

Action concertée en cours
Les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent

**PROGRAMME D'INTERVENTION BREF ET SEMI-AUTONOME
« JEU ME QUESTIONNE » POUR LES JOUEURS À RISQUE ET PATHOLOGIQUES**

Chercheur principal

Robert Ladouceur, Université Laval

Co-chercheurs

Serge Sévigny, Université Laval; Hélène Simoneau, Centre Dollard-Cormier

Partenaire

Ministère de la Santé et des Services sociaux

Résumé du projet

Au Québec, des traitements empiriquement validés sont disponibles (Ladouceur & Lachance, 2007 a, b ; Ladouceur et al., 1998, 2001; Sylvain et al., 1997) pour aider les joueurs pathologiques. Cependant, il est généralement reconnu que 97% des gens souffrant d'un problème de jeu n'entreprennent pas un traitement (National Gambling Impact Study Commission, 1999). Un programme d'intervention précoce constituerait une alternative intéressante pour aider certains joueurs. Malheureusement, ce type d'intervention n'est pas disponible dans la gamme de services dédiés aux joueurs québécois. Un nouveau programme, connu sous le nom temporaire de « Jeuchoix », a été élaboré par le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu et se nomme désormais « Jeu me questionne ». Il s'inspire d'autres programmes dont l'efficacité a été éprouvée et intègre harmonieusement les meilleures composantes des programmes existants. Ce projet comprend deux études complémentaires qui s'inscrivent à l'intérieur des priorités du présent programme de recherche visant à soutenir l'expérimentation de pratiques novatrices en matière de jeu pathologique. La première étude évalue les besoins du milieu où ce nouveau programme vise à être implanté. Elle examine aussi les conditions nécessaires à une intégration du programme dans les services de soins de première ligne au Québec. Les établissements CSSS ayant une mission CLSC constituent l'endroit privilégié pour implanter « Jeu me questionne ». Six CSSS seront sélectionnés parmi l'ensemble des CSSS de la province de Québec et deux catégories de participants seront recrutées dans les établissements, soit des personnes impliquées au niveau décisionnel et des intervenants. La seconde étude a pour but de vérifier la faisabilité de ce nouveau programme d'intervention auprès d'une clientèle éprouvant des problèmes de jeu et ses gains thérapeutiques. Soixante joueurs considérés à risque ou pathologiques participeront au programme « Jeu me questionne », d'une durée de six semaines, et compléteront une évaluation à cinq reprises, soit une évaluation pré- et post-traitement, ainsi que des suivis à 1, 6 et 12 mois après la fin de l'intervention. Les résultats documenteront la situation actuelle des services offerts en CSSS en matière de jeu pathologique, permettront de vérifier la réceptivité de ce milieu à la prévention et au traitement des problèmes de jeu et de sonder l'intérêt des gestionnaires et des intervenants. Ce projet validera également une intervention d'auto-traitement et apportera des résultats qui détermineront si un tel programme est applicable chez la clientèle de joueurs.

Durée du projet

Le projet est d'une durée de 3 ans. Le rapport est attendu en octobre 2010.