



Création des premières lignes directrices nationales sur le jeu à faible risque du Canada

Le défi

En moyenne, 79 % des adultes canadiens s'adonnent à une forme ou une autre de jeu, dans une année donnée (Partenariat pour le jeu responsable au Canada, 2015). Le jeu est un comportement légal qui comporte des risques éventuels pour les Canadiens. Le jeu problématique est reconnu comme un important problème de santé publique. Pourtant, les gens ignorent les risques associés au jeu problématique. Il manque des lignes directrices factuelles offrant à ceux qui s'adonnent au jeu des recommandations sur la façon de le faire en réduisant au minimum les risques pour eux et leurs proches. Il est donc crucial de créer des lignes directrices qui aideront les joueurs à prendre des décisions éclairées et responsables et à réduire les méfaits liés au jeu qu'ils et leurs proches subissent.

Le Centre canadien sur les dépendances et l'usage de substances (CCDUS) a été créé par le Parlement afin de fournir un leadership national pour aborder la consommation de substances au Canada. À titre d'organisme digne de confiance, il offre des conseils aux décideurs partout au pays en profitant du pouvoir des recherches, en cultivant les connaissances et en rassemblant divers points de vue.

La réponse

Le CCDUS dirige la création des premières **lignes directrices sur le jeu à faible risque** du Canada, qui seront prêtes d'ici 2020. Financées par l'organisme Mise sur toi, ces lignes directrices factuelles aideront les Canadiens à prendre des décisions éclairées et responsables par rapport à leurs habitudes de jeu en général et dans des situations ou circonstances particulièrement risquées, comme en contexte de consommation d'alcool ou de cannabis. Avec les lignes directrices, les intervenants chargés de déployer des programmes sur le jeu responsable ou de promouvoir la santé publique pourront diffuser, dans l'ensemble des secteurs, des messages et conseils factuels uniformes sur des pratiques de jeu à faible risque.

À qui ces nouvelles lignes directrices seront-elles utiles?

Les lignes directrices sur le jeu à faible risque devraient aider de nombreux groupes, notamment :

- Les personnes qui s'adonnent au jeu ou qui ont des amis ou des membres de leur famille qui le font;
- Les décideurs, les responsables de la réglementation du jeu et les exploitants chargés de promouvoir le jeu responsable;
- Les personnes qui préparent des documents de formation et des programmes de renforcement des capacités s'adressant aux fournisseurs de soins de santé et aux professionnels de domaines connexes et portant sur la façon de détecter les habitudes de jeu à risque;



- Les intervenants en santé publique qui organisent des campagnes visant à renseigner le public sur le jeu à faible risque.

L'approche

Au printemps 2016, quand le projet a débuté, deux groupes d'experts ont été formés pour encadrer la création des lignes directrices :

Le **Comité consultatif national sur le jeu à faible risque** (CCN-JFR) se compose de représentants de l'industrie ainsi que d'organisations et secteurs qui exercent un leadership ou font de la sensibilisation dans le domaine du jeu (prévention, traitement, santé publique, réglementation et finances). Le CCN-JFR reconnaît la nécessité d'adopter des lignes directrices factuelles et est responsable d'offrir des conseils tout au long du projet et de contribuer à la promotion des lignes directrices, lorsqu'elles seront prêtes.

Le **Groupe de travail scientifique sur les Lignes directrices de jeu à faible risque** (GTS-LDJFR) offre des conseils d'expert et effectue des recherches qualitatives et quantitatives pour contribuer à la création des lignes directrices. En définitive, le GTS-LDJFR recommandera des limites quantitatives relatives à la fréquence et aux dépenses qui pourraient réduire le risque de subir des méfaits liés au jeu (c.-à-d. des limites de jeu à faible risque). Le plan de recherche est présenté à la figure 1.

1. En premier lieu, le GTS-LDJFR a **déterminé quels méfaits liés au jeu pourraient cibler les lignes directrices**. D'après les meilleures données disponibles, il a décidé d'adopter la Taxonomie de Victoria des méfaits liés au jeu, qui répartit ces méfaits en sept catégories : difficultés financières, conflits interpersonnels, détresse émotionnelle, travail ou études, problèmes de santé, problèmes juridiques et difficultés d'ordre culturel (Browne et coll., 2016).
2. Par la suite, le GTS-LDJFR a **dressé un inventaire de solides bases de données** canadiennes et internationales qui évaluent le lien entre les habitudes de jeu et les méfaits. La pertinence de ces bases de données pour la réalisation d'analyses des courbes de risque¹ et la définition de seuils de jeu à faible risque a ensuite été analysée. Les responsables des bases de données retenues ont été invités à prendre part au projet et ont tous accepté.
3. Des **analyses des courbes de risque ont été faites** avec les bases de données de plusieurs pays (Canada, États-Unis, Islande, France, Suède, Finlande, Australie et Nouvelle-Zélande).
4. Une méta-analyse des résultats des courbes de risque a été faite, et ces résultats ont servi à établir des **limites quantitatives préliminaires pour la fréquence et les dépenses** associées à un risque moindre de méfaits (c.-à-d. une première ébauche de lignes directrices).
5. Le GTS-LDJFR a **mené plusieurs groupes de discussion et entrevues individuelles** avec des joueurs pour mieux comprendre les stratégies d'autocontrôle qu'ils utilisent pour limiter leurs activités de jeu et la perception de ce que devraient être les lignes directrices.
6. Ajoutons que le GTS-LDJFR collabore avec le Alberta Gambling Research Institute et d'autres chercheurs pour financer une partie d'une **enquête nationale en ligne sur le jeu** (août 2018 et août 2019) qui nous aidera à mieux comprendre la façon dont les joueurs se fixent des limites ainsi que d'autres points importants pour la création des lignes directrices.

¹ Une courbe de risque peut déterminer les seuils-limites qui, une fois franchis, augmentent le risque de subir des méfaits liés au jeu. Autrement dit, à quel point est-ce que miser trop d'argent, jouer trop souvent ou trop longtemps augmente considérablement le risque de méfaits liés au jeu?



7. Le GTS-LDJFR a aussi déterminé que **deux revues détaillées de la littérature** étaient nécessaires pour orienter la création des lignes directrices.
 - I. **L'influence de l'usage de substances sur les habitudes de jeu** : Revue de la littérature sur l'impact potentiel de l'usage de substances sur la capacité d'un joueur à se fixer des limites. Avec les résultats de cette revue, le GTS-LDJFR sera mieux à même de comprendre comment il devrait prendre en compte l'usage d'alcool et d'autres substances dans la création et la promotion des lignes directrices.
 - II. **Les risques associés au jeu dans plusieurs sous-populations** : Revue de la littérature et méta-analyse qui portera sur les risques associés au jeu dans plusieurs sous-populations (p. ex. personnes âgées, adolescents, minorités, genres). Comme chaque groupe possède des caractéristiques qui lui sont propres et qui le vulnérabilisent d'une façon ou d'une autre aux méfaits du jeu, identifier les personnes à risque élevé et définir leur niveau de risque seront des éléments à prendre en compte dans la création et, en définitive, la promotion des lignes directrices.
8. La **version définitive des lignes directrices sera publiée en mars 2020 sous forme de rapport technique** qui s'adressera aux professionnels en dépendance, aux décideurs, aux organismes de réglementation, aux experts en communication et aux exploitants.
9. Après la remise du rapport technique, des **outils grand public de mobilisation des connaissances** seront préparés, puis publiés. Le but, c'est que les lignes directrices soient largement utilisées dans des produits de communication qui renseigneront le public sur le jeu à faible risque en général et dans des situations à risque particulières, comme en contexte de consommation d'alcool ou de substances.

Nous joindre

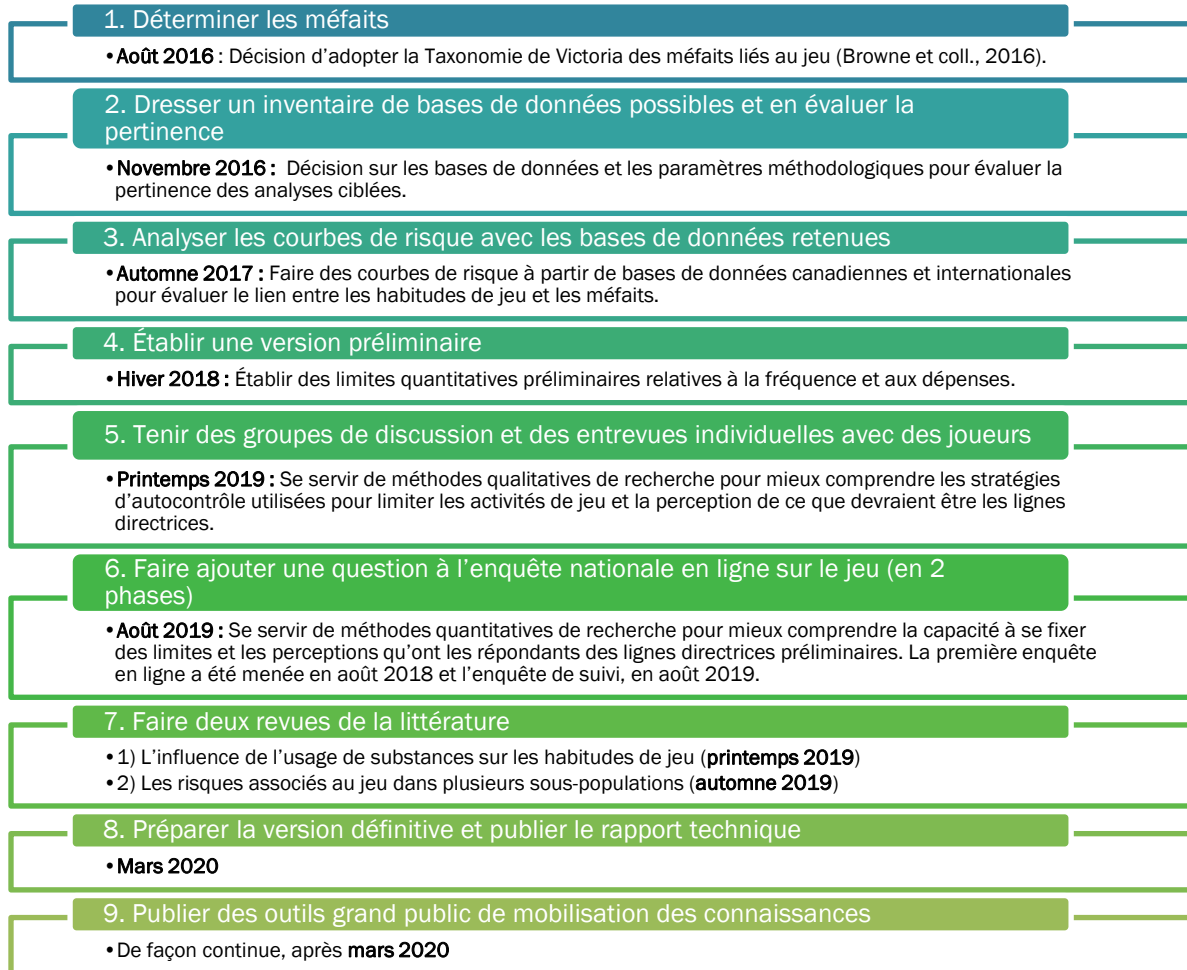
Tout au long du projet, l'équipe entend informer ceux et celles qui s'intéressent aux lignes directrices nationales des progrès réalisés et des possibilités de participation qui s'offrent. Écrivez à jeux@ccsa.ca pour vous abonner à notre liste d'envoi.

Tableau 1. Groupes qui encadrent la création des lignes directrices sur le jeu à faible risque

	Comité consultatif national sur le jeu à faible risque (CCN-JFR)	Groupe de travail scientifique sur les Lignes directrices de jeu à faible risque (GTS-LDJFR)
Composition	Louise Nadeau, Université de Montréal (coprésidente) Rita Notarandrea, CCDUS (coprésidente) Représentants de l'industrie du jeu, d'organismes de réglementation ainsi que d'organisations et secteurs d'activité liés aux questions de jeu, comme la prévention, le traitement, la santé publique et les finances.	David Hodgins, Université de Calgary (coprésident) Matthew Young, CCDUS (coprésident) Natacha Brunelle, Université du Québec à Trois-Rivières Shawn Currie, Université de Calgary Magali Dufour, Université du Québec à Montréal Marie-Claire Flores-Pajot, CCDUS Louise Nadeau, Université de Montréal Catherine Paradis, CCDUS
But	Offrir des conseils tout au long du projet et contribuer à la diffusion, à la promotion, à l'adoption et à l'utilisation des lignes directrices par les principaux réseaux et intervenants.	Offrir des conseils d'expert et mener des recherches pour contribuer à la création des lignes directrices. Il s'agit d'un groupe d'experts indépendants qui consultera le CCN-JFR, au besoin.



Figure 1. Progrès réalisés avec les lignes directrices sur le jeu à faible risque à ce jour





Bibliographie

Browne, M., E. Langham, V. Rawat, N. Greer, E. Li, J. Rose, M. Rockloff, ... et T. Best. *Assessing gambling-related harm in Victoria: a public health perspective*, Melbourne (Australie), Victorian Responsible Gambling Foundation, 2016. Consulté le 23 janvier 2017 sur le site : www.responsiblegambling.vic.gov.au/__data/assets/pdf_file/0007/28465/Browne_assessing_gambling-related_harm_in_Vic_Apr_2016-REPLACEMENT2.pdf.

Canadian Partnership for Responsible Gambling. *Canadian Gambling Digest 2013–2014*, Toronto (Ont.), Conseil du jeu responsable, 2015. Consulté le 23 janvier 2017 sur le site : www.responsiblegambling.org/docs/default-source/default-document-library/cprg_canadian-gambling-digest_2013-14.pdf?sfvrsn=2.

ISBN 978-1-77178-586-0

© Centre canadien sur les dépendances et l'usage de substances, 2019



Centre canadien sur
les dépendances et
l'usage de substances

Le CCDUS a été créé par le Parlement afin de fournir un leadership national pour aborder la consommation de substances au Canada. À titre d'organisme digne de confiance, il offre des conseils aux décideurs partout au pays en profitant du pouvoir des recherches, en cultivant les connaissances et en rassemblant divers points de vue.

Les activités et les produits du CCDUS sont réalisés grâce à une contribution financière de Santé Canada. Les opinions exprimées par le CCDUS ne reflètent pas nécessairement celles du gouvernement du Canada.