

Influence des trajectoires de vie sur les habitudes problématiques de jeu des aînés

Atelier 1 – Colloque «Les multiples facettes du jeu»

30 mai 2012

Étudiante au doctorat en psychologie :

Maude Poupard, B.A.

Chercheurs :

Isabelle Giroux, Ph.D

Christian Jacques, M.Ps.

Philippe Landreville, Ph.D

Serge Sévigny, Ph.D

Francine Ferland, Ph.D

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



Plan de la présentation

- Bref survol : le jeu chez les aînés
- Questions de recherche
- Procédure
 - Participants
 - Procédure
 - Instruments
- Analyse
 - Livre de codes
 - Interjuge
- Résultats
- Brève discussion

Pourquoi la recherche sur les aînés est-elle primordiale?

- **Vieillesse démographique au Canada : le nombre des 65 ans et plus devrait dépasser le nombre de 0 à 14 ans entre 2015 et 2021** (Statistique Canada, 2010)
 - 14% en 2009
 - Entre 23% et 25% en 2036
 - Entre 24% et 28% en 2061
- **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)
 - Moins de formes de problèmes de jeu (jeu de table, autre)
 - Moins d'anxiété et de problèmes familiaux causés par le jeu
 - Moins d'actes illégaux
 - Moins de consommation de drogues et de tabac
- 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

- 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)
- Trouble cognitif (Mendez, Bronstein, & Christine, 2000)
- Forme de jeu non-stratégique (Nower & Blaszczyński, 2008)
- 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 ?

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 des problèmes de jeu du point de vue des joueurs
 - 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 évènements 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 quant aux circonstances entourant l'évolution d'un problème de jeu chez les aînés
- Trajectoire de vie : doit permettre de 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)

Étude qualitative et quantitative réalisée en trois phases :

Phase 1 : *Qualitative* – *Groupe de discussion*

- Particularités des habitudes de jeu chez les aînés sans problème. Impacts (positifs- négatifs) de leur participation au jeu. Sert à l'élaboration de l'entrevue de la phase 2.

Phase 2 : *Quantitative* – *Entrevue téléphonique semi-structurée*

- Différences entre les groupes d'âges quant à leurs habitudes de jeu et les événements de vie rapportés.

Phase 3 : *Qualitative* – *Entrevue en face-à-face*

- Trajectoire rétrospective de jeu. Influence des événements sur les habitudes de jeu.

Questions de recherche

- 1. Comment les évènements de vie émergent dans le parcours de jeu des joueurs problématiques de 55 ans et plus?**
- 2. Comment les évènements de vie sont vécus et varient selon la catégorie d'âge des joueurs problématiques (55-64 ans, 65-74 ans, et 75 ans et plus)?**

Méthode - participants

Recrutement :

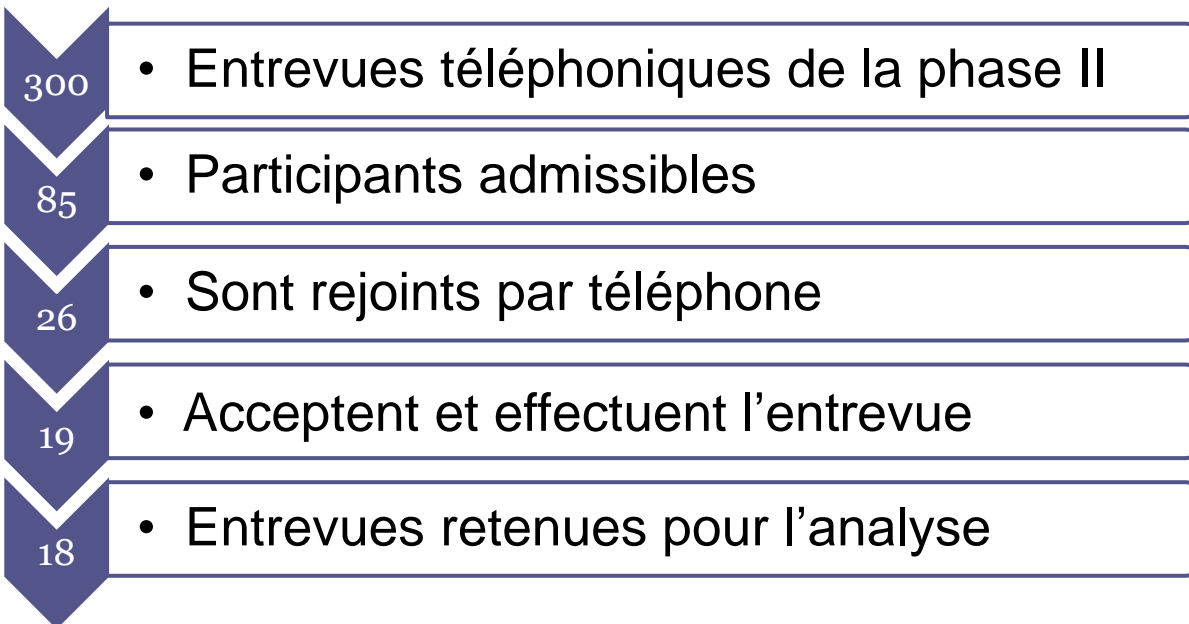
- Participants de la phase II se disant intéressés à participer à d'autres études.

Critères d'admissibilité:

- Score supérieur à 2 à l'ICJE (Ferris & Wynne, 2001).
- Habiter la grande région de Québec.

Critères d'exclusion :

- Problèmes cognitifs, auditifs ou d'élocution.



Méthode - procédure

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 et frais de transport
- Liste de ressources disponibles et intervention au besoin

Analyses qualitatives

- Transcription et lecture attentive 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 des codes trop similaires
 - Réorganisation des regroupement de codes
- **Interjuges = 88,7 %** (codification en parallèle de 22 % des données par les deux codeuses)
- Analyse qualitative de type inductive (Blais & Martineau, 2006; Thomas 2006).
 - Identifier les thèmes convergents et divergents

Résultats préliminaires

Exemples d'évènements liés à l'essor du jeu

Évènements défavorables à l'enfance et à l'adolescence

- Exposition précoce à des comportements de jeu excessifs.
- Adversité à l'enfance et l'adolescence*

Évènements associés à l'âge adulte

- Difficulté de couple
- Décès d'un proche, maladie
- Dégradation de l'état de santé physique*
- Augmentation de l'accessibilité au jeu
- Départ à la retraite*
- Gain important au jeu
- Autres rentrées d'argent inattendues*
- Etc.

Résultats préliminaires

Exemples d'évènements liés à une diminution du jeu

- Confrontation des proches*
- Culpabilité face à l'entourage
- Idéations suicidaires
- Recours à un syndic de faillite
- Participation à des groupes de soutien et des psychothérapies
- Développement d'une relation amoureuse avec un non-joueur
- Gain important au jeu*
- Réorganisation du temps libre*
- Etc.

Résultats préliminaires

Les autres dépendances : évènements précédant ou concomittant au jeu

- Participants qui se considèrent comme «émotifs» ou «dépendants» de nature*
- L'association entre d'autres dépendances et le jeu dès le début
- L'ajout de d'autres dépendances pour apaiser la souffrance due au jeu*
- L'ajout de d'autres dépendances pour faciliter la prise de risque*

Résultats

Évènements : un impact différent sur le jeu selon la façon dont il est vécu

Ex : la retraite

DÉBUT : «À 60 ans, j'ai pris ma retraite là. Pis c'est là que j'ai commencé à aller dans ces maudits endroits là là, où que y'a des vidéo.» (H, 75 ans et plus)

AUGMENTATION : «Ma femme travaille le jour, les enfants sont au secondaire [...] Fait que quand qui partent toutes... J'suis tout seul. J'ai pu de raison à donner à personne moi, j'ai ma journée au complet. Fait que si y fait pas beau une journée, bah, j'vas aller faire un tour au bar. J'men vais là pis je joue.» (H, 55-64 ans)

DIMINUTION : «Mais depuis j'ai pris ma retraite, j'ai slacké beaucoup parce que je sais que je peux pas mettre 100-120\$ par semaine de gratteux. Ça n'a ni queue ni tête. De toute façon, on gagne jamais rien.» (H, 55-64 ans)

Résultats

Différence entre les trois groupes d'âge?

- Les évènements semblent se distribuer assez également entre les groupes d'âges :
 - Peu d'évènements seraient spécifiques à un groupe d'âge à l'exception du décès du conjoint (75 ans et plus).
 - La plupart rapporte spontanément des évènements se rapportant à d'autres périodes de leur vie (avant 55 ans) ou des évènements sans lien avec l'âge (rupture, conflit, etc.).
 - Les âges de début des comportements de jeu problématiques sont très variables et s'étendent de l'âge de 15 ans à 75 ans.
 - L'utilisation des ressources semble similaire.

Résultats

Différences observables entre les joueurs :

Évènements survenant tôt	↔	Évènements survenant tard
Développement défavorable	↔	Enfance et adolescence normales
Alcool, drogue, etc.	↔	Aucune dépendance
Jouer pour oublier	↔	Jouer pour plaire / se distraire
Ressources d'aide	↔	Tente de se débrouiller seul

Quatre portraits semblent se dégager...

Résultats – quatre portraits

1

- Problème de jeu dès l'adolescence.
- Plusieurs autres dépendance.
- Inités au jeu et autres dépendances très tôt
- Beaucoup d'adversité dès un jeune âge
- Utilisent des ressources
- Score élevé à l'ICJE

Multi-dépendants
avec apparition
précoce du jeu

2

- Sont initiés et commencent à jouer à un âge plus avancé.
- Ont souffert de d'autres dépendances, ont arrêté et débutent le jeu après.
- Utilisent des ressources
- Scores élevés à l'ICJE.

Dépendances
successives avec
apparition tardive
du jeu

3

- Ont été initiés au jeu plus tard dans leur vie.
- Aucune autre dépendance.
- Le jeu survient suite à des événements éprouvants
- N'utilisent pas de ressource
- Scolarité plus élevée
- Scores élevés à l'ICJE

Joueurs fortuits

4

- Affirment tous qu'ils jouent principalement pour faire plaisir à un joueur de l'entourage
- Dépenses moyennes à élevées au jeu.
- Aucune autre dépendance
- N'utilisent aucune ressource
- Scores modérés à l'ICJE

Joueurs
accompagnateurs

Discussion

Le jeu comme stratégie d'adaptation

- Se servent du jeu pour soulager la détresse dues à des évènements éprouvants

Des fragilités, valeurs et centres d'intérêt propres à chacun

- Les évènements qui exercent un impact sur le jeu varient en fonction des vulnérabilités de chacun

Des agencements d'évènements plutôt que des évènements isolés

- Une constellation d'évènement qui amène des fluctuations dans les habitudes de jeu

Conclusion

- Nombreux événements difficiles rapportés comme étant en lien avec les problèmes de jeu
 - La signification est plus importante que l'évènement en lui-même.
- Beaucoup de détresse
 - Isolement : utilisent peu ou pas les ressources et se confient peu
- Grande ambivalence
 - Aimerais cesser de jouer
 - Le jeu comble la solitude et sert à gérer les émotions douloureuses
 - Peu d'espoir de changer / sont résolu à leur sort / considèrent ne plus rien avoir à perdre (pas de possibilité de se rebâtir des économies, maladie)
 - Chez certains : perception négative de la psychothérapie/ressources
- Pistes futures
 - Poursuivre la recherche sur les aînés et le jeu
 - Promouvoir l'utilisation et améliorer l'accès aux ressources pour les aînés

MERCI !

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



Références

- Blais, M., & Martineau, S. (2006). L'analyse inductive générale : description d'une démarche visant à donner un sens à des données brutes. *Recherches qualitatives*, 26, 1-18.
- 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^{ème} éd.) New-York : McGraw-Hill.
- Statistique Canada (2010). *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.
- Thomas, D.R. (2006). A general inductive approach for analyzing qualitative evaluation data. *American Journal of Evaluation*, 27(2), 237-246.
- Vézina, J., Cappeliez, P., & Landreville, P. (2007). *Psychologie g erontologique* (2e  d.). Montr al: Ga etan Morin  diteur.
- 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.