



Jeux de hasard & d'argent

CHEZ LES 55 ANS ET PLUS





DÉPÔT LÉGAL

Bibliothèques et Archives nationales du Québec

Bibliothèques et Archives Canada

ISBN 978-2-9810903-5-5

Cet outil de transfert de connaissances a été produit par l'Infrastructure de recherche du Centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire (Fonds de recherche du Québec – Société et culture, FRQ-SC)

Cette étude a été soutenue financièrement par le Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQ-SC) en partenariat avec le ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec.

RÉFÉRENCE POUR FIN DE CITATION

Giroux, I. et al. (2014). Jeux de hasard et d'argent chez les 55 ans et plus. Papier virtuel produit par l'Infrastructure de recherche du CRDM-IU, Montréal, Québec, 18 p.

RÉFÉRENCE

Giroux, I., Ferland, F., Savard, C., Nadeau, D., Poupard, M., Sévigny, S., Landreville, P., & Jacques, C. (2013). *Trajectoire rétrospective de jeu et influence des aspects financiers et sociaux sur la participation au jeu des adultes âgés de 55 ans et plus*. Québec : Université Laval.

CONTEXTE ET PHÉNOMÈNE

Le vieillissement s'accompagne d'événements marquants qui apportent des changements importants dans la vie d'une personne. On pense, entre autres, au passage à la retraite qui augmente les temps libres, à la situation financière qui n'est plus la même, aux problèmes de santé, au décès du conjoint ou d'un proche et à la perte d'autonomie. La participation aux jeux de hasard et d'argent devient, pour certaines personnes, un moyen de s'adapter à ces changements qui entraînent très souvent du stress et de l'isolement. Peu d'études ont été réalisées jusqu'ici sur l'effet des événements de vie chez les 55 ans et plus, mais certaines relèvent que cette population possède des caractéristiques particulières qui la rend plus vulnérable au développement des problèmes de jeu.¹

Pour réaliser cette étude, l'équipe² d'Isabelle Giroux, directrice du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ), du Groupe de recherche sur l'intervention et les fondements en jeu (GRIF-Jeu) et chercheuse au Centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire (CRDM-IU), a interrogé, entre 2009 et 2011, plus de 300 personnes de 55 ans et plus. Cette recherche, effectuée en trois phases, vise à apporter des éléments de compréhension et d'explication en ce qui a trait au développement, au maintien, à l'augmentation ou à la diminution des habitudes de jeu des personnes de 55 ans et plus, selon les événements vécus.

1 Giroux, I., Boutin, C., & Ferland, F. (2008). Le jeu et les aînés : A-t-on raison de s'inquiéter? *Psychologie Québec*, 25(4), 23.

2 Équipe de recherche : Isabelle Giroux, Cathy Savard, Dominic Nadeau, Maude Poupard, Serge Sévigny, Philippe Landreville, Christian Jacques, Université Laval; Francine Ferland, CRD de Québec

Portrait de l'étude en trois phases

Phase I

19 joueurs de 55 ans et plus ont participé à des groupes de discussion.

Les participants devaient :

- ◆ Avoir au minimum joué 2 fois par mois à un jeu de hasard et d'argent (JHA) dans la dernière année
- ◆ **NE PAS** avoir de problème de jeu

Les objectifs consistaient à identifier et préciser :

- ◆ Les événements de vie influençant la participation au jeu
- ◆ Les sphères de vie affectées par la participation au jeu

Phase II

300 joueurs de 55 ans et plus ont été interrogés par l'entremise d'une entrevue téléphonique.

Les participants devaient :

- ◆ Provenir de la province du Québec
- ◆ Avoir joué au moins une fois au cours de leur vie

L'objectif était de :

- ◆ Vérifier la présence de distinctions selon les groupes d'âge (55 à 64 ans, 65 à 74 ans et 75 ans et plus) en regard des habitudes de jeu et des différentes variables associées

Phase III

18 joueurs problématiques provenant de la phase II ont été rencontrés en entrevue individuelle.

Les participants devaient :

- ◆ Avoir obtenu un score de 3 ou plus au Problem Gambling Severity Index (PGSI) (voir section portant sur la classification des joueurs)

Les objectifs étaient de :

- ◆ Comprendre l'interaction entre les événements de vie et les habitudes de jeu problématique des 55 ans et plus
- ◆ Identifier et décrire les événements de vie marquants qui exercent une influence dans l'évolution des comportements de jeu
- ◆ Explorer les différences entre les événements de vie en fonction du groupe d'âge (55 à 64 ans, 65 à 74 ans et 75 ans et plus)



Malgré que davantage de personnes de 55 ans et plus jouent aujourd'hui qu'auparavant, ce ne sont pas tous les joueurs âgés qui développeront un problème de jeu.

En fait :

76,1 %

DES QUÉBÉCOIS DE 55 À 64 ANS JOUENT À DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT, 68,2 % pour les 65 à 74 ans et 56,3 % chez les 75 ans et plus (en 2009)³;

2,1 %

DES JOUEURS QUÉBÉCOIS ÂGÉS DE 55 À 64 ANS SONT CONSIDÉRÉS JOUEURS À RISQUE MODÉRÉ OU PATHOLOGIQUES, 3,2 % pour les 65 à 74 ans et 3,1 % parmi les 75 ans et plus (en 2009)³.

La proportion de personnes âgées est en forte croissance au Canada. Ce constat s'expliquerait, entre autres, par l'augmentation de l'espérance de vie et par le faible taux de natalité.

Dans les faits :

14 %

DE LA POPULATION CANADIENNE EST ÂGÉ DE 65 ANS ET PLUS (EN 2009)⁴.

Statistique Canada estime que ce pourcentage s'élèvera entre 23 et 25 % en 2036.

3 Kairouz, S., & Nadeau, L. (2011). Portrait du jeu au Québec : Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Récupéré le 8 janvier 2014 de <http://socioanth.concordia.ca/pages/JeuxAuHasard2009.php>

4 Statistique Canada (2010). Projections démographiques pour le Canada, les provinces et les territoires. Ottawa : Statistique Canada, n 91-520-X au catalogue.



Facteurs de risque auprès des 55 ans et plus⁵

Les études réalisées auprès des 55 ans et plus, dont la très grande majorité porte sur les 65 ans et plus, font ressortir des facteurs de risque et des caractéristiques propres au jeu pouvant favoriser le développement de problèmes de jeu :

- ◆ **Augmentation de l'offre de jeu et cible de l'industrie du jeu** : L'augmentation de la participation au jeu peut s'expliquer notamment par l'accroissement de l'offre de jeu. De plus, cette population est une cible intéressante pour l'industrie du jeu puisqu'elle fréquente les aires de jeu plus souvent et dépense plus d'argent que les jeunes;
- ◆ **Sentiment d'isolement ou de solitude** : L'augmentation des temps libres, le deuil de relations sociales significatives (comme la perte du partenaire de vie) ainsi que le déclin de la santé peuvent créer chez certains un sentiment d'isolement et de solitude;
- ◆ **Problèmes de santé** : L'apparition de problèmes de santé tels que les maladies neurodégénératives (la maladie de Parkinson) concorde avec le développement de problèmes de jeu;
- ◆ **Faible propension à chercher de l'aide** : Ils ont tendance à cacher leurs problèmes de jeu et tardent plus que les jeunes à demander de l'aide;
- ◆ **Vie sociale insatisfaisante** : La participation au jeu devient pour eux une façon de compenser une vie sociale insatisfaisante;
- ◆ **Précarité financière** : Lorsqu'ils sont à la retraite, ils comptent davantage sur leurs économies pour vivre et disposent d'un revenu fixe. L'impact des pertes liées au jeu est plus important pour eux;
- ◆ **Formes de jeux non stratégiques** : Ils jouent davantage à des jeux non stratégiques (par exemple : les machines à sous) et cette forme de jeu est liée à des problèmes de jeu en raison de la rapidité du jeu et des gains intermittents.

* Voir la thèse de Poupard (2013) pour connaître le relevé de la littérature sur les facteurs de risque auprès des 55 ans et plus.

5 Poupard, M. (2013). Problèmes de jeu chez les aînés : l'influence perçue des événements de vie. Mémoire doctoral présenté à la Faculté des études supérieures et postdoctorales. Québec : Université Laval. Repéré à <http://www.theses.ulaval.ca/2013/29695/29695.pdf>

Classification des joueurs

Le degré d'intensité des problèmes de jeu permet d'établir une classification des joueurs. Comme pour les autres classes de la population, on retrouve des personnes de 55 ans et plus dans chaque catégorie. L'indicateur de gravité de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE)⁶, le Problem Gambling Severity Index (PGSI), a été utilisé pour évaluer les participants de la présente étude. Voici les différents types de joueurs :

Joueur sans problèmes : Joueur ne présentant aucun critère indiquant qu'il pourrait se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score de 0 au PGSI)

Joueurs à faible risque : Joueur répondant à des critères indiquant qu'il a un risque faible de se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score de 1 ou 2 au PGSI)

Joueur à risque modéré : Joueur répondant à des critères indiquant qu'il pourrait se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score de 3 à 7 au PGSI)

Joueur excessif : Joueur répondant à des critères indiquant qu'il est en grande difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score de 8 ou plus au PGSI)

6 Ferrys, J., & Wynne, H. (2001). L'indice canadien du jeu excessif. Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanes. 72 p.



QUELLES SONT LES VARIABLES QUI INFLUENCENT LA PARTICIPATION AU JEU DES JOUEURS SANS PROBLÈMES DE 55 ANS ET PLUS? (PHASE 1)

Les résultats de l'étude de Giroux et coll. ont permis de révéler deux événements de vie qui sont rapportés comme influençant l'AUGMENTATION des habitudes de jeu :

Le passage à la retraite est associé à une augmentation des temps libres, et pour certains, à l'amélioration de la situation financière

« Moi, quand je travaillais, on n'y allait pas. On va au casino depuis qu'on est à la retraite. »

« La maison est payée alors tu as un gain supplémentaire en plus. »

Les problèmes de santé peuvent, pour le joueur ou pour un proche, augmenter la fréquence du jeu lorsque cette activité devient une alternative aux activités qu'ils ne peuvent plus pratiquer

« Mon épouse a une santé médiocre. Auparavant, on avait beaucoup plus d'activités à l'extérieur, mais vu son état de santé, on ne peut plus faire les mêmes activités. [De jouer au casino] ça nous permet de faire une activité ensemble et ça lui permet de se changer les idées. »

D'autres variables liées au jeu ont été soulevées comme contribuant à augmenter ou à diminuer les habitudes de jeu :

Variables contribuant à AUGMENTER les habitudes de jeu

- ♠ Possibilité de faire des gains ou de gagner un important montant d'argent (par exemple : gros lots à la loterie)
- ♠ Possibilité de socialiser, de briser l'isolement
- ♠ Accessibilité au jeu et à l'argent (par exemple : facilité d'accès aux présentoirs de billets de loterie et aux guichets automatiques)
- ♠ Caractéristiques associées au site du jeu :
 - ♣ Les gratuités offertes (par exemple : voyages organisés en autobus par le casino)
 - ♣ Les attraits et services offerts (par exemple : paysages de Charlevoix)
 - ♣ L'ambiance des aires de jeu
 - ♣ La sécurité des sites de jeu
- ♠ Accompagner un joueur
- ♠ Aimer jouer, avoir du plaisir à jouer

Variables contribuant à DIMINUER les habitudes de jeu

- ♠ Pertes d'argent
- ♠ Difficultés d'accès au jeu, plusieurs étapes à franchir avant de jouer (par exemple : devoir s'enregistrer avant de jouer)
- ♠ Caractéristiques structurelles du jeu comme :
 - ♣ Les coupons électroniques aux machines à sous (en remplacement de la monnaie)
 - ♣ Le montant minimum des mises aux tables de jeu
- ♠ Activités excessives de jeu d'un proche
- ♠ Bruit élevé des aires de jeu
- ♠ Peur de développer un problème de jeu et sentiment de honte provoqué par une perte

Il est à noter qu'une même variable peut contribuer à augmenter ou à diminuer les habitudes de jeu des 55 ans et plus, tout dépendamment du contexte et de l'individu.



QU'EN EST-IL DES SPHÈRES DE VIE AFFECTÉES PAR LES HABITUDES DE JEU DES JOUEURS SANS PROBLÈMES DE 55 ANS ET PLUS ? (PHASE 1)

D'après les travaux menés par Giroux et coll., plusieurs sphères de vie sont affectées par les habitudes de jeu :

Les finances

- + Gains financiers : conséquences positives du jeu

« Une fois on a gagné un petit montant, peut-être 150\$. On est allé au restaurant et on a bouffé, on a partagé ça. On s'est toujours dit quand on est deux ou trois si on gagne quelque chose, on s'en va le dépenser après soit dans un restaurant, prendre un verre. C'est un des plaisirs de la vie. »

- Pertes d'argent : conséquences négatives du jeu

« Ça dérange le budget. Comment est-ce que je dirais ça. Il va essayer de cacher ça, mais je suis avertie pour savoir que ça dérange. Il dit tu ne manques de rien. Entre manquer de rien pis avoir plus, c'est une autre affaire. Je pense qu'il dérange le budget [...] Dans la vie commune, ça dérange le budget. »

Les loisirs

- + Enrichissement des loisirs : les 55 ans et plus ont du plaisir à jouer et apprécient les « à-côtés » du jeu (par exemple : forfaits hôtel-casino)

« On part une fin de semaine et pour nous, ça fait changement et c'est des choses qu'on ne fait pas souvent. On y va et on prend notre temps pour aller au casino. On s'organise pour aller se baigner à l'hôtel. C'est un peu ça. »

- Réduction des loisirs : le budget consacré au jeu réduit la possibilité de faire d'autres loisirs

« Moi je vais vous dire bien franchement que si je regarde ce que mon conjoint a dépensé au casino, on a plusieurs voyages. Je préférerais beaucoup plus un voyage que ça. »

Les relations

Sociales :

- + Le jeu permet de socialiser, de faire de nouvelles rencontres

« On y va avec un couple d'amis. »

Familiales :

- + Le jeu offre des occasions de passer du temps en famille

« La mienne [ma fille] vient avec nous [au casino]. »

- Les 55 ans et plus reçoivent parfois des critiques des enfants à propos des habitudes de jeu

« Ils ne veulent pas trop qu'on dépense sur leur héritage. »

Conjugales :

- + Le jeu permet aux conjoints de partager un moment de plaisir

« Moi et mon mari, on prend une machine à côté de l'autre. On va souper ensemble. »

- En contrepartie, le jeu peut être source de désaccords et de conflits entre les conjoints causant parfois une grande détresse et une menace à la stabilité du couple

« On a souvent des désaccords là-dessus. S'il me disait à 11h on entre et à 5-6h on s'en va souper pis on s'en va, ce serait correct, mais ça ne se passe pas de même. La journée est longue. »

La santé psychologique

- + Le jeu peut-être vécu comme une manière de se détendre, de penser à soi et de réduire le stress

« En y allant de façon modérée, ça nous fait se changer les idées et ça lui permet de s'évader un peu de sa situation [problèmes de santé]. »

- Le jeu peut susciter des émotions négatives comme la honte, la culpabilité et la gêne

« Si je suis au casino et que je rencontre quelqu'un, la personne va être gênée de venir me parler parce qu'on est au casino. C'est flagrant. »



EXISTE-T-IL DES DISTINCTIONS ENTRE LES GROUPES D'ÂGE : 55 À 64 ANS, 65 À 74 ANS ET 75 ANS ET PLUS ? (PHASE II)

L'étude de Giroux et coll. a permis de mettre en lumière certaines distinctions :

Concernant leur participation aux jeux de hasard et d'argent

- ♠ Les 55 à 64 ans sont plus nombreux à jouer aux loteries à tirage et aux appareils de loterie vidéo;
- ♠ Les 65 à 74 ans jouent plus aux machines à sous;
- ♠ Les 75 ans et plus sont moins nombreux à jouer aux appareils de loterie vidéo;
- ♠ Les activités de jeu les plus populaires auprès des 55 ans et plus sont les loteries à tirage (93,3%), les loteries instantanées (74,2%) et finalement, les jeux de casino (59,6%).

Concernant les montants dépensés

- ♠ Le montant médian dépensé aux jeux de hasard et d'argent chez les 55 ans et plus au cours de la dernière année est de 1 316 \$;
- ♠ Pour l'ensemble des jeux, les 55 à 64 ans dépensent plus que les 75 ans et plus;
- ♠ Les 55 à 64 ans dépensent plus d'argent aux loteries à tirage et aux loteries instantanées que les 65 à 74 ans et que les 75 ans et plus.

Concernant les problèmes de jeu et les problèmes associés

- ♠ 51,9% des 55 ans et plus de l'échantillon sont des joueurs sans problèmes de jeu, 17,3% des joueurs à faible risque; 16,3% des joueurs à risque modéré et 14,5% des joueurs excessifs. Aucune différence n'a été relevée entre les groupes d'âge;
- ♠ Il est à noter qu'aucune distinction entre les groupes d'âge n'a été trouvée quant au seuil d'anxiété, à l'état de santé physique, au moral perçu et aux taux de consommation d'alcool, de cannabis et de médicaments.

Concernant les événements de vie vécus

- ♠ Les 55 à 64 ans sont plus nombreux à avoir vécu des difficultés au travail et des problèmes financiers, des conflits interpersonnels et des perturbations dans le milieu de vie comparativement aux 65 à 74 ans. Ils ont également obtenu des résultats plus élevés à l'échelle de la dépression que les 65 à 74 ans.



PROFIL DES JOUEURS À RISQUE CHEZ LES 55 ANS ET PLUS (PHASE III)

Les données recueillies dans le cadre de la phase III de l'étude permettent de dégager quatre profils* de joueurs chez les 55 ans et plus :

1. Joueurs multi-dépendants avec apparition précoce du jeu

Caractéristiques

- ♠ Événements éprouvants durant l'enfance et à l'âge adulte (inceste, violence physique et verbale, conjoint alcoolique et violent, etc.)
- ♠ Initiation au jeu et à d'autres produits pouvant conduire à une dépendance par des membres de la famille
- ♠ Problèmes de jeu dès l'adolescence
- ♠ Dépendances à l'alcool, aux drogues, aux médicaments de prescription ou à d'autres produits
- ♠ Comportements de jeu intenses en termes de fréquence, de durée et de dépense d'argent
- ♠ Consultent des ressources d'aide (AA, joueurs anonymes, etc.)

Constats et recommandations

- ♠ Le jeu est une partie prenante de leur identité
- ♠ Privilégier une approche intégrée des dépendances pour l'intervention
- ♠ Aider ce type de joueur à apprendre à gérer ses émotions et à améliorer ses stratégies d'adaptation

2. Joueurs aux dépendances successives avec apparition tardive du jeu

Caractéristiques

- ♠ Événements éprouvants à l'âge adulte
- ♠ Autre problème de dépendance avant de devenir joueurs problématiques et ont mis fin à cette dépendance avant de commencer à jouer
- ♠ Initiation au jeu à l'âge adulte
- ♠ Consultent des ressources d'aide (AA, joueurs anonymes, etc.)

Constats et recommandations

- ♠ Fragilité mais force également puisqu'ils ont déjà surmonté une dépendance
- ♠ Identifier les stratégies qui ont déjà bien fonctionné pour eux
- ♠ Solidifier leurs acquis

3. Joueurs fortuits

Caractéristiques

- ♠ Haut niveau de scolarité
- ♠ Événements éprouvants à l'âge adulte (décès de plusieurs proches, divorce, maladie des petits-enfants) et ceux-ci précèdent les problèmes de jeu
- ♠ Commencent à jouer tardivement (entre 50 et 75 ans)
- ♠ N'ont jamais souffert d'aucune autre dépendance
- ♠ N'utilisent pas les ressources d'aide

Constats et recommandations

- ♠ Joueurs plus difficiles à identifier
- ♠ Très humiliés / ne demandent pas d'aide
- ♠ Leur proposer plusieurs modalités thérapeutiques afin d'augmenter les chances qu'ils aillent en traitement
- ♠ Rencontres individuelles de thérapie à privilégier

4. Joueurs accompagnateurs

Caractéristiques

- ♠ N'ont pas vécu d'événements éprouvants
- ♠ Commencent à jouer à l'âge adulte
- ♠ Affirment jouer pour faire plaisir à un proche qui aime jouer
- ♠ Dépensent moins au jeu que les trois autres groupes
- ♠ Considèrent ne pas avoir de problèmes de jeu
- ♠ N'ont jamais souffert d'aucune autre dépendance
- ♠ N'utilisent pas les ressources d'aide

Constats et recommandations

- ♠ Les conscientiser par rapport aux risques de problèmes de jeu plus sérieux
- ♠ Leur apprendre à s'affirmer auprès du proche joueur

*Cette typologie devra être validée par d'autres études; elle doit donc être utilisée avec réserve.

S

PISTES DE SOLUTION

Si les résultats de cette étude ne peuvent être généralisés à l'ensemble de la population, il n'en reste pas moins qu'ils permettent de proposer quelques pistes de solutions :

Pour les décideurs et les gestionnaires

- ♠ **METTRE EN PLACE** des stratégies pour conscientiser les personnes de 55 ans et plus aux vulnérabilités auxquelles ils auront à faire face. Par exemple, parler du jeu lors d'ateliers de préparation à la retraite;
- ♠ **FAIRE LA PROMOTION** des programmes offerts, des traitements possibles, des lieux où les services sont dispensés dans les endroits que fréquentent les personnes de 55 ans et plus (dans les trajets d'autobus vers le casino, dans les aires de jeux ou dans les résidences pour personnes âgées);
- ♠ **OFFRIR** des opportunités de discussion sur leur relation au jeu de façon individuelle ou de groupe. Les aînés ont démontré de l'ouverture et se sont dévoilés facilement pour la participation à la recherche;
- ♠ **CIBLER** l'ambivalence et le scepticisme des 55 ans et plus à demander de l'aide;
 - ♣ Croyances erronées : ils manifestent peu d'espoir de changer leurs habitudes de jeu, ils se croient trop vieux et ne veulent pas prendre la place d'un joueur plus jeune.

Pour les intervenants

- ♠ **DÉTECTER** un problème de jeu en portant une attention particulière au mode de vie, au projet et à la satisfaction de vie;
- ♠ **PRIVILÉGIER** une intervention précoce puisque les problèmes de jeu peuvent perdurer jusqu'à un âge avancé;
- ♠ **ACCOMPAGNER** les 55 ans et plus dans le développement de saines habitudes de jeu pour réduire les conséquences négatives sur la personne, son milieu et la société;

- ♠ **MISER** sur l'aide des proches en sachant l'importance du rôle joué par l'environnement social dans l'augmentation ou la diminution des habitudes de jeu;
- ♠ **CIBLER** fin d'effectuer un dépistage et faire prendre conscience du problème;
 - ♣ Prendre en considération que les 55 à 64 ans ont, pour la plupart, vécu des événements de vie difficiles et peuvent être plus sensibles à la dépression. Ces deux facteurs peuvent augmenter le risque de développer des problèmes de jeu;
- ♠ **PROMOUVOIR** le bien-être des 55 ans et plus en les motivant et en les accompagnant à découvrir des activités enrichissantes et gratifiantes pour compenser le vide créé par la perte d'un rôle significatif ou d'un être cher;

Pour les chercheurs

- ♠ **IDENTIFIER** les facteurs de protection chez les 55 ans et plus ayant vécu des événements difficiles mais n'ayant pas développé de problèmes de jeu;
- ♠ **RECONNAÎTRE** les différents profils de joueurs et développer des interventions personnalisées à chacun.





POUR OBTENIR DE L'AIDE

RÉGION DE MONTRÉAL

Programme adulte 55 ans et plus,
programme jeu pathologique et
plusieurs autres programmes offerts

<http://dependancemontreal.ca>

AILLEURS AU QUÉBEC

<http://www.acrdq.qc.ca/membre.php>

**CENTRE DE RÉADAPTATION
EN DÉPENDANCE DE MONTRÉAL**

Institut universitaire



ASSOCIATION DES CENTRES
**DE RÉADAPTATION
EN DÉPENDANCE**
DU QUÉBEC

