

Études de cohortes longitudinales

LES ÉTUDES DE COHORTES LONGITUDINALES : QU'EST-CE QUE C'EST?

Les études de cohortes longitudinales sont des études qui suivent et observent des cohortes de personnes sur une période donnée. Une cohorte est un groupe de personnes qui partagent certaines caractéristiques. Par exemple, elles peuvent avoir été exposés à une augmentation des opportunités de jeu en raison de nouvelles politiques. Les études longitudinales peuvent s'étendre sur plusieurs années. Il existe deux principaux types d'études de cohortes longitudinales. Dans les études rétrospectives, les chercheurs utilisent des données déjà recueillies. Bien que les études rétrospectives soient généralement moins coûteuses, la recherche peut être limitée par le type de données disponibles. Des études prospectives sont prévues à l'avance pour observer une cohorte sur une longue période.

EN QUOI CES ÉTUDES SONT-ELLES IMPORTANTES?

Les études longitudinales permettent aux chercheurs d'établir un lien entre les facteurs de risque d'un problème de santé (par exemple, le jeu) et les conséquences de ceux-ci dans le temps. Depuis les années 1990, des études de cohortes prospectives ont été menées sur le jeu et le jeu problématique. Cependant, les premières études présentaient un certain nombre de limites. Ces études visaient un petit nombre de participants, dont beaucoup ont abandonné l'étude avant la fin. Elles avaient tendance à suivre les participants sur une courte période et à ne considérer qu'un sous-ensemble de facteurs de risque possibles. Les limites des premières études ont conduit au lancement de quelques études longitudinales à grande échelle, décrites plus en détail ci-dessous.

Études longitudinales notables sur la recherche sur le jeu et le jeu problématique

Étude Leisure, Lifestyle, Lifecycle Project

L'étude loisirs, style de vie et cycle de vie (LLLP) a été financée par l'Alberta Gambling Research Institute et lancée en 2006. 1 808 personnes originaires de l'Alberta ont été recrutées. Les participants appartenaient à cinq tranches d'âge (13-15 ans; 18-20 ans; 23-25 ans; 43-45 ans et 63-65 ans). 524 participants étaient à risque élevé de développer des problèmes de jeu. Ces personnes ont joué plus souvent et dépensé plus d'argent que d'autres personnes. Tous les participants ont répondu à un sondage et à une interview en personne. Quatre enquêtes de suivi ont été menées, chacune sur un intervalle de 19 à 21 mois. L'enquête finale a été complétée par 1 030 adultes et 313 adolescents. Un rapport final sur les résultats de l'étude LLLP a été publié en 2015.

Étude longitudinale Quinte (Quinte Longitudinal Study ou QLS)

Le QLS, une étude de cinq ans financée par le Centre de recherche sur le jeu problématique de l'Ontario, a été lancée en 2006. Elle a recruté avec 4 123 personnes de la région de Quinte, en Ontario. Les participants avaient entre 17 et 90 ans. Il y avait 1 216 personnes considérées à haut risque de développer des problèmes de jeu. L'étude QLS comprenait une enquête de base et quatre enquêtes de suivi à des intervalles de 12 mois. Un pourcentage élevé de participants, 93,9 %, est resté jusqu'à la fin de l'étude. Un rapport résumant les résultats de l'étude QLS et comparant ces résultats à l'étude LLLP a été publié en 2015.

Étude suédoise sur les jeux de hasard dans le secteur du jeu de hasard (Swedish Longitudinal Gambling Study ou Swelogs)

L'étude Swelogs a été financée par l'Agence de la santé publique de Suède et lancée en 2008. Elle comportait trois parties : la piste épidémiologique (EP), qui comprenait quatre enquêtes en 2008, 2009/2010, 2012 et 2014. Les participants avaient entre 16 et 84 ans et avaient été choisis au hasard dans le registre suédois de la population totale. La piste épidémiologique a commencé avec 8 165 personnes en 2008. Au total, 2 847 personnes ont répondu aux quatre enquêtes.

La deuxième partie consistait en des entretiens téléphoniques approfondis avec des personnes identifiées comme présentant un risque modéré ou des problèmes de jeu selon la piste épidémiologique. Un autre groupe de personnes à faible risque ou n'ayant pas de problème de jeu a également été sélectionné. Les deux groupes ont été appariés sur des informations démographiques de base. Les entretiens ont eu lieu en 2011 avec 2 400 personnes, puis en 2013 et 2015.

La dernière partie comportait une étude de suivi auprès de 578 personnes ayant participé à une étude suédoise sur la prévalence du jeu en 1997/1998. Sur les 578 participants, 289 personnes avaient des problèmes de jeu. L'étude Swelogs a donné lieu à plusieurs articles publiés dans des revues spécialisées, ainsi qu'à des rapports et des fiches de renseignements.

L'étude victorienne sur le jeu (Victorian Gambling Study ou VGS)

L'étude VGS a été financée par le ministère de la Justice de Victoria en Australie et a été lancée en 2008. Elle comportait d'abord une enquête téléphonique auprès de 15 000 adultes. Trois enquêtes de suivi ont été réalisées en 2009, 2010 et 2011. Environ 24,7 % des participants sont restés jusqu'à la fin de l'étude. Des rapports sur les résultats ont été publiés par le ministère de la Justice de Victoria et la Victorian Responsible Gambling Foundation.

Étude nationale sur le jeu en Nouvelle-Zélande (New Zealand National Gambling Study ou NZ NGS)

L'étude NZ NGS a été financée par le ministère de la Santé de la Nouvelle-Zélande et lancée en 2012. Elle a recruté 6 251 personnes âgées de 18 ans et plus. L'étude mettait l'accent sur le recrutement d'importants groupes ethniques du pays, notamment les Maoris, les habitants des îles du Pacifique et les Asiatiques. L'étude NZ NGS a compté quatre périodes d'enquête en 2018. Les rapports sur chaque enquête sont disponibles en ligne.

L'étude Massachusetts Gambling Impact Cohort (MAGIC)

L'étude MAGIC a été financée par la Massachusetts Gaming Commission et lancée en 2015. Il s'agit de la première étude à grande échelle sur une cohorte d'adultes aux États-Unis. Des enquêtes de suivi ont été réalisées en 2016 et 2018.

Au moins une autre enquête est prévue en 2019. Les rapports sur les résultats des enquêtes de 2015 et 2016 sont disponibles en ligne.

Résultats communs dans l'ensemble des études longitudinales

Certaines conclusions sont observées systématiquement dans les études longitudinales. Premièrement, le statut de jeu des gens évolue avec le temps. En général, les personnes n'ayant pas de problème de jeu ont tendance à rester ainsi. Moins de la moitié des personnes ayant des problèmes de jeu continuent d'avoir des problèmes de jeu lors d'évaluations subséquentes. Seul un petit nombre de personnes ayant des problèmes de jeu continuent d'avoir des problèmes après plusieurs évaluations.

Deuxièmement, plusieurs facteurs contribuent à augmenter le risque de jeu problématique. Les facteurs liés au jeu semblent être les facteurs les plus importants pour prédire les futurs problèmes de jeu. Ces facteurs incluent le fait d'être à risque ou d'avoir des problèmes de jeu, de jouer fréquemment et de jouer pour fuir le stress ou se distraire. La personnalité est le deuxième plus important facteur. Les problèmes de santé mentale, tels que la dépression et la toxicomanie, permettent également de prédire le jeu problématique.

Enfin, les facteurs qui influencent l'apparition du jeu problématique semblent être différents des facteurs qui influencent la poursuite et la rechute. Les facteurs liés au jeu prédisent fortement l'apparition du jeu problématique. En revanche, les facteurs autres que le jeu jouent un rôle plus important dans la poursuite et la rechute du jeu problématique. En particulier, la présence de problèmes de santé mentale et de certains traits de personnalité complique l'affranchissement du jeu problématique.

Ce document présente un résumé des études de cohortes longitudinales décrites dans le Cadre conceptuel du jeu problématique. Pour en apprendre davantage sur ces études et sur le Cadre conceptuel, merci de consulter le [rapport intégral](#) ou visitez la page [Études de cohortes longitudinales](#) sur le site de GREO.