

## Drogues, santé et société

# Le volontariat des joueurs rime-t-il avec problème ? Volunteerism among gamblers, is it part of the problem? ¿El voluntariado de los jugadores rima con problema?

Maxime Chrétien, Daniel Fortin-Guichard, Christian Jacques, Cathy Savard,  
Annie Goulet and Isabelle Giroux



**DROGUES,  
SANTÉ ET  
SOCIÉTÉ**

Volume 12, Number 2, December 2013

Jeu, enjeux et société (1)

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1026879ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1026879ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Drogues, santé et société

ISSN

1703-8847 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Chrétien, M., Fortin-Guichard, D., Jacques, C., Savard, C., Goulet, A. & Giroux, I. (2013). Le volontariat des joueurs rime-t-il avec problème ? *Drogues, santé et société*, 12(2), 90–101. <https://doi.org/10.7202/1026879ar>

Article abstract

In gambling studies that use advertisements as a recruitment method, the proportions of problem gamblers in the study samples are larger than those estimated in the general population. Is this finding indicative of a greater interest from problem gamblers to participate in this type of study? This study aims to compare the interest of problem gamblers and non-problem gamblers to participate in gambling studies, indirectly measured by the number of contact information given by participants. A database containing contact informations of 297 gamblers (187 women and 110 men) aged from 55 to 88 years who consented for future gambling studies was analyzed. The results show that problem gamblers give a statistically higher number of contact information than non-problem gamblers when controlling for age, sex and occupation. Problem gamblers' interest toward research could be explained by hopes of obtaining help or financial compensation. These hypotheses and the ethical considerations related to the financial compensation of gamblers in studies are discussed.

Tous droits réservés © Drogues, santé et société, 2014

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

**Érudit**

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>



RÉSULTATS DE RECHERCHE

## Le volontariat des joueurs rime-t-il avec problème ?

**Maxime Chrétien**, B.A., Candidat au doctorat en psychologie, École de psychologie,  
Université Laval

**Daniel Fortin-Guichard**, B.A., Candidat à la maîtrise en psychologie, École de psychologie,  
Université Laval

**Christian Jacques**, M.Ps., Professionnel de recherche et coordonnateur du GRIF-Jeu,  
École de psychologie, Université Laval

**Cathy Savard**, Ph.D., Psychologue, Centre de réadaptation en dépendance de Québec

**Annie Goulet**, Ph.D., Professionnel de recherche du GRIF-Jeu, École de psychologie,  
Université Laval

**Isabelle Giroux**, Ph.D., Professeure agrégée, Directrice du CQEPTJ et du GRIF-Jeu,  
École de psychologie, Université Laval

### Correspondance :

Maxime Chrétien, École de psychologie, Pavillon Félix-Antoine-Savard  
2325, rue des Bibliothèques  
Université Laval  
Québec (QC), Canada  
G1V 0A6  
Téléphone : 418 656-5389  
Courriel : maxime.chretien.1@ulaval.ca

### Résumé

Dans les études sur les jeux de hasard et d'argent dont le recrutement de participants s'effectue à l'aide de publicités, les proportions de joueurs ayant des problèmes de jeu se révèlent supérieures à celles estimées dans la population. Ces proportions élevées indiquent-elles un plus grand intérêt des joueurs problématiques envers ce type d'étude? L'objectif de cette recherche consiste à vérifier, comparativement aux joueurs sans problème, le degré d'intérêt des joueurs problématiques à être joints lorsque volontaires à participer à des études sur les jeux de hasard et d'argent. Le degré d'intérêt se mesure à partir du nombre de coordonnées fournies pour être joint. Une banque de 297 joueurs (187 femmes et 110 hommes) âgés de 55 à 88 ans et ayant consenti à ce que leur nom et leurs coordonnées soient conservés pour participer à des études ultérieures a été analysée. Comparativement aux joueurs sans problème ( $n = 214$ ), les joueurs problématiques ( $n = 83$ ) fournissent un nombre statistiquement plus élevé de coordonnées, et ce, même en tenant compte de l'âge, du sexe et du statut occupationnel. Ce degré d'intérêt plus grand des joueurs problématiques envers les projets de recherche pourrait s'expliquer par l'espoir d'obtenir de l'aide ou par l'attrait d'une compensation financière. Ces hypothèses et les considérations éthiques qu'elles soulèvent en lien avec le dédommagement des joueurs qui participent aux études sur les jeux de hasard et d'argent sont discutées.

**Mots-clés :** études scientifiques ; volontariat ; jeu de hasard et d'argent ; problèmes de jeu

### Volunteerism among gamblers, is it part of the problem?

#### Abstract

In gambling studies that use advertisements as a recruitment method, the proportions of problem gamblers in the study samples are larger than those estimated in the general population. Is this finding indicative of a greater interest from problem gamblers to participate in this type of study? This study aims to compare the interest of problem gamblers and non-problem gamblers to participate in gambling studies, indirectly measured by the number of contact information given by participants. A database containing contact informations of 297 gamblers (187 women and 110 men) aged from 55 to 88 years who consented for future gambling studies was analyzed. The results show that problem gamblers give a statistically higher number of contact information than non-problem gamblers when controlling for age, sex and occupation. Problem gamblers' interest toward research could be explained by hopes of obtaining help or financial compensation. These hypotheses and the ethical considerations related to the financial compensation of gamblers in studies are discussed.

**Key words:** scientific studies; volunteering; gambling; problem gambling

## ¿El voluntariado de los jugadores rima con problema?

### Resumen

En los estudios sobre los juegos de azar y de dinero, donde el reclutamiento de los participantes se lleva a cabo por medio de publicidades, las proporciones de jugadores que presentan problemas de juego son superiores a las estimadas en la población. ¿Indican estas proporciones elevadas un interés más grande por parte de los jugadores problemáticos por este tipo de estudio? El objetivo de esta investigación consiste en verificar el grado de interés que tienen los jugadores problemáticos en ser reclutados como voluntarios para los estudios sobre los juegos de azar y de dinero. El grado de interés se mide a partir de la cantidad de datos proporcionados para que se los llame a participar en los estudios. Se analizó un banco de 297 jugadores (187 mujeres y 110 hombres) de 55 a 88 años de edad, que han aceptado que su nombre y sus datos se conserven para poder participar en estudios posteriores. En comparación con los jugadores sin problemas ( $n = 214$ ), los jugadores problemáticos ( $n = 83$ ) brindan una cantidad estadísticamente más elevada de datos, teniendo en cuenta incluso la edad, el sexo y la situación laboral. Este grado de interés más elevado de los jugadores problemáticos hacia los proyectos de investigación podría explicarse por la esperanza de obtener ayuda o por la atracción de una compensación monetaria. En este trabajo se analizan estas hipótesis y las consideraciones éticas que surgen de ellas con respecto al pago a los jugadores que participan en los estudios sobre los juegos de azar y de dinero.

**Palabras clave:** estudios científicos; voluntariado; juegos de azar y de dinero; problemas de juego

## Volontariat et joueurs

La dernière étude de prévalence menée au Québec met en évidence que 70,5% des Québécois âgés de 18 ans et plus participent à au moins un jeu de hasard et d'argent annuellement, que 0,7% sont des joueurs pathologiques probables et que 1,3% sont considérés comme étant des joueurs à risque modéré ou élevé de développer un problème de jeu (Kairouz & Nadeau, 2011). Le jeu pathologique, nommé *gambling disorder*<sup>[1]</sup> dans la dernière édition du manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM-5), se caractérise, entre autres, par une préoccupation importante pour le jeu, jouer en misant des sommes croissantes et rencontrer diverses conséquences associées aux habitudes de jeu (*American Psychiatric Association [APA], 2013*). La classification «joueurs à risque modéré ou élevé» regroupe, quant à elle, les joueurs présentant certaines conséquences négatives en lien avec leur participation au jeu, sans rencontrer le nombre de critères diagnostics permettant de conclure à la présence du jeu pathologique (Shaffer, Hall, & Vander Bilt, 1999).

Afin de mieux comprendre les facteurs qui influencent le développement des problèmes de jeu et qui contribuent à les maintenir, la réalisation d'études sur la thématique des jeux de hasard et d'argent s'avère essentielle, nécessitant par le fait même le recrutement de volontaires (Ladouceur, Arsenault, Dubé, Freeston, & Jacques, 1997). Conformément à l'énoncé de politique des trois Conseils de 2010, un volontaire en recherche scientifique peut se définir comme une personne qui fournit son consentement libre, éclairé et continu dans le temps, fondé sur une compréhension raisonnablement complète des objectifs de la recherche, de ses risques et de ses bénéfices potentiels.

Williams, Pulford, Bellringer et Abbott (2010) rapportent que le recrutement de volontaires par publicités, comparativement à la sollicitation dans un environnement de jeu, permet d'obtenir la participation d'une proportion plus grande de joueurs problématiques (regroupement des joueurs à risque modéré-élevé et pathologiques probables), et ce, probablement en raison de l'anonymat lié à la méthodologie employée. Dans les études sur les jeux de hasard et d'argent dont le recrutement s'effectue par publicités, les proportions de joueurs ayant des problèmes de jeu se révèlent souvent plus élevées à celles estimées dans la population générale (p. ex. : voir Cunningham-Williams & Hong, 2007; Ladouceur et al., 1997; Giroux et al., 2013; Williams et al., 2010). Ce résultat soulève une interrogation sur un possible intérêt plus grand des joueurs problématiques à participer à des études sur les jeux de hasard et d'argent comparativement aux joueurs sans problème de jeu.

Bien que le concept d'intérêt ait déjà été évalué dans de nombreuses études à l'aide de questionnaires (p. ex. : Holland, Powell, & Fritzsche, 1997; Roy & Roy, 2008; Strong et al., 2004), d'autres l'ont évalué à partir du comportement d'un individu (Goecks & Shavlik, 2000; Mladenic, 1996). Sur les réseaux sociaux, la divulgation des coordonnées personnelles (p. ex. : numéro de téléphone, adresse courriel, etc.) en tant que mesure comportementale de ce concept, a fait l'objet de quelques études. Gross et Acquisti (2005) suggèrent que rendre disponibles un plus grand nombre de coordonnées sur un réseau social tel que Facebook, révèle un degré d'intérêt plus grand à être joint. De la même façon, plus une personne rend disponibles sur son compte Facebook des informations personnelles, par exemple des coordonnées, plus elle souhaiterait agrandir son réseau social (Young, Quan, & Haase, 2009). Tufekci (2008), quant à elle, observe qu'une personne désirent rencontrer un partenaire tend à rendre disponible un plus grand nombre d'informations personnelles sur un réseau social. À la lumière de ces résultats, le nombre de coordonnées ou d'informations personnelles fournies par une personne apparaît comme étant un indicateur du degré d'intérêt à être joint.

---

<sup>1</sup> Le DSM-5 n'étant pas encore traduit de l'anglais au français, l'appellation «jeu pathologique» sera utilisée pour référer au *gambling disorder*.

## Volontariat et joueurs

Dans le domaine des jeux de hasard et d'argent, aucune publication scientifique ne s'est penchée sur la mesure du degré d'intérêt des joueurs à participer à des études. Dans le cadre de ses activités de recherche, le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) conserve une banque de volontaires souhaitant participer à des études futures sur les jeux de hasard et d'argent. Cette banque a été créée à la suite d'une étude réalisée auprès de joueurs de 55 ans et plus (voir Giroux et al., 2013). Dans cette dernière étude, les participants ont fourni deux coordonnées, soit leur adresse postale pour l'envoi d'une compensation financière par chèque (15 \$) ainsi que leur numéro de téléphone pour effectuer l'entrevue téléphonique. À la fin de l'entrevue, leur intérêt à être recontacté pour participer à d'autres études sur les jeux de hasard et d'argent a été vérifié et la quasi-totalité des participants, soit 297 sur 300, a consenti à ce que leur nom et les deux coordonnées fournies préalablement soient conservés. Ces participants ont aussi été invités à fournir des coordonnées supplémentaires afin d'être plus facilement joints. Il a été observé que certains volontaires fournissent un plus grand nombre de coordonnées (au total trois ou plus), allant jusqu'à donner le numéro de téléphone d'une tierce personne. À la lumière de cette observation, il est possible de s'interroger sur le profil des joueurs qui manifestent un degré d'intérêt plus grand à être joint : est-ce que ces joueurs sont plus nombreux à présenter un problème de jeu ?

L'objectif de cette étude consiste donc à prédire le degré d'intérêt des volontaires à participer à des études futures sur les jeux de hasard et d'argent en fonction du type de joueurs (joueurs problématiques et sans problème). Cette étude a été réalisée à partir des volontaires découlant de l'étude de Giroux et al. (2013). Étant un questionnement post-hoc, le degré d'intérêt s'évalue par le nombre de coordonnées fournies par les volontaires pour participer à des études ultérieures. En raison de la surreprésentation des joueurs problématiques dans les échantillons de volontaires participant à des études sur les jeux de hasard et d'argent, il est attendu que d'être un joueur problématique confère plus de chance de fournir trois coordonnées ou plus que d'être un joueur sans problème.

### Méthode

#### Participants

Deux-cent-quatre-vingt-dix-sept ( $N = 297$ ) joueurs âgés de 55 à 88 ans composent l'échantillon ( $M = 65,8$  ans ;  $ÉT = 6,63$  ans) et 27,3 % d'entre eux occupent un emploi. Composé de 187 femmes et de 110 hommes, cet échantillon provient d'une banque de volontaires ayant manifesté leur intérêt à participer à des études futures sur les jeux de hasard et d'argent (voir Giroux et al., 2013). Aux fins de la présente étude, cet échantillon est séparé en deux groupes : 1) les joueurs sans problème de jeu (joueurs sans problème et à faible risque ;  $n = 214$ ) et 2) les joueurs problématiques (joueurs à risque modéré et joueurs pathologiques probables ;  $n = 83$ ).

#### Instruments de mesure

Indice canadien du jeu excessif (ICJE ; Ferris & Wynne, 2001).

Cet outil permettant de sonder les habitudes de jeu et de dépister des problèmes de jeu a été utilisé dans l'étude de Giroux et al. (2013). Cet instrument contient des indicateurs du contexte social et environnemental du jeu (p. ex. : l'utilisation de l'argent du ménage pour jouer) ainsi que des indicateurs du jeu excessif (p. ex. : avoir dépensé plus d'argent que le joueur ne pouvait se le permettre).

## Volontariat et joueurs

Dans le cadre de la présente étude, seulement le *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), une sous-section de l'ICJE, est utilisé. Il contient douze énoncés, dont neuf permettent de dépister les problèmes de jeu en établissant un indice de jeu excessif. Chaque question vaut de 0 à 3 points sur une échelle de type Likert allant de jamais (0 point), quelquefois (1 point), la plupart du temps (2 points) à presque toujours (3 points). Un score de 0 correspond aux joueurs sans problème de jeu, un score de 1 ou 2 indique un joueur à faible risque, un score de 3 à 7 identifie les joueurs à risque modéré et un score de 8 à 27 équivaut à un jeu pathologique probable. Le PGSI possède de bonnes qualités psychométriques, notamment un alpha de Cronbach de 0,86, ce qui indique une consistance interne élevée (Brooker, Clara, & Cox, 2009).

Questionnaire sociodémographique – Renseignements généraux (**CQEPTJ, 2008**). Cet outil maison développé aux fins de l'étude de Giroux et al. (2013) permet de sonder différentes informations sociodémographiques telles que l'état civil, le niveau de scolarité complété, le statut occupationnel, le lieu de naissance, l'appartenance religieuse et la perception de sa propre situation économique. Il est à noter qu'aux fins de la présente étude, la variable statut occupationnel a été dichotomisée (travailleur ou non-travailleur) alors que, dans l'étude de Giroux et al. (2013), cette variable offrirait plusieurs choix de réponses aux participants (p. ex. : travailleur, retraité, assurance-emploi).

### Procédure

À la suite de l'étude de Giroux et al. (2013), les coordonnées des volontaires ayant accepté d'être sollicité dans le futur pour participer à une autre étude sur les jeux de hasard et d'argent ont été utilisées afin de créer une banque de participants volontaires. Cette banque comprend les informations suivantes : nom et prénom, coordonnées (adresse postale, numéros de téléphone [cellulaire, résidentiel et autres] et adresse courriel), sexe, âge, statut occupationnel et le score au PGSI. Lors de la création de cette banque, une tendance a été remarquée quant au nombre de coordonnées fournies par les participants en fonction de leur résultat au PGSI. Cette tendance a conduit au questionnement de la présente étude. Aux fins de la présente étude, les données ont été anonymisées et les coordonnées compilées sous une variable numérique. Cette compilation a fait l'objet d'une double vérification par le chercheur principal de l'étude et par un des cochercheurs.

Comme l'âge, le sexe et le statut occupationnel des participants peuvent influencer la variable dépendante à l'étude, soit le nombre de coordonnées fournies, ces variables ont été incluses dans les analyses statistiques. En effet, en ce qui concerne l'âge, l'institut Ofcom (2009) dénote que les 60 à 69 ans seraient près de trois fois plus nombreux à accéder à Internet que les 70 ans et plus (48% contre 17%). Concernant le statut occupationnel, il est possible de croire que les individus qui ne sont pas à la retraite pourraient posséder un numéro de téléphone au travail ou un numéro de téléphone cellulaire. Finalement, en ce qui a trait au sexe, Tufekci (2008) rapporte que les hommes et les femmes se différencient quant à leur propension à rendre disponibles des informations personnelles telles que leurs coordonnées.

### Analyses statistiques

Les analyses ont été réalisées à l'aide du logiciel SPSS, version 19. Un premier modèle d'analyse de régression logistique hiérarchique a été testé afin de vérifier si le type de joueur (joueurs sans problème ou joueurs problématiques) prédit le nombre de coordonnées fournies, et ce, en contrôlant pour les covariables âge, sexe et statut occupationnel. Comme ces covariables peuvent influencer les résultats, ce type d'analyse permet de les entrer progressivement et de contrôler leur effet sur le nombre de coordonnées fournies (Howell, 2010 ; Menard, 2002). Un deuxième modèle

de régression logistique hiérarchique a été testé afin de vérifier la présence d'une interaction significative entre le type de joueur et le sexe pour la prédiction du nombre de coordonnées, et ce, en contrôlant pour les variables âge et statut occupationnel. Un troisième modèle a permis de vérifier si une interaction entre le type de joueur et le statut occupationnel permet de prédire le nombre de coordonnées, et ce, en contrôlant pour les variables âge et sexe. Pour toutes les analyses, le seuil alpha de signification statistique est fixé à 0,05.

### Résultats

Les résultats du premier modèle de régression logistique indiquent que le type de joueurs (problématique ou sans problème) permet de prédire significativement le nombre de coordonnées ( $X^2_w = 4,871, p < 0,05$ ), et ce, en contrôlant pour l'âge, le sexe et le statut occupationnel. En effet, l'âge ( $X^2_w = 0,007, p = 0,934$ ), le sexe ( $X^2_w = 1,163, p = 0,281$ ) et le statut occupationnel ( $X^2_w = 3,118, p = 0,077$ ) ne contribuent pas statistiquement à la prédiction du nombre de coordonnées fournies par les participants. Plus précisément, le rapport de cote (odds ratio) indique qu'être joueur problématique confère 1,51 fois plus de chance de fournir trois coordonnées ou plus que d'en fournir deux. Le pourcentage de joueurs problématiques ayant fourni trois coordonnées ou plus s'élève à 20,5%, comparativement à 10,3% des joueurs sans problème. Le test de *goodness of fit* Hosmer-Lemeshow met en évidence l'absence de différence statistiquement significative entre les valeurs prédites et les valeurs observées des variables à l'étude ( $X^2 = 5,839, p = 0,665$ ), révélant la fiabilité et la validité du premier modèle.

La présence d'interactions entre le facteur de prédiction d'intérêt (type de joueur) et les covariables sexe et statut occupationnel a aussi été vérifiée. Les résultats montrent que l'interaction entre le type de joueur et le sexe n'est pas statistiquement significative (modèle 2;  $X^2_w = 0,154, p = 0,694$ ), mais qu'une interaction statistiquement significative entre le type de joueur et le statut occupationnel existe (modèle 3;  $X^2_w = 4,327, p < 0,05$ ).

Afin de vérifier si le modèle contenant l'interaction significative (modèle 3) est supérieur au premier modèle, les critères d'information d'Akaike ont été calculés et comparés. Les valeurs des deux modèles (respectivement, 162,6 et 160,5) ne sont pas suffisamment différentes pour permettre de soutenir un modèle plus que l'autre (Burnham & Anderson, 2002). Le troisième modèle contenant l'interaction entre les variables type de joueur et statut occupationnel est donc rejeté puisqu'il n'est pas supérieur au modèle contenant seulement le facteur de prédiction d'intérêt et les trois covariables (modèle 1). Le tableau 1 fournit le détail des statistiques du modèle retenu.

**Tableau 1 : Modèle en deux étapes de régression logistique hiérarchique prédisant le nombre de coordonnées rendues disponibles pour être joint par les 297 participants**

Facteurs de prédictions du modèle 1	B	ES	Pseudo $r^2$	p
<b>Étape 1</b>			0,025	
Âge	-0,007	0,030	-	0,819
Sexe	0,219	0,369	-	0,553
Statut occupationnel	-0,699	0,401	-	0,082
<b>Étape 2</b>			0,055	
Âge	0,002	0,030	-	0,934
Sexe	0,416	0,386	-	0,281
Statut occupationnel	-0,717	0,406	-	0,077
Type de joueur	0,413	0,187	-	0,027



### Discussion

L'objectif de la présente étude consistait à prédire le degré d'intérêt à participer à des études ultérieures sur les jeux de hasard et d'argent des volontaires en fonction du type de joueurs (problématiques et sans problème), et ce, en se basant sur le nombre de coordonnées fournies. L'hypothèse de recherche voulant que le type de joueurs prédise le nombre de coordonnées fournies se confirme. En effet, le fait d'être un joueur problématique confère plus de chance de fournir trois coordonnées ou plus que d'être un joueur sans problème. Ce résultat semble indiquer l'intérêt plus grand des joueurs problématiques à participer à des études sur les jeux de hasard et d'argent, comparativement aux joueurs sans problème de jeu.

Différentes hypothèses peuvent être soulevées pour expliquer ce résultat. Premièrement, l'intérêt plus grand des joueurs problématiques à participer aux études sur les jeux de hasard et d'argent pourrait être influencé par un désir de faire valoir leur expertise en jeu aux chercheurs ou aux autres participants, puisqu'ils possèdent plus de connaissances sur les jeux de hasard et d'argent que les joueurs sans problème, considérant qu'ils y ont été plus souvent exposés (Ladouceur et al., 1997).

Deuxièmement, une mauvaise interprétation des buts de l'étude pourrait conduire à cette surreprésentation des joueurs problématiques, car ils pourraient rechercher des gains thérapeutiques non annoncés dans les publicités de recrutement. À cet effet, des chercheurs observent qu'une proportion de 50% à 60% des volontaires participant à des études cliniques (p. ex. : santé mentale et physique) interprète mal les buts de l'étude et pense y obtenir des gains thérapeutiques (Appelbaum, Lidz, & Grisso, 2004; Candilis, Geppert, Fletcher, Lidz, & Appelbaum, 2006).

Enfin, comme le jeu problématique amène des conséquences importantes au plan financier (APA, 2013; Boutin et Ladouceur, 2006; Down & Woolrych, 2010), les joueurs problématiques s'avèrent plus susceptibles de chercher des moyens d'obtenir de l'argent pour continuer à jouer ou pour payer des dettes de jeu en empruntant, par exemple, aux membres de leur famille (*National Council of Welfare*, 1996). Dans ce contexte, les études sur les jeux de hasard et d'argent qui offrent un dédommagement financier pourraient s'avérer particulièrement attirantes pour ces joueurs (p. ex. : voir Benhsain, Taillefer, & Ladouceur, 2004; Giroux et al., 2013; Toneatto, Blitz-Miller, Calderwood, Gragonetti, & Tsanos, 1997) et expliquer pourquoi les joueurs problématiques fournissent un plus grand nombre de coordonnées.

Les résultats de l'étude ne permettent pas de départager la prépondérance d'une hypothèse sur une autre et soulèvent la question de l'utilisation du dédommagement financier reçu pour leur participation. En principe, ce dédommagement devrait servir à couvrir les frais engagés par le joueur pour participer à une étude. Par contre, sert-il réellement à cela? Les joueurs problématiques utilisent-ils la compensation pour jouer davantage? Les chercheurs devraient-ils s'abstenir d'offrir de l'argent à des personnes souffrant d'une problématique dont les conséquences sont principalement de nature financière (Morasco, Weinstock, Ledgerwood, & Petry, 2007) ou, au contraire, les joueurs utilisent-ils l'argent reçu pour payer leurs dettes ou toutes autres dépenses? Que de questions sans réponse qui pourraient soulever des considérations éthiques selon ce que font les joueurs de ces dédommagements et, surtout, si cet usage comporte réellement un risque additionnel pour les joueurs. Des études futures pourraient s'intéresser à la façon dont les joueurs utilisent le dédommagement financier afin d'éclairer les chercheurs et les comités d'éthique sur cette question parfois épineuse du dédommagement des joueurs participant à des études sur les jeux de hasard et d'argent.

## Volontariat et joueurs

Malgré la pertinence de ces résultats, cette étude comporte certaines limites, notamment au plan de la généralisation des résultats. En effet, l'échantillon se compose de joueurs âgés de 55 ans et plus, ce qui rend impossible la généralisation des résultats à l'ensemble de la population de joueurs. Une autre limite provient du fait que la présente question de recherche est secondaire à la question principale ayant conduit à la cueillette de données et implique de travailler uniquement avec l'information disponible pour étudier cette question.

La présente étude comprend différentes forces. Une première réfère au grand échantillon à partir duquel les résultats ont été obtenus, permettant d'augmenter la puissance statistique des analyses effectuées. Une autre force a trait au contrôle statistique de certaines variables possiblement confondantes, telles l'âge, le sexe et l'occupation d'un emploi. Ce contrôle permet d'éliminer la variance expliquée par ces variables sur le nombre de coordonnées pour ainsi ne conserver que la variance explicative du type de joueurs, ce qui solidifie les conclusions tirées de ces résultats.

En définitive, la présente étude permet de mettre en lumière que les joueurs problématiques semblent s'intéresser davantage à des études sur les jeux de hasard et d'argent que ceux qui ne présentent pas de problème de jeu. Conséquemment, le recrutement de volontaires pour les recherches en jeux de hasard et d'argent semble représenter une façon de joindre les joueurs problématiques, dont certains ne s'impliquent possiblement pas activement dans le processus de recherche d'aide. D'un point de vue préventif et clinique, ce constat pourrait s'avérer utile considérant la très faible proportion de joueurs (3%) ayant des problèmes de jeu qui consultent pour traiter leur problème de jeu (Raylu & Oei, 2002; Suurvali, Hodgins, Toneatto, & Cunningham, 2008). Ainsi, la participation à des études sur le jeu pourrait servir à informer les joueurs sur les ressources d'aide disponibles.

Des études futures pourraient s'intéresser aux raisons qu'évoquent les joueurs problématiques pour se porter volontaires à des études sur les jeux de hasard et d'argent, ce qui permettrait d'éclairer leurs motivations et leurs besoins et, aussi, de contribuer à clarifier la question du dédommagement financier remis aux joueurs. Finalement, la mesure d'intérêt, concept complexe en soi, pourrait s'opérationnaliser autrement, par exemple, à partir d'une ou de plusieurs questions interrogeant spécifiquement l'intérêt à participer à des études futures.

### Références

American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Fifth Edition; DSM-5)*. Washington, États-Unis: American Psychiatric Publishing.

American Psychiatric Association. (2003). *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (4<sup>e</sup> éd., texte révisé)*. Paris, France, Masson.

Appelbaum, P., Lidz, C., & Grisso, T. (2004). Therapeutic misconception in clinical research: frequency and risk factors. *IRB: Ethics and Human Research*, 26(2), 1-9.

Benhsain, K., Taillefer, A., & Ladouceur, R. (2004) Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling. *Addictive Behavior*, 29, 399-404. doi:10.1016/j.addbeh.2003.08.011

Boutin, C., & Ladouceur, R. (2006). *Y a-t-il un joueur dans votre entourage? : tout ce que les proches doivent savoir*. Montréal, Québec, Canada, Les éditions de l'homme.

Brooker, I., Clara, I., & Cox, B. (2009) The Canadian Problem Gambling Index: Factor structure and associations with psychopathology in a nationally representative sample. *Canadian journal of behavioral science*, 41(2), 109-114.

Burnham, K., & Anderson, D. (2002). *Model selection and multimodel inference: A practical information – Theoric approach*. New York, États-Unis, Springer.

Candilis, P., Geppert, C., Fletcher, K., Lidz, C., & Appelbaum, P. (2006). Willingness of subjects with thought disorder to participate in research. *Schizophrenia bulletin*, 32, 159-165. doi:10.1093/schbul/sbj016

Conseil de recherches en sciences humaines du Canada, Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada, Instituts de recherche en santé du Canada (2010). *Énoncé de politique des trois Conseils : Éthique de la recherche avec des êtres humains*. Canada : Gouvernement du Canada. Repéré à [http://ethique.gc.ca/pdf/fra/eptc2/EPTC\\_2\\_FINAL\\_Web.pdf](http://ethique.gc.ca/pdf/fra/eptc2/EPTC_2_FINAL_Web.pdf)

Cunningham-Williams, R.M., & Hong, S.I. (2007). A latent class Analysis (LCA) of problem gambling among a sample of community-recruited gamblers. *The journal of Nervous and Mental Disease*, 195, 939-947. doi: 10.1097/NMD.0b013e31815947e1

Down, C., & Woolrych, R. (2010). Gambling and debt: the hidden impacts on family and work life. *Community, Work & Family*, 13, 311-328. doi: 10.1080/13668803.2010.488096

Ferris, J. & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Canadian Centre on Substance Abuse.

Giroux, I., Jacques, C., Sévigny, S., Landreville, P., Savard, C., & Ferland, F. (2013). *Trajectoire rétrospective de jeu et influence des aspects financiers et sociaux sur la participation au jeu des adultes âgés de 55 ans et plus*. Québec, Fonds de recherche sur la société et la culture.

Goecks, J., & Shavlik, J. (2000). Learning users' interests by unobtrusively observing their normal behavior. *Proceedings of the 2000 International Conference on Intelligent User Interfaces*, pp. 129-132. New Orleans, LA, ACM Press.

## Volontariat et joueurs

- Gross, R., & Acquisti, A. (2005) Information revelation and privacy in online social networks. *Workshop on privacy in electronic society '05*. 71-80. doi: 10.1145/1102199.1102214
- Holland, J. L., Powell, A., & Fritzsche, B. (1997). *SDS professional user's guide*. Odessa, FL, Psychological Assessment Resources Inc.
- Howell, D. (2010). *Statistical methods for psychology, Seventh edition*. Canada, Cengage Learning.
- Kairouz, S., & Nadeau, L. (2011). *Portrait du jeu au Québec : Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montréal, Fonds de recherche sur la société et la culture.
- Ladouceur, R., Arsenault, C., Dube, D., Freeston, M., & Jacques, C. (1997) Psychological characteristics of volunteers in studies on gambling. *Journal of gambling studies*, 13, 69-84. doi: 10.1023/A:1024991300084
- Menard, S. (2002). *Applied logistic regression analysis, Second edition*. Thousand Oaks, États-Unis, Sage publication.
- Mladenic, D. (1996). *Personal WebWatcher: Implementation and design*. Rapport préparé pour le Department for Intelligent Systems, J.Stefan Institute, Ljubljana, Slovénie.
- Morasco, B., Weinstock, J., Ledgerwood, D., & Petry, N. (2007). Psychological factors that promote and inhibit pathological gambling. *Cognitive and Behavioral Practice*, 14, 208-217. doi: 10.1016/j.cbpra.2006.02.005
- National Council of Welfare (1996). *Gambling in Canada*. Minister of Supply and Services Canada.
- Ofcom. (2009). Digital Lifestyles: Adults aged 60 and over. *Ofcom*. Récupéré le 5 mars 2014, de [http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/digital\\_lifestyles1.pdf](http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/digital_lifestyles1.pdf)
- Raylu, N., & Oei, T.P.S. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 22, 1009–1061. doi: 10.1016/S0272-7358(02)00101-0
- Roy, J., & Roy, C. (2008). *GR0P-3 À la mesure de votre personnalité*. Québec, QC : Éditions Psymetrik Inc.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behaviour in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89, 1369-1376. doi: 10.2105/AJPH.89.9.1369
- Strong, E. K., Campbell, D. P., Harmon, L. W., Hansen, J. C., Borgen, F. H. & Hammer, A. L. (2004). *Applications and technical guide for the Strong interest inventory*. Palo Alto, CA, Consulting Psychologists Press.
- Suurvali, H., Hodgins, D., Toneatto, T., & Cunningham, J. (2008). Treatment Seeking Among Ontario Problem Gamblers: Results of a Population Survey. *Psychiatric Services*, 59, 1343–1346. doi: 10.1176/appi.ps.59.11.1343
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., & Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13(1), 253-266.
- Tufekci, Z. (2008). Can you see me now? Audience and disclosure regulation in online social network sites. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 28(1), 20-36. Doi: 10.1177/0270467607311484

## Volontariat et joueurs

Young, A., Quan-Haase, A. (2009). Information revelation and Internet privacy concerns on social network sites: A case study of Facebook. *ACM-Digital Library*. Récupéré le 5 mars 2014, de <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1556499>

Williams, J., Pulford, J., Bellringer, M., & Abbott, M. (2010). Recruiting gamblers from the general population for research purposes: Outcomes from two contrasting approaches. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 1-7. doi: 10.1007/s11469-009-9194-4