



Les trajectoires de jeu au Québec

Feuillet 6 - Mai 2017

Les deux dernières enquêtes populationnelles sur les jeux de hasard et d'argent (JHA) menées au Québec en 2009 et 2012, ont révélé que le taux de participation aux JHA a diminué alors que la proportion de joueurs problématiques* est demeurée stable [1]. Toutefois, on en sait peu sur la nature transitoire ou la chronicité des problèmes de jeu et sur la manière dont ils émergent, évoluent et déclinent avec le temps.

Trajectoires de jeu

Les résultats de notre étude longitudinale menée auprès de joueurs au Québec ont permis de dégager les conclusions suivantes; on note :

1. Une diminution générale des problèmes liés aux JHA au cours d'une période de près de deux ans ;
2. Des trajectoires de jeu qui évoluent de manière hétérogène, en fonction de la gravité du problème;

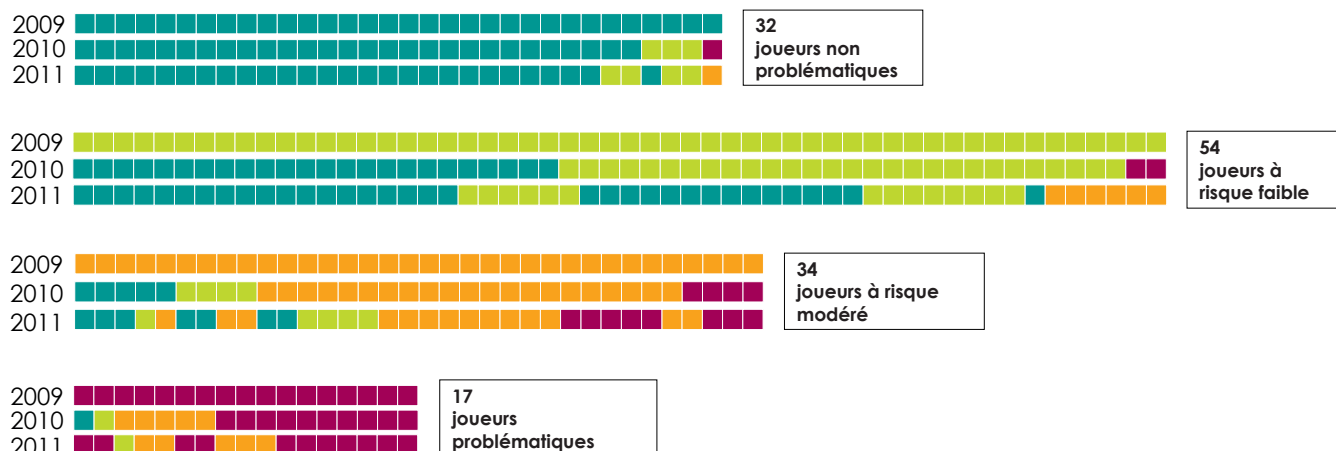
> Les joueurs à faible risque demeurent largement stables dans le temps - c'est le cas pour 97% des joueurs qui ne déclarent aucun problème associé aux JHA et pour 85% des joueurs considérés à risque faible de développer un problème lié aux JHA

> Les joueurs à risque modéré sont moins stables dans le temps : près du tiers d'entre eux ont déclaré des problèmes plus sévères à travers le temps, un autre tiers d'entre eux sont restés à un niveau de risque modéré, et un dernier tiers ont signalé moins ou pas de problème deux ans plus tard.

> Les scores de la plupart des joueurs problématiques sont restés élevés tout au long de l'étude : sur une période de deux ans, 47 % d'entre eux sont devenus des joueurs à risque modéré et sont ensuite restés stables ou sont redevenus des joueurs problématiques

Les résultats de l'étude québécoise sont identiques aux résultats rapportés dans des études antérieures [2-9].

Figure 1: Transition individuelles des joueurs sur une période de 24 mois



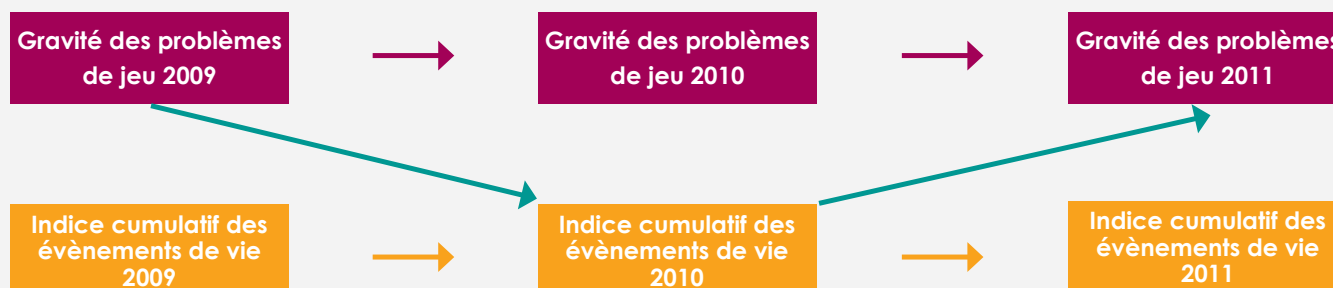
* Le jeu problématique regroupe les catégories des joueurs qui sont à risque modéré de développer un problème de jeu et les joueurs problématique selon l'Indice de Gravité du Jeu Problématique (IGJP) [17]

L'influence des événements de vie sur les trajectoires de jeu

Il existe une inter-influence entre la gravité des problèmes de jeu et le cumul d'évènements de vie stressants (figure 2). Selon les résultats de l'étude menée au Québec ^[10] : (figure 2)

1. La gravité des problèmes de jeu en 2009 a eu un effet sur le nombre d'évènements de vie négatifs déclarés par les joueurs un an plus tard, en 2010 ;
2. Le nombre d'évènements de vie que les joueurs ont déclaré en 2010, indicateurs du niveau de stress vécu, a influencé la gravité des problèmes de jeu déclarée un an plus tard, en 2011.

Figure 2 : Association entre la gravité des problèmes de jeu et les événements de vie cumulatifs



Toutes les associations indiquées dans la figure sont statistiquement significatives ($p < .05$). Gravité des problèmes de jeu = score continu sur l'Indice de Gravité du Jeu Problématique (IGJP) ; ^[10]

Les résultats de l'étude québécoise sont similaires aux études menées antérieurement indiquant que :

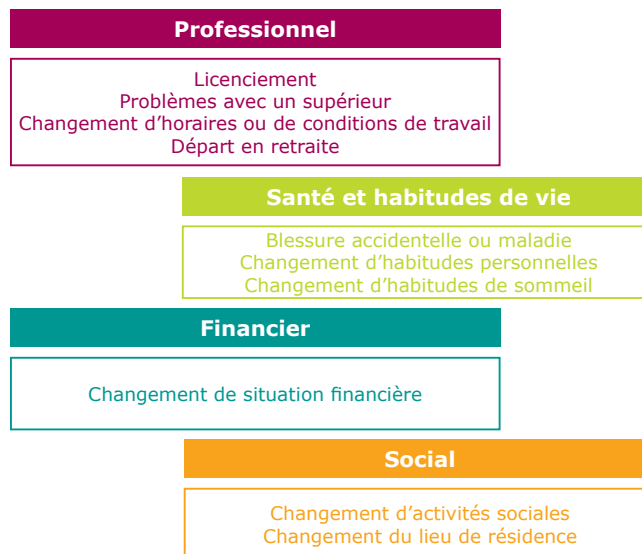
- > les événements quotidiens stressants ont un lien direct avec le désir de jouer parmi les joueurs problématiques adultes (Elman, Tschibelu, & Borsook, 2010) ^[11], et
- > les changements d'états émotionnels tels que la détresse, la dépression ou l'anxiété, ainsi que la détérioration de la situation financière sont associés à l'initiation au jeu ou à des changements dans la gravité des problèmes liés aux JHA ^[12-15].

Relation entre les événements de vie spécifiques et la gravité des problèmes de jeu au Québec

La survenue de certains événements de vie et les changements qui s'opèrent dans certaines sphères de la vie sont associés à des niveaux plus élevés de problèmes de jeu un an plus tard, en 2011* (Figure 3).

Des études antérieures ont révélées des résultats similaires: certains événements de vie importants et les changements de style de vie— au niveau financier, professionnel, personnel ou social—sont associés à l'émergence et au maintien de problèmes liés ax JHA ainsi qu'aux rechutes ^[4, 16].

Figure 3 : Domaine de vie significatifs identifiés en 2010 affectant la gravité des problèmes de jeu un an plus tard (2011)



* Les scores à l'IGJP en 2011 ont été utilisés pour évaluer les associations avec les 41 événements de vie spécifiques survenus au cours de l'année 2010. Pour plus de détails, consulter Luce et al., 2016 ^[10]

Méthodologie

L'échantillon pour cette étude a été recruté à partir de l'enquête ENHJEU-QUÉBEC, menée en 2009 auprès d'un échantillon représentatif de la population adulte du Québec (N = 11,888). En se basant sur le score des répondants sur l'Indice de Gravité du Jeu Problématique (IGJP) (Ferris & Wynne, 2001), tous les joueurs problématiques (n=60), les joueurs à risque modéré (n=138), les joueurs à risque faible (n=62) ainsi que 54 joueurs non problématiques sélectionnés aléatoirement ont été invités à participer à une étude de suivi portant sur leurs habitudes de jeu. En tout, 137 joueurs ont complété les trois études de suivi. La première vague a été réalisée quatre semaines après l'étude initiale en 2009, tandis que les vagues 2 et 3 ont été réalisées respectivement 12 et 24 mois plus tard, en 2010 et 2011. Lors des trois vagues, le niveau de gravité des problèmes de jeu utilisant l'IGJP, et l'occurrence d'événements de vie significatifs selon l'échelle de changement de vie de Holmes et Rahe (Social Readjustment Scale) ont été évalués. Une échelle a également été créée afin d'évaluer le niveau de stress individuel en additionnant les nombres d'événements déclarés par les répondants (Scully, Tosi & Banning, 2000). (Pour plus de détails sur la méthodologie de cette enquête, voir Luce et al, 2016)^[2, 10].

References :

1. Kairouz, S., Paradis, C., Nadeau, L., Hamel, D., & Robillard, C. (2015). Patterns and trends in gambling participation in the Quebec population between 2009 and 2012. *Canadian Journal of Public Health*, 106, 115–120.
2. Luce, C., Nadeau, L., & Kairouz, S. (2016). Pathways and transitions of gamblers over two years. *International Gambling Studies*, 1–16. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2016.1209780>
3. Abbott, M. W., Stone, C. A., Billi, R., & Yeung, K. (2016). Gambling and problem gambling in Victoria, Australia: Changes over 5 years. *Journal of Gambling Studies*, 32, 47–78.
4. Billi, R., Stone, C. A., Marden, P., & Yeung, K. (2014). The Victorian gambling study: A longitudinal study of gambling and health in Victoria, 2008–2012. North Melbourne, AU: Victorian Responsible Gambling Foundation
5. Challet-Bouju, G., Hardouin, J.-B., Vénisse, J.-L., Romo, L., Valleur, M., Magalon, D., Grall-Bronnec, M. (2014). Study protocol: The JEU cohort study—Transversal multiaxial evaluation and 5-year follow-up of a cohort of French gamblers. *BMC Psychiatry*, 14, 226. <http://dx.doi.org/10.1186/s12888-014-0226-7>
6. el-Guebaly, N., Casey, D. M., Currie, S. R., Hodgins, D. C., Schopflocher, D. P., Smith, G. J., & Williams, R. J. (2015). The Leisure, Lifestyle, & Lifecycle Project (LLLP): A longitudinal study of gambling in Alberta. Final report for the Alberta Gambling Research Institute (AGRI). Retrieved from www.abgamblinginstitute.ualberta.ca/en/InstituteNews/2015/March/FinalReportofLeisureLifestyleLifecycleProject.aspx
7. Reith, G., & Dobbie, F. (2013). Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research & Theory*, 21, 376–390. doi:10.3109/16066359.2012.731116
8. Slutske, W. S. (2006). Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling: Results of two U.S. national surveys. *The American Journal of Psychiatry*, 163, 297–302. <http://dx.doi.org/10.1176/appi.ajp.163.2.297>
9. Williams, R. J., Hann, R. G., Schopflocher, D., West, B., McLaughlin, P., White, N., ... Flexhaug, T. (2015). Quinte longitudinal study of gambling and problem gambling. Report of the Ontario Problem Gambling Research Centre. Retrieved from <https://uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3641/QLS-OPGRC-2015.pdf?sequence=3>
10. Luce, C., Kairouz, S., Nadeau, L., & Monson, E. (2016). Life events and problem gambling severity : A prospective study of adult gamblers, *Psychology of Addictive Behaviours*. <http://dx.doi.org/10.1037/ad0000227>
11. Elman, I., Tschibelu, E., & Borsook, D. (2010). Psychosocial stress and its relationship to gambling urges in individuals with pathological gambling. *The American Journal on Addictions*, 19, 332–339.
12. Abbott, M. W. (2012, April). Pacific islands longitudinal families study. Paper presented at the Annual Alberta Gambling Research Institute Conference, Banff, Alberta, Canada.
13. Abbott, M. W., Bellringer, M., Garrett, N., & Mundy-McPherson, S. (2014). New Zealand 2012 national gambling study: Gambling harm and problem gambling (Research Report No. 2). Auckland, New Zealand: Gambling and Addictions Research Centre.
14. Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (2002). The natural history of gambling and drinking problems among casino employees. *The Journal of Social Psychology*, 142, 405–424. <http://dx.doi.org/10.1080/00224540209603909>
15. Wiebe, J., Cox, B., & Falkowski-Ham, A. (2003). Psychological and social factors associated with problem gambling in Ontario: A one year follow-up study. Ottawa, ON, Canada: Ontario Problem Gambling Research Centre.
16. Bergevin, T., Gupta, R., Derevensky, J., & Kaufman, F. (2006). Adolescent gambling: Understanding the role of stress and coping. *Journal of Gambling Studies*, 22, 195–208. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-006-9010-z>
17. Ferris, J., & Wynne, H. (2001). The Canadian problem gambling index. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.
18. Holmes, T. H., & Rahe, R. H. (1967). The social readjustment rating scale. *Journal of Psychosomatic Research*, 11, 213–218. [http://dx.doi.org/10.1016/0022-3999\(67\)90010-4](http://dx.doi.org/10.1016/0022-3999(67)90010-4)
19. Scully, J. A., Tosi, H., & Banning, K. (2000). Life event checklists: Revisiting the social readjustment rating scale after 30 years. *Educational and Psychological Measurement*, 60, 864–876. <http://dx.doi.org/10.1177/00131640021970952>



FACULTÉ DES ARTS
ET DES SCIENCES

Chaire de recherche
sur l'étude du jeu

Chaire de recherche sur l'étude du jeu

Université Concordia
2070, Rue Mackay.
Montréal, Québec, Canada H3G 1M8

Tél. : +1 514 848.2424 ext. 5398
Site Web : www.concordia.ca/research/lifestyle-addiction
Courriel : lifestyle.lab@concordia.ca