



# PORTRAIT DES JOUEURS AU QUEBEC: PREVALENCE, INCIDENCE

## ET TRAJECTOIRES SUR 4 ANS

2009



*Fonds de recherche  
sur la société  
et la culture*

Québec 

Création des variables dérivées

Novembre 2010

---

## VARIABLES DÉRIVÉES

### PORTRAIT DES JOUEURS AU QUEBEC: PREVALENCE, INCIDENCE ET TRAJECTOIRES SUR 4 ANS

---

**Nom de la variable:** age

**Fondé sur:** soc\_q2a, soc\_q2b

**Description:** Recodage de variable (Ici, passage de deux variables d'âges à une seule)

Code	Label	Calcul
Variable continue	---	age = 2009 – soc_q2a si soc_q2a n'est pas codée 9999 « Refus » ou . « Missing ». age = soc_q2b si soc_q2a = 9999 & soc_q2b n'est pas codée 99 « Refus ».
.	Missing	Si soc_q2b = 99

**Nom de la variable:** sexe

**Fondé sur:** soc\_q1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	---	Si soc_q1 = 1
2	---	Si soc_q1 = 2

**Nom de la variable:** etatmat

**Fondé sur:** soc\_q3

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	---	Si soc_q3 = 1
2	---	Si soc_q3 = 2
3	---	Si soc_q3 = 3
4	---	Si soc_q3 = 4
5	---	Si soc_q3 = 5
6	---	Si soc_q3 = 6
.	Missing	Si soc_q3 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** jeu\_annee

**Fondé sur:** lot\_qt1 , bin\_qt1 , che\_qt1 , mas\_qt1 , alv\_qt1 , pok\_qt1 , pok\_qt2 , tab\_qt1 , ken\_qt1 , spo\_qt1 , car\_qt1 , hab\_qt1 , inv\_qt1 , cas\_qt1 , int\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu à des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si la condition subséquente n'est pas respectée
1	Oui	Si lot_qt1 = 1 ou bin_qt1 = 1 ou che_qt1 = 1 ou mas_qt1 = 1 ou alv_qt1 = 1 ou pok_qt1 = 1 ou pok_qt2 = 1 ou tab_qt1 = 1 ou ken_qt1 = 1 ou spo_qt1 = 1 ou car_qt1 = 1 ou hab_qt1 = 1 ou inv_qt1 = 1 ou cas_qt1 = 1 ou int_qt1 = 1

**Nom de la variable:** jeu\_vie

**Fondé sur:** jeu\_annee; jhav1

**Description:** Prévalence à vie de jeu à des jeux de hasard et d'argent.

Code	Label	Condition
0	Non	Si la condition subséquente n'est pas respectée
1	Oui	Si jeu_annee = 1 ou jhav1 = 1

**Nom de la variable:** prevalence

**Fondé sur:** jeu\_vie, jeu\_annee

**Description:** Type de joueur

Code	Label	Condition
0	Non Joueurs	Si jeu_vie = 0
1	Anciens Joueurs	Si jeu_vie = 1 & jeu_annee = 0
2	Joueurs actuels	Si jeu_annee = 1

**Nom de la variable:** statut\_emploi

**Fondé sur:** soc\_q6, soc\_q7

**Description:** Statut d'emploi, 6 groupes.

Code	Label	Condition
1	Travailleur(se) à temps plein	Si soc_q6 = (1 ou 2) & soc_q7 = 1
2	Travailleur(se) à temps partiel	Si soc_q6 = (1 ou 2) & soc_q7 = 2
3	Étudiant(e)	Si soc_q6 = 3
4	Retraité(e)	Si soc_q6 = 6
5	Sans emploi	Si soc_q6 = 5
6	En congé, au foyer ou autre	Si soc_q6 = (4, 7 ou 8)
.	Missing	Si soc_q6 = (98 ou 99) ou si soc_q7 (8 ou 9)

**Nom de la variable:** statut\_emploi2

**Fondé sur:** soc\_q6

**Description:** Statut d'emploi, 4 groupes.

Code	Label	Condition
1	Travailleur(se) autonome	Si soc_q6 = 1

2	Travailleur(se) salarié(e)	Si soc_q6 = 2
3	Étudiant(e), en congé, sans employé, per	Si soc_q6 = (3, 4, 5, 7 ou 8)
6	Retraité(e)	Si soc_q6 = 6
.	Missing	Si soc_q6 = (98 ou 99)

**Nom de la variable:** menage

**Fondé sur:** nb\_adultes, soc\_q4

**Description:** Taille du ménage cumulative.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Taille du ménage	menage = nb_adultes + soc_q4 + 1
.	Missing	Si soc_q4 = 99

**Nom de la variable:** menage2

**Fondé sur:** menage

**Description:** Taille du ménage cumulative regroupée

Code	Label	Condition
1	1 ou 2 personnes	Si menage = (1 ou 2)
2	3 ou 4 personnes	Si menage = (3 ou 4)
3	5 personnes ou plus	Si menage >=5
.	Missing	Si menage = .

**Nom de la variable:** revenu

**Fondé sur:** soc\_q10, menage2

**Description:** Niveau de revenu, 4 groupes.

Code	Label	Condition
1	Revenu inférieur	Si soc_q10 <= 2 ou (soc_q10 <= 3 & menage2 = 2) ou (soc_q10 <= 4 & menage2 = 3)
2	Revenu moyen inférieur	Si ((soc_q10=3 ou soc_q10 = 4) & menage2 = 1) ou (menage2 = 2 & (soc_q10 = 4 ou soc_q10=5)) ou (menage2=3 & soc_q10>=5 & soc_q10<=7)
3	Revenu moyen supérieur	Si (menage2=1 & soc_q10>=5 & soc_q10<=7) ou (menage2=2 & soc_q10>=6 & soc_q10<=9) ou (menage2=3 & soc_q10>=8 & soc_q10<=9)
4	Revenu supérieur	Si (menage2=1 & soc_q10>=8) ou (menage2>=2 & soc_q10>=10)
5	Autre	Si soc_q10 = (98 ou 99)
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** revenu\_5groupes

**Fondé sur:** soc\_q10

**Description:** Revenu annuel avant impôts, 5 groupes

Code	Label	Condition
1	Moins de 20000 \$	Si soc_q10 = (1, 2 ou 3)
2	20000 à 39999 \$	Si soc_q10 = (4 ou 5)
3	40000 à 59999 \$	Si soc_q10 = (6 ou 7)
4	60000 à 79999 \$	Si soc_q10 = (8 ou 9)
5	80000 \$ et plus	Si soc_q10 = (10, 11 ou 12)
.	Missing	Si soc_q10 = (98 ou 99)

**Nom de la variable:** revenu\_3groupes

**Fondé sur:** revenu\_5groupes

**Description:** Revenu annuel avant impôts, 3 groupes

Code	Label	Condition
1	Moins de 40000 \$	Si revenu_5groupes = (1 ou 2)
2	40000 à 59999 \$	Si revenu_5groupes = 3
3	60000 \$ et plus	Si revenu_5groupes = (4 ou 5)
.	Missing	Si revenu_5groupes = .

**Nom de la variable:** scolarite

**Fondé sur:** soc\_q5

**Description:** Plus haut niveau de scolarité atteint, 4 groupes

Code	Label	Condition
1	Études secondaires non terminées	Si soc_q5 = (1, 2, 3, 4 ou 6)
2	Études secondaires non terminées, cégep non terminé	Si soc_q5 = (5, 7 ou 8)
3	Cégep terminé, universitaire non terminé	Si soc_q5 = (9 ou 10)
4	Université terminé	Si soc_q5 = 11
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** age\_group\_A

**Fondé sur:** age

**Description:** Groupes d'âges

Code	Label	Condition
1	18 à 24 ans	Si 18 <= age <= 24
2	25 à 34 ans	Si 25 <= age <= 34
3	35 à 44 ans	Si 35 <= age <= 44
4	45 à 54 ans	Si 45 <= age <= 54
5	55 à 64 ans	Si 55 <= age <= 64
6	65 à 74 ans	Si 65 <= age <= 74
7	75 ans et plus	Si 75 <= age <= 104
.	Missing	Si age = .

**Nom de la variable:** statut\_mat

**Fondé sur:** soc\_3

**Description:** Statut matrimonial

Code	Label	Condition
1	Célibataire, jamais marié	Si soc_q3 = 1
2	Marié, union libre	Si soc_q3 = (2 ou 3)
3	Veuf, séparé, divorcé	Si soc_q3 = (4, 5 ou 6)
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** statut\_mat2

**Fondé sur:** soc\_q3

**Description:** Statut matrimonial, avec distinction entre couples mariés couples en union libre.

Code	Label	Condition
1	Célibataire, jamais marié	Si soc_q3 = 1
2	Marié	Si soc_q3 = 2
3	Union Libre	Si soc_q3 = 3
4	Veuf, séparé, divorcé	Si soc_q3 = (4, 5 ou 6)
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** freq\_lot\_a

**Fondé sur:** lot\_q1at, lot\_q1an

**Description:** Fréquence d'achat de billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_lot_a = lot_q1an si lot_q1at = 3 freq_lot_a = lot_q1an*12 si lot_q1at = 2 freq_lot_a = lot_q1an*52 si lot_q1at = 1
.	Missing	Si lot_q1an = .

**Nom de la variable:** freq\_lot\_b

**Fondé sur:** lot\_q1bt, lot\_q1bn

**Description:** Fréquence d'achat de loteries instantanées au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_lot_b = lot_q1bn si lot_q1bt = 3 freq_lot_b = lot_q1bn*12 si lot_q1bt = 2 freq_lot_b = lot_q1bn*52 si lot_q1bt = 1
.	Missing	Si lot_q1bn = .

**Nom de la variable:** freq\_lot\_c

**Fondé sur:** lot\_q1ct, lot\_q1cn

**Description:** Fréquence d'achat de billets de loteries quotidiennes au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_lot_c = lot_q1cn si lot_q1ct = 3 freq_lot_c = lot_q1cn*12 si lot_q1ct = 2 freq_lot_c = lot_q1cn*52 si lot_q1ct = 1
.	Missing	Si lot_q1cn = .

**Nom de la variable:** freq\_lot\_d

**Fondé sur:** lot\_q1dt, lot\_q1dn

**Description:** Fréquence d'achat de billets de tirage ou de levée de fonds au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_lot_d = lot_q1dn si lot_q1dt = 3 freq_lot_d = lot_q1dn*12 si lot_q1dt = 2 freq_lot_d = lot_q1dn*52 si lot_q1dt = 1
.	Missing	Si lot_q1dn = .

**Nom de la variable:** freq\_lot\_e

**Fondé sur:** lot\_q1et, lot\_q1en

**Description:** Fréquence d'achat de cyberloteries au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_lot_e = lot_q1en si lot_q1et = 3 freq_lot_e = lot_q1en*12 si lot_q1et = 2 freq_lot_e = lot_q1en*52 si lot_q1et = 1
.	Missing	Si lot_q1en = .

**Nom de la variable:** freq\_bin

**Fondé sur:** bin\_q1t, bin\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu au bingo au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_bin = bin_q1n si bin_q1t = 3 freq_bin = bin_q1n*12 si bin_q1t = 2 freq_bin = bin_q1n*52 si bin_q1t = 1
.	Missing	Si bin_q1n = .

**Nom de la variable:** freq\_cas

**Fondé sur:** cas\_q1t, cas\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu au casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_cas = cas_q1n si cas_q1t = 3 freq_cas = cas_q1n*12 si cas_q1t = 2 freq_cas = cas_q1n*52 si cas_q1t = 1
.	Missing	Si cas_q1n = .

**Nom de la variable:** freq\_che

**Fondé sur:** che\_q1t, che\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu aux courses de chevaux au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_che = che_q1n si che_q1t = 3 freq_che = che_q1n*12 si che_q1t = 2 freq_che = che_q1n*52 si che_q1t = 1
.	Missing	Si che_q1n = .

**Nom de la variable:** freq\_mas

**Fondé sur:** mas\_q1t, mas\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu aux machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_mas = mas_q1n si mas_q1t = 3 freq_mas = mas_q1n*12 si mas_q1t = 2 freq_mas = mas_q1n*52 si mas_q1t = 1
.	Missing	Si mas_q1n = .

**Nom de la variable:** freq\_alv

**Fondé sur:** alv\_q1t, alv\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu aux appareils de loterie vidéo au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_alv = alv_q1n si alv_q1t = 3 freq_alv = alv_q1n*12 si alv_q1t = 2 freq_alv = alv_q1n*52 si alv_q1t = 1
.	Missing	Si alv_q1n = .

**Nom de la variable:** freq\_pok\_r

**Fondé sur:** pok\_q1t, pok\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu au poker cash game dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_pok_r = pok_q1n si pok_q1t = 3 freq_pok_r = pok_q1n*12 si pok_q1t = 2

		$\text{freq\_pok\_r} = \text{pok\_q1n} * 52$ si $\text{pok\_q1t} = 1$
.	Missing	Si $\text{pok\_q1n} = .$

**Nom de la variable:** freq\_pok\_b

**Fondé sur:** pok\_q4t, pok\_q4n

**Description:** Fréquence de jeu au poker cash game dans un bar, brasserie/bar ou resto-bar au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_pok\_b} = \text{pok\_q4n}$ si $\text{pok\_q4t} = 3$ $\text{freq\_pok\_b} = \text{pok\_q4n} * 12$ si $\text{pok\_q4t} = 2$ $\text{freq\_pok\_b} = \text{pok\_q4n} * 52$ si $\text{pok\_q4t} = 1$
.	Missing	Si $\text{pok\_q4n} = .$

**Nom de la variable:** freq\_pok\_c

**Fondé sur:** pok\_q7t, pok\_q7n

**Description:** Fréquence de jeu au poker cash game dans un casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_pok\_c} = \text{pok\_q7n}$ si $\text{pok\_q7t} = 3$ $\text{freq\_pok\_c} = \text{pok\_q7n} * 12$ si $\text{pok\_q7t} = 2$ $\text{freq\_pok\_c} = \text{pok\_q7n} * 52$ si $\text{pok\_q7t} = 1$
.	Missing	Si $\text{pok\_q7n} = .$

**Nom de la variable:** freq\_pok\_l

**Fondé sur:** pok\_q10t, pok\_q10n

**Description:** Fréquence de jeu au poker cash game dans un ludoplex au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_pok\_l} = \text{pok\_q10n}$ si $\text{pok\_q10t} = 3$ $\text{freq\_pok\_l} = \text{pok\_q10n} * 12$ si $\text{pok\_q10t} = 2$ $\text{freq\_pok\_l} = \text{pok\_q10n} * 52$ si $\text{pok\_q10t} = 1$
.	Missing	Si $\text{pok\_q10n} = .$

**Nom de la variable:** freq\_pok\_i

**Fondé sur:** pok\_q13t, pok\_q13n

**Description:** Fréquence de jeu au poker cash game sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_pok\_i} = \text{pok\_q13n}$ si $\text{pok\_q13t} = 3$ $\text{freq\_pok\_i} = \text{pok\_q13n} * 12$ si $\text{pok\_q13t} = 2$ $\text{freq\_pok\_i} = \text{pok\_q13n} * 52$ si $\text{pok\_q13t} = 1$
.	Missing	Si $\text{pok\_q13n} = .$

**Nom de la variable:** freq\_pok\_t

**Fondé sur:** pok\_q16t, pok\_q16n

**Description:** Fréquence de jeu au poker en tournoi au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_pok_t = pok_q16n si pok_q16t = 3 freq_pok_t = pok_q16n*12 si pok_q16t = 2 freq_pok_t = pok_q16n*52 si pok_q16t = 1
.	Missing	Si pok_q16n = .

**Nom de la variable:** freq\_tab

**Fondé sur:** tab\_q1t, tab\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu à des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_tab = tab_q1n si tab_q1t = 3 freq_tab = tab_q1n*12 si tab_q1t = 2 freq_tab = tab_q1n*52 si tab_q1t = 1
.	Missing	Si tab_q1n = .

**Nom de la variable:** freq\_ken

**Fondé sur:** ken\_q1t, ken\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu au keno au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_ken = ken_q1n si ken_q1t = 3 freq_ken = ken_q1n*12 si ken_q1t = 2 freq_ken = ken_q1n*52 si ken_q1t = 1
.	Missing	Si ken_q1n = .

**Nom de la variable:** freq\_spo\_1

**Fondé sur:** spo\_q1t, spo\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu de jeu à des loteries sportives au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	freq_spo_1 = spo_q1n si spo_q1t = 3 freq_spo_1 = spo_q1n*12 si spo_q1t = 2 freq_spo_1 = spo_q1n*52 si spo_q1t = 1
.	Missing	Si spo_q1n = .

**Nom de la variable:** freq\_spo\_2

**Fondé sur:** spo\_q3t, spo\_q3n

**Description:** Fréquence de jeu de jeu sur des cagnottes sportives ou «POOLS» ou les résultats d'un événement sportif au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_spo\_2} = \text{spo\_q3n}$ si $\text{spo\_q3t} = 3$ $\text{freq\_spo\_2} = \text{spo\_q3n} * 12$ si $\text{spo\_q3t} = 2$ $\text{freq\_spo\_2} = \text{spo\_q3n} * 52$ si $\text{spo\_q3t} = 1$
.	Missing	Si $\text{spo\_q3n} = .$

**Nom de la variable:** freq\_car

**Fondé sur:** car\_q1t, car\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu à des jeux de cartes ou de société au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_car} = \text{car\_q1n}$ si $\text{car\_q1t} = 3$ $\text{freq\_car} = \text{car\_q1n} * 12$ si $\text{car\_q1t} = 2$ $\text{freq\_car} = \text{car\_q1n} * 52$ si $\text{car\_q1t} = 1$
.	Missing	Si $\text{car\_q1n} = .$

**Nom de la variable:** freq\_hab

**Fondé sur:** hab\_q1t, hab\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_hab} = \text{hab\_q1n}$ si $\text{hab\_q1t} = 3$ $\text{freq\_hab} = \text{hab\_q1n} * 12$ si $\text{hab\_q1t} = 2$ $\text{freq\_hab} = \text{hab\_q1n} * 52$ si $\text{hab\_q1t} = 1$
.	Missing	Si $\text{hab\_q1n} = .$

**Nom de la variable:** freq\_inv

**Fondé sur:** inv\_q1t, inv\_q1n

**Description:** Fréquence de jeu à des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_inv} = \text{inv\_q1n}$ si $\text{inv\_q1t} = 3$ $\text{freq\_inv} = \text{inv\_q1n} * 12$ si $\text{inv\_q1t} = 2$ $\text{freq\_inv} = \text{inv\_q1n} * 52$ si $\text{inv\_q1t} = 1$
.	Missing	Si $\text{inv\_q1n} = .$

**Nom de la variable:** freq\_pok\_cg

**Fondé sur:** freq\_pok\_r, freq\_pok\_b, freq\_pok\_c, freq\_pok\_l, freq\_pok\_i

**Description:** Fréquence de jeu totale au poker (excluant le poker en tournoi) au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_pok\_r} + \text{freq\_pok\_b} + \text{freq\_pok\_c} +$

		$\text{freq\_pok\_1} + \text{freq\_pok\_i}$
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** freq\_spo

**Fondé sur:** freq\_spo\_1, freq\_spo\_2

**Description:** Fréquence de jeu totale sur des évènements sportifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_spo\_1} + \text{freq\_spo\_2}$
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** freq\_pok\_total

**Fondé sur:** freq\_pok\_t, freq\_pok\_cg

**Description:** Fréquence de jeu totale au poker au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_pok\_cg} + \text{freq\_pok\_t}$
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** freq\_lot\_max

**Fondé sur:** freq\_lot\_a, freq\_lot\_b, freq\_lot\_c, freq\_lot\_d, freq\_lot\_e

**Description:** Fréquence de jeu totale sur de la loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_lot\_1} + \text{freq\_lot\_b} + \text{freq\_lot\_c} + \text{freq\_lot\_d} + \text{freq\_lot\_e}$
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** freq\_total

**Fondé sur:** freq\_pok\_total, freq\_spo, freq\_lot\_max, freq\_bin, freq\_che, freq\_mas, freq\_alv, freq\_tab, freq\_ken, freq\_car, freq\_hab, freq\_inv.

**Description:** Fréquence de jeu totale à des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	$\text{freq\_pok\_total} + \text{freq\_spo} + \text{freq\_lot\_max} + \text{freq\_bin} + \text{freq\_che} + \text{freq\_mas} + \text{freq\_alv} + \text{freq\_tab} + \text{freq\_ken} + \text{freq\_car} + \text{freq\_hab} + \text{freq\_inv}$ .
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** freq\_total\_group

**Fondé sur:** freq\_total

**Description:** Fréquence de jeu totale groupée à des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si $1 \leq \text{freq\_total} \leq 11$
2	1 à 3 fois par mois	Si $12 \leq \text{freq\_total} \leq 36$
3	Entre 3 fois par mois et 1 fois par semaine	Si $37 \leq \text{freq\_total} \leq 51$
4	Une fois par semaine	Si $\text{freq\_total} = 52$
5	Entre 1 et 2 fois par semaine	Si $53 \leq \text{freq\_total} \leq 104$
6	Entre 2 et 7 fois par semaine	Si $105 \leq \text{freq\_total} \leq 363$
7	Tous les jours et plus	Si $365 \leq \text{freq\_total} \leq 1000000$
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** freq\_lot\_group

**Fondé sur:** freq\_lot\_max

**Description:** Fréquence de jeu totale groupée sur de la loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si $1 \leq \text{freq\_lot\_max} \leq 11$
2	1 à 3 fois par mois	Si $12 \leq \text{freq\_lot\_max} \leq 36$
3	Entre 3 fois par mois et 1 fois par semaine	Si $37 \leq \text{freq\_lot\_max} \leq 51$
4	Une fois par semaine	Si $\text{freq\_lot\_max} = 52$
5	Entre 1 et 2 fois par semaine	Si $53 \leq \text{freq\_lot\_max} \leq 104$
6	Entre 2 et 7 fois par semaine	Si $105 \leq \text{freq\_lot\_max} \leq 363$
7	Tous les jours et plus	Si $365 \leq \text{freq\_lot\_max} \leq 1000000$
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** freq\_mas\_group

**Fondé sur:** freq\_mas

**Description:** Fréquence de jeu totale groupée aux machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si $1 \leq \text{freq\_mas} \leq 11$

2	1 à 3 fois par mois	Si $12 \leq \text{freq\_mas} \leq 36$
3	Entre 3 fois par mois et 1 fois par semaine	Si $37 \leq \text{freq\_mas} \leq 51$
4	Une fois par semaine	Si $\text{freq\_mas} = 52$
5	Entre 1 et 2 fois par semaine	Si $53 \leq \text{freq\_mas} \leq 104$
6	Entre 2 et 7 fois par semaine	Si $105 \leq \text{freq\_mas} \leq 363$
7	Tous les jours et plus	Si $365 \leq \text{freq\_mas} \leq 1000000$
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** freq\_alv\_group

**Fondé sur:** freq\_alv

**Description:** Fréquence de jeu totale groupée aux appareils de loterie vidéo au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si $1 \leq \text{freq\_alv} \leq 11$
2	1 à 3 fois par mois	Si $12 \leq \text{freq\_alv} \leq 36$
3	Entre 3 fois par mois et 1 fois par semaine	Si $37 \leq \text{freq\_alv} \leq 51$
4	Une fois par semaine	Si $\text{freq\_alv} = 52$
5	Entre 1 et 2 fois par semaine	Si $53 \leq \text{freq\_alv} \leq 104$
6	Entre 2 et 7 fois par semaine	Si $105 \leq \text{freq\_alv} \leq 363$
7	Tous les jours et plus	Si $365 \leq \text{freq\_alv} \leq 1000000$
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** freq\_pok\_total\_group

**Fondé sur:** freq\_pok\_total

**Description:** Fréquence de jeu totale groupée au poker au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si $1 \leq \text{freq\_pok\_total} \leq 11$
2	1 à 3 fois par mois	Si $12 \leq \text{freq\_pok\_total} \leq 36$
3	Entre 3 fois par mois et 1 fois par semaine	Si $37 \leq \text{freq\_pok\_total} \leq 51$
4	Une fois par semaine	Si $\text{freq\_pok\_total} = 52$
5	Entre 1 et 2 fois par semaine	Si $53 \leq \text{freq\_pok\_total} \leq 104$
6	Entre 2 et 7 fois par semaine	Si $105 \leq \text{freq\_pok\_total} \leq 363$
7	Tous les jours et plus	Si $365 \leq \text{freq\_pok\_total} \leq 1000000$
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** freq\_bin\_group

**Fondé sur:** freq\_bin

**Description:** Fréquence de jeu totale groupée sur de la loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1	Moins d'une fois par mois	Si $1 \leq \text{freq\_bin} \leq 11$
2	1 à 3 fois par mois	Si $12 \leq \text{freq\_bin} \leq 36$
3	Entre 3 fois par mois et 1 fois par semaine	Si $37 \leq \text{freq\_bin} \leq 51$
4	Une fois par semaine	Si $\text{freq\_bin} = 52$
5	Entre 1 et 2 fois par semaine	Si $53 \leq \text{freq\_bin} \leq 104$
6	Entre 2 et 7 fois par semaine	Si $105 \leq \text{freq\_bin} \leq 363$
7	Tous les jours et plus	Si $365 \leq \text{freq\_bin} \leq 1000000$
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** dep\_lot\_a

**Fondé sur:** lot\_q1af, lot\_q1ad, freq\_lot\_a

**Description:** Dépense de jeu sur de billets de loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$\text{dep\_lot\_a} = \text{lot\_q1ad}$ si $\text{lot\_q1af} = 4$ $\text{dep\_lot\_a} = \text{lot\_q1ad} * 12$ si $\text{lot\_q1af} = 3$ $\text{dep\_lot\_a} = \text{lot\_q1ad} * 52$ si $\text{lot\_q1af} = 2$ $\text{dep\_lot\_a} = \text{lot\_q1ad} * \text{freq\_lot\_a}$ si $\text{lot\_q1af} = 1$
.	Missing	Si $\text{lot\_q1an} = .$

**Nom de la variable:** dep\_lot\_b

**Fondé sur:** lot\_q1bf, lot\_q1bd, freq\_lot\_b

**Description:** Dépense de jeu sur des loteries instantanées au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$\text{dep\_lot\_b} = \text{lot\_q1bd}$ si $\text{lot\_q1bf} = 4$ $\text{dep\_lot\_b} = \text{lot\_q1bd} * 12$ si $\text{lot\_q1bf} = 3$ $\text{dep\_lot\_b} = \text{lot\_q1bd} * 52$ si $\text{lot\_q1bf} = 2$ $\text{dep\_lot\_b} = \text{lot\_q1bd} * \text{freq\_lot\_b}$ si $\text{lot\_q1bf} = 1$
.	Missing	Si $\text{lot\_q1d} = .$

**Nom de la variable:** dep\_lot\_c

**Fondé sur:** lot\_q1cf, lot\_q1cd, freq\_lot\_c

**Description:** Dépense de jeu sur des billets de loteries quotidiennes au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
------	-------	--------

Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_lot\_c = lot\_q1cd$ si $lot\_q1cf = 4$ $dep\_lot\_c = lot\_q1cd * 12$ si $lot\_q1cf = 3$ $dep\_lot\_c = lot\_q1cd * 52$ si $lot\_q1cf = 2$ $dep\_lot\_c = lot\_q1cd * freq\_lot\_c$ si $lot\_q1cf = 1$
.	Missing	Si $lot\_q1cd = .$

**Nom de la variable:** dep\_lot\_d

**Fondé sur:** lot\_q1df, lot\_q1dd, freq\_lot\_d

**Description:** Dépense de jeu sur des billets de tirage ou de levée de fonds au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_lot\_d = lot\_q1dd$ si $lot\_q1df = 4$ $dep\_lot\_d = lot\_q1dd * 12$ si $lot\_q1df = 3$ $dep\_lot\_d = lot\_q1dd * 52$ si $lot\_q1df = 2$ $dep\_lot\_d = lot\_q1dd * freq\_lot\_d$ si $lot\_q1df = 1$
.	Missing	Si $lot\_q1dd = .$

**Nom de la variable:** dep\_lot\_e

**Fondé sur:** lot\_q1ef, lot\_q1ed, freq\_lot\_e

**Description:** Dépense de jeu sur des cyberloteries au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_lot\_e = lot\_q1ed$ si $lot\_q1ef = 4$ $dep\_lot\_e = lot\_q1ed * 12$ si $lot\_q1ef = 3$ $dep\_lot\_e = lot\_q1ed * 52$ si $lot\_q1ef = 2$ $dep\_lot\_e = lot\_q1ed * freq\_lot\_e$ si $lot\_q1ef = 1$
.	Missing	Si $lot\_q1ed = .$

**Nom de la variable:** dep\_bin

**Fondé sur:** bin\_q3f, bin\_q3d, freq\_bin

**Description:** Dépense de jeu au bingo au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_bin = bin\_q3d$ si $bin\_q3f = 4$ $dep\_bin = bin\_q3d * 12$ si $bin\_q3f = 3$ $dep\_bin = bin\_q3d * 52$ si $bin\_q3f = 2$ $dep\_bin = bin\_q3d * freq\_bin$ si $bin\_q3f = 1$
.	Missing	Si $bin\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_cas

**Fondé sur:** cas\_q3f, cas\_q3d, freq\_cas

**Description:** Dépense de jeu au casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable	Dépense de jeu	$dep\_cas = cas\_q3d$ si $cas\_q3f = 4$

continue		$dep\_cas = cas\_q3d * 12$ si $cas\_q3f = 3$ $dep\_cas = cas\_q3d * 52$ si $cas\_q3f = 2$ $dep\_cas = cas\_q3d * freq\_cas$ si $cas\_q3f = 1$
.	Missing	Si $cas\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_che

**Fondé sur:** che\_q3f, che\_q3d, freq\_che

**Description:** Dépense de jeu aux courses de chevaux au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_che = che\_q3d$ si $che\_q3f = 4$ $dep\_che = che\_q3d * 12$ si $che\_q3f = 3$ $dep\_che = che\_q3d * 52$ si $che\_q3f = 2$ $dep\_che = che\_q3d * freq\_che$ si $che\_q3f = 1$
.	Missing	Si $che\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_mas

**Fondé sur:** mas\_q3f, mas\_q3d, freq\_mas

**Description:** Dépense de jeu aux machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_mas = mas\_q3d$ si $mas\_q3f = 4$ $dep\_mas = mas\_q3d * 12$ si $mas\_q3f = 3$ $dep\_mas = mas\_q3d * 52$ si $mas\_q3f = 2$ $dep\_mas = mas\_q3d * freq\_mas$ si $mas\_q3f = 1$
.	Missing	Si $mas\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_alv

**Fondé sur:** alv\_q3f, alv\_q3d, freq\_alv

**Description:** Dépense de jeu aux appareils de loterie vidéo au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_alv = alv\_q3d$ si $alv\_q3f = 4$ $dep\_alv = alv\_q3d * 12$ si $alv\_q3f = 3$ $dep\_alv = alv\_q3d * 52$ si $alv\_q3f = 2$ $dep\_alv = alv\_q3d * freq\_alv$ si $alv\_q3f = 1$
.	Missing	Si $alv\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_pok\_r

**Fondé sur:** pok\_q3f, pok\_q3d, freq\_pok\_r

**Description:** Dépense de jeu au poker cash game dans une résidence privée au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_pok\_r = pok\_q3d$ si $pok\_q3f = 4$

		$dep\_pok\_r = pok\_q3d * 12$ si $pok\_q3f = 3$ $dep\_pok\_r = pok\_q3d * 52$ si $pok\_q3f = 2$ $dep\_pok\_r = pok\_q3d * freq\_pok\_r$ si $pok\_q3f = 1$
.	Missing	Si $pok\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_pok\_b

**Fondé sur:** pok\_q6f, pok\_q6d, freq\_pok\_b

**Description:** Dépense de jeu au poker cash game dans un bar, brasserie/bar ou resto-bar au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_pok\_b = pok\_q6d$ si $pok\_q6f = 4$ $dep\_pok\_b = pok\_q6d * 12$ si $pok\_q6f = 3$ $dep\_pok\_b = pok\_q6d * 52$ si $pok\_q6f = 2$ $dep\_pok\_b = pok\_q6d * freq\_pok\_b$ si $pok\_q6f = 1$
.	Missing	Si $pok\_q6d = .$

**Nom de la variable:** dep\_pok\_c

**Fondé sur:** pok\_q9f, pok\_q9d, freq\_pok\_c

**Description:** Dépense de jeu au poker cash game dans un casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_pok\_c = pok\_q9d$ si $pok\_q9f = 4$ $dep\_pok\_c = pok\_q9d * 12$ si $pok\_q9f = 3$ $dep\_pok\_c = pok\_q9d * 52$ si $pok\_q9f = 2$ $dep\_pok\_c = pok\_q9d * freq\_pok\_c$ si $pok\_q9f = 1$
.	Missing	Si $pok\_q9d = .$

**Nom de la variable:** dep\_pok\_l

**Fondé sur:** pok\_q12f, pok\_q12d, freq\_pok\_l

**Description:** Dépense de jeu au poker cash game dans un ludoplex au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_pok\_l = pok\_q12d$ si $pok\_q12f = 4$ $dep\_pok\_l = pok\_q12d * 12$ si $pok\_q12f = 3$ $dep\_pok\_l = pok\_q12d * 52$ si $pok\_q12f = 2$ $dep\_pok\_l = pok\_q12d * freq\_pok\_l$ si $pok\_q12f = 1$
.	Missing	Si $pok\_q12d = .$

**Nom de la variable:** dep\_pok\_i

**Fondé sur:** pok\_q15f, pok\_q15d, freq\_pok\_i

**Description:** Dépense de jeu au poker cash game sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_pok\_i = pok\_q15d$ si $pok\_q15f = 4$ $dep\_pok\_i = pok\_q15d * 12$ si $pok\_q15f = 3$ $dep\_pok\_i = pok\_q15d * 52$ si $pok\_q15f = 2$ $dep\_pok\_i = pok\_q15d * freq\_pok\_i$ si $pok\_q15f = 1$
.	Missing	Si $pok\_q15d = .$

**Nom de la variable:** dep\_pok\_t

**Fondé sur:** pok\_q18f, pok\_q18d, freq\_pok\_t

**Description:** Dépense de jeu au poker en tournoi au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_pok\_t = pok\_q18d$ si $pok\_q18f = 4$ $dep\_pok\_t = pok\_q18d * 12$ si $pok\_q18f = 3$ $dep\_pok\_t = pok\_q18d * 52$ si $pok\_q18f = 2$ $dep\_pok\_t = pok\_q18d * freq\_pok\_t$ si $pok\_q18f = 1$
.	Missing	Si $pok\_q18d = .$

**Nom de la variable:** dep\_tab

**Fondé sur:** tab\_q3f, tab\_q3d, freq\_tab

**Description:** Dépense de jeu à des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_tab = tab\_q3d$ si $tab\_q3f = 4$ $dep\_tab = tab\_q3d * 12$ si $tab\_q3f = 3$ $dep\_tab = tab\_q3d * 52$ si $tab\_q3f = 2$ $dep\_tab = tab\_q3d * freq\_tab$ si $tab\_q3f = 1$
.	Missing	Si $tab\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_ken

**Fondé sur:** ken\_q3f, ken\_q3d, freq\_ken

**Description:** Dépense de jeu au keno au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_ken = ken\_q3d$ si $ken\_q3f = 4$ $dep\_ken = ken\_q3d * 12$ si $ken\_q3f = 3$ $dep\_ken = ken\_q3d * 52$ si $ken\_q3f = 2$ $dep\_ken = ken\_q3d * freq\_ken$ si $ken\_q3f = 1$
.	Missing	Si $ken\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_spo\_1

**Fondé sur:** spo\_q2f, spo\_q2d, freq\_spo\_1

**Description:** Dépense de jeu de jeu à des loteries sportives au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
------	-------	--------

Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_spo\_1 = spo\_q2d$ si $spo\_q2f = 4$ $dep\_spo\_1 = spo\_q2d * 12$ si $spo\_q2f = 3$ $dep\_spo\_1 = spo\_q2d * 52$ si $spo\_q2f = 2$ $dep\_spo\_1 = spo\_q2d * freq\_spo\_1$ si $spo\_q2f = 1$
.	Missing	Si $spo\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_spo\_2

**Fondé sur:** spo\_q4f, spo\_q4d, freq\_spo\_2

**Description:** Dépense de jeu de jeu sur des cagnottes sportives ou «POOLS» ou les résultats d'un évènement sportif au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_spo\_2 = spo\_q4d$ si $spo\_q4f = 4$ $dep\_spo\_2 = spo\_q4d * 12$ si $spo\_q4f = 3$ $dep\_spo\_2 = spo\_q4d * 52$ si $spo\_q4f = 2$ $dep\_spo\_2 = spo\_q4d * freq\_spo\_2$ si $spo\_q4f = 1$
.	Missing	Si $spo\_q3n = .$

**Nom de la variable:** dep\_car

**Fondé sur:** car\_q3f, car\_q3d, freq\_car

**Description:** Dépense de jeu à des jeux de cartes ou de société au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_car = car\_q3d$ si $car\_q3f = 4$ $dep\_car = car\_q3d * 12$ si $car\_q3f = 3$ $dep\_car = car\_q3d * 52$ si $car\_q3f = 2$ $dep\_car = car\_q3d * freq\_car$ si $car\_q3f = 1$
.	Missing	Si $car\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_hab

**Fondé sur:** hab\_q3f, hab\_q3d, freq\_hab

**Description:** Dépense de jeu à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	$dep\_hab = hab\_q3d$ si $hab\_q3f = 4$ $dep\_hab = hab\_q3d * 12$ si $hab\_q3f = 3$ $dep\_hab = hab\_q3d * 52$ si $hab\_q3f = 2$ $dep\_hab = hab\_q3d * freq\_hab$ si $hab\_q3f = 1$
.	Missing	Si $hab\_q3d = .$

**Nom de la variable:** dep\_inv

**Fondé sur:** inv\_q3f, inv\_q3d, freq\_inv

**Description:** Dépense de jeu à des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	dep_inv = inv_q3d si inv_q3f = 4 dep_inv = inv_q3d*12 si inv_q3f = 3 dep_inv = inv_q3d*52 si inv_q3f = 2 dep_inv = inv_q3d*freq_inv si inv_q3f = 1
.	Missing	Si inv_q3d = .

**Nom de la variable:** dep\_pok\_total

**Fondé sur:** dep\_pok\_r, dep\_pok\_b, dep\_pok\_c, dep\_pok\_l, dep\_pok\_i, dep\_pok\_t

**Description:** Dépense de jeu totale au poker au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	dep_pok_r + dep_pok_b + dep_pok_c + dep_pok_l + dep_pok_i + dep_pok_t
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** dep\_pok\_cg

**Fondé sur:** dep\_pok\_r, dep\_pok\_b, dep\_pok\_c, dep\_pok\_l, dep\_pok\_i

**Description:** Dépense de jeu totale au poker (excluant le poker en tournoi) au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	dep_pok_r+ dep_pok_b+ dep_pok_c+ dep_pok_l+ dep_pok_i
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** dep\_spo

**Fondé sur:** dep\_spo\_1, dep\_spo\_2

**Description:** Dépense de jeu totale sur des événements sportifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	dep_spo_1 + dep_spo_2
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** dep\_lot\_total

**Fondé sur:** dep\_lot\_a, dep\_lot\_b, dep\_lot\_c, dep\_lot\_d, dep\_lot\_e

**Description:** Dépense de jeu totale sur de la loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	dep_lot_1+ dep_lot_b+ dep_lot_c+ dep_lot_d+ dep_lot_e
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées

		« missing ».
--	--	--------------

**Nom de la variable:** dep\_total

**Fondé sur:** dep\_pok\_total, dep\_spo, dep\_lot\_total, dep\_bin, dep\_che, dep\_mas, dep\_alv, dep\_tab, dep\_ken, dep\_car, dep\_hab, dep\_inv.

**Description:** Dépense de jeu totale sur des jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	dep_pok_total + dep_spo + dep_lot_total + dep_bin + dep_che + dep_mas + dep_alv + dep_tab + dep_ken + dep_car + dep_hab + dep_inv.
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** dep\_total\_dons

**Fondé sur:** dep\_lot\_a, dep\_lot\_b, dep\_lot\_c, dep\_lot\_e, dep\_bin, dep\_che, dep\_mas, dep\_alv, dep\_tab, dep\_ken, dep\_car, dep\_hab, dep\_inv, dep\_pok\_total, dep\_spo

**Description:** Dépense de jeu totale sur des jeux de hasard et d'argent (en excluant les dons) au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Dépense de jeu	dep_lot_a + dep_lot_b + dep_lot_c + dep_lot_e + dep_bin + dep_che + dep_mas + dep_alv + dep_tab + dep_ken + dep_car + dep_hab + dep_inv + dep_pok_total + dep_spo
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** dep\_total\_inv

**Fondé sur:** dep\_pok\_total, dep\_spo, dep\_lot\_total, dep\_bin, dep\_che, dep\_mas, dep\_alv, dep\_tab, dep\_ken, dep\_car, dep\_hab

**Description:** Dépense de jeu totale sur des jeux de hasard et d'argent (en excluant les investissements boursiers) au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	dep_pok_total + dep_spo + dep_lot_total + dep_bin + dep_che + dep_mas + dep_alv + dep_tab + dep_ken + dep_car + dep_hab
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** dep\_total\_dons\_inv

**Fondé sur:** dep\_lot\_a, dep\_lot\_b, dep\_lot\_c, dep\_lot\_e, dep\_bin, dep\_che, dep\_mas, dep\_alv, dep\_tab, dep\_ken, dep\_car, dep\_hab, dep\_pok\_total, dep\_spo

**Description:** Dépense de jeu totale sur des jeux de hasard et d'argent (en excluant les dons et les investissements boursiers) au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Fréquence de jeu	dep_lot_a + dep_lot_b + dep_lot_c + dep_lot_e + dep_bin + dep_che + dep_mas + dep_alv + dep_tab + dep_ken + dep_car + dep_hab + dep_pok_total + dep_spo
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** cpqi\_total

**Fondé sur:** r\_cpg1, r\_cpg2, r\_cpg3, r\_cpg4, r\_cpg5, r\_cpg6, r\_cpg7, r\_cpg8, r\_cpg9

**Description:** Score à l'ICJE.

Code	Label	Calcul
Variable continue	Score	r_cpg1 + r_cpg2 + r_cpg3 + r_cpg4 + r_cpg5 + r_cpg6 + r_cpg7 + r_cpg8 + r_cpg9
.	Missing	Si toutes les variables fondatrices sont codées « missing ».

**Nom de la variable:** gamblers

**Fondé sur:** cpqi\_total

**Description:** Type de joueur, 4 catégories, selon l'ICJE, douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Pas de problème	Si cpqi_total = 0
1	Risque Faible	Si cpqi_total = (1 ou 2)
2	Risque modéré	Si 3 <= cpqi_total <= 7
3	Possiblement pathologique	Si cpqi_total >= 8
.	Missing	Si aucune des conditions précédents n'est respectée.

**Nom de la variable:** gamblers\_pop

**Fondé sur:** jeu\_annee; cpqi\_total

**Description:** Type de joueur, 4 catégories, selon l'ICJE, douze derniers mois en incluant les non joueurs.

Code	Label	Condition
-1	Non joueur	Si jeu_annee = 0
0	Pas de problème	Si cpqi_total = 0
1	Risque Faible	Si cpqi_total = (1 ou 2)
2	Risque modéré	Si 3 <= cpqi_total <= 7
3	Possiblement pathologique	Si cpqi_total >= 8

.	Missing	Si aucune des conditions precedents n'est respectée.
---	---------	--

**Nom de la variable:** gamblers\_3

**Fondé sur:** gamblers

**Description:** Type de joueur, 3 catégories, selon l'ICJE, douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Pas de problème	Si gamblers = 0
1	Risque Faible	Si gamblers = 1
3	Risque modéré / Possiblement pathologique	Si gamblers = (2 ou 3)
.	Missing	Si gamblers = .

**Nom de la variable:** nb\_act

**Fondé sur:** p\_lot\_qt1, p\_bin\_qt1, p\_che\_qt1, p\_mas\_qt1, p\_alv\_qt1, p\_tab\_qt1,  
p\_ken\_qt1, p\_spo\_qt1, p\_car\_qt1, p\_hab\_qt1, p\_inv\_qt1

**Description:** Nombre d'activités de pari ou dépense d'argent au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
Variable continue		Variable compteur
.	Missing	

**Nom de la variable:** nb\_act\_gr

**Fondé sur:** nb\_act

**Description:** Nombre d'activités de pari ou dépense d'argent au cours des douze derniers mois. (catégorielle)

Code	Label	Condition
1	Une activité	Si nb_act = 1
2	2 activités	Si nb_act = 2
3	3 activités	Si nb_act = 3
4	4 et plus	Si nb_act >= 4
.	Missing	Si nb_act = .

**Nom de la variable:** cannabis

**Fondé sur:** canq3

**Description:** Consommation de cannabis au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si canq3 = (1 ou .)
1	Oui	Si canq3 = (2-7)
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** fumeur

**Fondé sur:** sstab

**Description:** Consommation quotidienne de tabac au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si sstab $\geq 2$
1	Oui	Si sstab = 1
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** audit

**Fondé sur:** alcq1, aud1, aud2, aud3, aud4, aud5, aud6, aud7, aud8, aud9, aud10

**Description:** Score à l'audit.

Code	Label	Condition
Variable continue		aud1 + aud2 + aud3 + aud4 + aud5 + aud6 + aud7 + aud8 + aud9 + aud10
.	Missing	Si alcq1 = 2 ou alcq1 = 9 ou aud1 = 1 ou (aud2 = 8 & aud3 = 8) ou (aud1 = 9 & aud9 = 9 & aud10 = 9)

**Nom de la variable:** audit\_8

**Fondé sur:** audit

**Description:** Indicateur de consommation d'alcool à risque au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Moins de 8	Si audit $< 8$
1	8 +	Si audit $\geq 8$
.	Missing	Si audit = .

**Nom de la variable:** audit\_8pop

**Fondé sur:** audit\_8, alcq1, aud1

**Description:**

Code	Label	Condition
0	Non	Si audit_8 = 0 ou alcq1 = 2 ou aud1 = 1
1	Oui	Si audit_8 = 1
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** audit\_11

**Fondé sur:** audit

**Description:** Indicateur de potentiel de dépendance à l'alcool au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Moins de 11	Si audit $< 11$

1	11 +	Si audit >= 11
.	Missing	Si audit = .

**Nom de la variable:** audit\_11pop

**Fondé sur:** audit\_11, alcq1, aud1

**Description:**

Code	Label	Condition
0	Non	Si audit_11 = 0 ou alcq1 = 2 ou aud1 = 1
1	Oui	Si audit_11 = 1
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** audit\_5

**Fondé sur:** aud3

**Description:** Prévalence, 5 consommations d'alcool et plus au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si aucune des conditions subséquentes n'est respectée.
1	Oui	Si 3 <= aud3 <=5
.	Missing	Si aud3 = .

**Nom de la variable:** buveur\_type

**Fondé sur:** alcq1, aud1, aud2

**Description:** Type de buveur, douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Lifetime abstainers	Si alcq1 = 2
1	Former drinkers	Si alcq1 = 1 & aud1 = 1
2	Drinkers	Si aud2<=2 & aud1>1 & aud1<=3
3	Light frequent drinkers	Si aud1>=4 & aud1<=5 & aud2<=2
4	Heavy infrequent drinkers	Si aud2>=3 & aud2<=5 & aud1>1 & aud1<=3
5	Heavy frequent drinkers	Si aud2>=4 & aud2<=5 & aud1>=4 & aud1<=5
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** r\_cpgl

**Fondé sur:** cpgl

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si cpgl = 0
1		Si cpgl = 1

2		Si cpg1 = 2
3		Si cpg1 = 3
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** r\_cpg2

**Fondé sur:** cpg2

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si cpg2 = 0
1		Si cpg2 = 1
2		Si cpg2 = 2
3		Si cpg2 = 3
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** r\_cpg3

**Fondé sur:** cpg3

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si cpg3 = 0
1		Si cpg3 = 1
2		Si cpg3 = 2
3		Si cpg3 = 3
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** r\_cpg4

**Fondé sur:** cpg4

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si cpg4 = 0
1		Si cpg4 = 1
2		Si cpg4 = 2
3		Si cpg4 = 3
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** r\_cpg5

**Fondé sur:** cpg5

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si cpg5 = 0
1		Si cpg5 = 1
2		Si cpg5 = 2
3		Si cpg5 = 3
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** r\_cpg6

**Fondé sur:** cpg6

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si cpg6 = 0
1		Si cpg6 = 1
2		Si cpg6 = 2
3		Si cpg6 = 3
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** r\_cpg7

**Fondé sur:** cpg7

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si cpg7 = 0
1		Si cpg7 = 1
2		Si cpg7 = 2
3		Si cpg7 = 3
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** r\_cpg8

**Fondé sur:** cpg8

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si cpg8 = 0
1		Si cpg8 = 1
2		Si cpg8 = 2
3		Si cpg8 = 3
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** r\_cpg9

**Fondé sur:** cpg9

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si cpg9 = 0
1		Si cpg9 = 1
2		Si cpg9 = 2
3		Si cpg9 = 3
.	Missing	Si aucune des conditions précédentes n'est respectée.

**Nom de la variable:** p\_lot\_qt1

**Fondé sur:** lot\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si lot_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_bin\_qt1

**Fondé sur:** bin\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si bin_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_che\_qt1

**Fondé sur:** che\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si che_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_mas\_qt1

**Fondé sur:** mas\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si mas_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_alv\_qt1

**Fondé sur:** alv\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si alv_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_tab\_qt1

**Fondé sur:** tab\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si tab_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_ken\_qt1

**Fondé sur:** ken\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si ken_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_spo\_qt1

**Fondé sur:** spo\_qt1

**Description:**

Code	Label	Condition
1	Oui	Si spo_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_car\_qt1

**Fondé sur:** car\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si car_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_hab\_qt1

**Fondé sur:** hab\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si hab_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_inv\_qt1

**Fondé sur:** inv\_qt1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
1	Oui	Si inv_qt1 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** p\_pok

**Fondé sur:** pok\_qt1, pok\_qt2

**Description:** Prévalence de jeu au poker cash et/ou au poker en tournoi au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
1		Si pok_qt1 = 1 et/ou pok_qt2 = 1
.	Missing	Si la condition précédente n'est pas respectée.

**Nom de la variable:** c\_aud1

**Fondé sur:** aud1

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
1		Si aud1 = 2
2		Si aud1 = 3
3		Si aud1 = 4
4		Si aud1 = 5
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** c\_aud2

**Fondé sur:** aud2

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
1		Si aud1 = 2
2		Si aud1 = 3
3		Si aud1 = 4
4		Si aud1 = 5
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** c\_aud3

**Fondé sur:** aud3

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
1		Si aud1 = 2
2		Si aud1 = 3
3		Si aud1 = 4
4		Si aud1 = 5
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** c\_aud4

**Fondé sur:** aud4

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
1		Si aud1 = 2
2		Si aud1 = 3
3		Si aud1 = 4
4		Si aud1 = 5
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** c\_aud5

**Fondé sur:** aud5

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
1		Si aud1 = 2
2		Si aud1 = 3
3		Si aud1 = 4
4		Si aud1 = 5
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** c\_aud6

**Fondé sur:** aud6

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
1		Si aud1 = 2
2		Si aud1 = 3
3		Si aud1 = 4
4		Si aud1 = 5
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** c\_aud7

**Fondé sur:** aud7

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
1		Si aud1 = 2
2		Si aud1 = 3
3		Si aud1 = 4
4		Si aud1 = 5
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** c\_aud8

**Fondé sur:** aud8

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
1		Si aud1 = 2
2		Si aud1 = 3
3		Si aud1 = 4
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** c\_aud9

**Fondé sur:** aud9

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
2		Si aud1 = 2
4		Si aud1 = 3
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable:** c\_aud10

**Fondé sur:** aud10

**Description:** Recodage de variable

Code	Label	Condition
0		Si aud1 = 1
2		Si aud1 = 2
4		Si aud1 = 3
.	Missing	Si aud1 = (8, 9 ou .)

**Nom de la variable :** var446

**Fondé sur:** ---

**Description:** Code postal

Code	Label
Code Postal	Code Postal

**Nom de la variable :** FL

**Fondé sur:** var446

**Description:** Code Postal recodée

Code	Label	Condition
Code Postal		FL = var446

**Nom de la variable :** internet

**Fondé sur:** int\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si int_qt1 = 1
1	Oui	Si int_qt1 = (2, 8 ou .)

**Nom de la variable :** internet\_3

**Fondé sur:** jeu\_annee, internet

**Description:** Jeu sur Internet au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non joueur	Si jeu_annee = 0
1	Joueur – pas Internet	Si aucune des autres conditions n'est remplie.
2	Joueur sur Internet	Si internet = 1

**Nom de la variable :** loterie

**Fondé sur:** lot\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu à la loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si lot_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si lot_qt1 = 1

**Nom de la variable :** bingo

**Fondé sur:** bin\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu au bingo au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si bin_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si bin_qt1 = 1

**Nom de la variable :** chevaux

**Fondé sur:** che\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu à des courses de chevaux au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si che_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si che_qt1 = 1

**Nom de la variable :** MAS

**Fondé sur:** mas\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu aux machines à sous au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si mas_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si mas_qt1 = 1

**Nom de la variable :** ALV

**Fondé sur:** alv\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu à la alverie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si alv_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si alv_qt1 = 1

**Nom de la variable :** alv\_3

**Fondé sur:** jeu\_annee, ALV

**Description:** Prévalence de jeu à la loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non joueur	Si jeu_annee = 0
1	Joueur : sans ALV	Si jeu_annee = 1 & ALV = 0
2	Joueur : sans ALV	Si jeu_annee = 1 & ALV = 1

**Nom de la variable :** pok\_cash

**Fondé sur:** pok\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu au poker cash game au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si pok_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si pok_qt1 = 1

**Nom de la variable :** pok\_tournoi

**Fondé sur:** pok\_qt2

**Description:** Prévalence de jeu au poker en tournoi au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
------	-------	-----------

0	Non	Si pok_qt2 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si pok_qt2 = 1

**Nom de la variable :** table

**Fondé sur:** tab\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu à des jeux de table au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si tab_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si tab_qt1 = 1

**Nom de la variable :** keno

**Fondé sur:** ken\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu au keno au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si ken_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si ken_qt1 = 1

**Nom de la variable :** sports

**Fondé sur:** spo\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu sur des événements sportifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si spo_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si spo_qt1 = 1

**Nom de la variable :** cartes

**Fondé sur:** car\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu à des jeux de cartes au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si car_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si car_qt1 = 1

**Nom de la variable :** habilete

**Fondé sur:** lot\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu à des jeux d'habileté au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si hab_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si hab_qt1 = 1

**Nom de la variable :** investissements

**Fondé sur:** inv\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu sur des investissements spéculatifs au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si inv_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si inv_qt1 = 1

**Nom de la variable :** casino

**Fondé sur:** cas\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu au casino au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si cas_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si cas_qt1 = 1

**Nom de la variable :** poker

**Fondé sur:** lot\_qt1

**Description:** Prévalence de jeu à la loterie au cours des douze derniers mois.

Code	Label	Condition
0	Non	Si lot_qt1 = (2, 7, 8 ou .)
1	Oui	Si lot_qt1 = 1

**Nom de la variable :** nb\_adultes

**Fondé sur:** mb\_2

**Description:** Nombre d'adultes au sein du ménage

Code	Label	Calcul
Variable continue		Nb_adultes = mb_2 Si mb_2 = 99, nb_adultes = 2