

Document d'information

Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent

Qu'est-ce que l'Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent chez l'adolescent (ICJA)?

L'ICJA est une enquête de 24 questions s'adressant aux jeunes de 13 à 17 ans et permettant de cerner et d'évaluer les comportements de jeu problématiques et à risque.

L'ICJA a été créé par les mêmes organisations ayant participé en 2001 à l'élaboration de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE), indice maintenant utilisé à grande échelle aux quatre coins du monde pour évaluer les problèmes de jeu chez l'adulte.

Quel est le but de l'ICJA?

Grâce à l'ICJA, les autorités provinciales et territoriales disposent d'un moyen pour déterminer le niveau de prévalence du jeu chez les adolescents de leur région. Doter tous les secteurs de compétences d'un instrument commun de collecte de données permettra de compiler de l'information pancanadienne et ainsi de broser un tableau fiable et précis de la prévalence du jeu chez les adolescents au pays.

En plus d'examiner la fréquence à laquelle les adolescents s'adonnent au jeu, l'ICJA aborde l'ensemble des risques et méfaits (p. ex. psychologiques et sociaux) associés au jeu dans la population générale des jeunes.

Les données recueillies à l'aide de l'ICJA pourront servir à l'échelle provinciale, territoriale et nationale à encadrer la création de programmes de traitement, de prévention et d'intervention, à guider l'élaboration de politiques et à orienter de futurs travaux de recherche.

Pourquoi l'ICJA était-il nécessaire?

Jusqu'à présent, pour collecter des données sur la prévalence et les méfaits du jeu chez les adolescents, on se servait d'instruments conçus pour les adultes, puis adaptés aux jeunes, avec pour résultat que les données variaient considérablement d'une étude à l'autre et étaient considérées comme peu fiables. Autrement dit, le niveau précis de prévalence du jeu chez les adolescents canadiens et les types de méfaits qui y sont associés restent inconnus.

Comme l'ICJA vise expressément les jeunes, il permet aux chercheurs de recueillir des données grâce auxquelles il sera possible de faire des comparaisons concluantes entre les divers secteurs. En bout de ligne, l'ICJA augmentera le niveau de fiabilité des données recueillies et brossera un tableau précis des problématiques liées au jeu chez les adolescents partout au pays.

Quels sont les éléments mesurés par l'ICJA?

L'ICJA mesure les cinq éléments suivants :

- les types d'activités de jeu
- la fréquence à laquelle le jeune s'adonne à chaque activité de jeu
- le temps passé à chaque activité de jeu
- le montant total d'argent dépensé pour jouer
- 24 items sur les conséquences et le niveau de gravité du jeu

Avec les 24 items, on obtient 5 scores distincts : les quatre premiers portent sur les conséquences du jeu et la perte de contrôle, alors que le cinquième fait appel à des éléments des quatre autres scores et à d'autres items pour établir l'une des trois notes globales suivantes :

- Pas de problème (« feu vert »)
- Gravité faible à modérée (« feu jaune »)
- Gravité élevée (« feu rouge »)

L'ICJA est un grand pas en avant dans l'évaluation des problèmes de jeu chez les adolescents. Il ne limite pas à un barème simple et unique, mais mesure plutôt des paramètres ou domaines multiples et complexes en lien avec les risques et les méfaits du jeu.

Comment a été conçu et testé l'ICJA?

L'ICJA a été conçu en trois phases. Pendant la première, l'équipe de recherche a créé l'instrument en procédant à une revue exhaustive de la littérature et en consultant des cliniciens, des experts et des jeunes. Au cours de la deuxième phase, l'enquête a été mise à l'essai auprès de 2400 élèves du secondaire du Manitoba et du Québec. Enfin, pendant la troisième phase, l'enquête a été testée chez des jeunes à risque, et ce, en vue d'améliorer la méthode employée pour évaluer et classer les réponses.

Quelles sont les prochaines étapes?

L'ICJA sera communiqué aux chercheurs, aux cliniciens et aux autorités gouvernementales, qui seront encouragés à s'en servir le plus rapidement possible dans des études sur le jeu chez les adolescents et sa prévalence.

Qui a créé l'ICJA?

Le Consortium interprovincial de recherche sur les jeux de hasard a créé l'ICJA, et les chercheurs concernés sont :

- Jamie Wiebe, Ph.D., Factz Research Inc.
- Joël Tremblay, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières
- Harold Wynne, Ph.D., Wynne Resources
- Randy Stinchfield, Ph.D., École de médecine de l'Université du Minnesota

Qui a financé et supervisé la création de l'ICJA?

L'ICJA a pu être produit grâce aux partenaires financiers et membres du consortium suivants :

- Alberta Gaming Research Institute
- Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies
- Centre ontarien de recherche sur le jeu problématique
- Commission de régie du jeu du Manitoba
- Gaming Policy and Enforcement Branch, Colombie-Britannique
- Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec
- Nova Scotia Gaming Foundation

l'instrument ICJA (V1.09 - juillet 2010)

http://www.ccsa.ca/2010%20CCSA%20Documents/CAGI_Survey_Instrument_f.pdf