

Appendix

Table 1 (in French)

*Analyse Prototypique de la Représentation Sociale du Risque dans les Jeux de Hasard*

		Rang							
		Faible (< 3.10)			Élevé (> 3.10)				
Fréquence	Elevée	Perdre	57.69%;	1.95;	-2.29	Gain	27.03%;	3.15;	2.4
	(> 16.61%)	Argent	24.77%;	2.48;	-0.11	Chance	25.77%;	3.27;	1.73
		Danger	23.96%;	2.31;	-1.52				
	Faible	Perdre de	10.94%;	1.43;	-2.35	Addiction	12.93%;	3.24;	-2.24
	(< 16.61%)	l'argent				Adrénaline	11.30%;	3.60;	1.91
						Probabilité	9.49%;	3.33;	0.28
						Peur	9.04%;	3.23;	-1.13
						Hasard	8.14%;	3.91;	0.08
						Jeu de hasard	7.96%;	3.93;	1.09
						Tenter	7.96%;	3.85;	0.95
						Dépendance	6.15%;	3.15;	-2.29
						Stress	5.97%;	3.64;	-0.76

*Note.* Le premier nombre est la fréquence en pourcentage, le second est le rang moyen d'apparition du terme et le troisième est la valence. La lemmatisation a permis de regrouper les termes suivants : perdre et perte ; le gain et gagner ; perdre de l'argent et la perte d'argent ; tenter et une tentative ; un jeu de hasard, un jeu, jouer et un joueur. Pour chacun des groupes, le terme le plus fréquemment cité représente le groupe.

Table 2 (in French)

*Classification du Contenu du Discours des 17 Participants*

Catégorie	Nombre de participants qui ont mentionné la catégorie
Perdre de l'argent est un risque	15 (8/7)
Perdre pousse à rejouer pour regagner sa mise	13 (7/6)
Le jeu est un engrenage	11 (6/5)
Jouer aux jeux de hasard peut entraîner de mauvaises conséquences financières	11 (6/5)
Jouer aux jeux de hasard peut entraîner des conséquences relationnelles problématiques	9 (4/5)
Tenter c'est prendre un risque	9 (5/4)
La peur de perdre de l'argent	8 (6/2)
La probabilité de gain est inversement proportionnelle au risque	8 (4/4)
La dépendance est un risque	8 (3/5)
Gagner est une motivation qui pousse à rejouer	8 (4/4)
L'appât du gain est une motivation qui pousse à jouer	8 (5/3)
Le hasard est aléatoire	7 (4/3)
La somme d'argent en jeu module le risque	7 (5/2)
La peur de perdre	6 (1/5)
Pour augmenter le gain, il faut augmenter les risques	6 (1/5)
La chance permet de gagner	6 (2/4)
La chance n'a pas de lien avec le risque	5 (4/1)
La chance est aléatoire	5 (3/2)
Le stress est provoqué par le risque	5 (3/2)
Le stress est proportionnel au risque	5 (2/3)
Le danger est de perdre de l'argent	5 (2/3)
Le hasard n'a pas de lien avec le risque	5 (4/1)
L'adrénaline procure du plaisir	5 (4/1)
Perdre est un risque	5 (4/1)
Le risque provoque de l'adrénaline	5 (3/2)
L'addiction c'est jouer énormément	4 (3/1)
L'addiction augmente la prise de risque	4 (2/2)
L'addiction c'est avoir envie de jouer	4 (1/3)
Le hasard est inhérent aux jeux de hasard	4 (2/2)
Le risque est inhérent aux jeux de hasard	4 (1/3)

*Note.* Le premier nombre est le nombre total de participants, le second est le nombre de joueurs contrôlés et le troisième est le nombre de joueurs probablement pathologiques.