

SYNTHÈSE DE LA JOURNÉE DE DISCUSSIONS DÉDIÉE AU DÉVELOPPEMENT POSSIBLE D'UNE ÉTUDE LONGITUDINALE SUR LE JEU

Le 23 novembre dernier, *Mise sur toi*, en collaboration avec la *Chaire de recherche sur les jeux de hasard et d'argent* tenait une journée de discussions stratégiques dédiée à la question du développement possible d'une étude longitudinale d'envergure pour répondre aux besoins des Québécois qui jouent et pour qui le jeu doit rester un jeu.

Ce document est une synthèse de cette journée de consultations auprès des experts dans le domaine du jeu. Il reprend les principales idées des experts qui, après avoir pris connaissance des objectifs de *Mise sur toi*, ont débattu de la meilleure direction à prendre pour assurer que les projets de recherche à venir répondent adéquatement à la mission de la Fondation. Le document présente : 1) la mise en contexte, soit la mission et les objectifs du comité organisateur, 2) les questions précises auxquelles les participants devaient apporter des éléments de réponse et 3) les grandes conclusions de ces consultations.

Mise en contexte

Dans son allocution d'ouverture, le président, M. Hubert Sacy, a rappelé aux participants que **la mission de Mise sur toi** est d'informer, de sensibiliser et d'outiller les Québécois pour qu'ils puissent prendre des décisions éclairées en matière de jeu et qu'en ce sens son rôle est de contribuer à l'émergence, au Québec, d'une culture modérée du jeu et d'une saine relation des Québécois au jeu.

Les objectifs de Mise sur toi sont de faire la promotion de comportements de jeu sains et de prévenir les comportements à risque et les effets dommageables du jeu excessif chez tous ces gens ordinaires que l'on veut empêcher de basculer vers la pathologie. Ces gens qui jouent pour le plaisir, pour qui le jeu est un jeu et doit rester un jeu.

Comment pouvons-nous aider ces gens ? M. Hubert Sacy a rappelé que *Mise sur toi* a cette conviction que c'est en fournissant aux personnes qui souhaitent jouer des outils, des balises, des guides et des paramètres qui leur permettront de prendre des décisions éclairées face au jeu. Pas de décider à leur place, mais de les outiller pour qu'eux-mêmes puissent prendre leurs propres décisions.

Les questions

Dans ce contexte, la journée du 23 novembre visait à répondre à une grande question : **Comment le développement d'études longitudinales permettrait-il de répondre à la mission et aux objectifs de Mise sur toi?** Plus précisément, le développement d'études longitudinales permettrait-il de mieux comprendre les profils de jeu des joueurs québécois qui ne jouent pas de manière excessive, les conséquences possibles (favorables et défavorables) du jeu chez ces joueurs, les facteurs qui pourraient mettre ces joueurs à risque et éventuellement, d'outiller les Québécois afin de susciter chez eux un comportement modéré et réfléchi par rapport au jeu ?

Autrement dit, en vue d'aider les Québécois à prendre des décisions éclairées et développer des comportements sains en matière de jeu, les participants ont été conviés à précisément répondre aux quatre questions suivantes :

1. De quel genre d'études longitudinales avons-nous besoin par exemple :

À la base, il est primordial de **définir clairement les objectifs du projet**. Dans ce cas-ci, il faudrait bien orienter le projet vers les objectifs de *Mise sur toi*, soit de se doter d'outils pour être en mesure de promouvoir des comportements de jeu sains et pour prévenir les comportements à risque dans la population du Québec.

Quelles populations étudier ?

- Tant les présentations des experts que les discussions en atelier ont fait ressortir la nécessité, dans une étude longitudinale, d'assurer une couverture de l'ensemble de la population générale. Tous s'entendent que dans l'optique de la prévention, il faut que l'étude commandée permette d'étudier la population générale;

Puisqu'il faut une couverture de la population générale, les experts en étude longitudinale et en méthodologie se sont prononcés clairement sur le fait que l'échantillon de départ doit inclure au minimum 20 000 participants.

- Les experts ont également souligné la nécessité d'assurer une couverture adéquate des différents groupes vulnérables ainsi que des différents groupes à risque selon des variables démographiques et psychologiques, des caractéristiques de conditions de vie et selon la sévérité des problèmes de jeu. Plusieurs ont évoqué que nous ne pouvons pas prendre pour acquis que les facteurs de risque et de protections sont les mêmes pour tous les groupes de joueurs et que par conséquent, la couverture doit être assez large pour assurer la possibilité d'identifier les facteurs spécifiques à chacun des principaux groupes vulnérables et des différents groupes à risque.
- Les experts nous ont rappelé l'importance d'assurer une représentation suffisante des joueurs à risque, car ce sont ces joueurs qui permettent le mieux de comprendre les transitions dans la sévérité des problèmes de jeu. Ceci nécessiterait un sur-échantillonnage des joueurs à risque pour assurer un nombre suffisant dans l'échantillon. Cette démarche ajoute un niveau de difficulté additionnel en raison de la faible prévalence des joueurs à risque dans la population.

Puisqu'il faut assurer une couverture de la population des joueurs à risque et de certains groupes vulnérables jugés prioritaires, les experts en étude longitudinale et en méthodologie se sont prononcés clairement sur le fait que l'étude doit s'effectuer selon un plan d'échantillonnage stratifié pour assurer un nombre suffisant de répondants dans les groupes cibles. La difficulté est notoire pour certains groupes de la population.

Quelles thématiques y développer ?

- Dans une perspective globale, il faut porter une attention particulière, voire identifier, surveiller et étudier les personnes qui sont vulnérables ou à risque, mais qui ne sont pas pathologiques.
- Le projet doit être centré sur l'étude de facteurs de risque et de protection en portant une attention particulière à l'étiologie du jeu problématique.
- Plusieurs experts ont souligné l'importance d'étudier aussi bien les modifications dans les comportements individuels que les changements dans l'environnement du jeu, c'est-à-dire l'environnement réglementaire, la promotion et l'offre de jeux proposés à la population et les politiques publiques.
- Un projet d'étude longitudinale doit permettre d'examiner à la fois les conséquences sociales, sanitaires et économiques du jeu.
- Il ressort que le projet doit permettre d'étudier le jeu en fonction de la modalité de jeu (en dur ou en ligne) et du type de jeu (poker, casino, loterie et paris sportifs).
- Étant donné la fusion croissante entre les jeux en ligne et le *gaming* et qu'il est impossible de savoir comment se développera cette offre de jeu à l'avenir, il faut penser à inclure le thème du *gaming* dans un tel projet.
- Un expert souligne que la problématique du jeu est intimement liée à d'autres et que pour bien la saisir, une étude doit tenir compte d'autres aspects que le jeu. Néanmoins, une étude longitudinale ne doit pas débiter avec des questions trop larges et trop s'éloigner du jeu, car les chercheurs ne parviendront alors pas à répondre à leurs questions de recherche.

Quelle durée doivent-elles avoir ?

- Le plus longtemps possible.
- Pour avoir une meilleure compréhension des transitions entre les différentes catégories de jeu, selon les personnes consultées, il faut minimalement obtenir **sept à dix années de mesures** et il faut planifier que certains sous-groupes de la population doivent être suivis deux fois par année. Cela pose la question de la reddition de comptes.

2. Quelles compétences spécifiques sont requises pour y parvenir et quelles sont les conditions de faisabilité ?

- Une étude longitudinale devrait se baser sur un **modèle conceptuel**. À cette fin, le modèle proposé par les chercheurs de l'université de l'Alberta semble prometteur.
- Il faut une **équipe du tonnerre**.
- Selon l'expérience albertaine, une étude longitudinale requiert une **équipe multidisciplinaire** rassemblant des chercheurs de plusieurs universités.
- Selon les expériences américaine et suédoise, une telle étude doit absolument être guidée par un **leader qui saura rassembler les membres de l'équipe et qui doit s'investir à temps plein dans ce projet**. Ce leader doit pouvoir consolider une équipe permanente de gens aux compétences diverses tout en respectant le point de vue de tout un chacun.
- Ceux qui ont déjà entrepris un tel projet ont tous eu besoin de **partenaires internationaux** pour les conseiller.
- Une condition essentielle au bon déroulement du projet est la présence d'un **soutien permanent en conseils méthodologiques et statistiques** ne serait-ce que pour gérer le problème de l'attrition et des données manquantes. Cette présence est aussi requise par le fait qu'un projet d'étude longitudinale suppose une énorme base de données au design très complexe.
- Il faut **développer une relève** pour assurer la pérennité et la continuité du projet ainsi qu'une exploitation suffisante des données.

3. Quelles en sont les limites des études longitudinales et comment compenser pour ces limites ?

- La principale difficulté, que certains jugent même insurmontable, est **d'assurer une couverture adéquate de la population**. Cela relève des problèmes croissants avec les méthodes traditionnelles de recrutements (dégringolade des taux de réponse dans les enquêtes téléphoniques, nombre décroissant d'individus qui possèdent une ligne de téléphone fixe) et l'absence actuelle de méthodes alternatives de recrutement qui soient méthodologiquement fiables et valides.

Les experts en enquêtes populationnelles ont signalé qu'un projet d'étude longitudinale doit utiliser la même méthode de recrutement tout au long de sa durée de vie. Or, nous sommes dans une période de transition, voire de bouleversements en ce qui a trait aux méthodes de recrutement. Par conséquent, un travail méthodologique de fond sur le développement de nouvelles techniques de recrutement doit être réalisé avant d'entamer un projet que l'on souhaite s'étendre sur au moins dix années.

- Une autre limite importante se situe au niveau de **la détection des joueurs à risque**. Les instruments actuels de détection de problèmes tels que l'ICJE ne permettent pas de tenir compte adéquatement des problèmes associés au jeu en-deçà du seuil clinique.

Les instruments actuels de détection de problèmes ont une vision déterministe des problèmes de jeu. Ils ne tiennent peu ou pas compte des contextes.

Dans le cadre d'un projet devant répondre aux objectifs de *Mise sur toi*, certains ont avancé qu'une limite importante est le manque de connaissances en ce qui a trait à l'identification des joueurs qui ne jouent pas toujours de manière saine, mais qui ne sont pas pour autant potentiellement pathologiques. Certains recommandent un travail de fond sur les instruments de mesure avant d'entamer un projet longitudinal et d'autres suggèrent de combiner plusieurs outils de mesure afin de combler les lacunes de chacun.

- Une limite importante renvoie au **taux d'attrition** qui est évalué à près de 50 % selon les études en cours. Certaines stratégies de rétention des participants semblent prometteuses et il faut s'assurer de les mettre en place dans le cas d'une étude longitudinale.
- La manière dont est organisée la carrière professorale dans les universités du Québec amène la question **de la disponibilité des chercheurs** à s'engager dans un projet d'étude longitudinale. Dans un tel contexte de contraintes institutionnelles, temporelles et logistiques, trouver un leader pouvant s'investir à temps plein et pour plusieurs années dans la direction d'une équipe est un défi de taille. Pour cela, ceci implique un dégagement des tâches d'enseignement et un intérêt du chercheur de s'investir dans un tel projet.

4. Avons-nous besoin d'études longitudinales pour atteindre notre objectif ou d'autres types d'études pourraient-elles être plus utiles ?

- Les experts invités s'entendent sur le fait que les études longitudinales **sont à privilégier** pour nous permettre :
 - d'obtenir une estimation de l'incidence de la participation au jeu ;
 - d'identifier les facteurs de risque et de protection quant à l'initiation au jeu et au changement dans les pratiques de jeu ;
 - de mieux comprendre l'étiologie du jeu et des problèmes de jeu.

Par ailleurs, la priorité d'un projet d'étude longitudinale devrait être celle d'assurer les ressources (financières, humaines et d'infrastructure) pour produire des données pertinentes, rigoureuses et de qualité. L'étude pourrait être orientée en fonction de l'objectif premier de *Mise sur toi* qui est de développer des outils de prévention, mais **elle ne peut pas garantir la production de ces outils.**

- **Aussi est-il essentiel** qu'à court et moyen terme, une attention particulière soit portée sur les actions de prévention en cours et le développement de nouvelles actions. Les experts proposent de **mener simultanément des recherches qui** :
 - permettraient d'évaluer les actions préventives actuellement en place (principalement au niveau de la prévention secondaire) ;
 - permettraient d'établir un cadre normatif sur ce qui constitue des manières saines et sécuritaires de jouer, notamment :
 - de mieux comprendre les profils de jeu selon la modalité de jeu (en dur ou en ligne) et du type de jeu (poker, casino, loterie et paris sportifs) ;
 - de mieux comprendre la nature et le degré d'influence des contextes immédiats de jeu ;
 - permettraient le développement d'études utilisant des devis randomisés, pour évaluer l'efficacité des stratégies de prévention dans la population ;
 - permettraient le développement d'études utilisant des devis mixtes (qualitatifs et quantitatifs).

Conclusions générales

Conclusion 1

Il ressort de cette journée de consultations qu'un projet d'étude longitudinale est une opportunité unique de parfaire les connaissances dans le domaine du jeu. Une telle étude permettrait de pallier plusieurs limites dans le champ, à savoir une meilleure compréhension des trajectoires de jeu et de leur développement selon des facteurs de risque et de protection au moment de l'initiation au jeu et tout au long de la carrière de jeu des individus. Ces connaissances permettraient de mieux distinguer les groupes vulnérables et les groupes à risque. Comme souligné par un participant, « le longitudinal c'est du capital scientifique de connaissances sur l'étiologie, sur les facteurs de risque et de protection ».

Par ailleurs, les études longitudinales demeurent des études complexes qui requièrent une expertise de pointe et qui comportent un grand nombre de défis et limites. Les défis sont multiples notamment au niveau scientifique (méthodologie de collecte, rétention des participants et analyses statistiques), logistique (suivi serré et continu du projet), et au niveau des liens de collaboration (concertation entre experts et leadership).

Par conséquent, **le financement d'un tel projet ne doit être vu comme un soutien au développement assuré d'outils préventifs**. Les expériences suédoise et albertaine nous rappellent que le développement de la connaissance est lent et que par conséquent, ne peuvent pas assurer le développement à court terme d'un produit final. Le financement doit plutôt appuyer une étude intelligente et solide, bâti spécifiquement en vue de développer un produit final. **C'est un soutien à la recherche qui pourrait, à long terme, soutenir des initiatives de prévention.**

Considérant qu'une étude longitudinale nécessite :

1. une équipe rassemblant plusieurs experts provenant de plusieurs disciplines;
2. une infrastructure pour la collecte et l'analyse des données;
3. une infrastructure pour la sécurisation et la démocratisation des données;
4. une infrastructure pour le jumelage des données (par exemple avec des données de santé ou médicales).

Une des recommandations faite par les experts serait qu'une étude longitudinale sur le jeu se fasse en partenariat avec des projets déjà en cours au Québec et qui idéalement, contiennent déjà des données sur le jeu. Une étude telle que *l'Étude Longitudinale Des Enfants du Québec (ELDEC)* répond à ces critères. En se greffant à une telle étude, *Mise sur toi* pourrait profiter des données d'une cohorte qui roule depuis 17 ans et sur laquelle travaille un ensemble de partenaires provenant des ministères, des universités et du domaine privé. En outre, cette étude se fait sous la supervision méthodologique de l'Institut de la Statistique du Québec (ISQ) (pour référence : http://www.jesuisjeserai.stat.gouv.qc.ca/pdf/questionnaires/E16-QELJ_FR.pdf).

Conclusion 2

À plus court terme, afin de fournir aux joueurs des outils, des guides et des paramètres leur permettant de prendre des décisions éclairées face au jeu, et cela s'inscrit davantage dans la mission de Mise sur toi, les experts pensent que l'idéal serait de dégager des directives claires, permettant à la population qui joue de distinguer, le sain du malsain. Il est donc nécessaire de mener en parallèle à une étude longitudinale, des études ciblant des actions préventives et l'évaluation de leur efficacité.

Considérant qu'une étude longitudinale

1. requiert une période d'étude de 7 à 10 ans ;
2. ne peut pas garantir des résultats en terme de prévention ;

les experts recommandent que soit mené, parallèlement à une étude longitudinale, **un ensemble de recherches et d'analyses visant précisément le développement et l'évaluation d'outils de prévention.** Ces recherches permettraient de mieux comprendre les profils de jeu des joueurs québécois qui ne jouent pas de manière excessive, les conséquences possibles (favorables et défavorables) du jeu chez ces joueurs et donc, à formuler des recommandations de niveaux jeu à faible risque.

Sylvia Kairouz. Ph.D.

Chaire de recherche sur l'étude du jeu

En collaboration avec :

Jocelyn Gadbois, Ph.D.

Catherine Paradis, Ph.D.

Chantal Robillard, Ph.D.