

Rendement et bonification de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) : Rapport et recommandations

Préparé pour :

Les partenaires interprovinciaux de financement de la recherche sur le jeu problématique

- Alberta Gaming Research Institute
- Addictions Foundation of Manitoba
- British Columbia Gaming Policy and Enforcement Branch
- La Commission de régie du jeu du Manitoba
- Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec
- Nova Scotia Gaming Research Foundation
- Ontario Problem Gambling Research Centre

Organisme responsable : Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et la toxicomanie

Préparé par :

John McCready, Ph.D.
Edward Adlaf, Ph.D.

Le 20 septembre 2006

REMERCIEMENTS

Healthy Horizons Consulting était très heureux de mener la révision de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE). Les partenaires interprovinciaux de financement de la recherche sur le jeu problématique ont fourni les ressources financières nécessaires à cette recherche et le Comité superviseur a offert un soutien et des conseils tout au long du projet. Nous sommes extrêmement reconnaissants de l'intérêt, du temps et de la coopération qui ont été fournis si généreusement par tous les répondants du sondage auprès des informateurs clés. Nous espérons que ce rapport et la mise en oeuvre de ses recommandations continueront à influencer la façon dont les jeux de hasard et d'argent et le jeu problématique sont étudiés et compris au Canada et ailleurs.

TABLE DES MATIÈRES

1	INTRODUCTION	1
1.1	Contexte	1
2.	DÉVELOPPEMENT DE L'ICJE	2
2.2	Description de l'ICJE.....	3
3.	APPROCHE ET MÉTHODE	3
3.1	Protocole de recherche.....	3
3.2	Questions de recherche.....	4
3.3	Échantillon	4
3.4	Cadre de la cueillette des données.....	4
4.	RÉSULTATS	5
4.1	Section 1: Objectifs de l'ICJE.....	5
4.2	Section 2: Composants de l'ICJE	8
4.2.1	Participation au jeu	8
4.2.2	Évaluation du jeu problématique.....	11
4.2.3	Corrélatés du jeu problématique.....	16
4.2.4	Questions sociodémographiques.....	19
4.3	Section 3: Fidélité et validité	20
4.3.1	Fidélité	20
4.3.2	Validité	21
4.4	Section 4: Questions concernant l'administration	23
4.5	Section 5: Comparaison avec d'autres instruments.....	24
4.6	Section 6: Commentaires additionnels	24
4.7	Conclusions	25
5.	RECOMMANDATIONS	26
5.1	Recommandations générales	26
5.2	Commentaires finals	29
	RÉFÉRENCES	30
	ANNEXE A	33
	Études de prévalence canadiennes.....	33
	Études de prévalence internationales.....	34
	ANNEXE B	36
	ANNEXE C	40

1 INTRODUCTION

En 2005, les partenaires interprovinciaux de financement de la recherche sur le jeu problématique ont émis un appel de demandes afin d'effectuer une révision de l'expérience de chercheurs principaux avec l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE). Les partenaires de financement font partie d'un consortium de ressources provinciales qui financent les projets de recherche sur le jeu d'intérêt commun. Pour la présente étude, les partenaires participants au financement proviennent de la Nouvelle-Écosse, du Québec, de l'Ontario, du Manitoba, de l'Alberta et de la Colombie-Britannique. L'Ontario Problem Gambling Research Centre (OPGRC) a agi en tant que partenaire administratif et le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et la toxicomanie (CCLAT) a servi à titre d'organisme de gestion de projet.

1.1 Contexte

En février 2001 était lancé un instrument nouvellement développé pour mesurer la prévalence des habitudes de jeu et du jeu problématique dans la population générale. L'Indice canadien du jeu excessif (ICJE), présenté sous l'égide du Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et la toxicomanie (CCLAT) au nom d'un consortium de ressources de financement provinciales, a été développé afin de fournir une mesure plus précise que les autres instruments disponibles. L'ICJE a été validé auprès d'un échantillon tiré de la population générale, contrairement à d'autres instruments (p. ex., le SOGS et le DSM-IV) qui ont été construits à l'aide d'échantillons cliniques de joueurs problématiques. Par conséquent, l'ICJE permet une plus grande distinction des sous-types de joueur et contribue à notre compréhension de la répartition des joueurs, allant du jeu à faible risque au jeu problématique.

Depuis son lancement, l'ICJE a été utilisé dans les dix provinces canadiennes¹ ainsi qu'en Australie (Queensland, Victoria et la Tasmanie²), en Norvège³ et en Islande. De plus, il a été inclus dans l'Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes – Santé mentale et bien-être (Cycle 1.2). Bien que cela ne soit pas l'objet de cette revue, l'ICJE a été utilisé avec des objectifs autres que des études de prévalence au sein d'une population, notamment à titre d'instrument d'évaluation clinique et dans divers projets de recherche.

¹ Après l'appel de demandes, Terre-Neuve et le Labrador ont produit un rapport de leur étude de prévalence sur le jeu, effectuée à l'aide de l'ICJE. Ce rapport a été inclus dans cette révision.

² Au cours de cette révision, l'équipe de recherche a découvert que la Tasmanie avait produit un rapport de son étude de prévalence du jeu, réalisée à l'aide de l'ICJE. Cette étude n'a pas été incluse dans cette révision, mais elle a été ajoutée à la liste des études de prévalence ayant été réalisées à l'aide de l'ICJE.

³ L'appel de demandes a montré qu'une étude de prévalence utilisant l'ICJE avait été menée au Danemark. L'équipe de recherche n'a pas trouvé de sondage auprès de la population du Danemark, mais une étude de prévalence utilisant l'ICJE a été trouvée pour la Norvège. Cette dernière a été incluse dans cette révision afin de remplacer celle du Danemark.

Les études de prévalence effectuées à l'aide de l'ICJE sont énumérées à l'annexe A et incluent 12 études canadiennes et six études internationales.⁴ Dans ce processus, plusieurs chercheurs principaux ont acquis une expérience considérable au niveau de l'utilisation de l'ICJE. Les partenaires de financement prévoyaient que cette base de chercheurs fournirait de l'information précieuse quant au rendement de l'instrument face à l'atteinte de ses objectifs et fournirait une assise solide pour bonifier l'instrument.

2. DÉVELOPPEMENT DE L'ICJE

2.1 Processus de développement

Le développement de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) est le résultat du Projet de recherche canadien sur la prévalence du jeu. En 1996, un groupe de représentants des gouvernements provinciaux a entrepris un projet de collaboration afin de développer un nouvel instrument, basé sur des fondements théoriques, afin de mesurer le jeu problématique lors de sondages auprès de la population générale.

Des études de prévalence antérieures ont été menées avec le DSM-IV et le South Oaks Gambling Screen (SOGS), ces deux instruments ayant été développés à l'aide d'échantillons cliniques de joueurs problématiques ayant choisi d'aller en traitement. Ils n'ont pas distingué les différents types de joueurs et les joueurs problématiques de niveau sous-clinique dans la population générale.

Le développement de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) s'est fait en deux phases : Le développement et l'expérimentation. La Phase I abordait les objectifs suivants.

1. Développer un cadre conceptuel pour comprendre le jeu problématique;
2. Développer une définition opérationnelle du jeu problématique pour orienter la recherche;
3. Développer des mesures du jeu problématique pour utiliser dans la recherche auprès de la population générale.

Le rapport de la Phase I, *Measuring Problem Gambling in Canada: Final Report – Phase I* [Mesure du jeu problématique au Canada : rapport final – Phase I] (Ferris, Wynne et Single, 1999), a fourni la définition du jeu problématique suivante :

Le jeu problématique est un comportement de jeu qui provoque des conséquences négatives pour le joueur et les autres personnes de son réseau social ou pour la communauté (Ferris et al., 1999).

La phase II implique la mise au point minutieuse de l'ICJE et l'évaluation de la validité et de la fidélité, en accord avec les objectifs suivants :

⁴ Durant la révision, il a été découvert qu'une étude de prévalence utilisant l'ICJE sera rapportée par le Nouveau-Mexique et il est attendu que la prochaine étude de santé nationale de la Nouvelle-Zélande ait été réalisée à l'aide de l'ICJE.

1. Produire un instrument valide et fiable pour les sondages auprès de la population générale;
2. Produire des données psychométriques appuyant la validité et la fidélité de l'ICJE;
3. Produire un manuel de l'utilisateur comportant suffisamment de détails pour guider l'administration et la réplication;
4. Fournir les moyens de comparer les résultats de l'ICJE avec d'autres instruments.

Le rapport de la Phase II s'intitule *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report* [L'Indice canadien du jeu excessif : rapport final] (Ferris et Wynne, 2001b). Le processus de la Phase II a débuté par une expérimentation pilote de l'instrument, suivie par un vaste sondage auprès de la population générale, avec un échantillon national et régional de 3,120 adultes canadiens, un test de fidélité avec un sous échantillon de 417 individus et des entrevues de validation clinique avec un autre sous échantillon de 148 personnes. En ce qui a trait aux neuf énoncés cotables de l'Indice de gravité du jeu compulsif (IGJC), les auteurs ont affirmé qu'ils avaient « démontré une forte validité et fidélité pour la section cotable de l'ICJE » (Ferris et Wynne, 2001b).

Afin d'assister l'utilisation de l'ICJE, la Phase II a également permis de produire une ébauche d'un manuel de l'utilisateur [*Draft – User Manual*] (Ferris et Wynne, 2001a et voir aussi Wynne, 2003) qui a aussi exposé les moyens de comparer les résultats de l'ICJE avec ceux d'études antérieures ayant utilisé le DSM-IV ou des énoncés du SOGS.

2.2 Description de l'ICJE

Sans les questions sociodémographiques, l'ICJE comprend 31 énoncés répartis en trois sections : la participation au jeu, l'évaluation du jeu problématique et les corrélats du jeu problématique.

Participation : Vingt-deux (22) énoncés fournissent des indices de la participation au jeu : les types de jeux pratiqués, la fréquence de jeu, la durée des séances de jeu et le montant dépensé au jeu.

Évaluation : La section portant sur l'évaluation du jeu problématique consiste en douze (12) énoncés. Neuf (9) de ces énoncés constituent l'Indice de gravité du jeu compulsif (IGJC) et incluent quatre (4) comportements et cinq (5) conséquences. L'IGJC peut être coté afin de décrire le taux de prévalence du jeu problématique dans une population. L'IGJC classe les répondants au sondage en cinq groupes : les non joueurs, les joueurs sans problème, les joueurs à faible risque, les joueurs à risque modéré et les joueurs problématiques.

Corrélats : Les corrélats du jeu problématique consistent en quinze (15) énoncés pouvant être utilisés afin de développer des profils de différents types de joueurs et de joueurs problématiques. Les 11 derniers énoncés constituent des questions sociodémographiques, ce qui fait un nombre total de 42 questions.

3. APPROCHE ET MÉTHODE

3.1 Protocole de recherche

Le but de cette recherche était de : (1) évaluer le rendement de l'ICJE quant à l'atteinte de ses objectifs et (2) obtenir de l'information pour la bonification périodique de l'ICJE. Le protocole de recherche principal consistait en un sondage auprès des informateurs clés, sous un format semi-structuré, évaluant les expériences des concepteurs initiaux de l'ICJE et des chercheurs principaux ayant mené des études de prévalence au Canada et dans d'autres juridictions. Un nombre limité d'autres chercheurs et de spécialistes de la prévalence du jeu ont été contactés et interviewés.

3.2 Questions de recherche

Les questions de recherche pour ce projet étaient les suivantes :

1. À partir de l'expérience acquise par les répondants ayant utilisé l'ICJE jusqu'à maintenant, à quel point l'instrument atteint-il les objectifs formulés et de quelles façons atteint-il ces objectifs et de quelles façons ne les atteint-il pas?
2. Quels aspects de l'ICJE, s'il y a lieu, bénéficieraient de réévaluation, de modification ou de mise au point et quels sont les modifications suggérées ainsi que les raisonnements justifiant ces dernières?
3. Quelles étapes doivent être suivies afin de mettre davantage en évidence l'utilité et l'utilisation de l'ICJE?

3.3 Échantillon

Vingt informateurs clés ont été interviewés, l'un de ces informateurs ayant représenté deux catégories :

- Concepteurs initiaux : 3 (sur 4);
- Chercheurs principaux canadiens : 9 (sur 11 identifiés); un de ceux n'ayant pas été interviewé était le chercheur principal de deux provinces;
- Autres chercheurs canadiens : 2;
- Chercheurs principaux internationaux : 4;
- Spécialistes de la prévalence du jeu : 3.

La liste complète des informateurs clés se trouve à l'annexe B.

3.4 Cadre de la cueillette des données

L'équipe de recherche a développé un questionnaire à questions ouvertes afin d'évaluer l'efficacité de l'ICJE dans les sphères suivantes :

- l'atteinte des objectifs initiaux;
- la mesure de la prévalence du jeu et du jeu problématique;
- l'identification des activités de jeu, de la fréquence, de la durée et des dépenses (l'argent parié);
- la mesure de la sévérité du jeu problématique et des sous-types de jeu problématique;
- la contribution à la compréhension de la progression du jeu à faible risque aux problèmes de jeu;
- l'examen d'autres variables connexes : sociodémographiques, la santé, la santé mentale, l'abus de substance;

- la portée des énoncés et des questions;
- la fidélité et la validité;
- la comparaison des données à celles d'autres études.

Avant d'être finalisé, le questionnaire de base a été révisé par le comité superviseur et a été prétesté avec deux des concepteurs initiaux. Le questionnaire final se trouve à l'annexe C. Une ébauche de rapport a été soumise au comité superviseur pour commentaires et les recommandations formulées ont été intégrées dans le rapport final.

4. RÉSULTATS

4.1 Section 1: Objectifs de l'ICJE

Comme il a été énoncé, les objectifs initiaux de l'ICJE étaient les suivants :

- Développer une mesure de la participation au jeu;
- Développer une mesure pour évaluer le jeu problématique, en examinant :
 - les comportements de jeu problématique; et
 - les conséquences négatives du jeu problématique;
- Développer une mesure des corrélats du jeu problématique.

Q1.1: À votre avis, quel est le rendement de l'ICJE quant à l'atteinte de ses objectifs initiaux?

Presque tous les répondants considèrent que l'ICJE a « bien » atteint ses objectifs initiaux et quelques-uns estiment qu'il les a « très bien » atteints. La plupart considèrent l'ICJE comme une amélioration en comparaison aux instruments antérieurs.

- certains répondants sont impressionnés par le processus de développement de l'ICJE (notamment le fait de l'avoir testé avant de le lancer) et ils estiment que la participation au jeu et les corrélats du jeu problématique sont inclusifs et exhaustifs;
- certains répondants considèrent l'ICJE comme un instrument nouveau et fondé sur la théorie, mesurant avec précision le jeu et le jeu problématique (grâce à sa sensibilité et ses propriétés spécifiques);
- l'utilisation d'une échelle de quatre points dans l'IGJC est considérée comme une amélioration importante en comparaisons aux instruments précédents.

Dans l'ensemble, l'IGJC est considéré comme ayant réussi à mesurer le jeu de façon élargie, en incluant les comportements et les conséquences négatives, ainsi qu'en présentant des catégories définies pour les joueurs sans problème, les joueurs à faible risque, les joueurs à risque modéré et les joueurs problématiques. De plus, ce schéma de catégorisation est perçu comme contribuant aux efforts de prévention.

En ce qui concerne l'évaluation du jeu problématique :

- quelques répondants considèrent l'ICJE semblable aux autres instruments, « pas mieux ni pire »;
- un répondant a signalé que huit des neuf énoncés cotés sont basés sur des questions adaptées du DSM et du SOGS; par conséquent, il a été suggéré que les effets négatifs soient évalués par des mesures cliniques de sévérité (malgré les critiques antérieures quant à la nature des instruments précédents) et les comparaisons avec les résultats de ces instruments précédents ne sont donc pas indépendantes;
- au moins un répondant regrette l'absence d'une mesure du jeu « à vie »
- certains se demandent ce qui est réellement mesuré et s'il y a trop de faux positifs; ces répondants doutent fortement qu'il sera difficile d'améliorer l'ICJE tant que le domaine n'aura pas une meilleure compréhension du jeu problématique ou pathologique.

En ce qui concerne les corrélats :

- il a été constaté qu'ils sont limités;
- un répondant a suggéré que les corrélats n'incluent pas certains corrélats qui sont maintenant connus comme étant pertinents;
- d'autres ont remarqué l'absence de corrélats reliés aux relations avec les amis, la communauté et l'environnement.

Q1.2: À votre avis, l'ICJE et sa définition opérationnelle ont-ils réussi à décrire une mesure des habitudes de jeu et du jeu problématique auprès de la population générale qui soit nouvelle, plus significative, élargie, holistique et fondée sur la théorie?

- Une grande majorité des répondants pensent que l'ICJE a réussi à décrire une mesure des habitudes de jeu et du jeu problématique auprès de la population générale qui soit nouvelle, plus significative, élargie, holistique et fondée sur la théorie.
- La plupart des répondants considèrent l'ICJE comme :
 - une mesure des habitudes de jeu et du jeu problématique plus élargie et meilleure que les mesures antérieures;
 - une mesure éclectique minutieuse, basée sur de multiples modèles, des perspectives, des dimensions et des corrélats multiples;
 - supérieure aux autres choix en raison de l'étendue des options de réponse (dans l'IGJC).
- D'un côté plus critique :
 - un répondant signale que bien que l'ICJE est aussi bon que les autres mesures, il n'y a pas de critères « étalon-or » pour mesurer le jeu problématique;

- l'ICJE bénéficierait de plus de variables de processus et de mesures de comorbidité améliorées (p. ex., les problèmes d'alcool, de drogue et de dépression);
- un répondant se demande qui sont les personnes dans les catégories de jeu;
- d'autres mentionnent que plus d'études sont requises afin de valider les sous-types et les seuils;
- un répondant considère que le groupe « à faible risque » est « bidon » et souligne qu'il y a des différences importantes entre les joueurs « à risque modéré » cotant 3, 4 et 5 et ceux qui cotent 6 et 7;
- un répondant a indiqué que l'ICJE et le SOGS identifient un très grand nombre de joueurs problématiques qui, lorsqu'ils sont évalués dans le cadre d'une entrevue clinique diagnostique, sont considérés comme des faux positifs.

Encore une fois, le construit du jeu problématique a été identifié comme un problème pour l'ICJE et le domaine. Il a été mentionné que le construit actuel n'inclut pas un concept élargi des effets négatifs (tels que définis en Australie par exemple) et les corrélats de l'ICJE n'incluent pas la famille, les enfants, le milieu de travail ni les normes culturelles. Un répondant a souligné que l'ICJE était basé sur des théories psychologiques, au détriment d'autres perspectives comme la psychologie sociale et la sociologie.

Q1.3: À votre avis, l'ICJE a-t-il réussi à mesurer la prévalence des habitudes de jeu et du jeu problématique dans la population générale?

Environ deux tiers des répondants considèrent que l'ICJE a réussi à mesurer la prévalence des habitudes de jeu et du jeu problématique dans la population générale. Les partisans remarquent que l'ICJE identifie le grand groupe de joueurs « à faible risque » et « à risque modéré » n'ayant pas été identifié par d'autres instruments de sondage. L'ICJE est considéré comme ayant fourni une mesure des habitudes de jeu et du jeu problématique compatible à travers le Canada.

- un répondant a souligné que l'ICJE était bon en tant que mesure « relative » des habitudes de jeu et du jeu problématique, mais il n'est pas certain qu'il réussisse en tant que mesure « absolue »;
- un autre répondant a signalé qu'en tant que mesure du jeu problématique, l'ICJE était un instrument de pointe mais qu'en tant qu'instrument de pointe, il n'était pas très bon;
- deux ou trois autres répondants ont suggéré que l'ICJE sous-estimait le jeu problématique (un répondant se basait sur les groupes de « gros joueurs » connus ayant répondu à l'ICJE mais n'ayant pas été cotés comme joueurs problématiques).

Parmi les répondants les moins positifs :

- certains croient qu'il est bon pour mesurer les habitudes de jeu mais pas aussi bon pour en mesurer la sévérité;

- inversement, d'autres rapportent qu'il est bon pour mesurer le jeu problématique mais pas aussi bon pour mesurer les habitudes de jeu;
- il a été soulevé que par le fait d'utiliser des énoncés tirés d'autres instruments et basés sur des populations cliniques, l'ICJE n'inclut pas des énoncés de sévérité faible ou modérée (à titre d'exemple, le fait de ne pas établir de limites de montant à parier ou de ne pas respecter les limites de paris fixées).

Q1.4: À votre avis, l'ICJE a-t-il réussi à inclure des indicateurs appropriés de l'environnement et du contexte social?

Près de la moitié des répondants considèrent que l'ICJE a réussi à inclure des indicateurs appropriés de l'environnement et du contexte social. Les répondants positifs considèrent que l'ICJE est meilleur que d'autres instruments, reconnaissant que les autres instruments n'ont pas tenté d'inclure des indicateurs de l'environnement et du contexte social.

- un répondant n'ayant utilisé que l'Indice de gravité du jeu compulsif a précisé que l'environnement et le contexte social ne sont pas inclus parce que l'IGJC est basé sur des questions « cliniques »;
- un répondant a mentionné que l'environnement et le contexte social signifiaient plus que la famille et le ménage et que l'ICJE avait besoin d'être bonifié et d'inclure les amis et le milieu de travail;
- en ce qui a trait à l'environnement de jeu, l'ICJE ne porte pas assez attention à la proximité et la densité des établissements de jeu.

4.2 Section 2: Composants de l'ICJE

4.2.1 Participation au jeu

L'ICJE comporte une section sur la participation au jeu, comprenant cinq éléments abordés dans les questions 1 à 4, et questionne au sujet de 20 différents types de jeux en lien avec :

1. Les types d'activités pratiquées au cours des 12 derniers mois et la fréquence de jeu
2. La durée du jeu pour une séance normale
3. L'argent dépensé au cours d'un mois typique
4. Le plus gros montant d'argent dépensé au cours des 12 derniers mois

Q2.1: À votre avis, quelle est l'efficacité de l'ICJE pour décrire les habitudes de jeu et la participation au jeu problématique?

Une grande partie des répondants ont indiqué que l'ICJE était efficace pour décrire la participation au jeu, certains considérant cette sphère comme détaillée et précise.

- un répondant a souligné que les données sur la participation au jeu fournissaient une richesse d'information et permettaient le développement de profils de joueurs de même que des comparaisons entre les types de jeu et entre les juridictions;

- la plupart des répondants considèrent la section trop longue et détaillée, avec une trop grande répétition des questions et des activités de jeu (« bien plus qu'il n'en fallait »); par conséquent, il y a certaines préoccupations concernant les faux négatifs, la fatigue des répondants et l'abandon des répondants, en particulier chez les non joueurs et les joueurs de faible niveau.
- Il existe des doutes considérables quant à l'habileté des sujets à se remémorer de façon précise et à estimer la fréquence de jeu, la durée du jeu et les dépenses (les gens « ne savent pas », les gens « ne comptent pas » et les gens « ne se souviennent pas ») ce qui cause un nombre significatif de données peu fiables en raison du fait que les gens sous-estiment et rapportent moins que ce qu'ils devraient;
- un répondant a mentionné que les données puissent être « relativement » fiables mais pas « complètement » fiables;
- l'utilité de demander le plus gros montant d'argent parié en une seule journée de jeu pour chacun des jeux a été questionnée et l'éliminer raccourcirait la section;
- la pertinence universelle et l'utilité d'identifier la durée du jeu pour toutes les activités et de comparer la durée de toutes les activités ont été questionnées, en observant que :
 - la durée de l'achat de billets de loterie varie peu chez les joueurs et est beaucoup moins pertinente à ce type de jeu (en ce qui concerne les dépenses pour les billets de loterie, il a également été soulevé que les billets sont achetés en tant que cadeaux et les joueurs de loterie sont rarement des joueurs problématiques);
 - aux courses de chevaux, ce qui devrait être inclus en terme de durée n'est pas clair; peu de temps est requis pour placer un pari mais de longues périodes de temps peuvent être employées à préparer les paris et regarder les courses;

Tandis que plusieurs répondants croient que l'ICJE aborde les dépenses au jeu aussi bien que tout autre instrument, il existe certaines préoccupations à l'égard de cette sphère. Des répondants mentionnent que l'ICJE ne constitue pas un formulaire d'autonotation quotidienne et que les joueurs ont de la difficulté à se remémorer le montant dépensé sur toute période de temps.

- il a été souligné qu'il puisse être plus facile pour les gens qui jouent à la loterie de se souvenir de ce qu'ils ont dépensé que ceux qui jouent aux appareils;
- il a été mentionné que les joueurs problématiques puissent ne pas vouloir rapporter des montants d'argent précis au téléphone, lorsque d'autres personnes dans la maison peuvent entendre la conversation.

Par conséquent, certains répondants ont dit soupçonner que les joueurs sous-estiment ou qu'ils rapportent moins qu'ils ne le devraient dans la section sur la participation au jeu et particulièrement pour les dépenses.

Dans la section sur la participation au jeu, la première question concerne la fréquence de participation au cours des 12 derniers mois pour tous les types de jeux.

- un répondant a déjà entrepris de couper la première question en deux; la première questionne sur la participation et la seconde sur la fréquence, mais seulement pour les jeux auxquels la personne participe;
- un autre répondant utilise, pour la participation, un système de mise en bloc ou de regroupement en quatre catégories de jeu plus grandes (loteries, ALV, jeux d'habiletés et bingo, sports et Internet) pour filtrer, avant de poser des questions plus détaillées.

Plusieurs améliorations ont été suggérées pour la section sur la participation au jeu. Plusieurs répondants ont suggéré que le regroupement des activités similaires dans des catégories plus larges augmentait l'efficacité et réduisait la fatigue du sujet. De cette façon, les questions détaillées sur le type de jeu, la fréquence, la durée et les dépenses seraient posées seulement lorsque cela est pertinent pour le sujet. Pour la fréquence de jeu, les répondants ont également suggéré de réduire le nombre de catégories de réponses afin de faciliter les réponses et de les rendre peut-être plus précises.

En résumé, les améliorations suggérées sont les suivantes :

- reconsidérer la valeur et l'utilité d'identifier le plus gros montant d'argent dépensé en une seule journée;
- encourager la modification des activités de jeu afin qu'elles soient équivalentes à celles de la juridiction étudiée;
- ajouter les courses de chiens à la catégorie des courses de chevaux;
- développer des filtres en regroupant les activités de jeu dans des catégories moins nombreuses et plus grandes;
- réduire le nombre de catégories de réponse pour les questions sur la fréquence de jeu;
- éliminer la « durée » des activités lorsque c'est moins pertinent (p.ex., loteries);
- ajouter l'expression « en moyenne » aux questions sur la participation au jeu;
- utiliser des questions pour « briser la glace » avant de questionner au sujet de la participation au jeu;
- fournir aux sujets une explication ou une stratégie pour estimer les dépenses;
- pour la question sur les dépenses, se concentrer sur la séance de jeu la plus récente ou l'établissement de jeu préféré;
- ajouter des variations saisonnières et réduire les périodes de temps;
- chercher à obtenir des réponses ouvertes aux questions sur les dépenses;
- questionner au sujet de la perte « nette » ou des dépenses « nettes » au jeu;
- inclure la dette ou la dette accumulée résultant du jeu;
- inclure le jeu à vie;

- considérer d'autres méthodes pour évaluer « la fréquence, la durée et les dépenses » (p.ex., carte à puce, formulaires d'autonotation);
- réaliser des travaux méthodologiques additionnels afin d'améliorer la mesure des dépenses au jeu;
- mettre à jour le manuel de l'utilisateur afin d'inclure un guide pour les analyses (catégories fusionnées) et les moyens de composer avec les données « extrêmes » (les joueurs problématiques qui rapportent d'énormes dépenses);

4.2.2 Évaluation du jeu problématique

La section de l'ICJE portant sur l'évaluation du jeu problématique inclut les neuf énoncés cotés de l'Indice de gravité du jeu compulsif (IGJC) et trois questions qui ne sont pas cotées. L'IGJC comprend deux sphères: les comportements, avec 5 énoncés cotés et les conséquences, avec 4 énoncés cotés.

Les comportements de jeu À quelle fréquence :

- avez-vous parié plus que vous ne pouviez réellement vous le permettre?
- avez-vous eu besoin de jouer des sommes d'argent plus élevées pour atteindre le même état d'excitation?
- êtes-vous retourné jouer un autre jour dans le but de récupérer l'argent perdu?
- avez-vous emprunté de l'argent ou vendu un objet afin d'obtenir de l'argent pour jouer?
- avez-vous eu l'impression d'avoir un problème de jeu?

Les conséquences du jeu À quelle fréquence :

- les gens ont-ils critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont dit que vous aviez un problème?
- vous êtes-vous senti coupable à propos de la façon dont vous jouez ou de ce qui se produit lorsque vous jouez?
- le jeu vous a-t-il causé des problèmes de santé dont le stress et l'anxiété?
- le jeu a-t-il causé, à vous ou à votre ménage, des problèmes financiers?

De plus, il y a trois énoncés qui ne sont pas cotés : À quelle fréquence avez-vous

- parié ou dépensé plus d'argent au jeu que vous ne le souhaitiez?
- menti aux membres de la famille ou à d'autres afin de cacher vos habitudes de jeu?
- senti que vous souhaitiez cesser de parier de l'argent ou de jouer, mais ne pensiez pas que vous le pourriez?

La section d'évaluation, avec les questions précédentes portant sur la participation au jeu, permet l'identification de cinq catégories exhaustives :

Absence de jeu
 Jeu sans problème
 Jeu à faible risque
 Jeu à risque modéré

Jeu problématique

Q2.2: Dans la section Évaluation du jeu problématique de l'ICJE, avez-vous utilisé les trois énoncés de comportements qui ne sont pas cotés?

Près de la moitié des *chercheurs* ont utilisé les énoncés comportementaux non cotés. Un chevauchement apparent a été remarqué : parmi les énoncés cotés, deux questions sont similaires à celles du SOGS (mentir au sujet du jeu, perte de contrôle) et la troisième, « parier plus que vous ne pouvez vous le permettre » est similaire à « parier plus que vous ne le désirez ». Certains aiment les questions et les comparaisons qu'elles permettent avec d'autres instruments. Quelques-uns combinent d'autres instruments avec l'IGJC et n'ont pas besoin d'utiliser les énoncés non cotables de l'ICJE.

- un chercheur considère les énoncés non cotables aussi importants que les énoncés cotables et suggère qu'ils soient inclus dans l'IGJC;
- un autre chercheur trouve les énoncés non cotables utiles et ce, particulièrement pour l'évaluation sociodémographique et le choix du jeu;
- néanmoins, un autre chercheur trouve les énoncés utiles et suggère de leur ajouter d'autres énoncés et de mener une autre étude de validité.

En résumé, les améliorations suggérées pour les énoncés non cotables sont les suivantes :

- Intégrer les énoncés non cotables à l'IGJC;
- Ajouter de nouveaux énoncés (p. ex., perte de contrôle, sevrage, discussion familiale émotive)
- Considérer l'idée de mener une autre étude de validité.

Q2.3: À votre avis, quelle est l'efficacité de l'Indice de gravité du jeu compulsif pour mesurer la sévérité du jeu problématique et les sous-types de jeu problématique?

En général, les répondants considèrent que l'IGJC mesure bien le jeu problématique. Par opposition à d'autres instruments, les répondants apprécient particulièrement les choix de réponses de l'IGJC (plutôt qu'uniquement des réponses comme oui ou non). Quelques-uns suggèrent qu'on ne puisse mesurer précisément le jeu problématique tant qu'on ne connaîtra pas davantage sa nature. Il a été souligné que l'ICJE avait gagné récemment un compte-rendu comparatif en Australie, contre le *Victorian Gambling Screen* et le *South Oaks Gambling Screen*.

Bien que les répondants apprécient l'effort d'identifier les joueurs à faible risque et à risque modéré, il y a moins de confiance au niveau de la qualité des étiquettes, des classifications et des seuils, lesquels, au pire, sont considérés comme inexpliqués et arbitraires. Un chercheur souligne que les joueurs à faible risque endossent les énoncés dont le seuil est bas et se demande si ces gens ont réellement un problème. Certains répondants suggèrent d'adopter moins de catégories et d'autres suggèrent d'en adopter davantage.

Certains chercheurs ont changé les noms des catégories (p. ex., changer « faible risque » pour « risque élevé », « risque modéré » pour « joueurs problématiques modérés » et « joueurs

problématiques » pour « joueurs problématiques sévères »). Afin d'augmenter la puissance statistique, les « joueurs à risque modéré » sont souvent pairés aux « joueurs problématiques ». Un chercheur a ajouté les joueurs « à faible risque » au groupe des « joueurs problématiques ». Les répondants ont suggéré que plus de recherches sur les sous-types étaient nécessaires et qu'un guide pour l'analyse des sous-types serait utile dans un manuel de l'utilisateur de l'ICJE mis à jour.

D'autres suggestions sont les suivantes : ajouter des énoncés, ajouter des énoncés fondés sur la théorie, ajouter des énoncés spécifiquement pour les catégories « à faible risque » et « à risque modéré » et des énoncés de pondération.

D'autres se sont néanmoins ralliés aux choix de réponses et à l'administration de l'instrument. En référence à la mise en contexte « en pensant aux 12 derniers mois », il a été suggéré que la réponse « jamais » soit remplacée par « non » (le choix de réponse « jamais » n'est pas une réponse logique aux questions et les sujets ne la comprennent pas). Un répondant voulait ajouter « à quelle fréquence » aux énoncés de l'IGJC. Un autre répondant a suggéré que, puisque les énoncés de l'IGJC sont quelque peu sévères et investiguent les problèmes, ces derniers soient placés à la fin de l'instrument, et présentés comme ceci : « à prime abord, ils peuvent vous sembler ridicules mais une participation honnête de votre part pourrait vraisemblablement aider tous les joueurs ».

Les répondants ont demandé que d'autres recherches soient entreprises, en particulier pour étudier les étiquettes, les définitions, les classifications et les seuils des sous-types. De plus, il a été suggéré que les ensembles de données existantes soient regroupés et étudiés et que des études longitudinales soient entreprises.

En résumé, les améliorations suggérées pour l'IGJC et ses sous-types sont les suivantes :

- reconsidérer la question portant sur l'emprunt, en raison de l'usage répandu des cartes de crédit;
- ajouter des énoncés sur les aspects suivants :
 - la perte de contrôle;
 - le sevrage;
 - la santé;
 - l'établissement de limites de paris;
 - le respect des limites de paris;
 - les conflits avec les membres de la famille au point d'entraîner des problèmes affectifs;
 - le fait de composer avec les conséquences du jeu problématique;
 - l'impact du jeu problématique;
- évaluer le poids des énoncés;
- revoir les sous-types : les étiquettes, les classifications et les seuils;
- développer plus de preuves empiriques pour les définitions, les étiquettes et les seuils;

- identifier de nouveaux énoncés afin de mesurer les sous-types à faible risque et à risque modéré;
- considérer de nouveaux énoncés afin d'aborder la moins grande sévérité;
- remplacer le choix de réponse « jamais » par « non »;
- ajouter « à quelle fréquence » à la suite des réponses;
- introduire une déclaration préalable afin d'augmenter la complétion de l'IGJC;
- placer l'IGJC à la fin de l'instrument;
- revoir le construit ou la nature du jeu problématique;
- mener des études qualitatives sur les sous-types;
- explorer les différences intra sous-types;
- mener une méta-étude sur les ensembles de données existantes;
- mener des études longitudinales avec des cohortes;
- mener une autre étude de validité;
- développer un manuel pour l'analyse des données de l'ICJE, incluant la réduction des sous-types.

Q2.4: Que pensez-vous du Continuum de jeu englobé dans l'Indice de gravité du jeu compulsif : allant d'aucun problème de jeu à jeu à faible risque à jeu à risque modéré à jeu problématique?

La majorité des répondants voient le continuum positivement. L'idée d'une variable continue et de sous-types ordinaux est fortement soutenue, contrairement à une variable discrète ou dichotomique retrouvée dans d'autres instruments. Le degré d'accord est moins élevé quant à la base empirique pour l'étiquette, les catégories et les seuils. En général, plus de recherches et de validation sont suggérées.

Il y a eu plusieurs interrogations au sujet des étiquettes, des catégories et des seuils. Les différences entre les joueurs « sans problème » et ceux « à faible risque » ont été questionnées tout comme celles entre « à faible risque » et « à risque modéré ». Un chercheur a questionné l'utilisation de l'étiquette « risque » (c.-à-d., est-ce que quelques problèmes égalent un risque?). Un autre chercheur a suggéré d'ajouter une autre catégorie comme joueur problématique « extrême » ou « sévère ». Un autre a également suggéré d'ajouter une catégorie de « joueur problématique modéré ».

Bien qu'un chercheur ne pensait pas que le continuum puisse être amélioré sans une meilleure théorie, plusieurs autres ont appuyé le fait de faire des travaux supplémentaires sur le continuum et ses sous-types. Les suggestions sont d'inclure l'étude des classifications et des définitions, mener des recherches qualitatives, mener une méta-étude sur les données existantes et mener une étude de validité complète.

En résumé, les améliorations suggérées pour le continuum du jeu sont les suivantes :

- adopter moins de sous-types ou de catégories du jeu problématique;
- ajouter plus de sous-types ou de catégories du jeu problématique;
- changer l'option de réponse « quelquefois » pour « occasionnellement » ou « rarement »;
- reconsidérer le concept de risque (c.-à-d., définir le risque comme étant le fait de vivre un problème plutôt que d'inclure des comportements à risque spécifiques comme ne pas établir de limites ou les dépasser);
- mener des recherches qualitatives sur le développement et les sous-types du jeu problématique;
- mener des recherches sur les définitions et les classifications des sous-types du jeu problématique;
- développer des énoncés additionnels pour mesurer le « faible risque » et le « risque modéré »;
- mener une méta-étude sur tous les ensembles de données existantes; inclure l'analyse factorielle et examiner les propriétés psychométriques;
- mener une étude de validité complète.

Q2.5: De quelle façon l'Indice de gravité du jeu compulsif contribue-t-il à la compréhension de la progression d'aucun problème de jeu, du jeu à faible risque, du jeu à risque modéré au jeu problématique?

Plus de la moitié des répondants ne croient pas que l'IGJC contribue à la compréhension de la progression d'une catégorie à l'autre. L'ICJE, en tant qu'instrument de prévalence transversal, est considéré comme pouvant fournir un instantané sans pouvoir aborder la question de progression. Il a été suggéré que la progression ne puisse être déterminée que par des études longitudinales.

Certains répondants ont suggéré de considérer des idées autres que la progression.

- un chercheur a questionné l'hypothèse d'une progression « naturelle » vers le jeu problématique;
- d'autres chercheurs ont fait référence aux différentes voies de développement du jeu problématique;
- un chercheur a fait référence au jeu problématique comme étant un processus « dynamique »;
- un autre chercheur a suggéré de considérer la « transition » comme un meilleur concept pour décrire le mouvement entre les catégories de jeu.

Plusieurs répondants ont rapporté que la littérature comprenait des suggestions de différentes voies de développement du jeu problématique; d'autres ont souligné que l'Ontario Problem

Gambling Research Centre et l'Alberta Gaming Research Centre menaient actuellement des études longitudinales.

En résumé, les améliorations suggérées sont les suivantes :

- questionner au sujet du jeu à vie;
- questionner au sujet des augmentations ou des diminutions du jeu au cours des cinq dernières années;
- examiner la progression des problèmes de jeu et la transition d'un sous-type ou d'une catégorie à l'autre dans des études longitudinales;
- rechercher d'autres voies de développement et d'autres concepts dans des études longitudinales.

4.2.3 Corrélats du jeu problématique

L'ICJE inclut une section sur les corrélats du jeu problématique, qui comprend 15 questions couvrant les 9 variables suivantes :

- les cognitions erronées : être dû pour gagner après avoir perdu, avoir un système pour gagner;
- les premières expériences: le souvenir d'un gain important, le souvenir d'une perte importante;
- les problèmes familiaux : avoir eu un problème de jeu dans la famille, un problème d'alcool ou de drogue dans la famille;
- comorbidité : avoir joué en consommant de l'alcool ou des drogues, avoir joué intoxiqué;
- la reconnaissance du problème : avoir l'impression d'avoir un problème d'alcool ou de drogue;
- le soulagement de la souffrance : l'automédication par le jeu, la consommation d'alcool ou de drogues;
- le stress : avoir été traité par un médecin pour le stress;
- la dépression : s'être senti sérieusement déprimé;
- le suicide : avoir sérieusement pensé au suicide, avoir tenté de se suicider

Q2.6: À votre avis, l'ICJE est-il efficace pour identifier les corrélats du jeu problématique?

Plusieurs chercheurs ont utilisé les corrélats du jeu problématique de l'ICJE, certains les ont modifiés, d'autres ont utilisé d'autres options et certains n'en ont utilisé aucun. Parmi ceux qui ont utilisé les corrélats de l'ICJE, plus de la moitié ont considéré qu'ils étaient efficaces.

Les concepteurs initiaux ont indiqué que les corrélats ont été tirés de la littérature, discutés par les informateurs clés et sélectionnés sur la base de ces discussions. Un chercheur a suggéré que certains de ces corrélats soient fortement reliés à l'IGJC. Un autre répondant a déclaré que les corrélats constituaient de l'information supplémentaire qui n'est pas fournie par d'autres instruments, mais il a précisé que certains avaient de faibles corrélations avec le jeu problématique.

En général, les répondants pensent que les thèmes pertinents sont couverts mais qu'ils fournissent seulement des données limitées. Certains ont mentionné qu'il serait préférable d'avoir peu de corrélats, abordés plus en profondeur, alors que d'autres ont suggéré l'ajout de nouveaux corrélats (p. ex., l'état de dissociation, la recherche d'émotions, les corrélats sociaux et environnementaux, les effets négatifs sur la famille, les amis et la fonction sociale). Quelques-uns ont proposé de retirer des corrélats spécifiques (p. ex., gains importants et pertes importantes). Un répondant a suggéré que soit considérée l'importance relative de chaque corrélat.

Bien que les répondants considèrent que les corrélats aient été efficaces, il a été généralement reconnu qu'il n'y avait que quelques questions, dont plusieurs sont étudiées sur la base d'un énoncé (une question) et produisent des données très limitées. De même, la plupart reconnaissent qu'un équilibre est requis entre le fait de retenir les sujets et le nombre de questions pouvant être posées.

Certains répondants ont souligné que les énoncés étaient questionnables (ils auraient « perdu leur utilité ») et qu'ils nécessitaient d'être validés empiriquement. Un répondant n'a pu trouver en ces énoncés la variabilité ou les patrons anticipés et n'aurait pu développer les profils désirés pour chaque sous-type. Un autre a commenté le fait que les réponses étaient basées sur l'attribution personnelle.

Plusieurs répondants ont fait référence à la faiblesse de la mesure des cognitions erronées. Par exemple, le fait d'utiliser un système ou une stratégie pour les jeux d'adresse n'indique pas nécessairement des cognitions erronées. Un système peut améliorer la performance à des jeux comme le poker, le Black Jack et peut-être les paris sportifs. Quelques répondants ont suggéré de faire des ajouts dans la partie sur les cognitions erronées. Un répondant a proposé les énoncés suivants : je suis plus susceptible de gagner que de perdre, j'ai gagné plus que j'ai perdu, je peux souvent anticiper quand je dois jouer et plus je joue, plus j'ai de chances.

Les autres observations sont les suivantes :

- les questions sur les problèmes familiaux, d'alcool/de drogues, de stress, de dépression et de suicide sont « génériques »;
- les questions sur les problèmes personnels d'alcool et de drogues, de dépression et de suicide (questions 25, 30 et 31) pourraient être améliorées par l'ajout de, « avez-vous déjà »;
- les questions sur les problèmes personnels de jeu, d'alcool ou de drogues n'identifient pas qui, dans la famille, a eu des problèmes;

- le fait de combiner les problèmes d'alcool et de drogues dans un seul énoncé a été questionné;
- les questions sur la consommation de drogue ne spécifient pas quelles drogues;
- la question sur le stress ne considère pas le stress relié au jeu qui n'est pas traité par un médecin;
- la question sur la dépression n'a pas de cadre temporel (c.-à-d., la durée, si elle est survenue avant ou après des problèmes de jeu) et ne permet pas de comparaisons significatives;
- la question sur le suicide serait préférable en deux énoncés : l'idéation suicidaire et les tentatives de suicide;
- la nature sensible des questions à propos du suicide soulève la possibilité que l'interviewer puisse avoir besoin de référer à une ressource d'aide;

En résumé, les suggestions pour les corrélats du jeu problématique sont les suivantes :

- étudier peu de corrélats mais plus en profondeur;
- retirer les énoncés sur les gains importants et les pertes importantes;
- ajouter des énoncés sur l'état de dissociation, la recherche d'émotions, les corrélats sociaux et environnementaux et les effets négatifs sur la famille, les amis et la fonction sociale;
- développer de meilleurs corrélats pour la progression du jeu problématique;
- par l'entremise de recherches supplémentaires, améliorer les corrélats pour les sous-types de jeu problématique, particulièrement pour le « risque modéré » et les « joueurs problématiques »;
- reconsidérer l'accent sur l'attribution personnelle;
- ajouter l'expression « avez-vous déjà » aux questions sur les problèmes personnels d'alcool et de drogue, de dépression et de suicide (25, 30 et 31);
- identifier quel membre de la famille a des problèmes d'alcool et de drogue;
- séparer les problèmes personnels d'alcool et de drogue en deux questions;
- identifier quelles drogues sont impliquées dans les problèmes de drogues;
- ajouter les « problèmes de stress qui ne sont pas traités par un médecin »;
- ajouter un cadre temporel aux questions sur la dépression;
- diviser les énoncés sur le suicide en questions abordant l'idéation et les tentatives;
- ajouter les conditions pour référer les répondants suicidaires à une ressource d'aide.

Q2.7: Est-ce que l'un des corrélats du jeu problématique de l'ICJE, les variables ou les indicateurs vous ont occasionné des difficultés ou des préoccupations?

Près de la moitié des répondants ont indiqué que les corrélats du jeu problématique de l'ICJE ont occasionné certaines difficultés ou préoccupations. Certains croient que les corrélats étaient insuffisants et simplistes (p. ex., l'alcool et la dépression). Alors que certains ont suggéré que d'autres corrélats devaient être inclus, d'autres pensent qu'il serait préférable d'étudier moins de corrélats, plus en profondeur. Tout changement au niveau des corrélats devrait être basé sur la recherche et équilibré avec un certain nombre de questions.

Au-delà des réponses à la question précédente, des commentaires ont été formulés à propos de certaines sphères spécifiques de préoccupation. Un chercheur a suggéré d'utiliser le questionnaire CAGE (un instrument de dépistage de quatre questions) pour identifier la présence des problèmes d'alcool personnels. Il a été recommandé que la dépression soit définie en termes temporels (c.-à-d., la durée ou le début en lien avec les problèmes de jeu). Un chercheur a suggéré que la dépression soit décrite comme ayant une « durée d'au moins deux semaines ». Finalement, un autre a suggéré que le suicide soit considéré en lien avec quatre catégories : contempler le suicide, penser au suicide, planifier le suicide et tenter de se suicider.

En résumé, les suggestions pour les difficultés et les préoccupations à l'égard des corrélats sont les suivantes :

- s'assurer que les corrélats soient basés sur la recherche actuelle;
- équilibrer l'information sur les corrélats avec un certain nombre de questions;
- ajouter de nouveaux corrélats;
- ajouter un énoncé sur le contrôle de l'impulsion;
- réduire le nombre de corrélats et les mesurer plus en profondeur;
- reconsidérer les énoncés sur les cognitions erronées qui questionnent au sujet de l'utilisation d'un système ou d'une stratégie;
- utiliser le questionnaire CAGE pour identifier les problèmes d'alcool;
- utiliser une échelle de stress reconnue;
- définir la dépression comme ayant une durée d'au moins deux semaines;
- développer la question sur le suicide afin d'inclure : la contemplation, la pensée, la planification et les tentatives.

4.2.4 Questions sociodémographiques

L'ICJE comprend quelques questions sociodémographiques. Il s'agit de 11 énoncés qui sont couverts par les questions 32 à 42.

Q2.8: Avez-vous utilisé ou utiliseriez vous les questions sociodémographiques de l'ICJE?

Près d'un tiers des chercheurs, principalement ceux du Canada, ont utilisé les questions sociodémographiques de l'ICJE. En présentant la section des questions sociodémographiques de l'ICJE, le Manuel de l'utilisateur déclare ce qui suit.

Chaque chercheur ou firme de sondage a sa propre façon de poser ces questions. Ces énoncés sont inclus davantage pour référence et non parce que nous nous attendons à ce qu'ils soient répliqués de façon exacte.

Clairement, la plupart des répondants ont choisi d'utiliser leurs propres questions sociodémographiques. Dans plusieurs cas, d'autres questions ont été utilisées afin d'être appariées à d'autres études. Parmi ceux qui ont utilisé les questions sociodémographiques de l'ICJE, peu de problèmes ont été rapportés. Un répondant a fait référence à la longueur des questions sur l'ethnie et un autre a suggéré d'inclure une question sur la dette accumulée.

Les améliorations suggérées sont listées ci-dessous.

- Revoir les questions sur l'ethnie afin de voir si elles peuvent être raccourcies
- Considérer l'inclusion d'une question sur la dette accumulée
- Continuer à permettre aux chercheurs d'utiliser leurs propres questions sociodémographiques

4.3 Section 3: Fidélité et validité

Lors de son développement, l'ICJE a fait l'objet d'études pour la fidélité et la validité et la présente révision visait à obtenir la perception actuelle de ces propriétés. La fidélité et la validité ne sont pas indépendantes et certains répondants n'ont pas toujours restreint leurs commentaires à l'une ou à l'autre.

4.3.1 Fidélité

Q3.1: Cinq ans après son lancement, que pensez-vous maintenant de la fidélité générale de l'ICJE pour mesurer la prévalence des habitudes de jeu et du jeu problématique?

Plus de la moitié des répondants ont une perception positive de la fidélité générale de l'ICJE pour mesurer la prévalence des habitudes de jeu et du jeu problématique. Le reste des répondants ne le savaient pas ou n'ont pas répondu à la question. La plupart des répondants n'ont utilisé l'ICJE qu'une fois et certains ont seulement utilisé l'IGJC. Un répondant n'a pas fait d'analyse de fidélité indépendante et n'a pu donner son opinion.

Un des plus grands partisans a déclaré que tous les tests-retests ont démontré une bonne fidélité et de bons coefficients alpha lorsqu'ils étaient faits avec des cohortes. Un chercheur a mentionné que les résultats étaient cohérents à travers le Canada, indiquant de ce fait sa fidélité. Un autre chercheur a trouvé une bonne fidélité entre un test pilote et une étude de prévalence ainsi que dans un test-retest auprès d'une population spéciale d'étudiants. Finalement, un chercheur a indiqué que l'ICJE avait une bonne fidélité interne mais les scores de test-retest montrent une régression à la moyenne.

En ce qui concerne la fidélité, un répondant s'est demandé ce qui est mesuré. Deux autres ont souligné que la fidélité serait dénuée de sens, tant que le construit étudié ne sera pas mieux compris. En ce qui a trait à la nature dynamique de l'état de jeu problématique, un répondant a questionné comment il était possible de mesurer de façon fidèle lorsque quelque chose change constamment : « il n'y a rien de stable ». Il y a eu un appui général à l'idée de faire des recherches supplémentaires sur la fidélité de l'ICJE.

- Mener plus de recherches sur la fidélité de l'ICJE, dont des études de test-retest et de consistance interne

Tel que mentionné ci-dessus, une étude de fidélité et de validité a été utilisée à maintes reprises dans la Section 2: Composantes de la partie principale de l'ICJE (voir questions Q2.1, Q2.3 à Q2.6). Bien que la validité ait été plus étudiée que la fidélité (voir ci-dessous), les préoccupations au niveau de la fidélité ont été abordées dans certaines réponses à d'autres questions. Il y a un doute important quant à la capacité des gens à se remémorer et à estimer leur fréquence de jeu, la durée du jeu et en particulier, leurs dépenses ou paris. Il a été mentionné plusieurs fois que les gens « ne savaient pas », « ne comptaient pas » et « ne se souvenaient pas ». Un nombre significatif de répondants considèrent que les données sur la participation au jeu ne sont pas fiables et ils soupçonnent fortement que les sujets rapportent moins qu'ils ne le devraient et qu'ils sous-estiment. Un répondant a souligné que les données sur la participation au jeu puissent être « relativement » fiables mais pas « absolument » fiables.

4.3.2 Validité

Q3.2: Cinq ans après son lancement, que pensez-vous de la validité générale pour mesurer la prévalence des habitudes de jeu et du jeu problématique?

Plus de la moitié des répondants ont une vision positive au sujet de la validité générale de l'ICJE pour mesurer les habitudes de jeu et le jeu problématique. La plupart des autres répondants ont indiqué qu'ils ne le savaient pas ou ils n'ont pas répondu. Certains répondants ont exprimé une « certaine préoccupation » et deux d'entre eux avaient une vision clairement plus négative que positive. Tel que mentionné, la plupart des répondants ont utilisé l'ICJE une fois seulement et certains n'ont utilisé que l'IGJC.

D'un côté plus positif, les répondants ont fait référence à la « validité d'apparence » de l'instrument, la validité de l'expérimentation initiale, les scores comparatifs aux instruments connexes, et la révision comparative des instruments réalisée à Victoria, en Australie, tel que mentionné précédemment. Un chercheur a rapporté de bons résultats d'une analyse factorielle « exploratoire » réalisée lors d'un test pilote et sur les données d'une étude de prévalence subséquente.

En ce qui a trait aux préoccupations, l'ICJE a été critiqué pour ne pas être à jour quant à la « meilleure compréhension du jeu aujourd'hui » et aux nombreuses voies de développement du jeu problématique. Un répondant a décrit les propriétés de validité comme « confuses » en raison des nombreuses erreurs d'estimation sous forme de faux positifs et de faux négatifs. Ce répondant

faisait référence aux groupes connus comme les « gros joueurs » qui, lorsqu'on leur a administré l'ICJE, n'ont pas coté comme joueurs problématiques.

Des doutes additionnels ont été exprimés quant à la validité des sous-types et des seuils. Un répondant a décrit la validité comme étant « mêlée » et il estime que certains énoncés ont besoin d'être pondérés et que les groupes à risque et à risque modéré nécessitent plus de travail. Un répondant raisonnablement « confiant » a déclaré que l'ICJE était un instrument de pointe mais que le jeu problématique constituait une cible en mouvement et que les instruments devaient être modifiés en fonction du changement des connaissances. Un autre répondant a indiqué qu'il était trop tôt pour tester la validité ou s'attendre à ce que l'instrument soit valide en raison du fait que le domaine requière la compréhension du construit du jeu problématique d'abord. Un certain nombre de répondants ont souligné la nécessité qu'il y ait plus de recherches sur la validité de l'ICJE.

- Mener des recherches sur la validité de l'ICJE
- Mener des études qualitatives sur tous les sous-types de jeu problématique : joueurs à faible risque, joueurs à risque modéré et joueurs problématiques
- Mener une méta-étude sur toutes les données de prévalence existantes
- Faire plus de tests psychométriques
- Réaliser des études longitudinales

Tel que mentionné ci-dessus, une étude de fidélité et de validité a été utilisée à maintes reprises dans la Section 2: Composantes de la partie principale de l'ICJE (voir questions Q2.1, Q2.3 à Q2.6). La question de la validité a reçu des considérations importantes dans certaines réponses à d'autres questions. En réponse à d'autres questions, les réponses comportaient les observations suivantes. Quelques répondants se demandent ce que l'ICJE mesure réellement. Ces répondants se demandent si l'ICJE peut être amélioré avant que le domaine ait une meilleure compréhension du jeu problématique et ils considèrent le construit actuel du jeu problématique comme étant un problème pour l'ICJE et un problème pour le domaine. Certains répondants ont mentionné que le construit actuel et celui étagé dans l'ICJE n'inclut pas adéquatement le concept élargi des effets négatifs tels que définis en Australie et n'inclut pas la famille, les amis, le contexte social, le milieu de travail, l'environnement, l'environnement de jeu (la proximité et la densité des établissements) et les normes culturelles. Un répondant a souligné que le construit actuel du jeu problématique était basé sur des théories psychologiques au détriment des perspectives psychosociales et sociologiques.

Quelques répondants se demandent s'il y a trop de faux positifs et quelques répondants ont rapporté qu'il y avait trop de faux négatifs. En ce qui a trait aux faux positifs et, par conséquent, la validité, il a été souligné qu'un rapport publié indique qu'une large portion de joueurs problématiques identifiés dans une étude de prévalence ayant utilisé l'ICJE et le SOGS n'ont pas été confirmés comme étant joueurs problématiques ou joueurs pathologiques suite à des évaluations cliniques.

Il y a de nombreuses préoccupations quant à la validité et la base empirique pour tous les sous-types de joueurs problématiques de l'ICJE : les joueurs à faible risque, les joueurs à risque modéré et les joueurs problématiques. Bien que les répondants apprécient l'effort mis à

l'identification des joueurs à faible risque et à risque modéré, il y a de sérieuses questions quant à la justesse et à la base empirique des étiquettes, des catégories et des seuils, qui, pour certains répondants, semblent inexplicables et arbitraires. Un répondant a questionné à savoir qui sont les personnes dans les catégories de jeu problématique ou les sous-types de jeu problématique?

La validité des différences et des seuils entre les groupes de joueurs a été questionnée (p. ex., les différences entre les joueurs sans problème et les joueurs à faible risque de même que les différences entre les joueurs à faible risque et les joueurs à risque modéré). Un chercheur a souligné que les joueurs à faible risque endossaient des énoncés dont le seuil est bas et il ou elle se demande si les joueurs à faible risque ont un problème. Un répondant croit que le groupe de jeu problématique à faible risque est « bidon » et il a signalé qu'il y avait d'importantes différences entre les joueurs à risque modéré qui obtiennent un faible score et les joueurs à risque modéré qui présentent un score élevé.

Un répondant a questionné le concept de risque dérivé de la mesure de quelques problèmes de jeu cliniques (c.-à-d., le fait d'avoir un problème clinique signifie-t-il et correspond-il à un risque?). Considérant l'utilisation répandue des cartes de crédits de nos jours, la validité de l'énoncé « problème » de l'IGJC sur l'emprunt d'argent a été questionnée. Il a été signalé que l'IGJC n'incluait aucun énoncé touchant la sévérité faible ou modérée. Certains répondants ont suggéré d'inclure des énoncés de faible sévérité ou des énoncés pondérés. Certains répondants croient qu'il pourrait y avoir moins de sous-types et d'autres croient qu'il pourrait y en avoir davantage (p. ex., joueur problématique « extrême » ou « sévère »). La validité des catégories réduites a été questionnée (p. ex., pour la puissance statistique, les joueurs à risque modéré sont fréquemment pairés aux joueurs problématiques).

Il a été mentionné que l'IGJC comprenait des énoncés tirés d'autres instruments cliniques (DSM et SOGS), huit des neuf énoncés cotés sont basés sur des questions empruntées au DSM et au SOGS selon un répondant. Il a été souligné qu'avec l'IGJC, les problèmes de jeu sont mesurés par les mêmes mesures cliniques de sévérité qu'il devait remplacer. Il a également été rapporté qu'en raison des énoncés empruntés, les comparaisons entre l'IGJC et le DSM et le SOGS ne sont pas indépendantes.

Quelques répondants considèrent que l'ICJE est comme tout autre instrument, « ni mieux, ni pire ». Un répondant considère l'ICJE « aussi bon » que d'autres instruments, mais il s'est empressé de dire qu'il n'y a pas « d'étalon-or » pour mesurer le jeu problématique. La situation a été résumée de façon éloquente par un répondant qui a précisé qu'en tant qu'instrument pour mesurer le jeu problématique, « l'ICJE est un instrument de pointe mais qu'en tant qu'instrument de pointe, il n'est pas très bon ».

4.4 Section 4: Questions concernant l'administration

Q4.1: Dans l'ensemble, que pensez-vous de l'efficacité de l'administration des énoncés et des questions de l'ICJE (les réponses aux questions et la compilation des réponses)?

Presque tous les répondants ont une perception positive de l'efficacité de l'administration des énoncés et des questions de l'ICJE. Certains ont été en contact étroit avec la cueillette des

données et croient que l'instrument fonctionne très bien et ce, en différents formats : entrevues téléphoniques, entrevues face à face et réponses écrites (bien que le seul sondage par la poste ait eu un taux de retour très faible). Quelques répondants sont inquiets quant à la longueur de la section sur la participation au jeu et du grand nombre d'activités de jeu couvertes. Les suggestions visant l'amélioration sont les suivantes :

- raccourcir la section sur les activités de jeu;
- simplifier les réponses sur la fréquence, la durée et les dépenses;
- améliorer les questions au sujet des dépenses;
- inclure des questions sur les problèmes de jeu passés.

Q4.2: Les questions sont-elles facilement comprises?

Plus du deux tiers des répondants considèrent que les questions de l'ICJE sont facilement comprises. Certains n'ont pas répondu à la question, mais il n'y a eu aucune réponse négative. Un répondant a souligné qu'avant son lancement, l'ICJE avait été révisé et mis à un niveau de sixième année.

Q4.3: Les réponses sont-elles facilement obtenues et compilées?

Plus de la moitié des répondants rapportent que les réponses sont facilement obtenues et compilées. Les autres n'ont pas commenté ou répondu à la question. Tous étaient généralement d'accord quant au fait que l'ICJE permet une codification et un transfert faciles pour les analyses.

4.5 Section 5: Comparaison avec d'autres instruments

Plus de deux tiers des répondants ont utilisé des mesures de jeu comparables. Les instruments comparables les plus communément utilisés étaient le DSM et le SOGS.

Q5.2: Avez-vous fait des comparaisons ou tenté de comparer des résultats de l'ICJE à ceux d'autres mesures des habitudes de jeu et du jeu problématique?

Environ deux tiers des répondants rapportent avoir fait des comparaisons entre les résultats de l'ICJE et ceux d'autres mesures des habitudes de jeu et du jeu problématique. À l'aide de méthodes ayant un degré de sophistication varié, les répondants rapportent que les résultats de l'ICJE se comparent assez bien aux résultats du DSM et du SOGS. Tel que mentionné, une comparaison effectuée en Australie a trouvé l'ICJE préférable au Victorian Gambling Screen ainsi qu'au South Oaks Gambling Screen (SOGS).

4.6 Section 6: Commentaires additionnels

Seulement sept répondants ont fourni des commentaires additionnels pour améliorer l'ICJE. Ces derniers ont été intégrés dans les sections appropriées de ce rapport.

Q6.4: Connaissez-vous d'autres études de prévalence avec l'ICJE dans votre juridiction ou dans d'autres juridictions?

Les répondants ont rapporté trois nouvelles études : la Tasmanie, en Australie, a récemment rendu un rapport sur le sondage auprès de sa population (voir la liste), le Nouveau-Mexique a utilisé l'ICJE, mais le rapport n'a pas encore été rendu et le prochain sondage sur la santé nationale en Nouvelle-Zélande devait utiliser l'ICJE (la Nouvelle-Zélande entreprend également une étude de cohorte à l'aide de l'ICJE).

Un certain nombre de répondants ont identifié et fourni des références d'articles, des présentations et des rapports qui abordent les questions relatives à la nature du jeu problématique, le rendement des instruments sur la prévalence du jeu et le rendement de l'ICJE. Ces références sont disponibles à l'annexe D.

4.7 Conclusions

Les concepteurs initiaux, les chercheurs et les experts interviewés ont généralement une haute estime de l'ICJE. Dans l'ensemble, il s'agit d'un instrument bien utilisé et bien considéré, non seulement comme un instrument de choix au Canada, mais qui est également utilisé sur une base volontaire dans d'autres pays.

La principale conclusion tirée ici est qu'à titre de premier instrument à être développé pour évaluer la prévalence auprès de la population, l'ICJE est solide et a offert un bon rendement. Il a atteint ou surpassé le rendement d'autres instruments pour mesurer le jeu problématique et il s'agit du premier instrument qui décrit avec succès les catégories ou sous-types de joueurs et de joueurs problématiques et qui mesure systématiquement les corrélats du jeu problématique. L'ICJE a atteint ses objectifs initiaux, a offert un bon rendement et mérite qu'on poursuive son utilisation, même dans sa forme actuelle. La plupart des répondants considèrent que l'ICJE s'avère le meilleur instrument disponible et ils croient qu'il n'existe pas d'options supérieures.

Malgré une perception d'ensemble positive, les répondants ont exprimé une certaine ambivalence à l'égard de l'ICJE. La plupart critiquaient l'absence de solides études de validation en cours et plusieurs ont questionné à savoir si la validation initiale tenait toujours aujourd'hui. De plus, la plupart estimaient que beaucoup de choses ont été apprises au sujet de l'ICJE depuis le début et ils reconnaissaient qu'il était temps d'y apporter des améliorations.

Certains répondants ont exprimé l'idée que notre compréhension des problèmes de jeu est si peu développée qu'*aucun* instrument sur le jeu, incluant l'ICJE, ne peut être considéré valide. Ils se sont demandés comment on peut mesurer ce que nous ne comprenons pas. Toutefois, même les chercheurs les plus critiques ont semblé disposés à poursuivre l'utilisation de l'ICJE. En résumé, l'ambivalence est partiellement basée sur un conflit entre les connaissances et la pratique, le mieux exprimée par un répondant qui a déclaré : « L'ICJE est un instrument de pointe, mais en tant qu'instrument de pointe, il n'est pas très bon ».

5. RECOMMANDATIONS

5.1 Recommandations générales

- 1. Un programme de recherche psychométrique rigoureux devrait évaluer : (i) la validité des valeurs des seuils de l'IGJC et (ii) les avantages potentiels de pondérer les énoncés de l'IGJC.**

Pratiquement tous les répondants ont souligné que la grande force de l'IGJC, la portion la plus communément utilisée, était la typologie de problème ordinaire générée par les scores. Cependant, la plupart a également questionné la validité des sous-types et des seuils et a recommandé (i) que beaucoup plus d'études de validation soient réalisées afin de déterminer avec assurance les valeurs des seuils de l'IGJC et, (ii) considérant que l'IGJC met l'accent sur la santé publique, un développement plus prudent devrait être entrepris afin de s'assurer que les groupes à faible risque, à risque modéré et de jeu problématique soient évalués avec précision. En effet, certains répondants ont noté que dans leurs recherches, certains énoncés de l'IGJC n'ont pas discriminé les groupes et que les énoncés ne se placent pas dans une échelle d'intervalles. De plus, il y a des avis différents à savoir si l'IGJC surestime ou sous-estime les problèmes de jeu. Certains chercheurs ont mentionné qu'un assez gros pourcentage de joueurs ayant coté positivement à l'IGJC ne répondaient pas au diagnostic clinique. Il y a un besoin crucial de réaliser davantage d'études de validation pour le développement futur de l'IGJC. Une majorité de répondants ont également souligné que plus d'études consciencieuses devraient évaluer si la pondération des énoncés de l'IGJC améliorerait ses propriétés psychométriques et les sous-types qui en découlent.

- 2. Une révision formelle de la pertinence substantielle des énoncés de l'ICJE et des étiquettes de sous-types de l'IGJC devrait être entreprise.**

Plusieurs répondants ont fait d'importantes suggestions (p.ex., revoir les énoncés sur les cognitions erronées, retirer les énoncés sur les gains importants et les pertes importantes, ajouter ou éliminer les énoncés non cotables de l'évaluation du jeu problématique, inclure une mesure des dettes accumulées, etc.) qui nécessitent une révision plus formelle par les experts. De plus, certains répondants ont modifié les étiquettes des sous-types de l'IGJC dans leur travail. Bien que ces changements constituent vraisemblablement un développement naturel du domaine, ils peuvent également poser des difficultés pour la compréhension des résultats.

- 3a. Tous les énoncés de l'ICJE devraient être réévalués afin d'apporter les corrections qui réduiront les difficultés.**

Plusieurs répondants, dont deux organismes de sondage importants – Statistiques Canada et l'Institut de recherche sociale – estimaient que plusieurs énoncés de l'ICJE pourraient être améliorés en :

- (i) simplifiant les énoncés sur la participation au jeu,
- (ii) réduisant le nombre de catégories de réponses,

- (iii) s'assurant que les troncs communs des questions de départ soient reliés aux catégories de réponses de façon significative (p. ex, ajouter « à quelle fréquence » lorsque la fréquence est demandée),
- (iv) s'assurant que les catégories de réponses soient significative pour l'énoncé en question (p. ex., plusieurs répondants ont remarqué des échelles de réponse difficiles pour certains énoncés – « revenir à » « toujours »).

Bien qu'il soit préférable au niveau psychométrique d'avoir plus de catégories de réponse que moins, l'ICJE a été conçu pour des sondages auprès de la population générale dans lesquels le téléphone constituerait la méthode la plus communément utilisée et dans lesquels il est préférable d'avoir moins d'options de réponse (typiquement environ quatre). À cet égard, la révision des énoncés devrait être considérée afin de se diriger vers une construction « unimode », des énoncés qui fournissent des distributions similaires dans les différents modes (Dillman, 2000).

3b. Des stratégies de dépistage standards pour la fréquence de participation au jeu et l'IGJC devraient être évaluées et une recommandation destinée à l'utilisateur devrait être développée.

Une question clé reliée à l'administration par téléphone constitue la difficulté de retenir tous les joueurs pour les énoncés sur la participation au jeu et ceux de l'IGJC. Il n'existe pas de protocole standard ni de recommandations dans la documentation de l'ICJE. Les filtres utilisés pour éliminer le questionnement qui n'est pas nécessaire sont les suivants : avoir dépensé au moins 50 \$, avoir joué au cours des 12 derniers mois ou cocher des réponses comme « n'a pas joué » lors de l'administration de l'IGJC. Des stratégies permettant de réduire la charge pour le répondant, par exemple, identifier un petit nombre de comportements de jeu clés ou regroupés, pourrait améliorer l'entrevue de l'ICJE.

Les recommandations 3a et 3b pourraient être abordées dans le cadre d'une étude à méthodologie rigoureuse, basée sur la méthode des tests différenciés qui (i) évaluerait et expérimenterait les révisions des énoncés et, (ii) s'assurerait que les révisions potentielles n'affectent pas négativement les propriétés psychométriques des sphères, et (iii) s'assurerait que les filtres de dépistage n'affectent pas négativement le rendement ou les estimés de prévalence.

4. Des études basées sur des entrevues cognitives devraient être menées afin de mieux comprendre les processus utilisés par les répondants lorsqu'ils répondent aux énoncés de l'ICJE.

Bien que des études pilotes et la cueillette de données actuelle identifient souvent des énoncés problématiques, davantage d'études qualitatives basées sur des entrevues cognitives pourraient améliorer les énoncés de l'ICJE et peut-être en réduire le nombre. De façon peu surprenante, les énoncés se rapportant à la durée et aux dépenses ont fréquemment été cités comme étant problématiques. Ceci n'est pas le reflet de l'ICJE mais plutôt un problème plus général pour la cueillette de données aussi complexes. De plus, plusieurs répondants ont soulevé la question à savoir si nous comprenons réellement les réponses des répondants à certains des énoncés sur la participation et sur les corrélats.

5. Des études longitudinales devraient être commandées afin de mieux comprendre la progression des problèmes de jeu et la stabilité de la typologie de l'IGJC.

Pratiquement tous les répondants ont souligné que des études longitudinales étaient critiques afin de mieux comprendre le jeu problématique. La plupart étaient d'avis qu'on en connaissait peu au sujet de la progression des problèmes de jeu : quelles trajectoires font changer les gens dans les différents sous-types et à quel point le fait d'adhérer à un sous-type est-il un phénomène stable? Quelques répondants se sont demandés si de mettre l'accent sur la dernière année de jeu n'aurait pas affaibli la compréhension du jeu et des problèmes de jeu au cours de la vie.

6. Des stratégies devraient être mises en place afin d'augmenter la recherche méthodologique sur l'ICJE et à la rapporter dans des publications critiquées par des pairs.

La majorité des répondants croient que l'ICJE est un instrument de pointe mais plusieurs croient qu'il est temps de refaire un examen psychométrique vigoureux si l'on souhaite maintenir cette envergure. Bien que l'évaluation psychométrique de l'ICJE était ce qu'il y avait de mieux dans son temps, de nouvelles méthodes – comme l'analyse de structure latente, la technique de modélisation d'équations structurelles (Mplus), la théorie de la réponse à l'item – ont été plus largement adoptées et pourraient faire avancer notre compréhension de l'ICJE et de son utilité. En effet, certains répondants ont suggéré que ces nouvelles méthodes puissent également être utilisées pour les données initiales ayant permis le développement de l'ICJE. De plus, plusieurs répondants étaient d'avis que trop peu d'études avaient été publiées en ce qui concerne la structure factorielle et jusqu'à quel point la structure peut varier en fonction du sexe, du groupe d'âge et d'autres variables sociodémographiques comme le fait d'être jeune, l'ethnie, le fait d'être autochtone, etc.

Un moyen d'encourager et de supporter de telles analyses secondaires pourrait être de créer des archives, peut-être conservées à l'Ontario Problem Gambling Research Centre, dans lesquelles des ensembles de données de l'ICJE pourraient être mises à la disponibilité des répondants. En effet, l'OPGRC pourrait considérer de favoriser le partage des données des recherches financées par l'OPGRC comme c'est le cas dans certains organismes subventionnaires majeurs. Par exemple, les National Institutes of Health (NIH) font le commentaire suivant :

Selon les NIH, toutes les données devraient être partagées. Les données devraient être rendues disponibles aussi largement et librement que possible, tout en protégeant l'anonymat des participants et en protégeant la confidentialité et le droit de propriété des données. Afin de faciliter le partage de données, il est attendu que les chercheurs soumettant au NIH une demande de subvention de 500 000 \$, pour une année à partir du 1^{er} octobre 2003 ou après, devront inclure un plan afin de partager les données de recherche finales dans un but de recherche ou devront déclarer les raisons pour lesquelles le partage de données n'est pas possible.

7. Une attention devrait être portée à l'amélioration et au développement d'énoncés pour l'ICJE qui pourraient mieux évaluer les effets négatifs pour la population.

Selon plusieurs répondants, le jeu « négatif » était sous-estimé, en raison du peu de questions de l'ICJE évaluant les effets négatifs sur la famille, la communauté et sur d'autres aspects environnementaux. Si l'ICJE doit conserver une grande utilité au niveau de la santé publique, il devrait pleinement évaluer les effets négatifs qui surviennent au-delà du joueur.

8. Afin que l'ICJE demeure un instrument de pointe, un comité directeur devrait être formé pour superviser l'ICJE et son accès aux chercheurs, pour réviser l'instrument sur une base régulière, et pour assurer la diffusion des révisions et des protocoles standards.

Plusieurs répondants ont souligné que la révision de l'ICJE était importante et devait se poursuivre sur une base régulière, comme c'est le cas pour d'autres instruments comme le DSM. De même, certains chercheurs ont suggéré que le Manuel de l'utilisateur de l'ICJE soit mis à jour afin de refléter tout changement fait à l'ICJE et de décrire tout protocole standard développé pour la cueillette et l'analyse des données. La plupart des chercheurs n'utilisent pas les questions sociodémographiques de l'ICJE et ces dernières ne semblent pas constituer une partie essentielle d'un instrument de prévalence.

5.2 Commentaires finals

En plus des recommandations ci-dessus, l'équipe de recherche suggère que ceux qui les prendront en considération, bénéficieront d'une révision consciencieuse des réponses spécifiques et des suggestions incluses dans les résultats présentés dans ce rapport. En outre, il serait utile de revoir les références additionnelles identifiées par les répondants et listées à l'annexe D. En ce qui concerne les révisions périodiques et les améliorations de l'ICJE, l'équipe de recherche suggère qu'un délai de cinq ans entre le lancement initial et cette révision crée un bon précédent pour de futures révisions et améliorations.

RÉFÉRENCES

- Cox, Brian J., Yu, Nancy, Afifi, Tracy O. & Ladouceur, Robert (2005). A national survey of gambling problems in Canada. *Canadian Journal of Psychiatry*. 50(4), 213-217.
- Dillman, D. A. (2000). *Mail and Internet Surveys: The Tailored Design Method* (2nd ed.). New York: Wiley.
- Doiron, Jason & Nicki, Richard (1999). *The prevalence of problem gambling in Prince Edward Island*. Fredericton: University of New Brunswick.
- Ferris, J. & Wynne, H. (2001a). *Draft – User manual*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Ferris, J. & Wynne, H. (2001b). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Ferris, J., Wynne, H. & Single, E. (1999). *Measuring problem gambling in Canada: Final report – Phase I*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Focal Research Consultants Ltd. (2001). *2001 Survey of gambling and problem gambling in New Brunswick*. Prepared for the New Brunswick Department of Health and Wellness. Fredericton: Government of New Brunswick.
- Ipsos-Reid & Gemini Research (2003). *British Columbia problem gambling prevalence study: final report*. Prepared for the Ministry of Public Safety and Solicitor General. Victoria: Government of British Columbia.
- Kavli, Hakon & Berntsen, Wenche (2005). *Gambling habits and gambling problems in the population*. Prepared for Norsk Tipping, the government gambling operator. Oslo: MMI Research.
- Ladouceur, Robert, Jacques, Christian, Chevalier, Serge, Sevigny, Serge & Hamel, Denis (2005). Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002. *Canadian Journal of Psychiatry*. 50:(8), 451-456.
- Ladouceur, Robert, Jacques, Christian, Chevalier, Serge, Sevigny, Serge, Hamel, Denis & Allard, Denis (2004). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*. Québec et Montréal: Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.
- Market Quest Research Group Inc. (2005). *Newfoundland and Labrador gambling prevalence study*. St. John's: Department of Health and Community Services.

- Marshall, Katherine & Wynne, Harold (2003). Fighting the odds. *Perspectives on Labour and Income*. (Statistics Canada, Catalogue No. 75-001-XIE) 4(12): December 5-13.
- McMillen, Jan, Marshall, David, Ahmed, Eliza & Wenzel, Michael (2004). *2003 Victorian longitudinal community attitudes survey*. Canberra: The Centre for Gambling Research, Australian National University.
- Olason, Daniel Thor, Barudottir, Sigridur Karen & Gretarsson, Sigurdur J. (2005). *Prevalence of gambling participation and pathological gambling among adults in Iceland: Results from a national survey*. Reykjavik: Department of Psychology, Faculty of Social Science, University of Iceland.
- Patton, David, Brown, David, Dhaliwal, Jaste, Pankratz, Curt & Broszeit, Brian (2002). *Gambling involvement and problem gambling in Manitoba*. Winnipeg: Addictions Foundation of Manitoba.
- Queensland Treasury (2001). *Queensland household gambling survey 2001*. Brisbane: Queensland Government.
- Queensland Treasury (2005). *Queensland household gambling survey 2003-04*. Brisbane: Queensland Government.
- Roy Morgan Research (2006). *The fourth study into the extent and impact of gambling in Tasmania with particular reference to problem gambling: Follow-up to the studies conducted in 1994, 1996 and 2000*. Hobart, Tasmania: Gambling Support Bureau, Human Services and Housing Division, Department of Health and Human Services.
- Schrans, Tracy, Schellinck, Tony & Focal Research Consultants (2004). *2003 Nova Scotia gambling prevalence study*. Prepared for the Office of Health Promotion, Addictions Services. Halifax: Nova Scotia Health Promotion.
- Smith, Garry J., & Wynne, Harold J. (2002). *Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian Problem Gambling Index (CPGI): Final report*. Edmonton: Alberta Gaming Research Institute.
- Stinchfield, Randy (2000). "Gambling and Correlates of Gambling among Minnesota Public School Students." *Journal of Gambling Studies*. 16 (2/3): 153-173.
- Wiebe, Jamie, Cox, Brian & Falkowski-Ham, Agata (2003). *Psychological and social factors associated with problem gambling in Ontario: A one year follow-up study*. Toronto: Responsible Gambling Council.
- Wiebe, Jamie, Single, Eric & Falkowski-Ham, Agata (2001). *Measuring gambling and problem gambling in Ontario*. Toronto: Canadian Centre on Substance Abuse and Responsible Gambling Council.

Wynne, Harold J. (2002). *Gambling and problem gambling in Saskatchewan: Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.

Wynne, Harold J. (2003). *Introducing the Canadian problem gambling index*. Edmonton: Wynne Resources.

ANNEXE A

Inventaire des études de l'ICJE

Études de prévalence canadiennes

Nationales :

Marshall, Katherine & Wynne, Harold (2003). Fighting the odds. Ottawa: Statistics Canada, Catalogue 75-001-XIE. *Perspectives on Labour and Income*, 4:(12), 5-13.

Cox, Brian J., Yu, Nancy, Afifi, Tracy O. & Ladouceur, Robert (2005). A national survey of gambling problems in Canada. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50:(4), 213-217.

Provinciales :

Colombie-Britannique

Ipsos-Reid & Gemini Research (2003). British Columbia problem gambling prevalence study: Final report. Prepared for the Ministry of Public Safety and Solicitor General. Victoria: Government of British Columbia.

Alberta

Smith, G.J., & Wynne, H.J. (2002). *Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian Problem Gambling Index (CPGI): Final report*. Edmonton: Alberta Gaming Research Institute.

Saskatchewan

Wynne, H.J. (2002). *Gambling and problem gambling in Saskatchewan: Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.

Manitoba

Patton, David; Brown, David; Dhaliwal, Jaste; Pankratz, Curt & Broszeit, Brian (2002). *Gambling involvement and problem gambling in Manitoba*. Winnipeg: Addictions Foundation of Manitoba.

Ontario

Wiebe, Jamie; Single, Eric; & Falkowski-Ham, Agata (2001). *Measuring gambling and problem gambling in Ontario*. Toronto: Canadian Centre on Substance Abuse and Responsible Gambling Council (Ontario).

Québec

Ladouceur, Robert; Jacques, Christian; Chevalier, Serge; Sévigny, Serge; & Hamel, Denis (2005). Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50:(8), 451-456.

Ladouceur, Robert; Jacques, Christian; Chevalier, Serge; Sévigny, Serge; Hamel, Denis & Allard, Denis (2004). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*. Québec et Montréal: Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.

Nouveau-Brunswick

Focal Research Consultants Ltd. (2001). *2001 Survey of gambling and problem gambling in New Brunswick*. Prepared for the New Brunswick Department of Health and Wellness. Fredericton: Government of New Brunswick.

Île-du-Prince-Édouard

Doiron, Jason & Nicki, Richard (1999). *The prevalence of problem gambling in Prince Edward Island*. Fredericton: University of New Brunswick.

Nouvelle-Écosse

Schrans, Tracy; Schellinck, Tony; & Focal Research Consultants (2004). *2003 Nova Scotia gambling prevalence study*. Prepared for the Office of Health Promotion, Addictions Services. Halifax: Nova Scotia Health Promotion.

Terre-Neuve et Labrador

Market Quest Research Group Inc. (2005). *Newfoundland and Labrador gambling prevalence study*. Prepared for the Department of Health and Community Services. St. John's: Government of Newfoundland and Labrador.

Études de prévalence internationales

Islande

Olason, Daniel Thor; Barudottir, Sigridur Karen; & Gretarsson, Sigurdur J. (2005). *Prevalence of gambling participation and pathological gambling among adults in Iceland: Results from a national survey*. Reykjavik: Department of Psychology, Faculty of Social Science, University of Iceland.

Norvège (découverte durant l'inventaire; remplace celle du Danemark)

Kavli, Hakon & Berntsen, Wenche (2005). *Gambling habits and gambling problems in the population*. Prepared for Norsk Tipping, the government gambling operator. Oslo: MMI Research.

Queensland, Australie

Queensland Treasury (2005). *Queensland household gambling survey 2003-04*. Brisbane: Queensland Government.

Queensland Treasury (2001). *Queensland household gambling survey 2001*. Brisbane: Queensland Government.

Victoria, Australie

McMillen, Jan; Marshall, David; Ahmed, Eliza; & Wenzel, Michael (2004). *2003 Victorian longitudinal community attitudes survey*. Canberra: The Centre for Gambling Research, Australian National University.

Tasmania, Australie (découverte durant la révision; non incluse dans la révision)

Roy Morgan Research (2006). *The fourth study into the extent and impact of gambling in Tasmania with particular reference to problem gambling: Follow-up to the studies conducted in 1994, 1996 and 2000*. Hobart, Tasmania: Gambling Support Bureau, Human Services and Housing Division, Department of Health and Human Services.

ANNEXE B

INFORMATEURS CLÉS ET ÉTUDES DE PRÉVALENCE

Il y a eu 20 entrevues auprès d'informateurs clés et 21 des 24 informateurs clés ont été interviewés (une personne a été interviewée pour deux catégories) : trois des quatre concepteurs initiaux, neuf des 11 chercheurs principaux canadiens (une personne qui n'a pas été interviewée était le chercheur principal de deux provinces), deux autres chercheurs, quatre chercheurs principaux internationaux et trois experts de la prévalence sur le jeu.

CONCEPTEURS INITIAUX

Jackie Ferris (auteure principale pour les trois rapports)

Harold Wynne (auteur pour les trois rapports et il a été interviewé à titre de concepteur initial et de chercheur principal pour l'étude de la Saskatchewan)

Nigel Turner (consultant pour le rapport de la Phase II)

Robert Ladouceur (consultant pour le rapport de la Phase II mais il a été interviewé à titre de chercheur principal pour l'étude québécoise)

Randy Stinchfield (consultant pour le rapport de la Phase II mais il a été interviewé à titre d'expert sur la prévalence du jeu)

CHERCHEURS PRINCIPAUX ET AUTRES CHERCHEURS

15 des 17 informateurs clés ont été interviewés à titre de chercheurs principaux et d'autres chercheurs : neuf des 11 chercheurs principaux des études canadiennes, deux autres chercheurs des études canadiennes et quatre chercheurs principaux des études internationales ont été interviewés :

ÉTUDES DE PRÉVALENCE CANADIENNES

NATIONALE

Chercheuse principale : Katherine Marshall (remplacée par Ronald Gravel)

Marshall, Katherine & Wynne, Harold (2003). *Fighting the odds*. Ottawa: Statistics Canada, Catalogue 75-001-XIE. *Perspectives on Labour and Income*, 4:(12), 5-13.

PROVINCIALES

Colombie-Britannique

Chercheure principale : Rachel A. Volberg

Ipsos-Reid & Gemini Research (2003). *British Columbia problem gambling prevalence study: final report*. Prepared for the Ministry of Public Safety and Solicitor General. Victoria: Government of British Columbia.

Alberta

Chercheur principal : Garry J. Smith

Smith, G.J. & Wynne, H.J. (2002). *Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian Problem Gambling Index (CPGI): Final report*. Edmonton: Alberta Gaming Research Institute.

Saskatchewan

Chercheur principal : Harold J. Wynne (interviewé à titre de concepteur initial)

Wynne, H.J. (2002). *Gambling and problem gambling in Saskatchewan: Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.

Manitoba

Chercheur principal : David Patton

Patton, David, Brown, David, Dhaliwal, Jaste, Pankratz, Curt & Broszeit, Brian (2002). *Gambling involvement and problem gambling in Manitoba*. Winnipeg: Addictions Foundation of Manitoba.

Ontario

Chercheure principale : Jamie Wiebe

Wiebe, Jamie, Single, Eric & Falkowski-Ham, Agata (2001). *Measuring gambling and problem gambling in Ontario*. Toronto: Canadian Centre on Substance Abuse and Responsible Gambling Council (Ontario).

Québec

Chercheur principal : Robert Ladouceur

Second chercheur : Christian Jacques

Troisième chercheur : Serge Chevalier

Ladouceur, Robert, Jacques, Christian, Chevalier, Serge, Sévigny, Serge & Hamel, Denis (2005). Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50:(8), 451-456.

Île-du-Prince-Édouard

Chercheur principal : Jason Doiron

Doiron, Jason & Nicki, Richard (1999). *The prevalence of problem gambling in Prince Edward Island*. Fredericton: University of New Brunswick.

Terre-Neuve et Labrador

Chercheuse principale : Carolyn O'Keefe (et Heather Legg)

Market Quest Research Group Inc. (2005). *Newfoundland and Labrador gambling prevalence study*. Prepared for the Department of Health and Community Services. St. John's: Government of Newfoundland and Labrador.

ÉTUDES DE PRÉVALENCE INTERNATIONALES

Islande

Chercheur principal : Daniel Thor Olason

Olason, Daniel Thor, Barudottir, Sigridur Karen & Gretarsson, Sigurdur J. (2005). *Prevalence of gambling participation and pathological gambling among adults in Iceland: Results from a national survey*. Reykjavik: Department of Psychology, Faculty of Social Science, University of Iceland.

Norvège (en remplacement du Danemark)

Chercheur principal : Hakon Kavli

Kavli, Hakon & Berntsen, Wenche (2005). *Gambling habits and gambling problems in the population*. Prepared for Norsk Tipping, the government gambling operator. Oslo: MMI Research

Queensland, Australie

Chercheurs principaux : David Marshall (et Anneke Schmider)

Queensland Treasury (2005). *Queensland household gambling survey 2003-04*. Brisbane: Queensland Government.

Victoria, Australie

Chercheur principal : Jan McMillen

McMillen, Jan, Marshall, David, Ahmed, Eliza & Wenzel, Michael (2004). *2003 Victorian longitudinal community attitudes survey*. Canberra: The Centre for Gambling Research, Australian National University.

EXPERTS DE LA PRÉVALENCE SUR LE JEU

Trois (3) informateurs clés ont été interviewés à titre d'experts de la prévalence sur le jeu :

Henry Lesieur

Randy Stinchfield

John Pollard*

Jan McMillen (expert et chercheur principal : Victoria, Australie)

Rachel Volberg (experte et chercheuse principale : Colombie-Britannique)

* John Pollard de l'Institut sur la recherche sociale (*Institute for Social Research*) à l'Université de York a utilisé l'ICJE pour deux sondages et a été interviewé à titre d'expert de l'administration de l'ICJE et des sondages téléphoniques à l'aide d'instruments et de questionnaires de prévalence.

ANNEXE C

Références additionnelles suggérées par les répondants

- Blaszczynski, A., Dumlao, V. and Lange, M. (1997). "How much do you spend gambling?" Ambiguities in survey questionnaire items. *Journal of Gambling Studies*, 13(3), 237-252.
- Blaszczynski, Alex & Nower, Lia (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487.
- Chevalier, Serge (2004). *Dépenses et problèmes de jeu au Québec: Note de recherche*. Direction de la santé publique de Montréal.
- Chevalier, Serge, Allard, Denis and Kimpton, Marie-Anne (unpublished). *Negative public health impacts related to electronic gambling machines*. Institut national de santé publique du Québec.
- Chevalier, S., Montpetit, C., Biron, J.F., Dupont, M.A. et Caux, C. (2006). *Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal: La construction d'un casino au Bassin Peel*. An advice paper. Direction de la santé publique de Montréal.
- Currie, S. R., Hodgins, D. C., Wang, J., el-Guebaly, N., Wynne, H. & Chen, S. (2006). Risk of harm among gamblers in the general population as a function of level of participation in gambling activities. *Addiction*, 101(4), 570-580.
- Gambino, B. (1999). An epidemiologic note on verification bias: Implications for estimation of rates. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 223-232.
- Ladouceur, Robert, Jacques, Christian, Chevalier, Serge, Sévigny, Serge & Hamel, Denis (2005). Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 451-456.
- Lesieur, Henry R. (1994). Epidemiological surveys of pathological gambling: Critique and suggestions for modification. *Journal of Gambling Studies*, 10(4), 385-398.
- Maitland, Scott B. & Adams, Gerald R. (2006). *Assessing the factor structure of the Canadian Problem Gambling Index: Does qualitative stability allow quantitative comparison?* A report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph: University of Guelph.
- McMillen, Jan & Wenzel, Michael (2004). *Evaluating Three Problem Gambling Screens: SOGS, VGS and CPGI*. Presented to the National Association for Gambling Studies (NAGS) 14th Conference, Striking a Balance. Gold Coast, 11-13th November 2004.

McMillen, Jan & Wenzel, Michael (in print). Measuring problem gambling: Assessment of three prevalence screens. *International Gambling Studies*, 6(2).

Neal, Penny, Delfabbro, Paul & O'Neil, Michael (2005). *Problem gambling and harm: Towards a national definition*. Melbourne, Victoria, Australia: Office of Gaming and Racing, Victorian Government Department of Justice.

Ólason, Daníel Þór, Finnbogadóttir, Herdís, Hauksdóttir, Margrét Aðalheiður og Bárudóttir, Sigríður Karen (2003). *An Icelandic version of the Problem Gambling Severity Index: A psychometric evaluation*. A paper presented in the 27th Nordic Psychiatric Congress, Reykjavik, Iceland.

Olason, D.T., Barudottir, S.K. & Gretarsson, S.J. (2006). *Prevalence of gambling participation and problem gambling among adults in Iceland: Results from a national survey*. A paper presented at the 13th International Conference on Gambling and Risk Taking, 22-26 May, Harrah's Lake Tahoe.

Stinchfield, Randy, Govoni, Richard & Frisch, G. Ron (2001). *An evaluation of diagnostic criteria for pathological gambling: An assessment of the reliability, validity and classification accuracy of DSM-IV criteria and the development of the new signs and symptoms of pathological gambling*. A report prepared for the Ontario Substance Abuse Bureau. Windsor: Problem Gambling Research Group, University of Windsor.

Strong, D. R., Lesieur, H. R., Breen, R. B., Stinchfield, R. & Lejuez, C. W. (2004). Using a Rasch model to examine the utility of the South Oaks Gambling Screen across clinical and community samples. *Addictive Behaviors*, 29, 465-481.

Toce-Gerstein, Marianna, Gerstein, Dean R. & Volberg, Rachel A. (2003). A hierarchy of gambling disorders in the community. *Addiction*, 98, 1661-1672.

Volberg, R.A., Gerstein, D.R., Christiansen, E.M. & Baldrige, J. (2001). Assessing self-reported expenditures on gambling. *Managerial and Decision Economics*, 22(1-3), 77-96.