

# Un préalable à l'évaluation d'un programme pour joueurs excessifs: Le profil des utilisateurs

**Eve-Line Bussières, M.Ps.<sup>1</sup>**  
**Robert Ladouceur, Ph.D.<sup>2</sup>**

**1. Groupe de Recherche Interdisciplinaire sur l'Organisation des Services et l'Évaluation en Santé Mentale (GRIOSE-SM), CLSC Haute-Ville-Des-Rivières  
eve-line.bussieres@ssss.gouv.qc.ca**

**2. Centre Québécois d'Excellence pour la Prévention et le Traitement du Jeu (CQEPTJ), Université Laval**

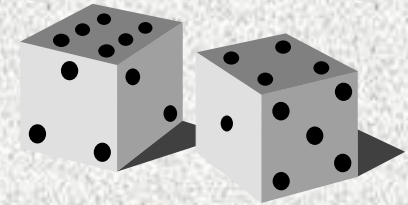


# Plan de la présentation

- Contexte de l'étude initiale
- Stratégie de recherche
- Description du programme de traitement à l'interne
- Les autres types de traitement existants
- Profil des joueurs pathologiques en traitement à l'interne
- Un préalable à l'évaluation de programme
- Si on allait plus loin...

# Contexte de l'étude initiale

- Étude effectuée dans le cadre d'un mémoire de maîtrise en psychologie
- But de l'étude: faire le portrait des joueurs pathologiques en traitement à l'interne



- Une réflexion est maintenant proposée sur l'intérêt de connaître le profil des utilisateurs comme étape préalable à l'évaluation de programme

# Stratégie de recherche

- Participants :
  - 94 joueurs excessifs en traitement à l'interne
- Outils:
  - questionnaires
  - recours au dossier de l'utilisateur
  - analyse des documents du programme



*Données obtenues = quantitatives*



# Composantes du programme de traitement à l'interne

- *Cible les joueurs pathologiques (critères DSM-IV)*
- *Objectifs du programme*
  - Informations sur le jeu compulsif et sur la nature des jeux de hasard et d'argent
  - Habiletés de communication et compétence sociale
  - Actualisation de ses ressources personnelles
  - Apprentissages de stratégies de résolution de problèmes
  - Maintien des acquis thérapeutiques
  - Prévention de la rechute



# Composantes du programme (suite)

## ■ *Activités du programme*

- Thérapie individuelle et de groupe
- Ateliers portant sur les 12 étapes des Joueurs Anonymes (JA)
- Soutien aux conjoints et à la famille

## ■ *Résultats attendus*

- Arrêt complet du jeu

## ■ *Contexte du programme*

- Milieu communautaire
- Financement précaire, provient de diverses sources
- Roulement de personnel
- Formation du personnel très diversifiée (bénévoles, intervenants sociaux, travailleurs sociaux, psychologues,...)

# Particularités de ce traitement

- Thérapie « fermée », 28 jours consécutifs
- Les clients vivent sous le même toit, se partagent un espace et des responsabilités
- Les fondements théoriques du programme sont multiples (12 étapes J.A., cognitivo-béavioral, ...)



Ce programme comprend donc des éléments spécifiques qui lui sont propre et qui ne se retrouvent pas dans les autres types de programmes

# Autres types de programmes

- Joueurs Anonymes (JA)
- Programmes EXTERNES :
  - Financés par le MSSS :
    - Traitement comportemental-cognitif en CLSC
    - CRUV
  - Communautaires
    - Maison J-Lapointe
    - La CASA

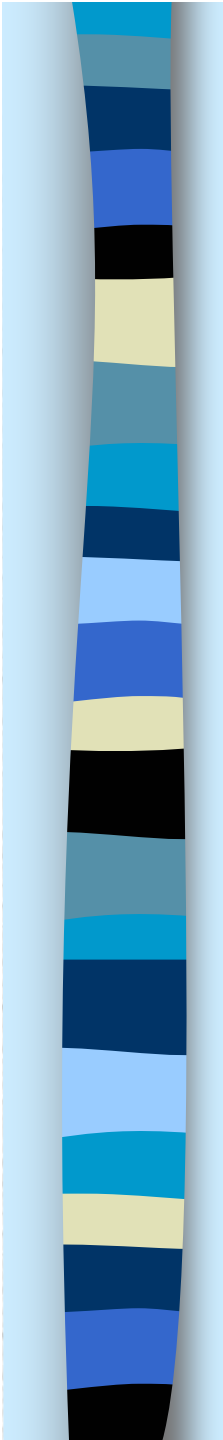
*Programmes mixtes  
interne-externe*

★ Les programmes ne poursuivent pas tous le même but: Arrêt du jeu vs Jeu contrôlé



# Différents programmes = différentes clientèles

- Un joueur excessif choisit un type de programme en particulier parce que ce programme correspond à sa conception du ***problème*** et de la ***solution***
- Utilité de connaître le profil des joueurs en traitement à l'interne: cela parle non seulement des utilisateurs mais aussi du programme



# Profil des joueurs en traitement à l'interne (N=94)

- Âge moyen = 40,63 ans
- 72,6% sont des hommes
- 78,9% gagnent moins de 50 000\$/an
- 57,9% sont célibataire, divorcé ou veuf
- 31,6% sont sans emploi, chômage ou aide sociale
- 20,0% consomment de l'alcool de façon abusive



# Profil ... (suite)

- Type de jeu: 

{	75,8% Loteries vidéo (VLT)
	8,4% VLT <u>et</u> Black Jack
	2,1% Loteries ou bingo
	1,1% Courses
- Score moyen au BDI<sup>1</sup> = 23,95 (sur 30)
- Score moyen au SOGS<sup>2</sup> = 13,93 (sur 20)
- Idées suicidaires 12 derniers mois = 63%  
(pop. normale = 3,9% )

<sup>1</sup>Beck Depression Inventory (Beck, Steer, & Garbin, 1988)

<sup>2</sup>South Oaks Gambling Screen (Lesieur & Blume, 1987)



# Un préalable à l'évaluation de programme

- Tenir compte du profil des utilisateurs:
  - Nous informe sur le programme lui-même
  - Favorise une vision globale

**MAIS !**

- La présente étude aurait pu aller plus loin:
  - Interviewer directement les utilisateurs pour connaître:
    - leur vision du programme,
    - leur conception du problème et de la solution
    - leurs attentes envers le programme (résultats)

# Si on allait plus loin...

- Recueillir des données **qualitatives** pour compléter le profil des utilisateurs
- Favoriser une approche **constructiviste**:
  - ❖ Nouvelle génération: approches sociales
    - Donne la parole à tous les acteurs, considère le point de vue des usagers et reconnaît l'importance de leur vision de la réalité
  - ❖ Tient compte des interactions entre les participants et le programme:
    - L'application du programme est liée aux interactions entre les participants, le programme se construit et se reconstruit en fonction des utilisateurs

# Conclusion

- Utilité de tenir compte du profil des utilisateurs dans la planification d'une évaluation de programme:



Permet d'ancrer l'évaluation dans quelque chose de plus **pragmatique** = tient compte non seulement du point de vue des concepteurs du programme mais également celui des utilisateurs



Description et évaluation du programme s'en trouvent bonifiés