

L'utilité des enquêtes populationnelles pour les systèmes de monitoring

Sylvia Kairouz, Ph.D.

Titulaire de la Chaire de recherche sur le jeu

Professeure, Département de sociologie et d'anthropologie

Université Concordia, Montréal, Canada

Jeu excessif: Science, indépendance, transparence

4e congrès international multidisciplinaire

Fribourg, Suisse, 27-29 juin 2018

Divulgation

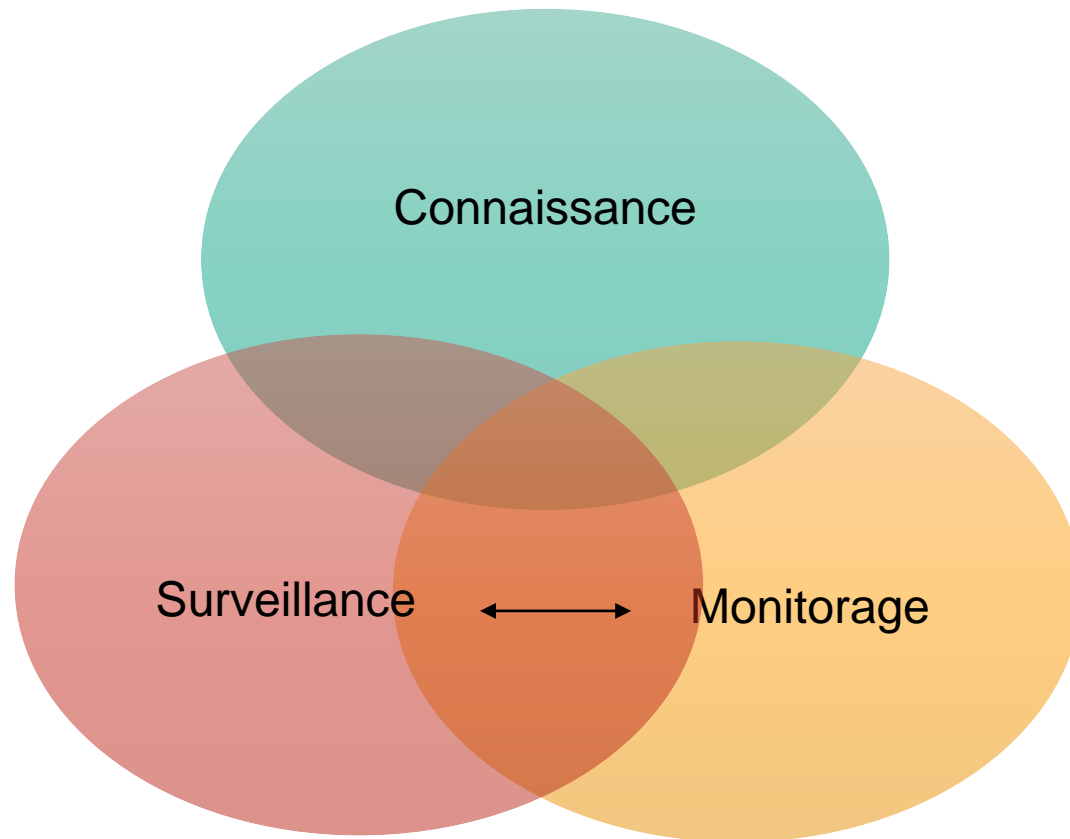
- Sources de financement
 - Fonds de recherche du Québec (FRQ-SC)
 - 4^e congrès international multidisciplinaire

- Aucun conflit d'intérêt

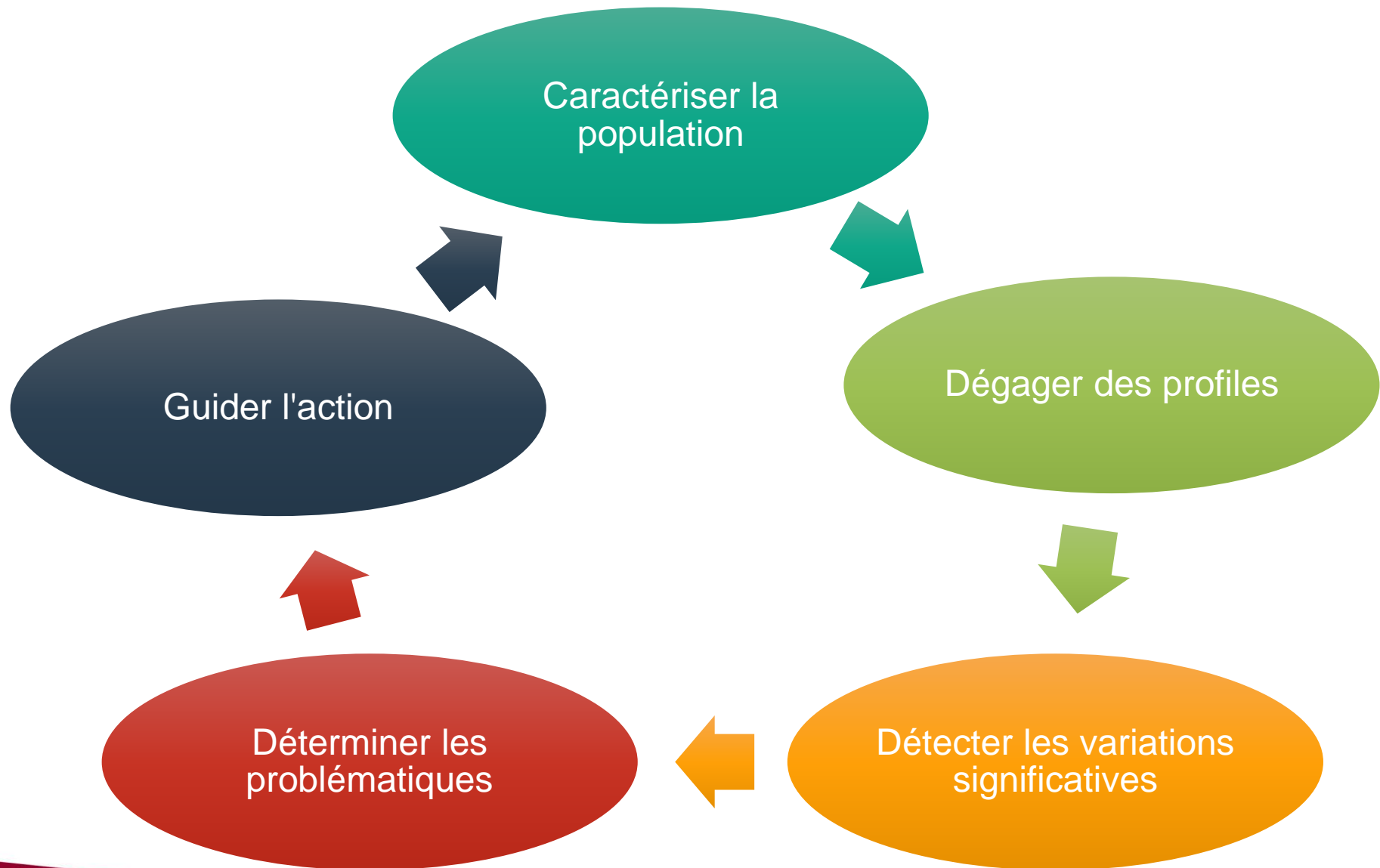
Plan de la présentation

- Définition des concepts et terminologie
- Sources d'information
- Importance des données populationnelles
- Enquêtes populationnelles et changement législatif
 - Le modèle de monitoring du Plan québécois de lutte au tabagisme
 - Le modèle de monitoring du jeu en ligne au Québec

Les concepts



La connaissance



La surveillance

Objectif. L'évaluation continue et systématique de l'état de santé de la population ou de la communauté (Thaker, 1994)



Le monitoring

Systeme organise de controle administratif base sur la collecte continue d'information relative a la sante de la population et d'information sur le processus et niveau d'implantation des interventions de sante publique

Le monitoring

MODÈLE LOGIQUE

RESSOURCES (INTRANTS)	ORIENTATIONS STRATÉGIQUES	ACTIVITÉS (EXTRANTS)	RÉSULTATS		
			Court terme	Moyen terme	Long terme
SS-1 Ministère de la Santé et des Services sociaux et ses partenaires	SS-1 Mobilisation de ressources d'aide et de soutien pour les joueurs	SS-1 Mise en œuvre d'activités de prévention en matière de jeu	SS-1 Augmentation des connaissances sur les risques associés au jeu en ligne	SS-2 Réduction de l'initiation des mineurs au jeu en ligne	SS-5 Réduction des problèmes associés au jeu parmi les joueurs en ligne
	SS-2 Information et sensibilisation en matière de jeux de hasard et d'argent	SS-2 Mise en place d'un réseau d'aide et de soutien destiné aux joueurs		SS-3 Réduction des pratiques de jeu à risque parmi les joueurs en ligne	
				SS-4 Réduction de la prévalence du jeu excessif parmi les joueurs en ligne	

Le rôle des enquêtes populationnelles

- Indicateurs populationnels valides
- Besoin de données que ne peuvent fournir les autres sources d'information disponibles
- Baromètre global sur les habitudes de jeu dans la population générale et ses sous-groupes
- Nécessaires pour suivre l'évolution d'un phénomène à travers le temps

Valeur ajoutée des enquêtes populationnelles

Enquêtes populationnelles

- Représentativité
- Bonne couverture de l'ensemble des habitudes de jeu (du récréatif au problématique)
- Seule option qui permet de produire des estimations fiables de prévalence et d'incidence
- Seule source fiable pour évaluer les changements populationnels significatifs à travers le temps

Autres sources de données

- Données cliniques – demandeurs de services uniquement
- Données de vente – aucune information sur les patterns de jeu
- Peu d'information pour analyser les facteurs et seuils de risque

Limites des enquêtes populationnelles

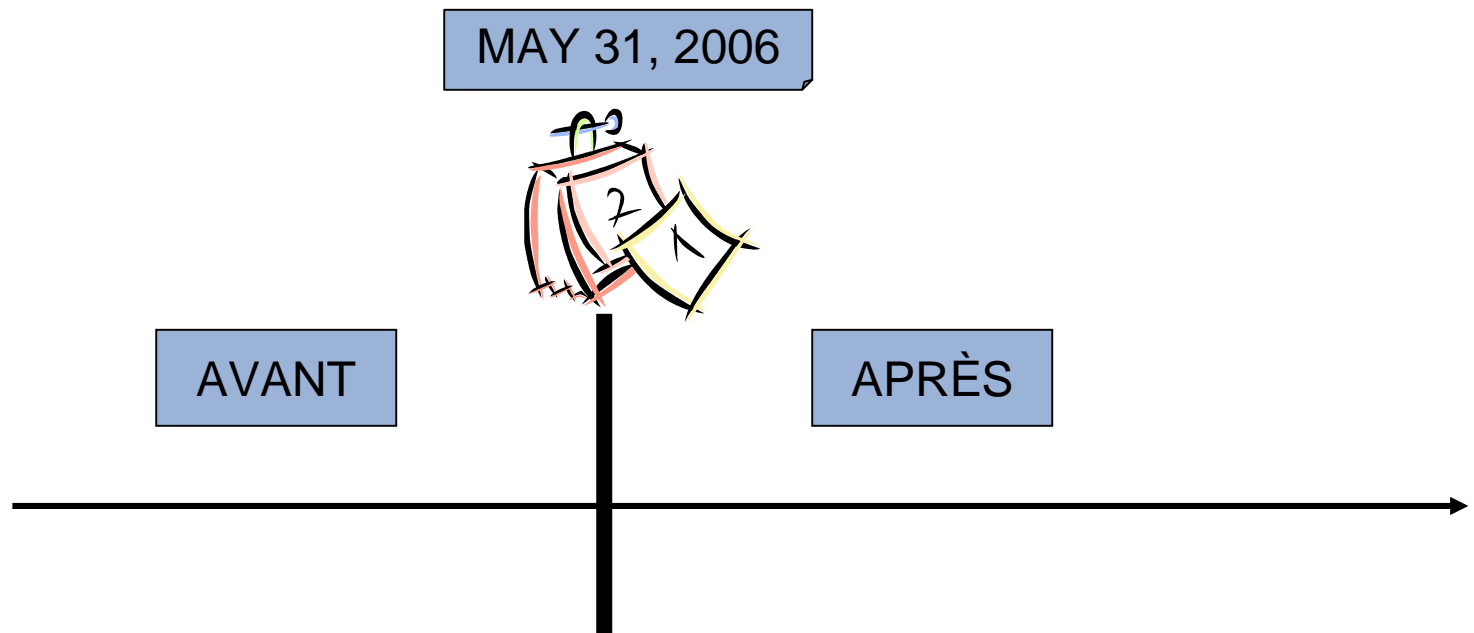
- Accessibilité à la population et ses sous-groupes
 - Popularité décroissante des sondages
 - Accessibilité limitée à certains sous-groupes (les jeunes, les joueurs problématiques)
- Imperfections méthodologiques
 - Mesures - sous estimation de certains indicateurs (e.g., dépenses)
 - Mesures auto-rapportées – biais de rappel
- Cliché instantané – limite la capacité prédictive
- Nécessite une périodicité des mesures
- Disponibilité et récurrence de financement

Enquêtes populationnelles en contexte de changement législatif

- Le cas du tabac
- Le cas du jeu en ligne

Interdiction de fumer dans les lieux publics

- Devis pré-post pour estimer le changement suite à la mise en application de la loi
- Enquête pré-post changement (mai 2006 et octobre 2007)





CONTEXTE

Le Gouvernement annonce que “La Société des loteries du Québec” sera autorisée à assurer l’offre du jeu en ligne

Directeurs de santé publique
Chercheurs
Professionnels de santé
Commissaire à l’éthique du Québec

Loto-Québec
Ministre des Finances

MANDAT

Création d'un groupe de travail sur le jeu en ligne

1. Analyser l'impact social du développement du jeu en ligne au Québec;
2. Analyser les mesures de régulation, techniques, économiques et légales pour contrer le jeu illégal;
3. Assurer des consultations nationales et internationales jugées nécessaires

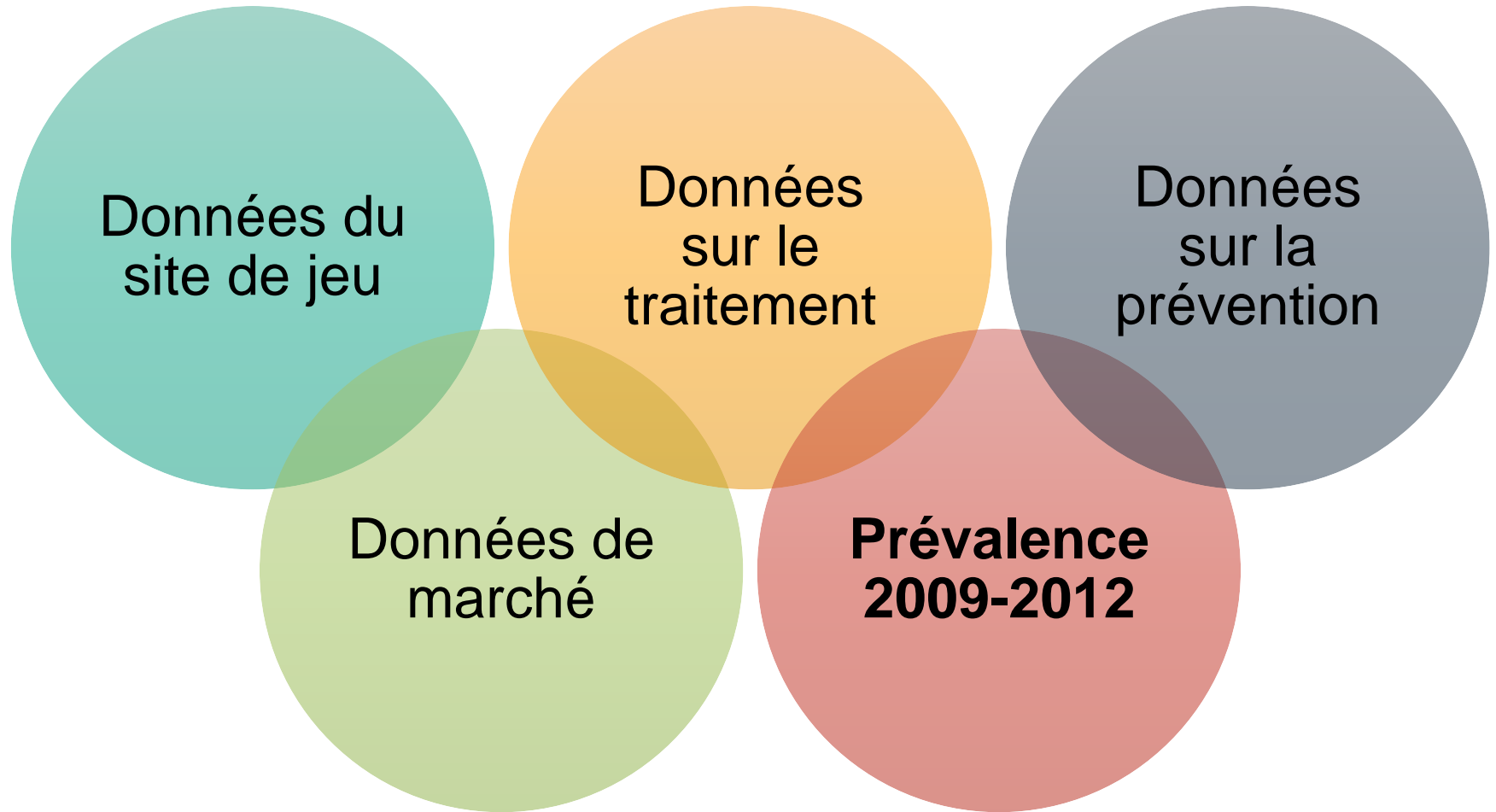
Le monitoring comme méthode d'analyse

CONVOQUER LES FAITS

SYSTÈME DE MONITORAGE


Continu et systématique de collecte, d'analyse et
d'interprétation de données relatives au jeu en
ligne

Sources of information




Quelques tendances

Participation au jeu en ligne

2009: 1.4%  2012: 1.5%

Prévalence des jeux de hasard et d'argent

2009: 70.5%  2012: 66.7%

Recommandations

- Enquêtes sur une plus longue période de temps – phénomène en constante évolution
- Données uniques avec un niveau de base avant le changement de l'offre de jeu en ligne
- Source primaire (nécessaire) pour le suivi populationnel et le monitoring
- Source non suffisante pour produire un portrait riche du changement dans la population

CONCORDIA.CA

Merci pour votre attention

concordia.ca/fr/recherche/chairejeu

Fonds de recherche
sur la société
et la culture

Québec 



Chaire de recherche sur
l'étude du jeu
Research chair on gambling studies



UNIVERSITÉ
Concordia
UNIVERSITY