevé indique que vous pouvez jouer de manière excessive lorsque vous vous ennuyez et que vous avez besoin de stimulation. Il est possible que vous aimiez particulièrement les activités qui procurent des sensations fortes ou une décharge d'adrénaline.

Il pourrait être utile de chercher d'autres activités de loisir excitantes qui ne vous causeront pas de préjudice. Vous pouvez également vous assurer d'avoir assez d'activités pour vous garder occupé(e).

### **INQUIÉTUDES AU SUJET DES DETTES**

Un score élevé indique que vous jouez peut-être de manière excessive lorsque vous avez des dettes et que vous avez besoin d'argent. Pour récupérer l'argent dont vous avez besoin, vous pouvez décider de jouer à nouveau. Ce faisant, vous ne faites qu'aggraver le problème financier et accroître vos activités de jeu.

Vous devrez peut-être rompre le cycle en cherchant d'autres moyens de gérer votre argent et de régler vos dettes.

### **GAINS ET BESOIN DE RÉCUPÉRER SES PERTES**

Un score élevé indique que vous pouvez jouer de manière excessive lorsque vous gagnez, que vous tentez de vous refaire, c'est-à-dire de récupérer l'argent perdu, ou que vous rêvez de gagner. Il est probable que vous êtes emporté(e) dans le tourbillon et que vous jouez plus longtemps que prévu. Les personnes qui obtiennent un score élevé à cette sous-échelle croient qu'en continuant de jouer, elles pourront récupérer leurs pertes.

Vous devrez apprendre quelles sont les véritables probabilités de gagner et aussi comment gérer les émotions que suscitent les gains et le besoin de récupérer vos pertes.

### CONFIANCE DANS SON HABILITÉ

Un score élevé indique que vous pouvez jouer de manière excessive lorsque vous avez confiance en vos capacités ou en votre système. Vous avez peut-être des idées fausses sur les probabilités. Même si certains jeux exigent une certaine adresse et des connaissances, ils comportent encore trop de hasard pour assurer des gains à long terme.

Il est utile d'additionner vos gains et vos pertes sur une certaine période au lieu de vous concentrer sur des gains individuels.

### ÉNONCÉS SPÉCIAUX

Ces énoncés apparaissent à la fin de votre rapport LOJ.

#### **Énoncé spécial n° 2 : « Quand je pouvais jouer sans que personne ne le sache. »**

Un score de 3 ou 4 à cet énoncé peut signifier que vous avez l'habitude de cacher vos habitudes de jeu à vos parents et amis. Il se peut que vous soyez tellement habitué(e) de jouer dans ces conditions que vous le faites chaque fois que vous en avez l'occasion.

Vous devrez peut-être envisager d'organiser votre vie et vos finances de façon qu'il soit plus difficile pour vous de jouer. Vous devriez également penser à l'influence que cette habitude exerce sur vos décisions.

#### **Énoncé spécial n° 10 : « Quand j'ai voulu prouver aux autres que je mérite d'être respecté(e). »**

Un score de 3 ou 4 à cet énoncé peut indiquer un problème d'estime de soi ou donner à penser que l'argent et le fait de gagner sont importants pour votre estime de soi.

Vous devriez peut-être chercher d'autres moyens que le jeu pour vous sentir bien dans votre peau.

#### **Énoncé spécial n° 20 : « Après avoir consommé de l'alcool ou d'autres drogues. »**

Un score de 3 ou 4 à cet énoncé peut indiquer un problème d'alcool ou de drogue qui pourrait nécessiter un traitement.

Vous devriez également examiner avec votre thérapeute le lien qui existe entre la consommation d'alcool et d'autres drogues et le jeu : est-ce que la consommation d'alcool et d'autres drogues déclenche vos envies de jouer ou est-ce que le jeu déclenche vos envies de consommer de l'alcool ou d'autres drogues, ou les deux ?

**Énoncé spécial n° 29 : « Quand j'ai eu des problèmes avec la justice à cause de mes habitudes de jeu. »**

Un score de 3 ou 4 à cet énoncé donne à penser que vous ou votre thérapeute devriez examiner les liens qui existent entre vos problèmes avec le système de justice et vos habitudes de jeu.

Est-ce que vous démêlés avec la justice déclenchent le problème de jeu ou est-ce que vos problèmes avec la loi découlent d'activités de jeu antérieures, ou les deux ?

**Interprétation des réponses à chaque énoncé de la LOJ**

Le rapport LOJ vous donne également votre score à chaque question. Une score de 4 = presque toujours, 3 = souvent, 2 = rarement et 1 = jamais.

Les énoncés ayant un score élevé (3 et 4) correspondent aux situations où vous êtes le plus susceptible de jouer et ceux dont le score est le plus bas (1 et 2) représentent les situations où vous êtes le moins susceptible de jouer.

Si certains scores vous préoccupent, parlez-en à votre thérapeute.

# Annexe 2 : Utilisation des données de la LOJ

## Codes des sous-échelles

ne = Émotions négatives

co = Conflit avec d'autres

ut = Besoins et tentations

tpc = Test de la maîtrise de soi

pe = Émotions agréables

sp = Pression sociale

ex = Besoin de stimulation

db = Inquiétudes au sujet des dettes

wc = Gains et besoin de récupérer ses pertes

sc = Confiance dans son habileté (*ski* dans la syntaxe SPSS ; voir ci-dessous)

## SYNTAXE SPSS POUR LE CALCUL DES SCORES DES SOUS-ÉCHELLES DE LA LOJ

```

compute totigrs = rnd(((mean(igs1 to igs63)-1)/3)*100).
compute neigrs = rnd(((mean(igs7,igs11,igs21,igs34,igs41,igs51,
igs54,igs53,igs37, igs61)-1)/3)*100).
execute.
* igs17.
compute coigrs = rnd(((mean(igs13,igs23,igs32,igs43,igs33,igs63, igs61)-
1)/3)*100).
compute utigrs =
rnd(((mean(igs12,igs22,igs31,igs42,igs53,igs62,igs14,igs17,igs35)-1)/3)*100).
compute tpcigrs = rnd(((mean(igs9,igs24,igs36,igs47,igs56,igs48, igs25)-
1)/3)*100).
compute peigrs = rnd(((mean(igs4,igs16,igs28,igs38,igs49)-1)/3)*100).
* perhaps drop 49 as well.
execute.
compute spigrs = rnd(((mean(igs6,igs18,igs30,igs44,igs58, igs20, igs49)-
1)/3)*100).
execute.
compute exigrs = rnd(((mean(igs5,igs44,igs50,igs45,igs52, igs55)-1)/3)
*100).
compute dbigrs = rnd(((mean(igs8,igs26,igs39,igs60, igs29)-1)/3)*100).
compute wcigrs = rnd(((mean(igs1,igs19,igs33,igs46,igs59,igs45)-1)/3)*100).
compute skigrs = rnd(((mean(igs3,igs15,igs27,igs40,igs57)-1)/3)*100).
execute.

```