

Les Déterminants et Conséquences du Jeu pour le Bien-Être des Aînés

XXXIXe Colloque
Trois-Rivières, 2011



Robert J. Vallerand, Ph.D., FRSC
Ariane St-Louis, M.A.
Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social
Université du Québec à Montréal

UQÀM

PROBLÉMATIQUE

- Aînés (55 ans et plus): proportion importante et sans cesse grandissante de la population.
- 25% de la population québécoise aura 65 ans et plus en 2021 (Institut de la Statistique du Québec, 2007).
- Importance de mieux comprendre l'implication des aînés en ce qui a trait aux jeux de hasard et d'argent.
- Les aînés sont-ils plus à risque?



TAUX DE PRÉVALENCE DES PROBLÈMES AU JEU CHEZ LES 55 ANS ET PLUS (PHILIPPE & VALLERAND, 2007)

- Procédure Aléatoire: porte à porte (N= 810)
- 458 femmes et 335 hommes (17 inconnus)
- Âge moyen = 66.10 ans (E.T. = 8.34 ans)

- Mesures:
 - SOGS-R (Lesieur & Blume, 1993)
 - Passion pour les jeux de hasard et d'argent (Rousseau & Vallerand, 2002)

**RÉSULTATS: TAUX DE PRÉVALENCE DES
PROBLÈMES AU JEU CHEZ LES 55 ANS ET PLUS**
(PHILIPPE & VALLERAND, 2007)

N = 810	Fréquence	%
Non-joueurs	425	52.5
Joueurs sans problème	362	44.7
Joueurs à risque	13	1.6
Joueurs pathologiques	10	1.2

**CONSTATS: TAUX DE PRÉVALENCE DES
PROBLÈMES AU JEU CHEZ LES 55 ANS ET PLUS**
(PHILIPPE & VALLERAND, 2007)

- 1) Les taux de prévalence obtenus sont comparables à ceux d'autres études réalisées au Canada (Weibe & Cox, 2005) et aux États-Unis (McNeilly & Burke, 2000) avec les aînés.
- 2) Le taux de joueurs à risque (1.6%) chez les 55 ans et plus est significativement supérieur à celui de la population en général (0.9%: Ladouceur et al., 2005).

PASSION

(VALLERAND ET AL. 2003)

Une vive inclination envers une activité

- qui nous définit,
- que l'on aime,
- qui est importante pour nous,
- à laquelle on accorde du temps de façon significative.

PASSION

(VALLERAND ET AL. 2003)

L'individu intériorise l'activité à l'intérieur de son identité de manière:

Autonome = Passion Harmonieuse (PH)

Contrôlée = Passion Obsessive (PO)

PASSION OBSESSIVE (PO)

- Est une force interne qui pousse l'individu à faire son activité.
- La personne n'y peut rien, la passion doit suivre son cours, la passion contrôle la personne
- Crée des conflits au sein des autres activités de la personne.
- Conduit à des conséquences émotionnelles surtout négatives et à une persistance rigide.

PASSION HARMONIEUSE (PH)

- Est une force interne qui amène la personne à choisir de faire son activité tout en demeurant en contrôle.
- La personne peut choisir de faire ou ne pas faire l'activité, la personne contrôle sa passion.
- Est en harmonie avec les autres activités et aspects de la personne.
- Conduit à des émotions positives et à une flexibilité.

RECHERCHE SUR LA PASSION






1. Plus de 100 études réalisées
2. Ps d'âges variés (de 8 à 92 ans)
3. Prevalence de la passion
4. Validité et fidélité de l'Échelle de Passion
5. Validité Discriminante du Construit
6. Échantillons Variés: peintres, professeurs, infirmières, athlètes, musiciens, acteurs, joueurs
7. Devis variés: corrélational, longitudinal, experimental, journal de bord
8. Différents déterminants et conséquences, mesures objectives et rapports d'experts

271

PASSION ET JEU

- La passion a des implications pour le jeu.
- Plusieurs études avec des Ps plus jeunes
(p. ex., Mageau et al., 2005; Ratelle et al., 2004; Rousseau et al., 2002; Vallerand et al., 2003, étude 4)

ont démontré que :

- Passion Obsessive (PO)   Jeu Pathologique
- Passion Harmonieuse (PH)   OU  Jeu Pathologique

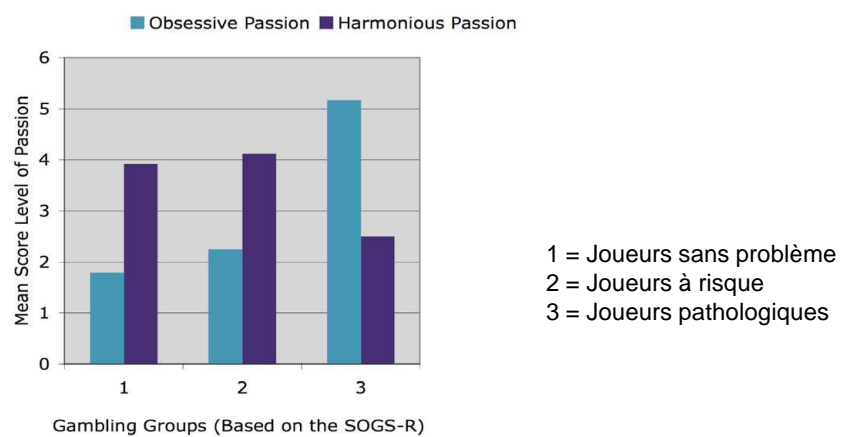
RÉSULTATS: PASSION ET PROBLÈMES DE JEU CHEZ LES 55 ANS ET PLUS (PHILIPPE & VALLERAND, 2007)

- Corrélations Partielles

En contrôlant l'influence de PH	SOGS
PO	.49 ($p < .01$)

En contrôlant l'influence de PO	SOGS
PH	-.24 ($p < .01$)

RÉSULTATS: PASSION ET PROBLÈMES DE JEU CHEZ LES 55 ANS ET PLUS (PHILIPPE & VALLERAND, 2007)



CONSTATS: PASSION ET PROBLÈMES DE JEU CHEZ LES 55 ANS ET PLUS

1) PO est positivement reliée au jeu pathologique.

(Réplication des études de Ratelle et al., 2004; Vallerand et al., 2003, Étude 4)

2) PH est négativement reliée au jeu pathologique.

(Réplication des études de Ratelle et al., 2004; Vallerand et al., 2003, Étude 4)

3) Les joueurs pathologiques ont un score élevé de PO et faible de PH.

(Réplication de l'étude de Vallerand et al., 2003, Étude 4)

4) Les joueurs sans problème ou à risque ont un score faible de PO et modéré de PH.

- (Réplication de l'étude de Vallerand et al., 2003, Étude 4)

JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES 55 ANS ET PLUS: ÉTAT DE LA SITUATION (VALLERAND ET AL., ÉTUDE EN COURS)

- **Objectifs**

1) Identifier les conséquences du jeu excessif chez les aînés.

1) Identifier les déterminants du jeu excessif chez les aînés.

3) Explorer les différences et similitudes selon les trois groupes d'âge et selon le sexe.



JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES 55 ANS ET PLUS: ÉTAT DE LA SITUATION (VALLERAND ET AL., ÉTUDE EN COURS)

- **Temps 1**

- Procédures: Questionnaires papier-crayon
- N = 397
- 273 femmes et 120 hommes (4 inconnus)
- Âge moyen = 67.73 ans (E.T. = 8.69)

MESURES

- **Indice Canadien du Jeu Excessif** (Canadian Problem Gambling Index; Whyne, 2002)
- **Habitudes de jeu**
 - Nombre d'années de jeu
 - Nombre d'heures de jeu par semaine
 - Jeu préféré
 - Autres jeux auxquels ils participent
- **Déterminants**
 - Passion pour le jeu (Rousseau et al., 2002)
 - Satisfaction des besoins psychologiques lors du jeu et en général (Sheldon, Elliot, Kim, & Kasser, 2001)

MESURES

- **Conséquences**
 - État de santé psychologique: Anxiété et dépression (General Health Questionnaire; Goldberg & Hillier, 1979)
 - Satisfaction de vie (Blais et al., 1989)
- **Variables socio-démographiques**
 - Âge
 - Sexe
 - État civil
 - Niveau d'éducation
 - Occupation
 - Revenu annuel

PORTRAIT DES ÂÎNÉS (N = 397)

Sexe	N
Femmes	273
Hommes	120
Inconnu	4

Age	%
55-64	35.1
65-74	40.2
75 et +	24.7

État Civil	%
Marié(e)	41.5
Veuf(ve)	20
Divorcé(e)	16.4
Célibataire	14.4
Union libre	7.7

- **Âge moyen** = 67.73 ans (E.T. = 8.61 ans)
- **Revenu moyen** = entre 20 000\$ - 29 999\$

PORTRAIT DES ÂÎNÉS (N = 397)

Scolarité	%
Secondaire non complété	38.1
Secondaire complété ou DEP	31.8
Collégial complété	13.8
Université 1 ^{er} cycle	12.6
Université 2 ^e cycle	2.4
Université 3 ^e cycle	1.3

Occupation	%
Retraité	80
Emploi	15.3
Sans emploi	4.7

HABITUDES DE JEU

Jeu préféré	%
Bingo	50.8
Loteries	26.1
Cartes	7.3
ALV	7
Machines à sous	5.1
Casino	3.2
Autres	0.5

Autres jeux (n=176)	%
Loteries	40.9
Casino	18.8
Cartes	18.2
Bingo	8.5
ALV	6.8
Machine à sous	4.5
Autres	2.3

HABITUDES DE JEU

	\bar{X}	E.T.
Nb années de jeu	20	13.7
Nb heures de jeu par semaine	8.3	8.8

ICJE	%
Joueurs sans problème	50.6
Joueurs à faible risque	22.7
Joueurs à risque modéré	15.6
Joueurs excessifs	11.1

• Moyenne ICJE = 2.8/27 (E.T. = 5.5)

- Joueurs sans problème = 0
- Joueurs faible risque = 1-2
- Joueurs risque modéré = 3-7
- Joueurs excessifs = 8-27

DÉTERMINANTS DU JEU EXCESSIF

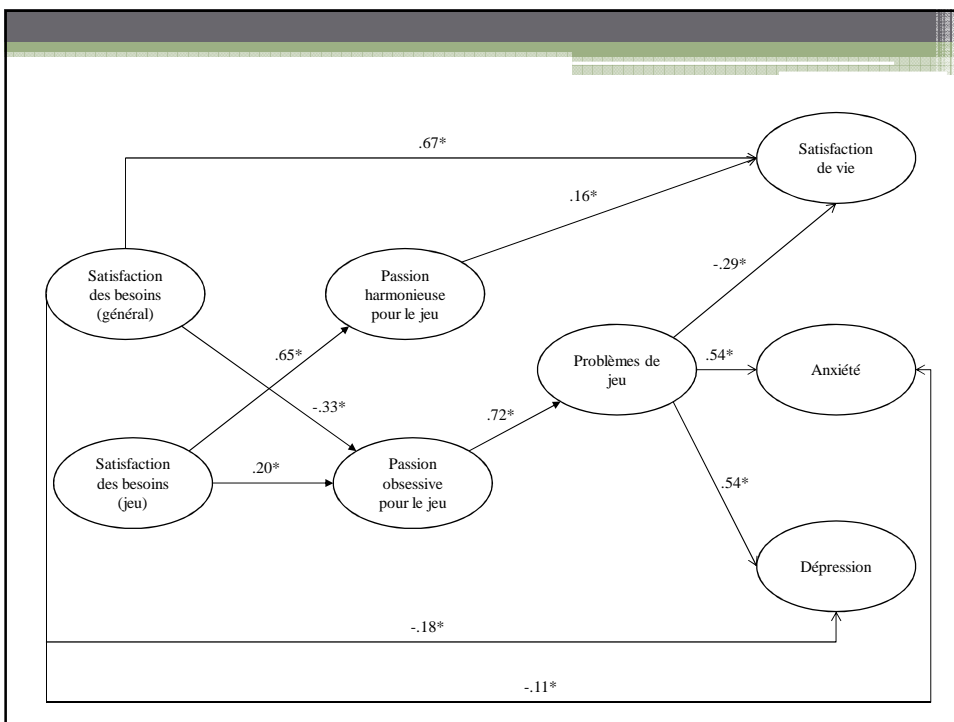
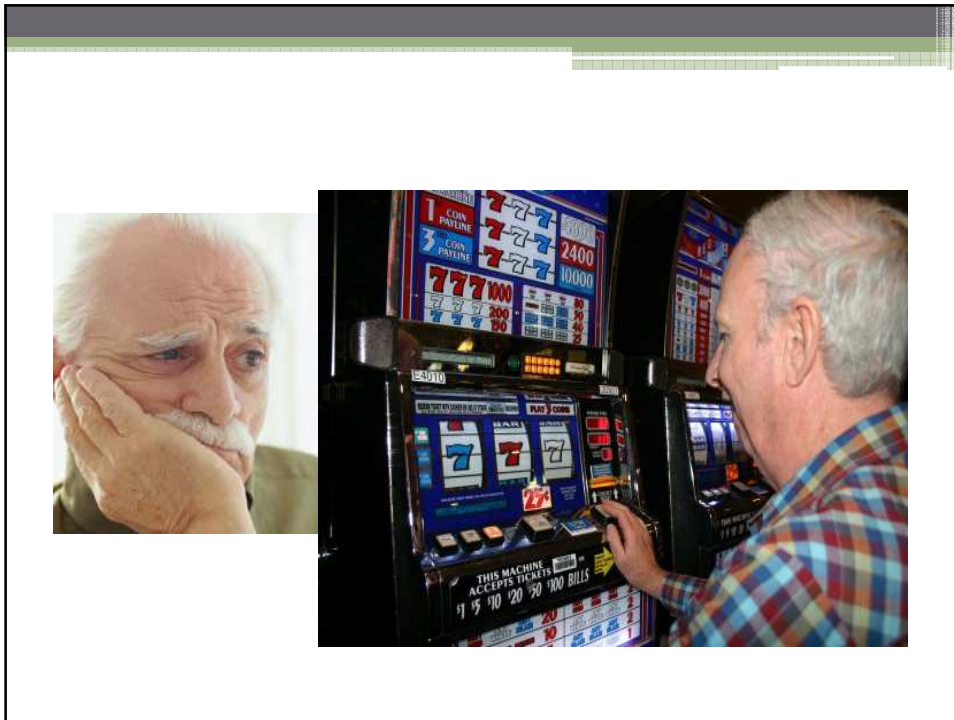
- Corrélations partielles pour passion

En contrôlant l'influence de PH	ICJE
PO	.65**

En contrôlant l'influence de PO	ICJE
PH	-.06

DETERMINANTS ET CONSÉQUENCES DU JEU EXCESSIF

- Besoins psychologiques
- Passion
- ICJE
- Satisfaction de vie
- Anxiété
- Dépression



DIFFÉRENCES DE MOYENNES SELON L'ÂGE

	55 – 64 ans (n)	65 – 74 ans (n)	75 ans et plus (n)
ICJE	3.99 (132)	2.23 (151)	1.91 (93)
Satisfaction du besoin de compétence – jeu	1.80 (132)	1.73 (179)	2.13 (90)
Satisfaction du besoin d'appartenance sociale- jeu	2.06 (132)	2.03 (149)	2.52 (91)
Dépression	1.55 (132)	1.36 (149)	1.38 (92)
Satisfaction de vie	5.01 (132)	5.16 (148)	5.50 (93)

DIFFÉRENCES DE MOYENNES SELON LE SEXE

	Hommes (n)	Femmes (n)
ICJE	3.85 (120)	2.32 (273)
Satisfaction du besoin autonomie – général	5.55 (119)	5.87 (270)
Satisfaction du besoin d'appartenance sociale - général	5.04 (119)	6.07 (270)

CONSTATS: DIFFÉRENCES SELON L'ÂGE

Le groupe 55-64 ans semble le plus à risque.

- (+) Jeu excessif
- (+) Dépression
- (-) Satisfaction de vie

CONSTATS: DIFFÉRENCES SELON LE SEXE

Les hommes sont plus à risque.

- (+) Jeu excessif
- (-) Satisfaction des besoins psychologiques en général: autonomie et appartenance sociale

CONCLUSIONS

1. Les problèmes de jeu comme déterminants de problèmes psychologiques
1. La passion obsessive comme déterminant des problèmes de jeu
2. La satisfaction des besoins comme déterminants de la passion
3. Différences de sexe et d'âge: hommes et aînés plus jeunes (55-64 ans) à risque

IMPLICATIONS

1. La vie en-dehors du jeu comme piste d'intervention additionnelle
1. La satisfaction des besoins comme piste d'action
2. Connaître la personne pour mieux aider



MERCI!

Laboratoire de Recherche sur le
Comportement Social

www.psychology.uqam.ca/lrcs