

# INFLUENCE DES ÉVÈNEMENTS DE VIE SUR LA TRAJECTOIRE DE JEU DES AÎNÉS

XXXIX édition du colloque de l'Association des intervenants en toxicomanie du Québec (AITQ)

26 Octobre 2011

Chercheurs :

Isabelle Giroux

Christian Jacques

Serge Sévigny

Philippe Landreville

Francine Ferland

Étudiante au doctorat en  
psychologie :

Maude Poupard

**CQEP** Centre québécois  
d'excellence pour  
la prévention et le traitement du jeu



Cette recherche est financée par le FQRSC

# Plan de la présentation

- Bref survol de la problématique
- Objectifs du projet
- Procédure
  - Recrutement
  - Instruments
- Analyses
  - Livre de code
  - Interjuge
- Présentations de cas

# Pourquoi la recherche sur les aînés est-elle primordiale?

- Vieillesse démographique : augmentation des 65 ans et plus au Canada (Statistique Canada, 2005)
  - 13% en 2005
  - Entre 25 et 30% en 2056
- Croissance de la participation au jeu des aînés (Kallick, Suits, Dielman, & Hybels, 1976; National Gambling Impact Study, 1999)
  - 1975 : 23%
  - 1998: 50%
- Un certain désaccord quant à la présence de risque accru avec l'âge (Wiebe & Cox, 2005; Levens, Dyer, Zubritsky, Knott, & Oslin, 2005)

# Les aînés sont-ils plus à risque?

## NON selon plusieurs études

- En comparaison à des cohortes plus jeunes (18-54 ans) (Potenza, Steinberg, Rounsaville, & O'Malley, 2006)
- Utilisent des stratégies pour gérer le jeu (Hagen, Nixon, & Solowoniuk, 2005)
- Opinion populaire, médias et professionnels entretiennent à tort l'idée que le jeu est nocif pour les aînés (Hope & Havir, 2002)

# Les aînés sont-ils plus à risque?

## OUI selon d'autres chercheurs

- Facteurs de risque sociaux
  - Moins d'activité en dehors du jeu (Zaraneck et Chapleski, 2005)
- Facteurs de risque physiques
  - Troubles cognitifs (Mendez, Bronstein, & Christine, 2000)
- Facteurs de risque financiers
- Facteurs de risque psychologiques
  - Sentiment d'isolement (Wiebe & Cox, 2005)
  - L'ennui et l'abondance de temps libre (O'Brien Cousins & Witcher, 2004)
  - Tendance à camoufler les problèmes de jeu (McNeilly & Burke, 2002)
  - Forme de jeu non-stratégique corrélée avec JP (Nower & Blaszczyński, 2008)

# Les aînés sont-ils plus à risque?

- En définitive, quel est l'impact véritable du jeu chez les aînés?
  - Effets bénéfiques et dommageables à la fois
  - Un simple loisir pour la majorité
  - Un problème sérieux pour d'autres

Comment expliquer que certains développent un problème ?

- Aspects sociaux
- Aspects financiers
- Évènements de vie marquants

# Trajectoire de vie

- Série de transitions, succession de changements de rôle (Quadagno, 2008)
- Chaque transition peut être interprétée différemment selon la personne qui la vit (Stroebe, Folkman, Hansson, & Schut, 2006)
- Évaluation de la trajectoire de vie : un moyen d'accès privilégié aux déterminants réels des problèmes de jeu
  - Aperçu du jeu à plusieurs époques de la vie

# Les aînés : un groupe hétérogène

- Surviellissement : vieillissement à l'intérieur du groupe des 65 ans et plus (Vézina et al., 2007)
- Différences quant aux événements et à la santé
- Malheureusement, les études considèrent souvent les aînés comme étant semblables
  - Utilisent un seul groupe plutôt que de le subdiviser en plusieurs sous-groupes

## Utilisation de trois sous-groupes pour le projet

- 55 - 64 ans
- 65 - 74 ans
- 75 ans et plus

# En résumé

- Manque d'études sur le jeu chez les aînés
- Trajectoire de vie : vérifier s'il y aurait des transitions liées à l'évolution du jeu
- Primordial d'utiliser des sous-groupes d'âge

# Contexte du projet

(Giroux, Sévigny, Landreville, & Ferland)

## Phase I

**3 groupes de discussion, réparti en fonction de l'âge et de l'ICJE**

**Buts :** Identifier les événements de vie pouvant influencer la participation au jeu  
Identifier les conséquences positives et négatives liées à leur participation

**Recrutement :** Listes de participants volontaires;  
Publications d'annonces de recrutement (Journal L'Appel)

**Résultats préliminaires :** certains évènements favoriseraient le jeu  
apprécient le jeu et son aspect social  
sont conscients que le jeu peut devenir problématique

Analyse des données en cours

# Contexte du projet

(Giroux, Sévigny, Landreville, & Ferland)

## Phase II

### Entrevues téléphoniques (n=300)

**Buts :** Clarifier comment les trois groupes d'âge se distinguent entre eux en regard des différentes variables à l'étude (événements de vie, etc.).

**Variables à l'étude :** habitudes de jeu, comportements problématiques (ICJE), anxiété, dépression, activités sociales, consommation (alcool, drogue, médicament), statut cognitif, etc.

**Recrutement :** Listes de participants volontaires, publications d'annonces dans divers journaux, envois postaux aux clubs de la FADOQ, liste d'envoi de courriels de l'Ulaval.

**Participants :** Ensemble du Québec  
En arrêt de jeu, en début de participation à des JHA ou ayant des habitudes de jeu bien établies.

# Contexte du projet

(Giroux, Sévigny, Landreville, & Ferland)

## Phase II

|            | 55-64 ans |       | 65-74 ans |       | 75ans et + |       | Totaux<br>ICJE |
|------------|-----------|-------|-----------|-------|------------|-------|----------------|
|            | homme     | femme | homme     | femme | homme      | Femme |                |
| ICJE 0-2   | 30        | 63    | 24        | 73    | 10         | 15    | 215            |
| ICJE 3-7   | 19        | 13    | 3         | 7     | 1          | 3     | 46             |
| ICJE 8 +   | 14        | 7     | 7         | 6     | 3          | 2     | 39             |
| Totaux â/s | 63        | 83    | 34        | 86    | 14         | 20    | 300            |

Analyse des données en cours

# PHASE III : Objectifs

1. Documenter comment les événements de vie émergent et interagissent dans le parcours de jeu des aînés
2. Préciser comment les événements sont vécus et varient selon la catégorie d'âge

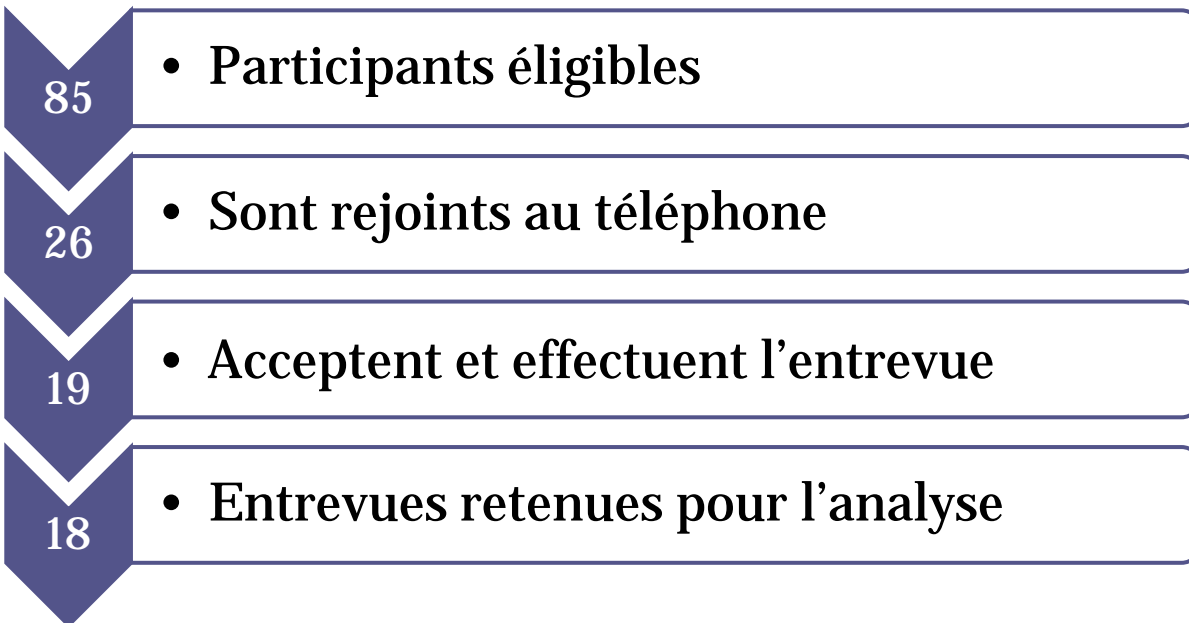
# PHASE III : Recrutement

## Inclusion :

- Participation à la phase II
- Score supérieur à 3 à l'ICJE (Ferris & Wynne, 2001)
- Habiter la grande région de Québec

## Exclusion :

- Problèmes cognitifs, auditifs ou d'élocution



# PHASE III : Description de l'échantillon

|            | 55-64 ans |       | 65-74 ans |       | 75ans et + |       | Totaux<br>ICJE |
|------------|-----------|-------|-----------|-------|------------|-------|----------------|
|            | homme     | femme | homme     | femme | homme      | femme |                |
| ICJE 3-7   | 1         | 1     | 1         | 1     | 0          | 2     | 6              |
| ICJE 8 +   | 2         | 2     | 2         | 2     | 3          | 1     | 12             |
| Totaux â/s | 3         | 3     | 3         | 3     | 3          | 3     | 18             |

# PHASE III : Collecte de données

## CONTACT TÉLÉPHONIQUE

- Présentation brève des buts et du fonctionnement de l'étude
- Prise de rendez-vous pour l'entrevue

## ENTREVUE à l'Université Laval

- Formulaire de consentement
- Début de l'enregistrement audio
- Entrevue :
  - Ligne de vie globale (15 min)
  - Ligne du temps (1h 45 min)
- Remise du certificat cadeau (40\$) et frais de transport
- Liste de ressources disponibles et intervention au besoin



# Ligne de vie globale

## Échelle des comportements de jeu

1. Mes activités de jeu étaient sous contrôle
2. Je vivais quelques conséquences négatives en lien avec mes activités de jeu.
3. J'avais perdu le contrôle de mes activités de jeu.

## Échelle de la vie sociale

1. J'avais des rapports sociaux satisfaisants sur tous les plans.
2. Je vivais des difficultés auprès de quelques relations.
3. Je me sentais seul(e) et isolé(e) car la majorité de mes relations sociales s'étaient détériorées ou étaient insatisfaisantes.

## Échelle de la situation financière

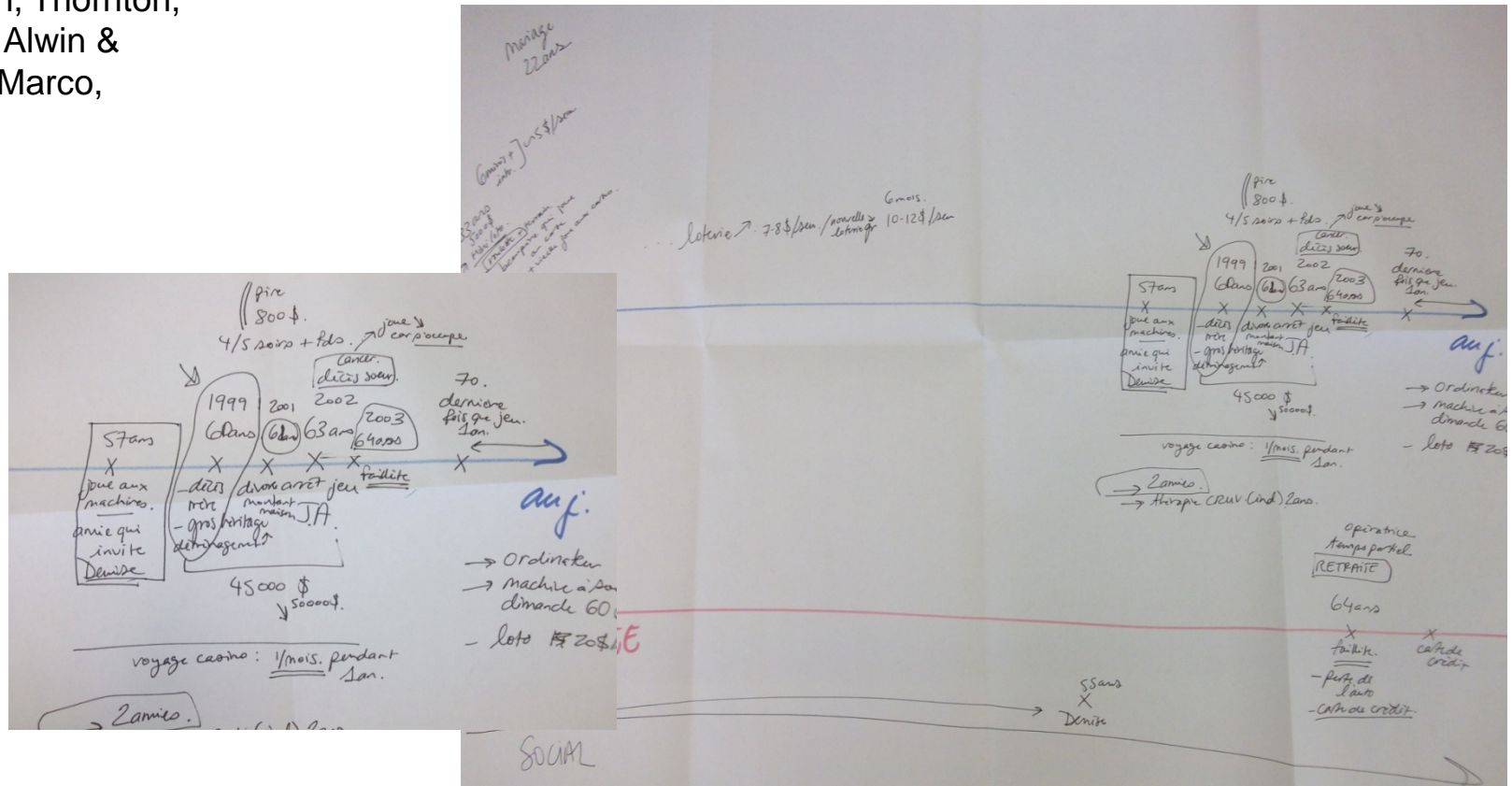
1. Je parvenais à répondre à mes besoins aisément.
2. J'avais parfois de la difficulté à répondre à mes besoins, je devais faire des sacrifices à l'occasion et j'avais quelques dettes.
3. J'étais incapable de répondre à mes besoins, les dettes s'accumulaient et je devais avoir recours à de l'aide fréquente pour arriver à combler mes besoins essentiels.

# Ligne du temps (Nelson, 2010)

## Adaptation du *Life History Calendar*

(Freedman, Thornton, Camburn, Alwin & Young-DeMarco, 1988)

«J'aimerais que vous me parliez des événements de votre vie qui auraient pu influencer vos habitudes de jeu, c-à-d vous amener à jouer davantage, moins ou maintenir vos habitudes»



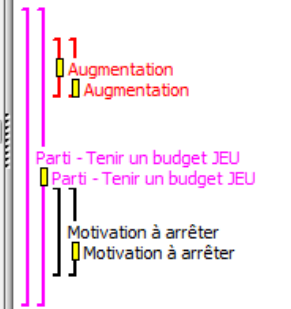
# Procédure d'analyse

- Transcription et lecture attentive et approfondie des données brutes
- Élaboration d'un livre de code en lien avec les objectifs de la recherche
- Codification préliminaire par les deux codeuses
- Discussion entre codeuses des cas problématiques, poursuite de la révision et du raffinement du livre de code
  - Émergence de nouveaux codes
  - Fusion d'anciens codes trop similaires
  - Réarranger les regroupement de codes en catégories
- Codification en parallèle de 22% des données par les deux codeuses (4 verbatims de ≈ 50-60 pages)

# Procédure d'analyse

- Procédure d'interjuge : à la fois sur la segmentation et le contenu

P = Ben oui. Mais à tous les fois que je fais ben comme il faut, des fois t'sais je me prends à l'avance, un mois, ...octobre novembre...septembre, octobre, novembre...j'ai été obligé de le changer trois fois parce que j'ai été jouer. J'avais mis supposons un montant, t'sais 100 piasses que j'avais gagné, ben 300 piasses que j'avais gagné, 300 piasses pour du monde comme nous autre...c'est de l'argent! Mais quand t'es assis à la machine...c'est parti ça. La machine est partie là, tu réalises pas si t'arrives quelque chose, comme mon 1800 piasses {inaudible}...mon visa, tu prends ça pour finir de le payer. Y est pas énorme mais j'aime pas ça alors t'sais je mets tous des affaires négatives ou positifs, finir de payer mon compte Visa, j'suis correct. Je vais arriver aux fêtes, je suis rendu aux fêtes moi là. Je suis rendu aux fêtes, 100 piasses ma filles, 100 piasses mon gars pis 75 piasses pour les enfants. Je leur donne en argent...alors, tout est payé pis y me reste 700 piasses mais là y va me rester plus parce que j'ai calculé qu'à chaque mois j'ai 400 piasses que je mets là.



- Les absences communes ne sont pas calculées comme des accords
- Moyenne des interjuges sur 4 verbatim : **88,7%**
- Codification des autres verbatim (en cours présentement)
- Analyse qualitative de type thématique
  - Faire ressortir les thèmes convergents et divergents

# Livre de codes (exemples)

## **Évolution (temporelle)**

- Avant première expérience
- Début
- Aucune influence/stabilité

## **Santé/deuil/maladie**

- Décès conjoint
- Détérioration santé entourage
- Naissance

## **Finance/travail/étude**

- Retraite
- Accumulation de dettes
- Gain important au jeu

## **Vie sociale, amour et loisirs**

- Divorce
- Cohabitation conjoint
- Diminution contacts famille/proche

## **Changement de résidence**

- Déménagement
- Déménagement entourage
- Résidence pers âgées

## **Stratégies /contrôle dépendances**

- Participant - Psychothérapie jeu
- Participant - Autre dépendance
- Conjoint – dépendance jeu

# Livre de codes (exemples)

## **Problèmes autres**

- Victime de violence
- Dommage aux biens
- Perte permis de conduire

## **Impact/conséquence**

- Crainte de contaminer l'entourage
- Suicide
- Mensonge

## **Motivation à arrêter**

- Menace de l'entourage
- Épuisement des ressources

## **Motivation à jouer**

- Faire plaisir/accompagner
- Appât du gain
- Ennui/passé le temps

## **Autres**

- Réflexion sur le jeu

# Quelques constats préliminaires

- Excellente collaboration des volontaires
- Grande ouverture
  
- Deux présentations de cas



# En terminant

- **Nombreux évènements difficiles rapportés avant le début des problèmes de jeu**
- **Beaucoup de détresse**
  - **Idéations suicidaires**
  - **Isolement – utilisent peu ou pas les ressources**
- **Grande ambivalence face au jeu**
  - **Aimeraient cesser de jouer**
  - **Peu d'espoir de changer/sont résolus à leur sort/ considèrent ne plus rien avoir à perdre (pas de possibilité de se rebâtir des économies)**
  - **Comblent la solitude et aide à gérer les émotions négatives**
  - **Certains ont une perception négative de la psychothérapie**

# Merci!

Questions & commentaires?

[Isabelle.giroux@psy.ulaval.ca](mailto:Isabelle.giroux@psy.ulaval.ca)

**CQ|E|P|T|J** Centre québécois  
d'excellence pour  
la prévention et le traitement du **jeu**



# Références

- Ferris, J. & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index : Final report*. Ottawa : Canadian Center on Substance Abuse.
- Freedman, D., Thornton, A., Camburn, D., Alwin, D., & Young-DeMarco, L. (1988). The life history calendar: A technique for collecting retrospective data. *Sociological Methodology, 18*, 37-68.
- Hagen, B., Nixon, G., & Solowoniuk, J. (2005). Stacking the odds : A phenomenological study of non-problem gambling in later life. *Canadian Journal on Aging, 24*(4), 433-442.
- Hope, J., & Havir, L. (2002). You bet they're having fun! Older Americans and casino gambling. *Journal of Aging Studies, 16*(2), 177-197.
- Kallick, M., Suits, D., Dielman, T., & Hybels, J. (1976). *Survey of American gambling attitudes and behaviours*, n. 052-003-00254. Washington, DC : U.S. Government Printing Office.
- Levens, S., Dyer, A.-M., Zubritsky, C., Knott, K., & Oslin, D.W. (2005). Gambling among older, primary-care patients : An important public health concern. *American Journal of Geriatric Psychiatry, 13*(1), 69-76.
- McNeilly, D. P., & Burke, W. J. (2002). Disposable time and disposable income : Problem casino gambling behavior in older adults. *Journal of Clinical Geropsychology, 8*(2), 75-85.
- Mendez, M. F., Bronstein, Y. L., & Christine, D. L. (2000). Excessive sweepstakes participation by persons with dementia. *Journal of the American Geriatric Society, 48*, 855-856.
- National Gambling Impact Study Commission. (1999). *Final report*. Washington, DC : U.S. Government Printing Office.

# Références

- Nelson, I. A. (2010). From Quantitative to Qualitative: Adapting the Life History Calendar Method. *Field Methods*, 22, 413-428.
- Nower, L., & Blaszczynski, A. (2008). Characteristics of problem gamblers 56 years of age or older : A statewide study of casino self-excluders. *Psychology and Aging*, 23(3), 577-584.
- O'Brien Cousins, S., & Witcher, C. (2004). Older women living the bingo stereotype : 'well, so what? I play bingo. I'm not out drinkin'. I'm not out boozin". *International Gambling Studies*, 4(2), 127-146.
- Potenza, M. N., Steinberg, M. A., Wu, R., Rounsaville, B. J., & O'Malley, S. S. (2006). Characteristics of Older Adult Problem Gamblers Calling a Gambling Helpline. *Journal of Gambling Study*, 22, 241-254.
- Quadagno, J. (2008). *Aging & the life course. An introduction to social gerontology* (4<sup>ème</sup> éd.) New-York : McGraw-Hill.
- Statistique Canada (2005). *Projections démographiques pour le Canada, les provinces et les territoires*. Ottawa : Statistique Canada, n. 91-520 au catalogue.
- Stroebe, M. S., Folkman, S., Hansson, R. O., & Schut, H. (2006). The prediction of bereavement outcome : Development of an integrative risk factor framework. *Social Science and Medecine*, 63, 2440-2451.
- Vézina, J., Cappeliez, P., & Landreville, P. (2007). *Psychologie gérontologique* (2<sup>e</sup> Éd.). Montréal: Gaétan Morin Éditeur.
- Wiebe, J.M.D., & Cox, B.J. (2005). Problem and probable pathological gambling among older adults assessed by the SOGS-R. *Journal of Gambling Studies*, 21(2), 205-221.