

Rapport final

# Étude des besoins liés aux problèmes de jeu dans la région de Cochrane-Nord

Février 2018



**CRRIDEC**

Centre régional de recherche et d'intervention en développement économique et communautaire



**Services de Toxicomanie  
Cochrane-Nord**



**GAMBLING RESEARCH  
EXCHANGE ONTARIO**  
DRIVING KNOWLEDGE INTO ACTION

**Rapport rédigé par :**

Isabelle Chouinard

Anthony Miron

**En collaboration avec :**

Services de Toxicomanie Cochrane-Nord (STCN)

# Table des matières

<b>Qu'est-ce que le CRRIDEC .....</b>	<b>3</b>
<b>Introduction .....</b>	<b>4</b>
<b>Contexte .....</b>	<b>5</b>
<b>Méthodologie .....</b>	<b>7</b>
<b>Sondage .....</b>	<b>7</b>
<b>Groupes de discussion .....</b>	<b>8</b>
<b>Autres rencontres .....</b>	<b>9</b>
<b>Rédaction du rapport .....</b>	<b>10</b>
<b>Résultats du sondage .....</b>	<b>11</b>
<b>Données démographiques .....</b>	<b>11</b>
<b>Présentation des résultats .....</b>	<b>12</b>
<b>Défis .....</b>	<b>16</b>
<b>Pistes d'action .....</b>	<b>19</b>
<b>Pistes d'action à court terme .....</b>	<b>19</b>
<b>Pistes d'action à moyen terme .....</b>	<b>21</b>
<b>Conclusion et recommandations .....</b>	<b>25</b>
<b>Annexe A .....</b>	<b>27</b>
<b>Annexe B .....</b>	<b>28</b>

# Qu'est-ce que le CRRIDEC?

Le CRRIDEC est l'acronyme pour Centre régional de recherche et d'intervention en développement économique et communautaire. Il s'agit d'un centre de recherche et d'intervention associé à l'Université de Hearst. Son objectif principal est de répondre à des besoins pressants dans les communautés du Nord de l'Ontario.

La vision du CRRIDEC est que la recherche et l'intervention sont indissociables, car la recherche doit trouver écho dans la réalité et l'intervention doit bénéficier des solutions que la recherche peut proposer. Tout en se concentrant sur la recherche appliquée, le CRRIDEC vise des partenariats d'affaires et communautaires qui solidifient le passage de la connaissance à l'action concrète. Le CRRIDEC accorde une attention toute particulière au transfert de connaissances vers les entreprises, les organismes et les communautés. Le CRRIDEC vise à développer les capacités des communautés francophones, des organisations et des entreprises partout dans le Nord de l'Ontario.

Voici quelques-uns des domaines de recherche et d'intervention du CRRIDEC :

- ✓ Recherches appliquées dans les domaines du développement communautaire et économique en région francophone et nordique.
- ✓ Outils d'appui aux communautés pour les aider dans leur processus de prise en main et dans des processus d'engagement et de participation citoyenne.
- ✓ L'organisation d'événements permettant le partage des meilleures pratiques et l'acquisition de connaissances de pointes.
- ✓ Intervention ad hoc dans le cadre de projets précis issu des communautés et des entreprises.

# Introduction

Durant l'été 2017, le Centre régional de recherche et d'intervention en développement économique et communautaire (CRRIDEC) a obtenu une réponse approuvative suite à sa demande de fonds au Gambling Research Exchange Ontario (GREO) dans le cadre du programme BET\$15K, qui vise à aider les organismes communautaires à réduire les conséquences liées aux problèmes de jeu.

Une étude a alors été entamée par le CRRIDEC dans le but d'obtenir des données au sujet des besoins liés aux problèmes de jeux dans la région de Cochrane-Nord, comprenant les villes principales suivantes : Hearst, Kapuskasing, Smooth Rock Falls et Cochrane. En premier lieu, le CRRIDEC s'est engagé à rédiger, lancer et analyser un sondage adressé à chacune des quatre communautés principales de la région de Cochrane-Nord. En second lieu, des groupes de discussions ont été organisés dans chacune des communautés principales afin de rencontrer les fournisseurs de services clés, incluant les services directs et les services connexes. En troisième lieu, le CRRIDEC a rédigé une liste de défis liés aux problèmes de jeu pour chacune des communautés principales en se basant sur les résultats du sondage et sur les groupes de discussions. En quatrième lieu, le CRRIDEC a consulté les partenaires et les agences communautaires clés afin de valider le travail effectué et élaborer une liste d'actions à entreprendre afin de réduire les risques liés aux problèmes de jeu. Finalement, la dernière étape a été la rédaction d'un rapport final relatant les résultats liés à chacune des étapes énumérées.

# Contexte

Selon le Manuel Diagnostique et Statistique des troubles mentaux (DSM 5), un trouble lié au jeu d'argent (jeu pathologique) est défini comme suit :

« Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu d'argent conduisant à une altération du fonctionnement ou une souffrance, cliniquement significative, comme en témoigne, chez le sujet, la présence d'au moins quatre des manifestations suivantes au cours d'une période de 12 mois. »

- ✓ Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour obtenir l'état d'excitation désiré
- ✓ Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu
- ✓ Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu
- ✓ Préoccupation par le jeu (remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines ou par des moyens de se procurer de l'argent pour jouer)
- ✓ Joue souvent lors des sentiments de souffrance/mal être (par exemple sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression)
- ✓ Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour « se refaire »)
- ✓ Ment pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu
- ✓ Met en danger ou a perdu une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu
- ✓ Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu

Les impacts d'un problème de jeu peuvent être nombreux. En voici quelques exemples :

- ✓ Conséquences sur le joueur lui-même :
  - ✓ Problèmes de santé mentale, problèmes de santé physique, problèmes de toxicomanie, problèmes sociaux, problèmes financiers, problèmes juridiques, problèmes à l'école ou au travail, etc.
- ✓ Conséquences sur le conjoint et la famille
  - ✓ Crise financière, manipulation, mensonge, problème de santé mentale et émotionnelle, problèmes de santé physique, problèmes d'estime de soi, déséquilibre des rôles, violence verbale et physique, perte de la capacité de prendre soin de soi-même, etc.
- ✓ Conséquences sur les amis et les collègues
  - ✓ Manipulation, mensonge, violence verbale, problèmes financiers, déni, etc.

Source : [http://www.jeu-aiderreference.qc.ca/www/impacts\\_fr.asp?cmpt=2](http://www.jeu-aiderreference.qc.ca/www/impacts_fr.asp?cmpt=2)

Un nombre limité de données sont disponibles pour le Nord de l'Ontario concernant les problèmes de jeu. Pour le Canada, le plus récent taux de prévalence aux risques liés aux problèmes de jeux au Canada varie de 0,3 % à 4,0 %, des chiffres similaires à la prévalence à l'alcoolisme.

Source : <http://www.greo.ca/en/programs-services/resources/Applying-a-public-health-perspective-to-gambling-harm---October-2017.pdf>

# Méthodologie

L'étude a été divisée en cinq différentes parties. La première partie regroupait la rédaction, le lancement et l'analyse d'un sondage, la seconde partie était d'organiser des groupes de discussion dans les différentes communautés, la troisième partie était de rédiger une liste de défis liés aux problèmes de jeu pour chaque communauté, la quatrième consistait en la rédaction d'un plan à court et à moyen terme, pour finalement obtenir la rétroaction des partenaires clés avant de partager le document final.

## **Sondage**

La première phase de l'étude consistait en le lancement d'un sondage dans la région de Cochrane-Nord intitulé « Habitudes de jeu (gambling) dans le Nord de l'Ontario ». Après avoir rédigé la première ébauche du questionnaire, l'équipe du CRRIDEC s'est assurée de le faire vérifier par l'équipe des Services de toxicomanie Cochrane-Nord, afin de déceler tout problème technique et afin d'obtenir de la rétroaction permettant d'améliorer le sondage. Le sondage a aussi passé entre les mains de professeurs de l'Université de Hearst spécialisés dans la conception de tels questionnaires.

Le sondage a été rédigé en français et en anglais afin de pouvoir rejoindre la majorité de la population des quatre communautés visées. Une quarantaine de questions pertinentes étaient posées dans le sondage afin de recueillir les données voulues, et sa durée était de 5 à 10 minutes. Grâce au sondage, le CRRIDEC a donc pu recueillir des données démographiques, des données en lien aux habitudes de jeu et aux habitudes de vie, ainsi que des données au sujet des problèmes de jeu et des ressources disponibles dans les quatre communautés. Chaque participation au sondage était strictement volontaire. Seuls les participants acceptant les conditions dans le formulaire de consentement pouvaient participer à l'étude. Les participants avaient le droit de choisir de répondre aux questions de leur choix et le tout se faisait dans l'anonymat. Le sondage en question se retrouve à l'annexe A.



Les efforts quant au lancement du sondage ont été effectuées dans les quatre communautés principales de la région, soit Hearst, Kapuskasing, Smooth Rock Falls et Cochrane. Le sondage a été diffusé, dès le mercredi 4 octobre 2017, surtout par l'entremise de médias sociaux, soit Facebook et courrier électronique, jusqu'au vendredi 27 octobre 2017.

### **Groupes de discussion**

Suite à une première compilation des résultats du sondage, le CRRIDEC a organisé des groupes de discussion (groupes focus) dans chacune des quatre communautés afin de rencontrer plusieurs intervenants clés provenant d'organismes communautaires. Ces rencontres avaient pour but de présenter les résultats préliminaires du sondage et de recueillir leurs commentaires au sujet des défis auxquels la communauté faisait face en ce qui a trait aux problèmes de jeu. Ce processus de collaboration a permis au CRRIDEC de valider les résultats du sondage, d'identifier des défis et de développer des pistes d'actions concrètes à entreprendre pour soutenir les agences qui offrent des services et des programmes liés aux problèmes de jeu.

Les intervenants clés ayant été invités à participer aux discussions faisaient partie des organismes suivants :

Communauté de Hearst :

- ✓ Équipe de santé familiale Nord-Aski Family Health Team - ÉSFNA (incluant le navigateur autochtone)
- ✓ Services de Counselling de Hearst, Kapuskasing et Smooth Rock Falls
- ✓ Services de Toxicomanie Cochrane-Nord (STCN)
- ✓ Maison Renaissance
- ✓ Vieillir chez soi

Communauté de Kapuskasing :

- ✓ Centre de santé communautaire de Kapuskasing et région (CSCK)
- ✓ Kapuskasing Indian Friendship Centre
- ✓ Services de Counselling de Hearst, Kapuskasing et Smooth Rock Falls
- ✓ Services de Toxicomanie Cochrane-Nord (STCN)
- ✓ Vieillir à domicile

Communauté de Smooth Rock Falls :

- ✓ Centre de désintoxication du district de Cochrane (CDDC)
- ✓ Services de Counselling de Hearst, Kapuskasing et Smooth Rock Falls
- ✓ Services de Toxicomanie Cochrane-Nord (STCN)
- ✓ Vieillir chez soi

Communauté de Cochrane :

- ✓ Ininew Friendship Centre
- ✓ Minto Counselling Centre
- ✓ Services de Toxicomanie Cochrane-Nord (STCN)

### **Autres rencontres**

De plus, le CRRIDEC a rencontré un employé d'un commerce où étaient vendus différents types de jeux de loterie. Puis, une conseillère financière a aussi été rencontrée afin d'élargir l'éventail des ressources consultées. Cela a permis d'ajouter des défis à la liste recueillie lors des groupes de discussion dans chacune des communautés.

## **Rédaction du rapport**

Après avoir rencontré tous les acteurs clés listés plus haut, la prochaine étape était la rédaction d'un rapport final. Après avoir rédigé la première ébauche, le CRRIDEC a participé à la rencontre d'équipe des STCN à Kapuskasing en février, afin d'obtenir de la rétroaction au sujet du rapport. Puis, divers changements et ajouts ont été apportés, pour ensuite envoyer une deuxième ébauche à l'équipe. Après une deuxième ronde de changements, le rapport a été envoyé au Gambling Research Exchange Ontario avant la date limite du 2 mars 2018, comme prévu au tout début du projet.

# Résultats du sondage

En tout, le CRRIDEC a obtenu 242 réponses pour le sondage. Parmi ces réponses, 4 réponses n'ont pas pu être utilisées puisque le répondant n'avait pas accepté les conditions du formulaire de consentement. Ensuite, 10 réponses ont dû être rejetées puisque les répondants n'habitaient pas dans les communautés sondées et leurs environs, soient Hearst, Kapuskasing, Smooth Rock Falls et Cochrane. Bref, un total de 228 réponses ont pu être acceptées pour ce sondage.

Une fois les données recueillies, le CRRIDEC a rassemblé les résultats du sondage dans un logiciel d'analyse afin de croiser les données pertinentes. Des tableaux croisés ont donc été créés, puis des graphiques afin de faciliter la compréhension des résultats. Ces tableaux et ces graphiques ont été analysés afin d'en ressortir les éléments importants.

## **Données démographiques**

Parmi les 228 répondants, 175 étaient des femmes (76,8 %) et 46 étaient des hommes (20,2 %), tandis que 7 réponses étaient manquantes (3,1 %), c'est-à-dire que le répondant n'avait pas répondu à cette question. Les répondants avaient entre 16 et 77 ans, et leurs âges ont été classés dans différentes catégories pour faciliter l'analyse de données. Les groupes d'âges étaient répartis comme suit : 34 répondants de 15 à 24 ans (14,9 %), 55 répondants de 25 à 34 ans (24,1 %), 34 répondants de 35 à 44 ans (14,9 %), 42 répondants de 45 à 54 ans (18,4 %), 38 répondants de 55 à 64 ans (16,7 %) et 17 répondants de 65 ans et plus (7,5 %). Comme mentionné plus tôt, les répondants habitaient dans les quatre différentes villes visées et dans leurs environs. En tout, un total de 121 répondants habitaient à Hearst (53,1 %), 48 habitaient à Kapuskasing (21,1 %), 21 habitaient à Smooth Rock Falls (9,2 %) et 31 habitaient à Cochrane (13,6 %).

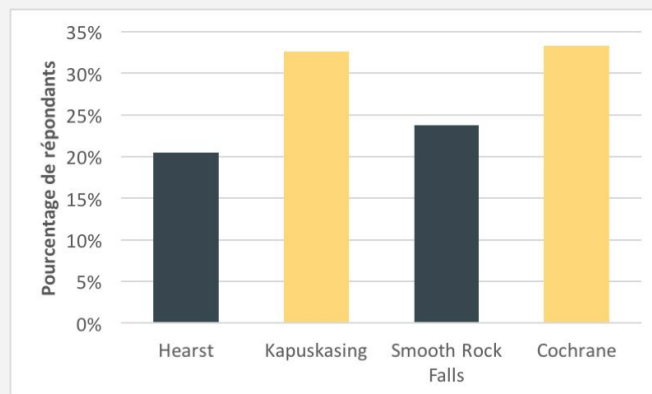
Les autres données démographiques qui ont été croisées étaient les suivantes : l'héritage ethnique, l'occupation actuelle, le niveau d'éducation complété, état matrimonial, le revenu annuel familial brut, ainsi que la langue maternelle.

## Présentation des résultats aux organismes communautaires

Afin de préparer les résultats à présenter lors des groupes de discussions, le CRRIDEC a conçu une présentation d'une trentaine de diapositives. Sur chacune d'entre elles était présenté un graphique ou y est présenté la fréquence de réponses d'une question, ou bien un graphique ou y est présenté le croisement des données de deux questions. Cette présentation a été placée à l'annexe B.

Les prochaines pages reprendront quelques-unes de ces diapositives, afin d'aller plus en profondeur sur les questionnements qui les accompagnent.

### → Connaissez-vous des gens qui pourraient bénéficier d'aide par rapport à un problème de jeu?



#### Observations notables :

- Les répondants de Kapuskasing et de Cochrane connaissent davantage de gens qui pourraient bénéficier d'aide par rapport à un problème de jeu
- À Cochrane, le pourcentage de répondants qui connaissent une personne qui pourrait bénéficier d'aider par rapport à un problème de jeu est environ 1,6 fois plus élevé que celui de Hearst

**Questionnement :** Si, selon les résultats de cette question, il y a autant de personnes ayant un problème de jeu dans la région, pourquoi ce résultat ne s'est-il pas manifesté dans le sondage?

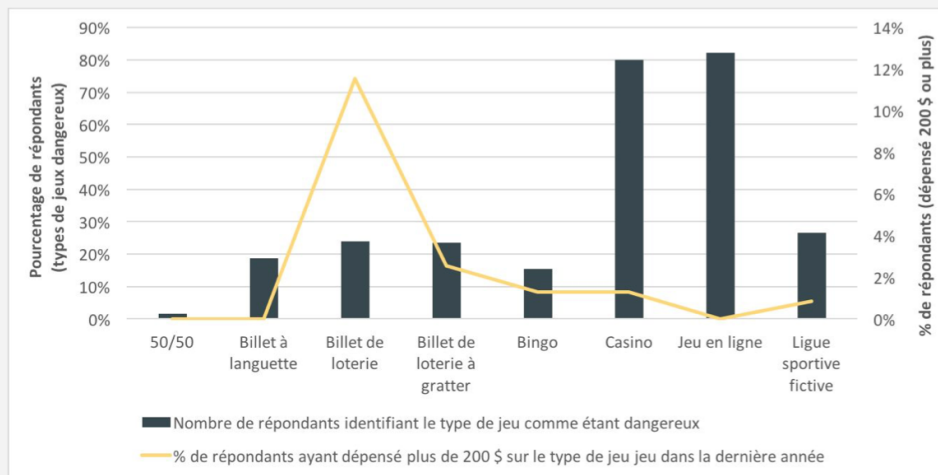
Selon les répondants, plusieurs personnes dans la région ont un problème de jeu. Cependant, quand le sondage demandait si, au cours de la dernière année, le répondant croyait avoir eu un problème de jeu, personne n'a répondu positivement. Est-ce possible que ce ne soit qu'une coïncidence, et qu'aucun des plus de 200 répondants n'ait eu un

problème de jeu dans la dernière année? Est-ce que le sondage aurait dû être distribué autrement, afin de viser une autre partie de la population? Est-ce que les personnes ayant un problème de jeu en sont conscientes? Ou bien est-ce considérablement difficile de se l'avouer?

Par ailleurs, si l'échantillon par ville est valide, qu'est-ce qui mènerait la population de Kapuskasing et celle de Cochrane à être plus apte à avoir un problème de jeu? Peut-on avancer une telle conclusion?

Avant de passer aux résultats d'une autre question, il est important de noter qu'il n'est pas possible d'utiliser les pourcentages obtenus dans cette question pour avancer des statistiques. En effet, deux répondants qui connaissent quelqu'un qui pourrait bénéficier d'aide par rapport à un problème de jeu pourraient avoir pensé à la même personne. Cette dernière pourrait aussi habiter hors de la région de Cochrane-Nord, ce qui ne serait pas pertinent pour cette recherche. Par ailleurs, une personne ayant répondu « oui » pourrait connaître plus d'une personne qui pourrait bénéficier d'aide.

- ➔ Selon-vous, quels sont les trois types de jeu les plus dangereux parmi cette liste?
- ➔ Avez-vous dépensé 200 \$ ou plus sur ces types de jeu dans la dernière année?



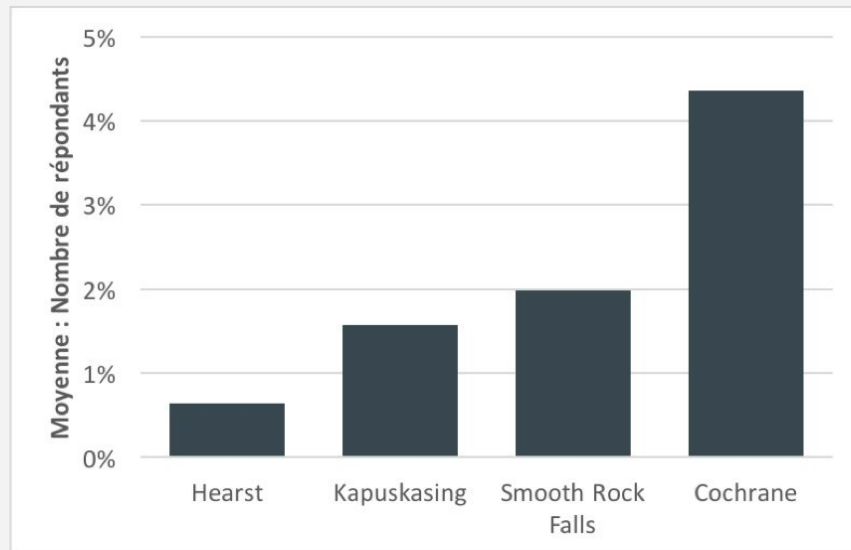
### Plus grandes disparités :

- Parmi tous les types de jeu, les répondants jouent le plus fréquemment à la **loterie**, mais ils ne l'identifient toutefois pas comme un jeu dangereux
- Les répondants identifient les jeux de **casino** et les **jeux en ligne** comme étant les types de jeux les plus dangereux, mais ils n'y jouent pratiquement pas

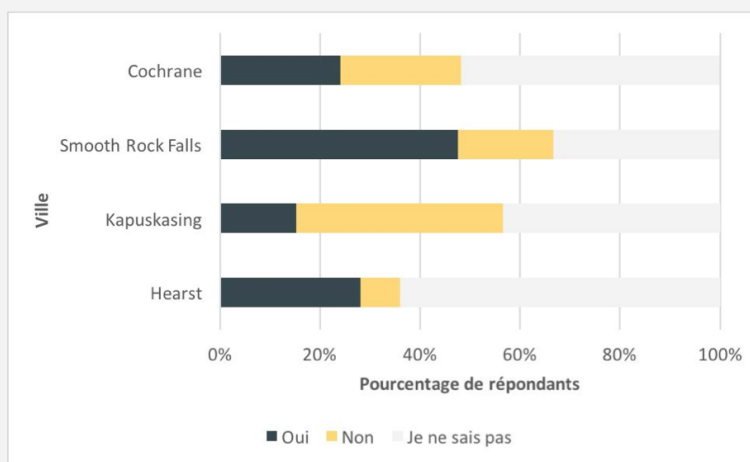
**Questionnement :** Les dangers associés à la loterie devraient-ils être pris davantage au sérieux?

Pour cette question, les plus grandes disparités se situent au niveau de la loterie (disparité négative), du casino (disparité positive) et des jeux en ligne (disparité positive). En effet, les répondants ont misé plus d'argent à la loterie que n'importe quel autre type de jeu couvert dans cette étude, mais n'identifie pas ce type de jeu comme étant l'un des plus dangereux. Le montant annuel joué à la loterie augmente rapidement. Par exemple, un billet de loterie (au minimum 4 \$) par semaine (52 semaines) coûtera plus de 200 \$ par année. Selon le sondage, un peu plus de 20 % des répondants jouent à la loterie au moins une fois par semaine. Cependant, moins de 5 % des répondants mentionnent avoir dépensé 200 \$ ou plus au cours de la dernière année (voir le graphique ci-bas).

→ **Avez-vous dépensé 200 \$ ou plus au jeu au cours de la dernière année?**



→ **Croyez-vous qu'il y a un manque de ressources ou d'aide quant aux problèmes de jeu dans votre communauté?**



**Observations notables :**

- Selon les répondants, c'est à Smooth Rock Falls qu'il semble y avoir un plus grand manque de ressources ou d'aide quant aux problèmes de jeu
- La réponse la plus fréquente est « Je ne sais pas »

**Questionnement :** Quel est le défi le plus important? Le manque de ressources ou le manque de connaissances par rapport à l'existence des ressources?

À Smooth Rock Falls, davantage de répondants affirment qu'il y a un manque de ressources ou d'aide quant aux problèmes de jeu dans leur communauté, suivi de Hearst, Cochrane et Kapuskasing. C'est à Kapuskasing qu'il semble y avoir un moins grand manque perçu de ressources ou d'aide quant aux problèmes de jeu, suivi de Cochrane, Smooth Rock Falls et Hearst. C'est la réponse « Je ne sais pas » qui semble être la plus révélatrice. En effet, c'est la réponse la plus fréquente en général, surtout à Hearst où plus de 60 % des répondants l'ont choisie. Vraisemblablement, le manque de connaissances par rapport à l'existence des ressources est un défi dans la région de Cochrane-Nord. Ce défi semble être plus présent, en ordre décroissant, à Hearst, Smooth Rock Falls, à Cochrane, puis à Kapuskasing. Est-ce que cela a un lien avec la visibilité des STCN dans chacune des communautés? Faudrait-il faire un peu moins de promotion des services à Kapuskasing afin d'en faire un peu plus à Hearst?



# Défis

Suite aux commentaires émis lors des groupes de discussion avec les intervenants clés des organismes communautaire, plusieurs défis ont été identifiés. Les encadrés ci-dessous présentent les défis principaux identifiés par communauté lors des rencontres.

## Défis identifiés par la communauté de Hearst

- ✓ Les problèmes de jeu ne sont souvent pas l'objectif thérapeutique premier chez les clients;
- ✓ Les problèmes de jeu sont souvent perçus comme étant seulement liés au casino;
- ✓ Le bingo est très présent et il s'agit même d'un élément culturel à Constance Lake First Nation;
- ✓ La population de Constance Lake First Nation semblent jouer davantage, car les conséquences sont moins néfastes (exemple : la possibilité de perdre leur logement n'est pas un facteur).

## Défis identifiés par la communauté de Kapuskasing

- ✓ Côté sensibilisation, les intervenants ne se déplacent généralement dans les écoles que lors de la semaine de sensibilisation sur les problèmes de jeu, entre autres parce que la demande n'y est pas;
- ✓ Les jeux de loterie deviennent de plus en plus accessibles et publicisés;
- ✓ Le côté plus humain des problèmes de jeu n'est pas assez présent;
- ✓ La communauté ne connaît pas assez les services offerts.
- ✓ Les bénéficiaires du programme North East Association for Community Living dépensent souvent le surplus de leur pension sur des jeux de loterie, par exemple les billets à languette (nevadas) et les billets de loterie à gratter.

## Défis identifiés par la communauté de Smooth Rock Falls

- ✓ Le bingo, les nevasdas et la loterie ne sont pas perçus comme étant liés à des problèmes de jeu;
- ✓ Les jeux de loterie deviennent de plus en plus accessibles et publicisés, surtout dans les dépanneurs;
- ✓ Les machines à sous à Timmins entraînent une hausse de la clientèle dans les programmes liés aux problèmes de jeu;
- ✓ Les problèmes financiers de plusieurs clients sont souvent liés aux problèmes de jeu;
- ✓ Certaines personnes ne viennent pas chercher de l'aide, mais ferment plutôt les yeux et gardent leurs problèmes secrets;
- ✓ Certaines personnes ne se rendent pas compte qu'ils ont un problème de jeu;
- ✓ La présence des intervenantes dans les écoles est parfois jugée par les enseignants, de peur que leur intervention entraîne certaines habitudes de jeu chez les jeunes.

## Défis identifiés par la communauté de Cochrane

- ✓ Certaines personnes ne viennent pas chercher de l'aide par peur d'être étiqueté et jugé, même s'il existe de bonnes ressources locales;
- ✓ Le Monster Bingo de la communauté autochtone, où les montants à gagner sont plus élevés, est très populaire;
- ✓ Les problèmes de jeu et la consommation d'alcool et/ou de drogue chez les clients semblent être liés;
- ✓ Les services offerts localement ne sont pas assez connus par la communauté, ce qui entraîne un manque d'éducation et de sensibilisation;
- ✓ Les problèmes financiers de plusieurs clients sont souvent liés aux problèmes de jeu.

### **Défis identifiés par un employé d'un détaillant de jeux de loterie**

- ✓ Les types de jeu les plus fréquemment vendus sont ceux auxquels il est difficile d'introduire des limites : les billets de loterie, les billets de loterie à gratter, ainsi que les jeux sportifs;
- ✓ Les jeux de loterie sont très accessibles dans les dépanneurs, où l'on peut souvent retrouver, entre autres, plusieurs enseignes (extérieures et intérieures), une télévision annonçant les gros lots, et nouvellement des cartes cadeaux;
- ✓ Les employés des détaillants de jeux de loterie ne reçoivent presque pas de formation au sujet des risques liés aux problèmes de jeu.

### **Défis identifiés par un employé d'une institution financière**

- ✓ Les employés des institutions financières ne reçoivent pas suffisamment de formation au sujet des risques liés aux problèmes de jeu;
- ✓ Les membres des communautés autochtones semblent jouer plus souvent;
- ✓ Les employés des institutions financières sont limités par le mandat de leur organisation et leur manque d'expertise en ce qui concerne l'intervention avec des clients ayant des problèmes de jeu;
- ✓ Certaines personnes ne se rendent pas compte qu'ils ont un problème de jeu.

# Pistes d'action

Les tableaux des pages suivantes reprendront la plupart des défis listés précédemment (sans ordre prioritaire) en plus d'indiquer des pistes d'action et une suggestion d'organismes qui pourraient être responsables de mettre en oeuvre ces actions. Il est important de mentionner que la catégorie « acteurs clés » ne soulève pas un engagement de la part de l'organisme, mais plutôt une suggestion de partenariats qui pourraient être créés afin de répondre aux défis mentionnés ci-dessous.

<b>Pistes d'action - court terme</b>			
<b>Défis</b>	<b>Actions</b>	<b>Indicateurs de succès</b>	<b>Acteurs clés</b>
Les problèmes de jeu ne sont souvent pas l'objectif thérapeutique premier chez les clients	Continuer d'administrer les questionnaires de dépistage du jeu compulsif, dans lesquels sont posées des questions au sujet des habitudes de jeu, lors des premières rencontres avec le client	Nombre de questionnaires de dépistage du jeu compulsif administrés par rapport au nombre de nouveaux clients des organismes qui offrent des services directs ou connexes = 100 %	Les organismes qui offrent des services directs ou connexes
Côté sensibilisation, les intervenants ne se déplacent généralement dans les écoles que lors de la semaine de sensibilisation sur les problèmes de jeu*	Organiser des rencontres thématiques dans les écoles à un autre moment durant l'année scolaire  Exemples de rencontres thématiques : le hasard, la santé mentale, les jeux en ligne, etc.  Ces rencontres pourraient se dérouler sous différents formats, par exemple : diner causerie, visionnement d'un documentaire suivi d'une discussion, jeu questionnaire, etc.	Augmentation du nombre de visites annuelles dans les écoles de la région	Les directions des écoles et les enseignants  STCN  Les organismes qui offrent des services connexes

<b>Pistes d'action - court terme</b>			
<b>Défis</b>	<b>Actions</b>	<b>Indicateurs de succès</b>	<b>Acteurs clés</b>
<p>Certaines personnes ne viennent pas chercher de l'aide, mais ferment plutôt les yeux et gardent leurs problèmes secrets</p> <p>Les services offerts localement ne sont pas assez connus par la communauté, ce qui entraîne un manque d'éducation et de sensibilisation</p>	<p>Organiser une session d'information avec les organismes et les professionnels pour que tous soient au courant des services et ressources offerts</p> <p>Faire des présentations chez des groupes ciblés (ex : jeunes dans les écoles, personnes âgées chez Vieillir chez soi, etc.)</p> <p>Créer un partenariat entre les deux agences pour faire des présentations (plus de ressources, plus plaisant et miser sur les forces/expériences de tous)</p> <p>Faire une présentation avec une personne qui donne son témoignage</p>	<p>Augmentation du nombre de présentations annuelles dans la communauté</p> <p>Augmentation du nombre de participants aux présentations communautaires</p> <p>Augmentation du nombre de présentations annuelles chez les professionnels</p> <p>Augmentation du nombre de participants aux présentations aux professionnels</p>	<p>STCN</p> <p>Les organismes qui offrent des services connexes</p>
<p>La présence des intervenantes dans les écoles est parfois jugée par les enseignants, de peur que leur intervention entraîne certaines habitudes de jeu chez les jeunes</p>	<p>S'assurer que les enseignants assistent aux présentations adressées aux élèves, afin de voir en quoi consistent le contenu des présentations</p>	<p>Plus grande participation des enseignants aux présentations adressées aux élèves</p>	<p>Les directions des écoles et les enseignants</p> <p>STCN</p>

\*En 2009, l'âge moyen où les gens commencent à jouer à des jeux de hasard était de 34 ans pour les femmes et de 20 ans pour les hommes. Cependant avec la venue des jeux de hasard en ligne, ces moyennes diminuent de plus en plus. Il pourrait donc être de plus en plus important de faire de la sensibilisation aux problèmes de jeu dans les écoles secondaires de la région.

Source : <https://www.insidetoronto.com/community-story/3348-gambling-statistics/>

## Pistes d'action - moyen terme

Défis	Actions	Indicateurs de succès	Acteurs clés
<p>Les problèmes de jeu sont souvent perçus comme étant seulement liés au casino</p> <p>Le bingo, les nevasdas et la loterie ne sont pas perçus comme étant liés à des problèmes de jeu</p> <p>Les types de jeu les plus fréquemment vendus sont ceux auxquels il est difficile d'introduire des limites et qui semblent inoffensifs : les billets de loterie, les billets de loterie à gratter, ainsi que les jeux sportifs</p>	<p>Discuter de ces perceptions dans les présentations données par les intervenantes dans les communautés</p> <p>Présenter des données (ex : résultats du sondage conçu dans le cadre de cette étude et des témoignages écrits ou sous format vidéo) afin de faire réaliser que les jeux qui semblent inoffensifs peuvent mener à de vrais problèmes de jeu</p>	<p>Augmentation de la diversité des exemples de problèmes de jeu dans les présentations</p>	<p>STCN</p>
<p>Le bingo est très présent et il s'agit même d'un élément culturel à Constance Lake First Nation</p> <p>La population de Constance Lake First Nation semblent jouer davantage, car les conséquences sont moins néfastes</p> <p>Le Monster Bingo de la communauté autochtone, où les montants à gagner sont plus élevés, est très populaire</p> <p>Les membres des communautés autochtones semblent jouer plus souvent</p>	<p>Créer un partenariat entre le STCN et les organismes offrant des services à la population autochtone afin d'identifier des pistes de solutions adaptées à leur communauté</p> <p>Présenter un ou des témoignages (écrits ou sous format vidéo) afin de faire réaliser à la population qu'il est possible de développer un problème de jeu à cause du bingo ou d'autres types de jeux qui semblent inoffensifs</p>	<p>Hausse du nombre de communications entre les fournisseurs de services directs et les fournisseurs de services à la population autochtone</p> <p>Hausse de la diversité et du nombre de témoignages présentés</p>	<p>STCN</p> <p>ÉSFNA</p> <p>Kapuskasing Indian Friendship Centre</p> <p>Ininew Friendship Centre</p>

## Pistes d'action - moyen terme

Défis	Actions	Indicateurs de succès	Acteurs clés
<p>Le côté plus humain des problèmes de jeu n'est pas assez présent</p> <p>Certaines personnes ne viennent pas chercher de l'aide par peur d'être étiqueté et jugé, même s'il existe de bonnes ressources locales</p>	<p>Mettre sur pied un groupe tel que Joueurs Anonymes</p> <p>Organiser une conférence par un joueur réhabilité pour parler de son expérience</p>	<p>Mise sur pied d'un tel groupe</p> <p>Augmentation du nombre de personnes avec un problème de jeu qui recherchent de l'aide</p> <p>Hausse du nombre de personnes qui sont sensibilisés aux risques liés au jeu</p>	<p>STCN</p> <p>Les organismes qui offrent des services connexes</p>
<p>Les machines à sous à Timmins entraînent une hausse de la clientèle dans les programmes liés aux problèmes de jeu</p>	<p>Prendre note du nombre de clients qui jouent aux machines à sous à Timmins, et suivre de près le développement de ces types de jeux dans la région</p>	<p>Augmentation de la fréquence des recherches au sujet des développements entourant les machines à sous et les autres jeux semblables dans la région</p>	<p>STCN</p>

## Pistes d'action - moyen terme

Défis	Actions	Indicateurs de succès	Acteurs clés
<p>Les problèmes financiers de plusieurs clients sont souvent liés aux problèmes de jeu</p> <p>Certaines personnes ne se rendent pas compte qu'ils ont un problème de jeu</p>	<p>Promouvoir et utiliser davantage l'outil de Tanya (nom de l'outil à confirmer)</p> <p>Avoir une ressource locale de conseils en matière de crédit (par exemple, à Cochrane)</p> <p>Organiser des sessions d'information à la clientèle sur le Credit Counselling</p>	<p>Augmentation de la fréquence de l'utilisation de l'outil lors de consultations et/ou de présentations</p> <p>Hausse du nombre de clients ayant des problèmes financiers liés à un problème de jeu qui consultent une ressource de conseils en matière de crédit</p>	<p>STCN</p> <p>Services de conseils en matière de crédit</p>
<p>Les problèmes de jeu et la consommation d'alcool et/ou de drogue chez les clients semblent être liés</p>	<p>Fournir de la formation spécialisée dans certains domaines aux intervenantes, par exemple au sujet de la double dépendance</p>	<p>Plus grande participation des employés à des formations spécialisées</p>	<p>STCN</p>
<p>Les employés des institutions financières ne reçoivent pas suffisamment de formation au sujet des risques liés aux problèmes de jeu.</p>	<p>Offrir aux institutions financières une formation semblable ou identique à celle qui avait été offerte il y a 4 ou 5 ans (par Danielle Proulx-Dubois)</p>	<p>Plus grande capacité à repérer les gens ayant des problèmes de jeu, et meilleure connaissance des ressources</p>	<p>STCN</p> <p>Institutions financières de la région</p>



## Pistes d'action - moyen terme

Défis	Actions	Indicateurs de succès	Acteurs clés
<p>Les employés des détaillants de jeux de loterie ne reçoivent presque pas de formation au sujet des risques liés aux problèmes de jeu</p> <p>Les jeux de loterie deviennent de plus en plus accessibles et publicisés</p> <p>Les jeux de loterie sont très accessibles dans les dépanneurs, où l'on peut souvent retrouver, entre autres, plusieurs enseignes (extérieures et intérieures), une télévision annonçant les gros lots, et nouvellement des cartes cadeaux</p>	<p>trousses d'information dans les différents points de vente de jeux de loterie dans la région, afin d'informer les employés au sujet des dangers liés au jeu compulsif</p> <p>Créer et envoyer des trousses d'information dans les différents points de vente de jeux de loterie dans la région au sujet des services offerts</p> <p>Proposer aux points de vente de jeux de loterie de poser les affiches sur les services offerts</p>	<p>Hausse du nombre de trousses envoyées aux différents points de vente de jeux de loterie dans la région</p> <p>Hausse du nombre de points de vente de jeux de loterie qui affichent des outils envoyés par le STCN faisant la promotion ou la sensibilisation au sujet des services offerts</p>	<p>STCN</p> <p>Différents points de vente de jeux de loterie de la région</p>

# Conclusion et recommandations

Plusieurs leçons ont pu être tirées tout au long du projet. En voici une courte liste :

## Sondage

- ✓ Une version papier aurait pu être produite et distribuée, afin de rejoindre un plus grand nombre de répondants, ainsi qu'une différente partie de la population
- ✓ Une version papier du sondage aurait pu être distribuée lors d'événements clés, par exemples les bingos communautaires

## Rencontres

- ✓ Plusieurs autres intervenants clés auraient pu être rencontrés, par exemple :
  - ✓ Des joueurs de jeux de loterie
  - ✓ Des organisateurs de voyages de groupe où les clients se rendent à un casino
  - ✓ Des clubs de l'âge d'or
  - ✓ Un plus grand nombre de détaillants de jeux de loterie

## Suite du projet

- ✓ Une deuxième demande de fonds pourrait être rédigée afin d'approfondir les données, rencontrer davantage d'acteurs clés, de faire suite aux plans rédigés dans ce plan ainsi que de mettre à jour ce dernier

L'un des résultats les plus significatifs de tout le processus est certainement le nombre de personnes qui ont répondu au sondage et l'implication de plusieurs intervenants clés provenant d'organismes des quatre communautés. Même s'ils sont souvent débordés, ces intervenants ont exprimé une volonté de collaborer afin de faire avancer les défis face aux problèmes de jeu dans le Nord de l'Ontario. Il peut être rassurant de voir que le processus a été un succès et une opportunité pour les personnes de communiquer et de partager des défis ainsi que trouver des pistes d'action possibles ensemble, ce qui aura sans doute, un impact sur le développement de la communauté.

# Annexe A

La première phase de l'étude consistait en le lancement d'un sondage dans la région de Cochrane-Nord intitulé « Habitudes de jeu (gambling) dans le Nord de l'Ontario ». Après avoir rédigé la première ébauche du questionnaire, l'équipe du CRRIDEC s'est assurée de le faire vérifier par l'équipe des Services de toxicomanie Cochrane-Nord, afin de déceler tout problème technique et afin d'obtenir de la rétroaction permettant d'améliorer le sondage. Le sondage a aussi passé entre les mains de professeurs de l'Université de Hearst spécialisés dans la conception de tels questionnaires.

Le sondage a été rédigé en français et en anglais afin de pouvoir rejoindre la majorité de la population des quatre communautés visées. Une quarantaine de questions pertinentes étaient posées dans le sondage afin de recueillir les données voulues, et sa durée était de 5 à 10 minutes. Grâce au sondage, le CRRIDEC a donc pu recueillir des données démographiques, des données en lien aux habitudes de jeu et aux habitudes de vie, ainsi que des données au sujet des problèmes de jeu et des ressources disponibles dans les quatre communautés. Chaque participation au sondage était strictement volontaire. Seuls les participants acceptant les conditions dans le formulaire de consentement pouvaient participer à l'étude. Les participants avaient le droit de choisir de répondre aux questions de leur choix et le tout se faisait dans l'anonymat. Le sondage suit dans les prochaines pages.

### Formulaire de consentement

Responsable du projet : Centre régional de recherche et d'intervention en développement économique et communautaire (CRRIDEC)

Ce questionnaire est d'une durée approximative de 15 minutes.

Avant d'accepter de participer à ce projet de recherche, veuillez prendre le temps de lire et de comprendre les renseignements qui suivent :

Bien que votre collaboration soit très utile au succès de cette recherche, votre participation est strictement volontaire. Aussi, sachez qu'il n'est pas obligatoire de répondre à toutes les questions. Vous pouvez choisir de vous retirer de l'étude à tout moment sans avoir à justifier votre décision ni à subir de préjudice de quelque nature que ce soit. Afin d'assurer votre anonymat, vous n'avez pas à vous identifier et les renseignements que vous donnerez demeureront confidentiels. D'ailleurs, lors de la diffusion des résultats de cette recherche, il sera impossible de vous identifier.

\* 1. Je consens librement à participer à cette recherche. J'ai pris connaissance du formulaire de consentement.

Oui

Non

Données démographiques

1. Quel est le genre auquel vous vous identifiez?

- Féminin
- Masculin
- Autre (veuillez préciser)

2. Quel âge avez-vous?

\* 3. Quelle ville habitez-vous actuellement?

- Hearst et les environs
- Kapuskasing et les environs
- Smooth Rock Falls et les environs
- Cochrane et les environs
- Autre (veuillez préciser)

4. Lequel des énoncés suivants représente le mieux votre héritage ethnique?

- Blanc / Caucasien
- Noir / Afro-américain
- Premières Nations / Métis / Inuit
- Autre (veuillez préciser)
- Asiatique
- Hispanique

5. Quelle est votre occupation actuelle?

- |  |  |
|--|--|
| <input type="radio"/> Étudiante ou étudiant à temps partiel  | <input type="radio"/> Travailleuse ou travailleur à temps plein et étudiante ou étudiant à temps partiel |
| <input type="radio"/> Étudiante ou étudiant à temps plein  | <input type="radio"/> Retraitée ou retraité  |
| <input type="radio"/> Travailleuse ou travailleur à temps partiel  | <input type="radio"/> Bénéficiaire de l'assurance-emploi   |
| <input type="radio"/> Travailleuse ou travailleur à temps plein  | <input type="radio"/> Parent au foyer  |
| <input type="radio"/> Étudiante ou étudiant à temps plein et travailleuse ou travailleur à temps partiel | <input type="radio"/> Aucune occupation  |
| <input type="radio"/> Autre (veuillez préciser)  |  |

6. Quel est votre plus haut niveau d'éducation complété?

- |  |  |
|--|--|
| <input type="radio"/> Quelques années d'école primaire     | <input type="radio"/> Diplôme d'études collégiales   |
| <input type="radio"/> Études primaires terminées           | <input type="radio"/> Diplôme d'études universitaires au 1er cycle (B. A., B. Sc., B. Éd.) |
| <input type="radio"/> Quelques années d'études secondaires | <input type="radio"/> Diplôme d'études universitaires au niveau de la maîtrise (2e cycle)  |
| <input type="radio"/> Diplôme d'études secondaires         | <input type="radio"/> Diplôme d'études universitaires au niveau du doctorat (3e cycle)     |
| <input type="radio"/> Autre (veuillez préciser)            |  |

7. Quel est votre état matrimonial?

- |   |  |
|---|--|
| <input type="radio"/> Marié-e                   | <input type="radio"/> Union de fait                          |
| <input type="radio"/> Séparé-e                  | <input type="radio"/> En relation, mais pas en union de fait |
| <input type="radio"/> Divorcé-e                 | <input type="radio"/> Célibataire                            |
| <input type="radio"/> Veuf ou veuve             |  |
| <input type="radio"/> Autre (veuillez préciser) |  |

8. En comptant tous les revenus dans votre foyer, à combien estimez-vous votre revenu annuel familial brut (avant impôt) ?

- |   |   |
|---|---|
| <input type="radio"/> Moins de 20 000 \$    | <input type="radio"/> 60 000 \$ à 79 999 \$ |
| <input type="radio"/> 20 000 à 39 999 \$    | <input type="radio"/> 80 000 \$ à 99 999 \$ |
| <input type="radio"/> 40 000 \$ à 59 999 \$ | <input type="radio"/> 100 000 \$ et plus    |

9. Quelle est votre langue maternelle?

- Français
- Anglais
- Autre (veuillez préciser)



## Habitudes de jeu dans le Nord de l'Ontario

### Habitudes de jeu

1. À quelle fréquence avez-vous joué aux jeux suivants dans la dernière année?

	Jamais	Moins d'une fois par mois	1 fois par mois	2 à 3 fois par mois	1 fois par semaine	2 à 3 fois par semaine	4 à 6 fois par semaine	À tous les jours
50/50	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Billet à languette (ex : Nevada)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Billet de loterie (ex : 6/49, Lotto Max)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Billet de loterie à gratter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bingo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Casino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeu en ligne (ex : poker, black jack)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ligue sportive fictive (ex : pool sportif)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Avez-vous répondu « Jamais » à tous les types de jeu énumérés à la question précédente?

- Oui
- Non

## Habitudes de jeu dans le Nord de l'Ontario

### Habitudes de jeu (suite)

1. Combien d'argent avez-vous dépensé dans la dernière année pour jouer aux jeux suivants?

	0 \$	Moins de 200 \$	Moins de 500 \$	Moins de 1 000 \$	1 000 \$ ou plus
50/50	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Billet à languette (ex : Nevada)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Billet de loterie (ex : 6/49, Lotto Max)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Billet de loterie à gratter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bingo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Casino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeu en ligne (ex : poker, black jack)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ligue sportive fictive (ex : pool sportif)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Pourquoi jouez-vous? Cochez toutes les réponses qui s'appliquent.

- Divertissement
- Habitude
- Loisir à caractère social
- Revenu ou besoin d'argent
- S'échapper de la réalité, rêver
- Autre (veuillez préciser)

3. Quel est le montant d'argent le plus élevé que vous avez misé/joué en une seule journée?

- Moins de 50 \$
- Moins de 100 \$
- Moins de 250 \$
- Moins de 500 \$
- Moins de 1 000 \$
- 1 000 \$ ou plus

4. Au cours de la dernière année, est-ce qu'il vous est arrivé de prétendre avoir gagné de l'argent au jeu alors qu'en réalité, vous en aviez perdu?

- |   |  |
|---|--|
| <input type="radio"/> Jamais                    | <input type="radio"/> Une fois par semaine   |
| <input type="radio"/> Moins d'une fois par mois | <input type="radio"/> 2 à 3 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 1 fois par mois           | <input type="radio"/> 4 à 6 fois par mois    |
| <input type="radio"/> 2 à 3 fois par mois       | <input type="radio"/> À tous les jours       |

5. Dans la dernière année, est-ce que quelqu'un a déjà critiqué vos habitudes de jeu?

- Oui
- Non

6. Au cours de la dernière année, avez-vous envisagé arrêter de jouer, mais pensé que vous en étiez incapables?

- Oui
- Non

7. Au cours de la dernière année, à quelle fréquence avez-vous emprunté de l'argent pour jouer ou pour payer des dettes de jeu?

- |   |  |
|---|--|
| <input type="radio"/> Jamais                    | <input type="radio"/> 1 fois par semaine     |
| <input type="radio"/> Moins d'une fois par mois | <input type="radio"/> 2 à 3 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 1 fois par mois           | <input type="radio"/> 4 à 6 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 2 à 3 fois par mois       | <input type="radio"/> À tous les jours       |

8. Au cours de la dernière année, à quelle fréquence vous êtes-vous absents de votre travail, de l'école ou de votre foyer en raison du jeu?

- |   |  |
|---|--|
| <input type="radio"/> Jamais                    | <input type="radio"/> 1 fois par semaine     |
| <input type="radio"/> Moins d'une fois par mois | <input type="radio"/> 2 à 3 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 1 fois par mois           | <input type="radio"/> 4 à 6 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 2 à 3 fois par mois       | <input type="radio"/> À tous les jours       |

9. Au cours de la dernière année, est-ce que vos habitudes de jeu ont déjà été la cause de conflits avec vos proches? (ex : conjoint, enfants, famille, amis, collègues de travail)

- Oui
- Non

10. Au cours de la dernière année, avez-vous eu des problèmes financiers?

- Oui
- Non
- Oui, mais pas actuellement

11. Au cours de la dernière année, croyez-vous avoir eu un problème de jeu?

- Oui
- Non
- Oui, mais pas actuellement

12. Est-ce que vos parents ont ou ont déjà eu un problème de jeu?

- Mes deux parents jouent (ou jouaient) trop
- Mon père joue (ou jouait) trop
- Ma mère joue (ou jouait) trop
- Aucun des deux ne jouent (ou jouaient) trop
- Je ne sais pas

Habitudes de vie

1. À quelle fréquence consommez-vous de l'alcool?

- |   |  |
|---|--|
| <input type="radio"/> Jamais                    | <input type="radio"/> 1 fois par semaine     |
| <input type="radio"/> Moins d'une fois par mois | <input type="radio"/> 2 à 3 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 1 fois par mois           | <input type="radio"/> 4 à 6 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 2 à 3 fois par mois       | <input type="radio"/> À tous les jours       |

2. À quelle fréquence consommez-vous du tabac? (ex : cigarette, cigare)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="radio"/> Jamais                    | <input type="radio"/> 1 fois par semaine     |
| <input type="radio"/> Moins d'une fois par mois | <input type="radio"/> 2 à 3 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 1 fois par mois           | <input type="radio"/> 4 à 6 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 2 à 3 fois par mois       | <input type="radio"/> À tous les jours       |

3. À quelle fréquence consommez-vous des drogues douces? (ex : cannabis et marijuana)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="radio"/> Jamais                    | <input type="radio"/> 1 fois par semaine     |
| <input type="radio"/> Moins d'une fois par mois | <input type="radio"/> 2 à 3 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 1 fois par mois           | <input type="radio"/> 4 à 6 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 2 à 3 fois par mois       | <input type="radio"/> À tous les jours       |

4. À quelle fréquence consommez-vous des drogues dures? (ex : médicaments prescrits, cocaïne, héroïne, opiacés)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="radio"/> Jamais                    | <input type="radio"/> 1 fois par semaine     |
| <input type="radio"/> Moins d'une fois par mois | <input type="radio"/> 2 à 3 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 1 fois par mois           | <input type="radio"/> 4 à 6 fois par semaine |
| <input type="radio"/> 2 à 3 fois par mois       | <input type="radio"/> À tous les jours       |

5. Comment considérez-vous l'état de votre santé? Pour chaque type de santé, cochez l'option qui décrit le mieux votre situation. Si, par exemple, vous considérez l'état de votre santé comme étant très mauvais, cochez « Très mauvais », ou si vous considérez l'état de votre santé comme étant très bon, cochez « Très bon »; les chiffres de « 2 » à « 5 » correspondent à des positions intermédiaires.

	Très mauvais	2	3	4	5	Très bon
Santé mentale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Santé physique	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Au cours de la dernière année, à quelle fréquence avez-vous eu des pensées suicidaires?

- Jamais
- Rarement
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Problèmes de jeu et ressources

1. Croyez-vous qu'il existe un lien entre la santé mentale et le jeu?

- Aucun lien  Très fort lien  
 Faible lien  Je ne sais pas  
 Fort lien

2. Croyez-vous qu'il existe un lien entre la consommation d'alcool et le jeu?

- Aucun lien  Très fort lien  
 Faible lien  Je ne sais pas  
 Fort lien

3. Croyez-vous qu'il existe un lien entre la consommation de tabac et le jeu?

- Aucun lien  Très fort lien  
 Faible lien  Je ne sais pas  
 Fort lien

4. Croyez-vous qu'il existe un lien entre la consommation de drogue et le jeu?

- Aucun lien  Très fort lien  
 Faible lien  Je ne sais pas  
 Fort lien

5. Croyez-vous que le jeu peut avoir un impact négatif sur la vie familiale?

- Oui  
 Non  
 Je ne sais pas

6. Croyez-vous que la limite d'âge pour jouer aux jeux de hasard en Ontario (18 ans) est assez élevée?

- Elle n'est pas assez élevée
- Elle est adéquate
- Elle est trop élevée

7. Croyez-vous que les jeux d'argent en ligne sont trop facilement accessibles?

- Oui
- Non
- Je ne sais pas

\* 8. Selon-vous, quels sont les trois types de jeu les plus dangereux parmi cette liste? Cochez trois types de jeu.

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 50/50                                    | <input type="checkbox"/> Bingo                                      |
| <input type="checkbox"/> Billet à languette (ex : Nevada)         | <input type="checkbox"/> Casino                                     |
| <input type="checkbox"/> Billet de loterie (ex : 6/49, Lotto Max) | <input type="checkbox"/> Jeu en ligne (ex : poker, black jack)      |
| <input type="checkbox"/> Billet de loterie à gratter              | <input type="checkbox"/> Ligue sportive fictive (ex : pool sportif) |

9. Selon-vous, quel groupe de la population est le plus vulnérable aux problèmes de jeu?

- |  |  |
|--|--|
| <input type="radio"/> Jeunes de moins de 18 ans    | <input type="radio"/> Personnes à faible revenu    |
| <input type="radio"/> Personnes adultes en général | <input type="radio"/> Premières Nation/Métis/Inuit |
| <input type="radio"/> Personnes âgées              | <input type="radio"/> Vétérans                     |

10. Croyez-vous qu'il y a un manque de ressources ou d'aide quant aux problèmes de jeu dans votre communauté?

- Oui
- Non
- Je ne sais pas

11. Connaissez-vous des gens qui pourraient bénéficier d'aide par rapport à un problème de jeu?

- Oui
- Non

Si oui, combien?



12. Avez-vous des commentaires à apporter par rapport à cette étude?

# Annexe B

Afin de préparer les résultats à présenter lors des groupes de discussions, le CRRIDEC a conçu une présentation d'une trentaine de diapositives. Sur chacune d'entre elles était présenté un graphique ou y est présenté la fréquence de réponses d'une question, ou bien un graphique ou y est présenté le croisement des données de deux questions. Cette présentation suit dans les prochaines pages.

# Étude des besoins liés aux problèmes de jeu dans la région de Cochrane-Nord

---

Projet du

Centre régional de recherche et d'intervention en développement économique et communautaire (CRRIDEC)

En collaboration avec

Services de toxicomanie Cochrane-Nord (STCN)

# Le projet

---

## Partie 1 - Identification des besoins

- Rédaction et analyse d'un sondage adressé à chacune des 4 communautés principales de la région de Cochrane-Nord (Hearst, Kapuskasing, Smooth Rock Falls et Cochrane)
- Organiser des groupes de discussion dans chacune des communautés
- Rédaction d'une liste de besoins liés aux problèmes de jeu dans chacune des communautés

## Partie 2 - Élaboration des pistes de solutions

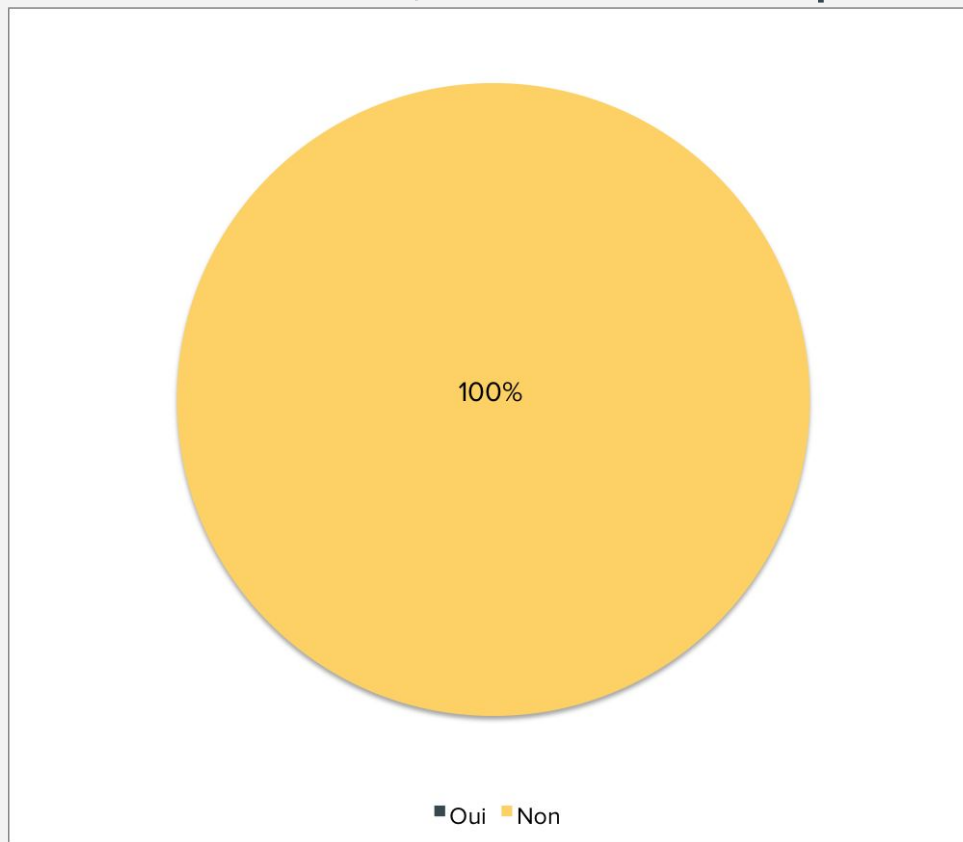
- Consultations avec les partenaires et agences communautaires clés
- Rédaction d'un rapport final comprenant les éléments suivants :
  - Les données recueillies par le sondage lancé aux communautés
  - Les données recueillies lors des groupes de discussion
  - Les besoins des communautés en ce qui a trait aux problèmes de jeu
  - Un plan à court et à moyen terme

# Résultats du sondage

---

Les diapositives suivantes présentent des observations notables suite à l'analyse préliminaire du sondage.

→ Au cours de la dernière année, croyez-vous avoir eu un problème de jeu?

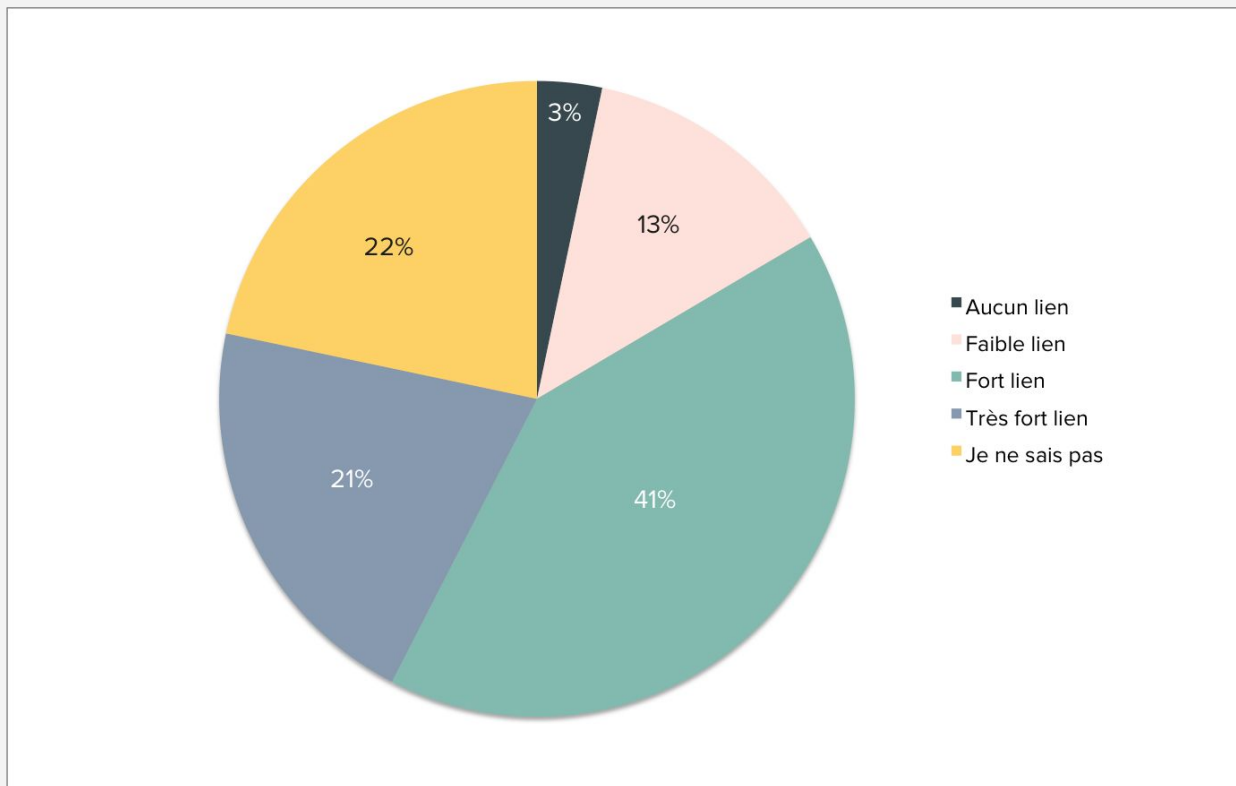


### Observations notables :

- Aucun répondant n'a affirmé avoir eu un problème de jeu

**Questionnement** : Est-ce que les personnes ayant un problème de jeu en sont conscients, ou bien est-ce considérablement difficile de l'avouer?

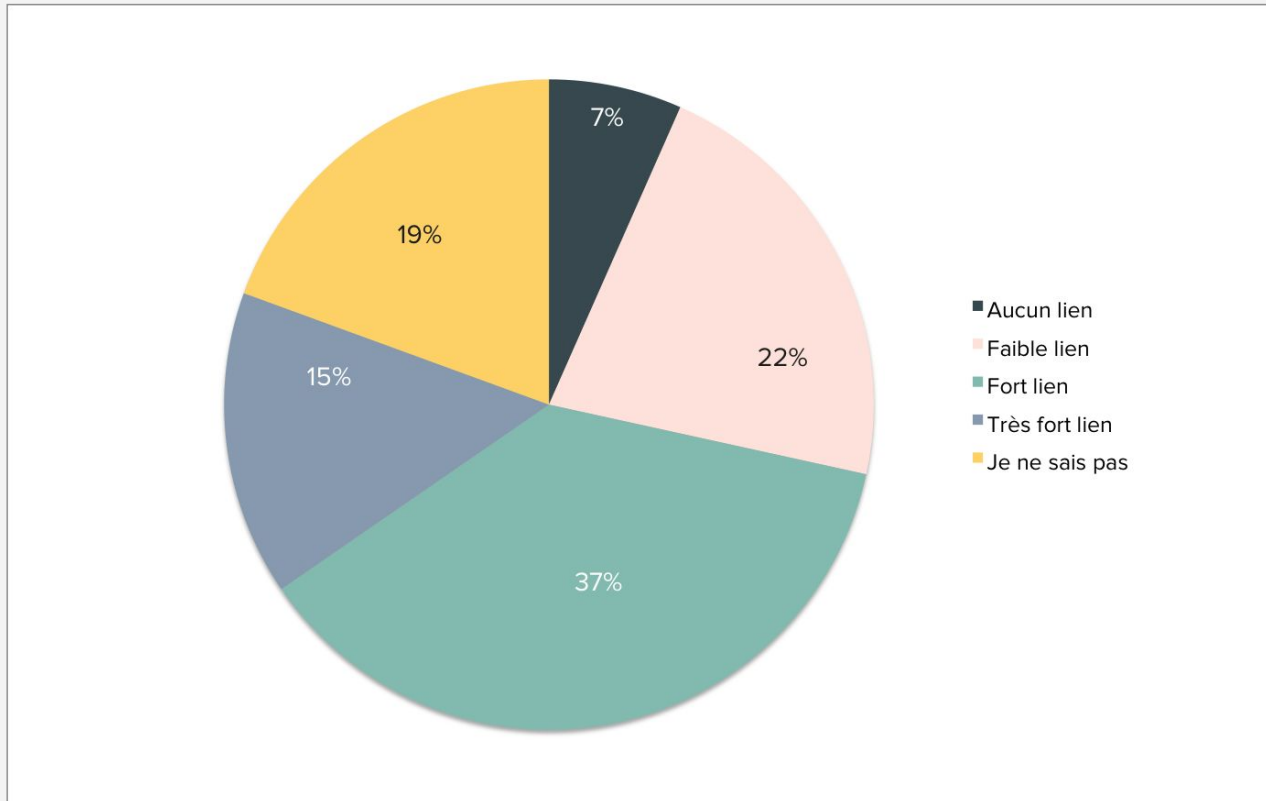
→ Croyez-vous qu'il existe un lien entre la santé mentale et le jeu?



### Observations notables :

- Environ 75 % des répondants croient qu'il existe un lien entre la santé mentale et le jeu

## → Croyez-vous qu'il existe un lien entre la consommation d'alcool et le jeu?



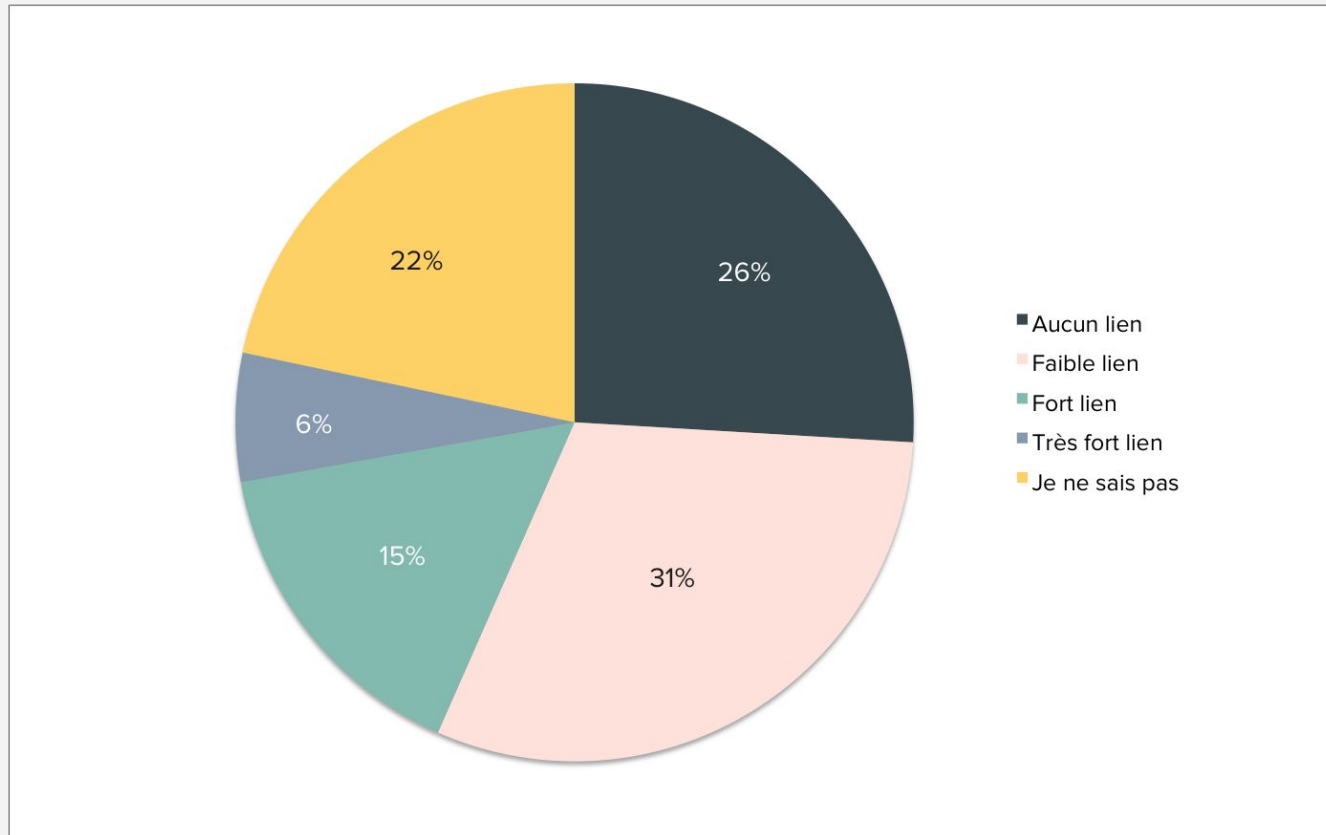
### Observations notables :

- Environ 74 % des répondants croient qu'il existe un lien entre l'alcool et le jeu

**Questionnement :** Parmi les répondants, qui est-ce qui ne croit pas qu'il existe un lien entre la consommation d'alcool et le jeu? Les consommateurs d'alcool?



## → Croyez-vous qu'il existe un lien entre la consommation de tabac et le jeu?

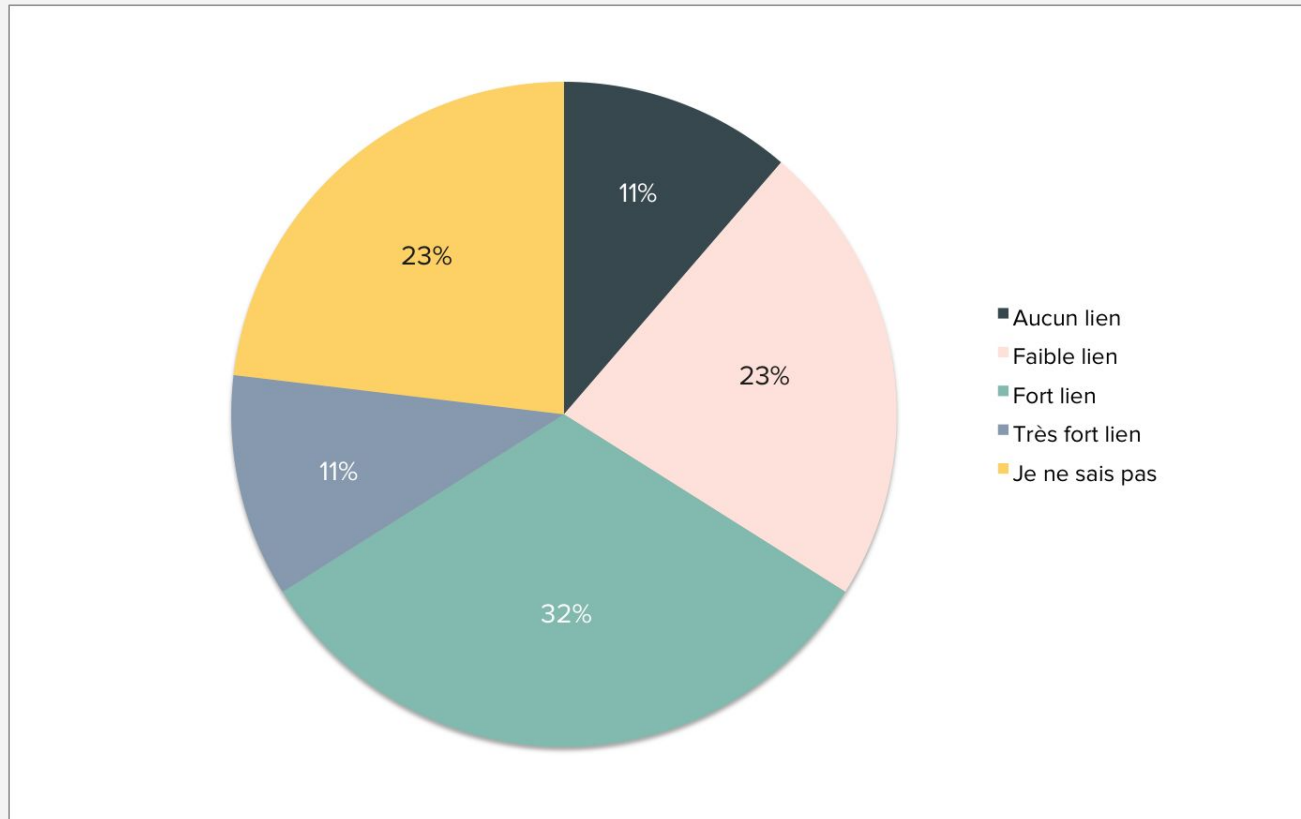


### Observations notables :

- Environ 52 % des répondants croient qu'il existe un lien entre le tabac et le jeu

**Questionnement :** Selon les observations précédentes, on peut constater qu'il semble y avoir un lien entre la consommation de tabac et le jeu. Toutefois, les répondants croient que le tabac est la substance ayant un moins grand lien avec le jeu. Qu'est-ce qui explique cela?

## → Croyez-vous qu'il existe un lien entre la consommation de drogue et le jeu?

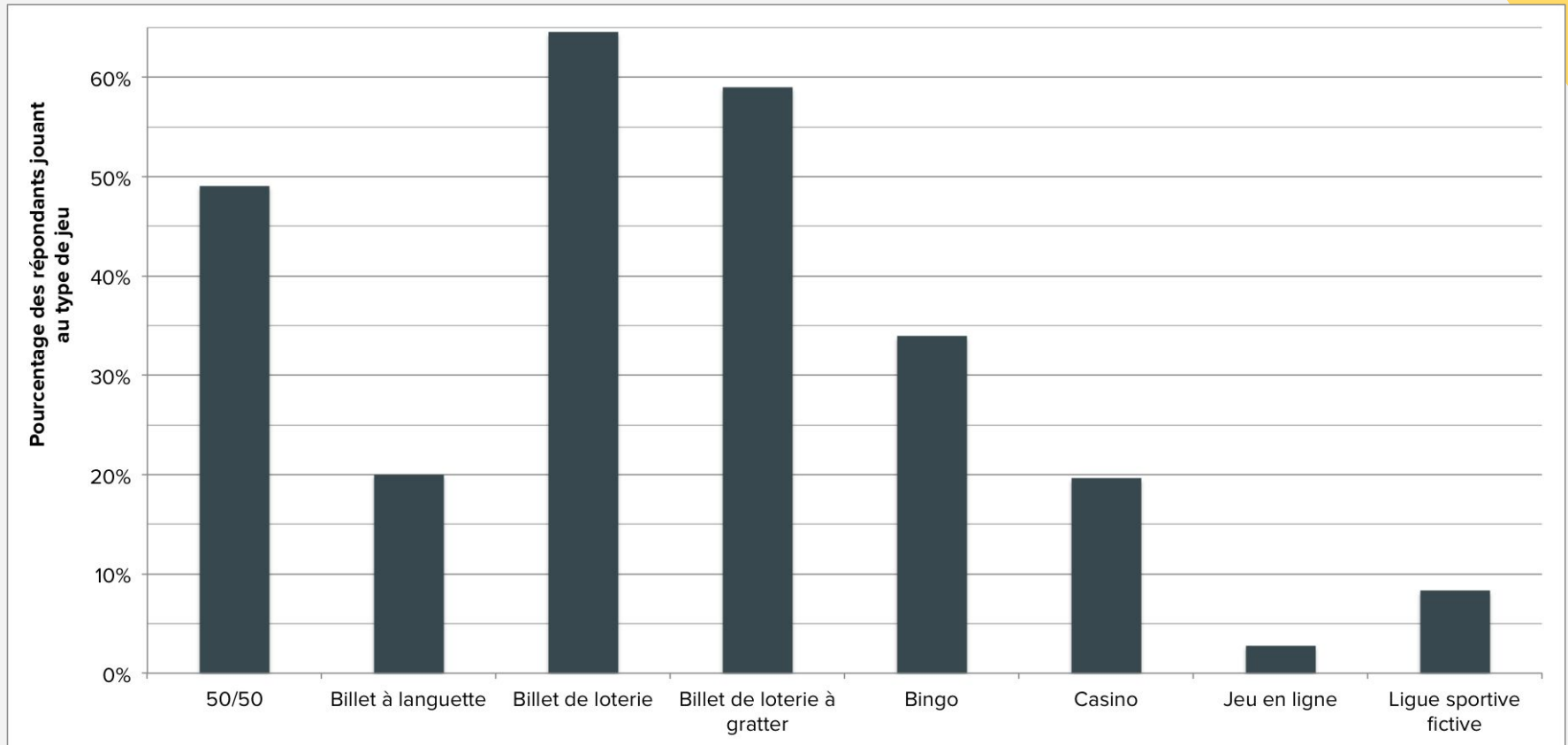


### Observations notables :

- Environ 66 % des répondants croient qu'il existe un lien entre la consommation de drogue et le jeu

**Questionnement :** Et si, dans la question, les drogues douces et les drogues dures avaient été distinguées... de quoi auraient eu l'air les résultats?

## → À quelle fréquence avez-vous joué aux jeux suivants dans la dernière année?

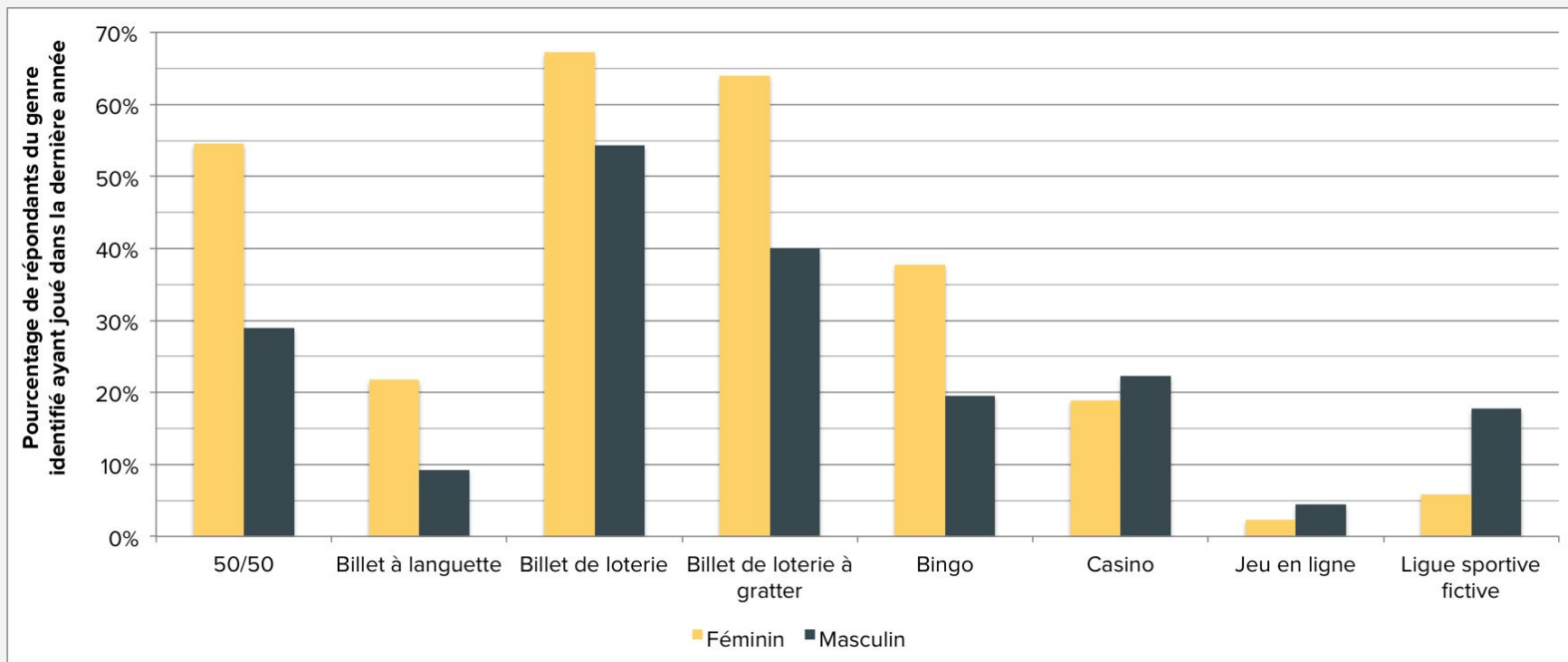


### Observations notables :

- Les **billets de loterie**, les **billets de loterie à gratter**, les **50/50** et le **bingo** sont les jeux les plus populaires
- Les **billets à languettes**, le **casino**, les **jeux en lignes** et les **jeux sportifs** sont les jeux les moins populaires

**Questionnement** : Est-ce que les casino et les jeux en ligne seraient plus populaires s'ils étaient plus accessibles dans le Nord de l'Ontario?

## → À quelle fréquence avez-vous joué aux jeux suivants dans la dernière année?

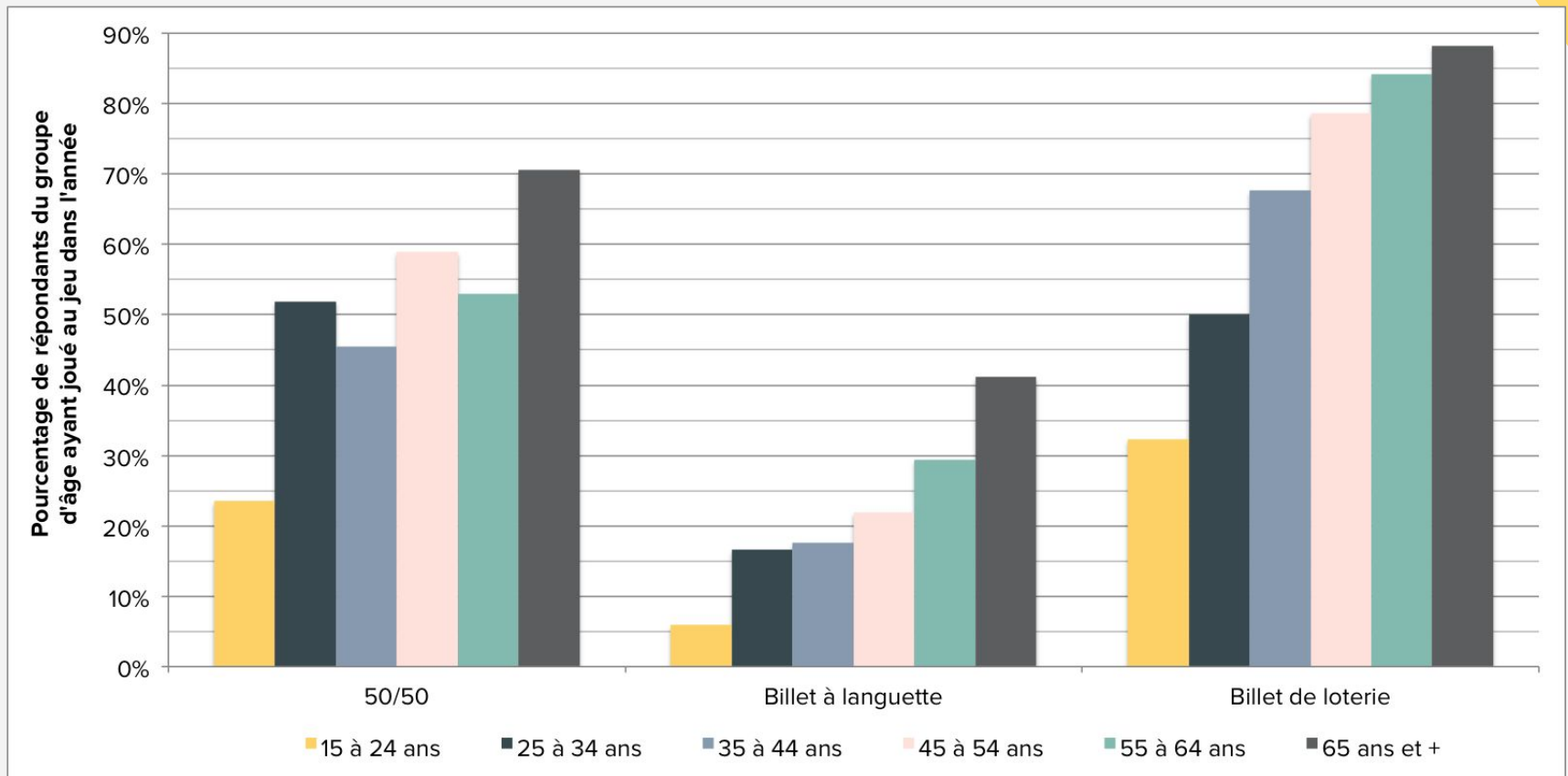


### Plus grandes disparités :

- Les femmes jouent relativement plus au **50/50**, aux **billets à languettes**, à la **loterie**, aux **billets de loterie à gratter** et au **bingo** que les hommes
- Les hommes jouent plus au **casino**, aux **jeux en ligne** et aux **jeux de sports**

**Questionnement :** Quels facteurs font en sorte que les femmes semblent jouer plus que les hommes?

## → À quelle fréquence avez-vous joué aux jeux suivants dans la dernière année?

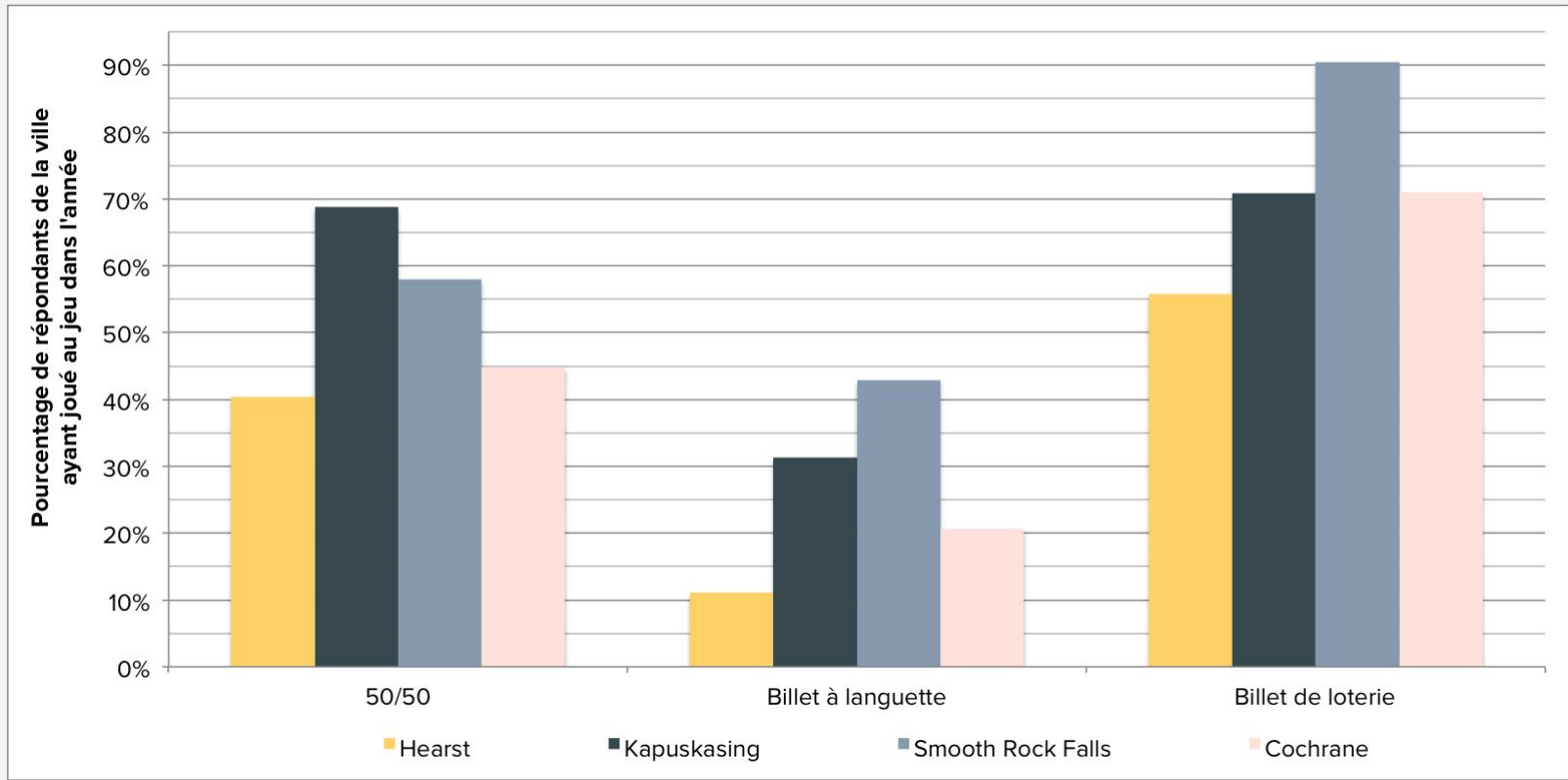


### Observations notables :

- Plus le répondant est âgé, plus il semble jouer au **50/50**, aux **billets à languettes** et à la **loterie**
- Les **billets de loterie** sont très populaires en général

**Questionnement :** Pourquoi observe-t-on cette tendance pour ces trois types de jeu en particulier, et non les cinq autres?

## → À quelle fréquence avez-vous joué aux jeux suivants dans la dernière année?

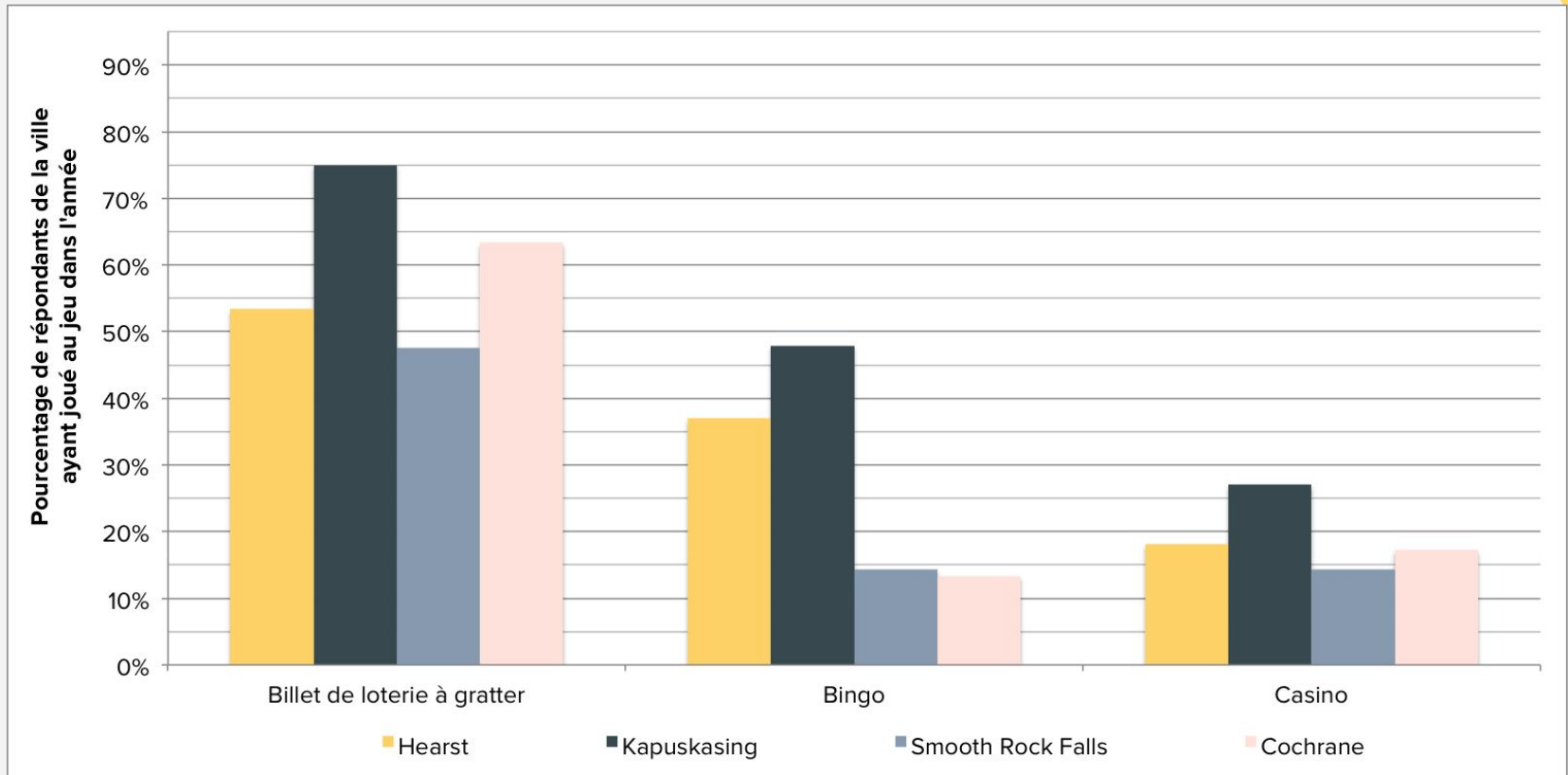


### Observations notables :

- Lorsqu'il est question des **50/50**, des **billets à languettes** et de la **loterie**, les répondants de Hearst semblent moins jouer que les répondants des autres villes
- Lorsqu'il est question des **50/50**, des **billets à languettes** et de la **loterie**, les répondants de Smooth Rock Falls semblent jouer davantage que les répondants des autres villes

**Questionnement :** Combien y a-t-il de points d'accès aux jeux de loterie dans chacune des communautés? Qu'en est-il de cette donnée par habitant?

## → À quelle fréquence avez-vous joué aux jeux suivants dans la dernière année?

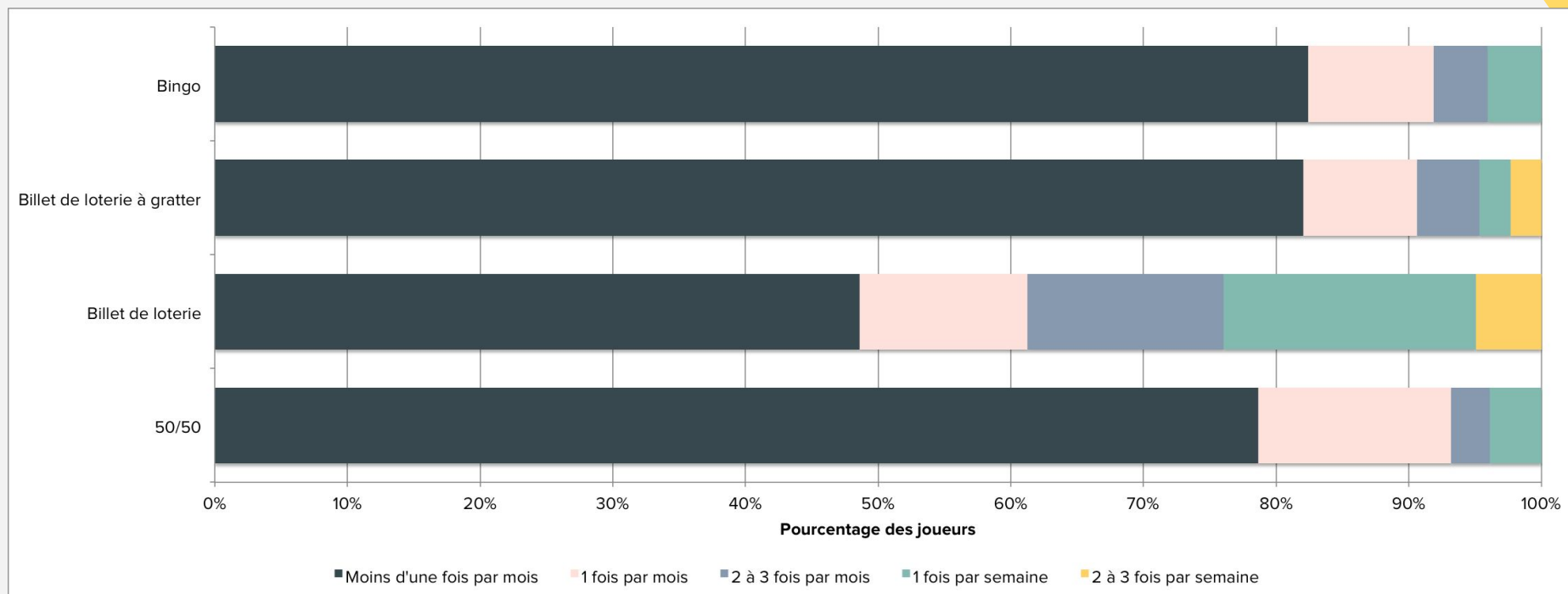


### Observations notables :

- Les répondants de Kapuskasing jouent plus aux **billets de loterie à gratter** que les répondants des autres villes
- Le **bingo** est plus populaire à Hearst et à Kapuskasing
- Le **casino** n'est pas très populaire en général

**Questionnement** : Est-ce que des bingo communautaires sont organisés à Cochrane et à Smooth Rock Falls?

## → À quelle fréquence avez-vous joué aux jeux suivants dans la dernière année? (types de jeu les plus fréquemment joués)



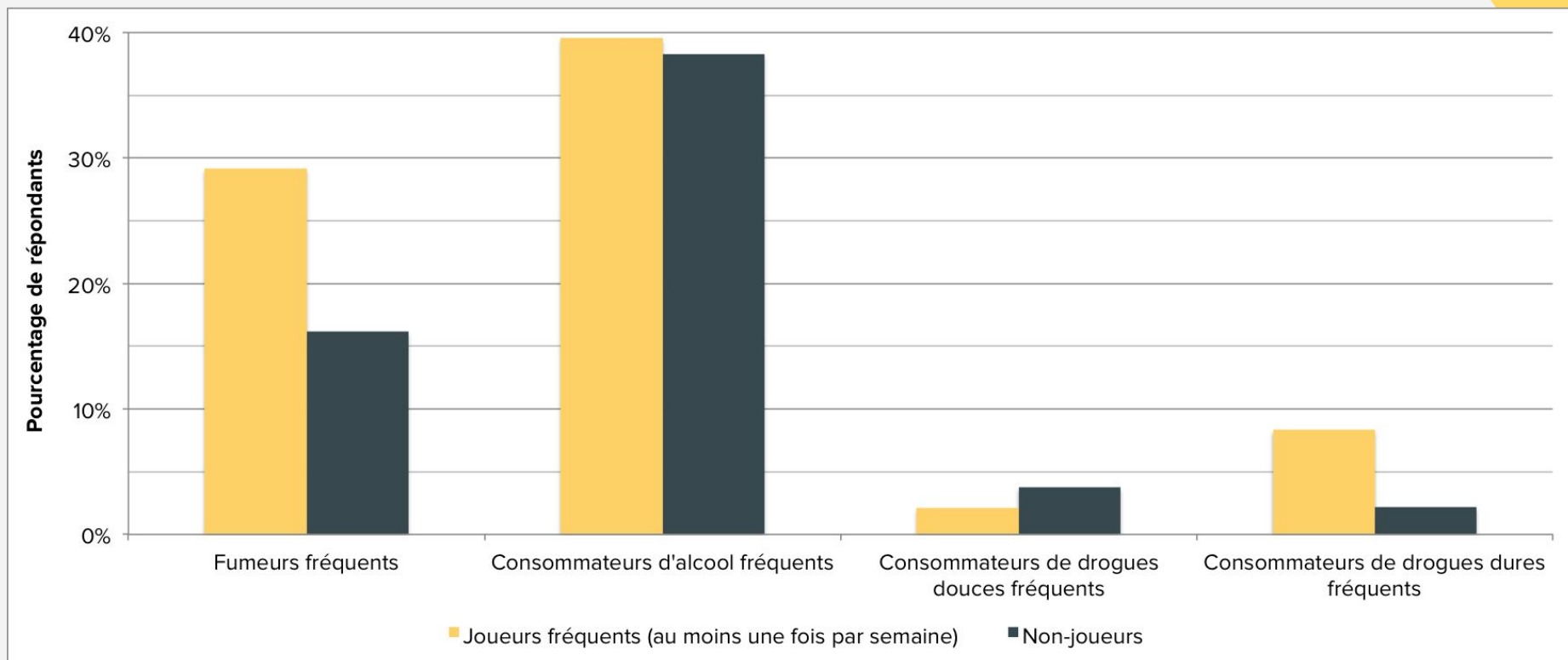
### Observations notables :

- Les répondants jouant à la **loterie** jouent de façon plus fréquente que les répondants jouant aux **billets de loterie à gratter**, aux **billets à languette** et aux **50/50**
- Un relativement grand nombre de répondants jouent à la **loterie** une fois par semaine

**Questionnement :** Est-ce que les employés devraient continuer à pousser la vente des billets de loterie dans les dépanneurs et autres points de vente de loterie?



## → À quelle fréquence avez-vous joué aux jeux mentionnés dans la dernière année?

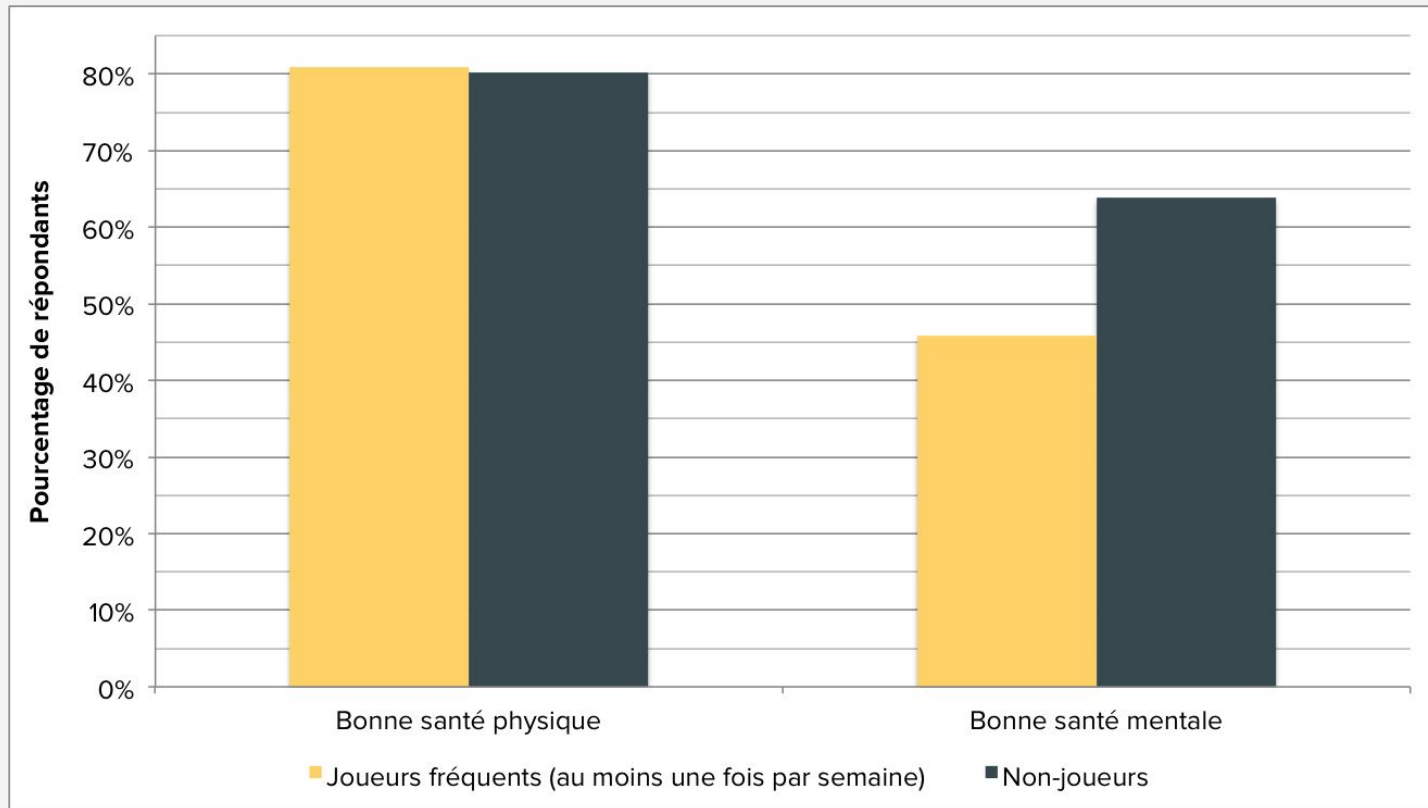


### Observations notables :

- Il y a plus de fumeurs fréquents qui jouent au moins une fois par semaine que de fumeurs fréquents qui ne jouent pas du tout
- Il y a quatre fois plus de consommateurs fréquents de drogues dures qui jouent au moins une fois par semaine que de consommateurs de drogues dures qui ne jouent pas du tout

**Questionnement :** Est-ce que les fumeurs jouent plus que les non-fumeurs puisqu'ils achètent de la loterie en même temps que le tabac? Et est-ce qu'on verrait une différence dans le lien avec la consommation d'alcool si les casinos étaient plus accessibles dans le Nord de l'Ontario? Qu'en est-il de la légalisation de la marijuana?

## → À quelle fréquence avez-vous joué aux jeux mentionnés dans la dernière année?

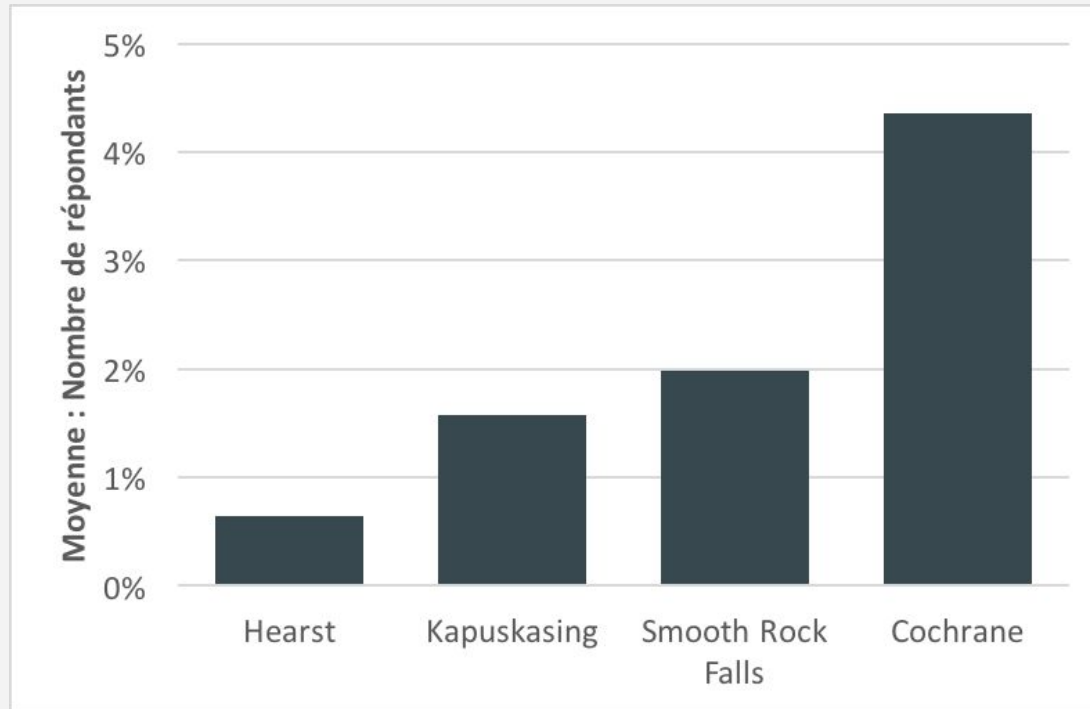


### Observations notables :

- Il n'y a pratiquement aucune différence entre la perception de la santé physique des joueurs fréquents et celle des non-joueurs
- La perception de la santé mentale des non-joueurs semble être meilleure que celle des répondants qui ont joué au moins une fois dans la dernière année

**Questionnement :** Qu'est-ce qui fait en sorte que la perception de la santé mentale des joueurs fréquents soit moins bonne que celle des non-joueurs?

→ Avez-vous dépensé 200 \$ ou plus au jeu au cours de la dernière année?

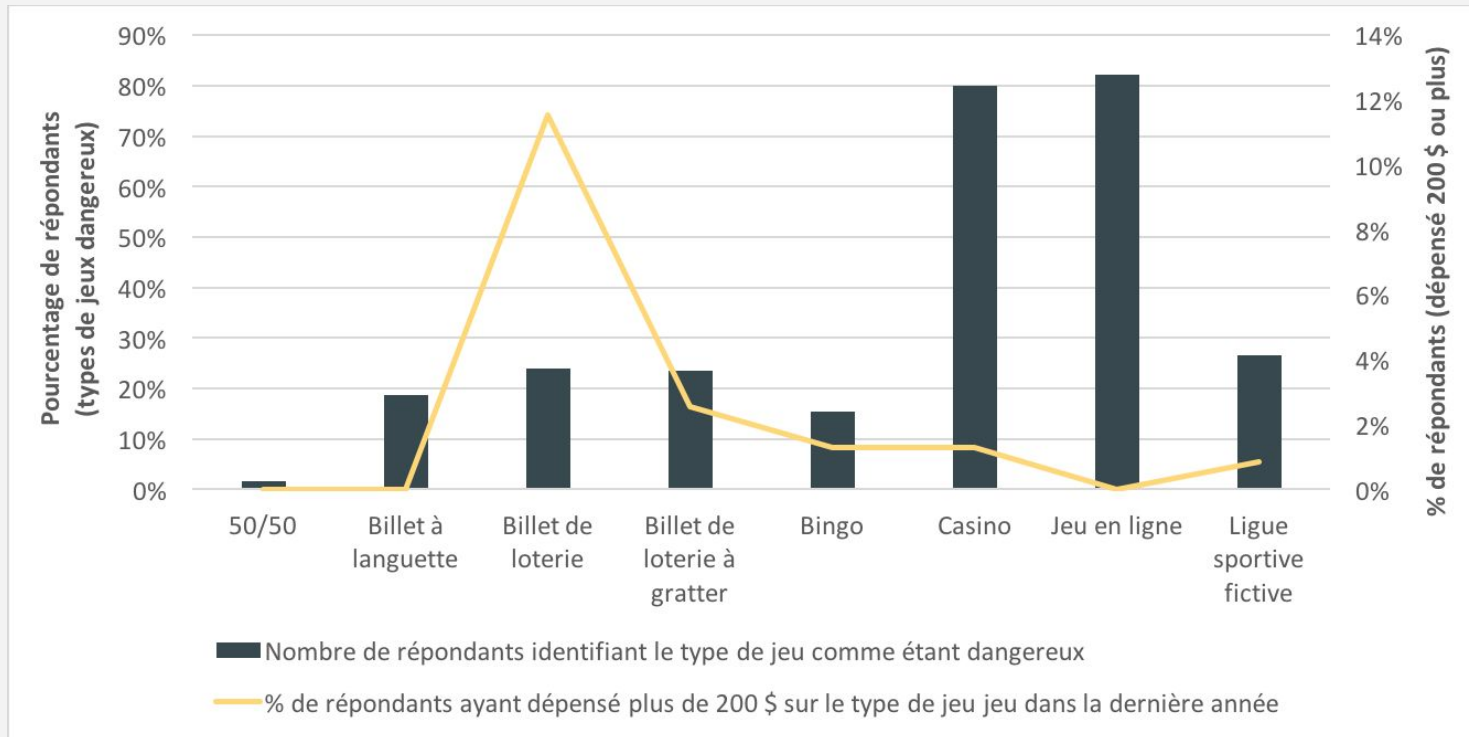


### Observations notables :

- À Cochrane, un plus grand pourcentage de répondants ont dépensé plus de 200 \$ au jeu dans la dernière année que dans les autres communautés
- En effet, ce pourcentage est environ 7 fois plus élevé que celle de Hearst

**Questionnement** : Pourquoi est-ce que les répondants de Cochrane semblent dépenser davantage au jeu que ceux des autres communautés?

- Selon-vous, quels sont les trois types de jeu les plus dangereux parmi cette liste?
- Avez-vous dépensé 200 \$ ou plus sur ces types de jeu dans la dernière année?

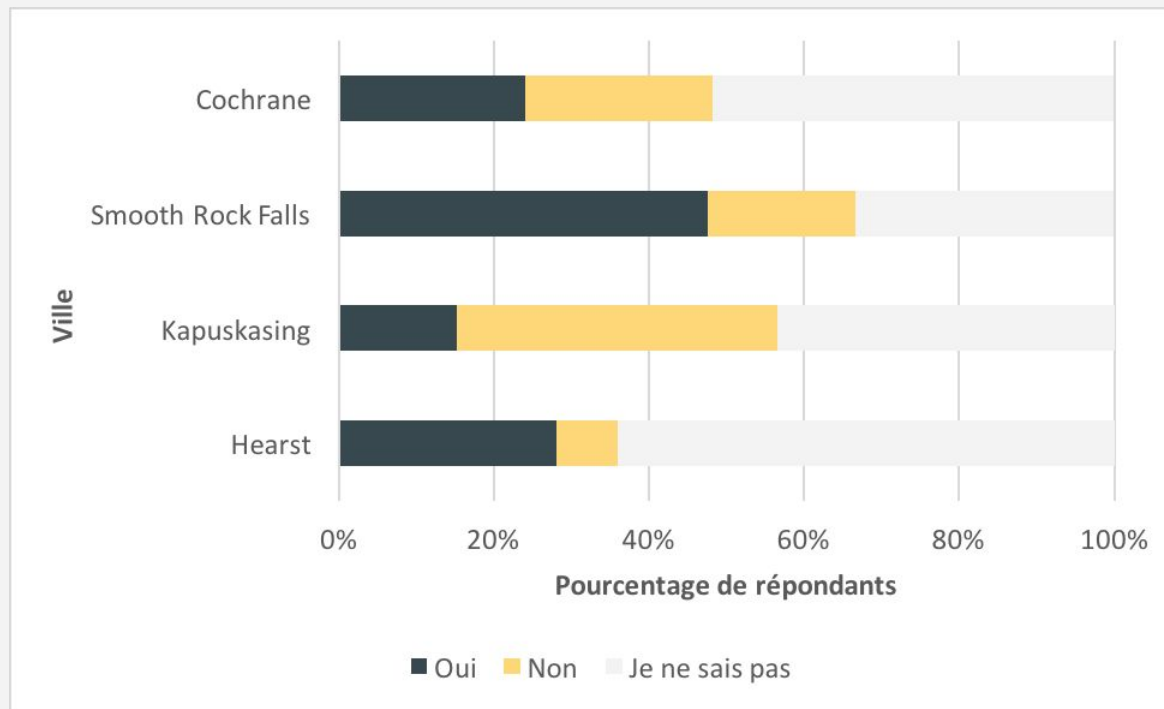


### Plus grandes disparités :

- Parmi tous les types de jeu, les répondants jouent le plus fréquemment à la **loterie**, mais ils ne l'identifient toutefois pas comme un jeu dangereux
- Les répondants identifient les jeux de **casino** et les **jeux en ligne** comme étant les types de jeux les plus dangereux, mais ils n'y jouent pratiquement pas

**Questionnement :** Les dangers associés à la loterie devraient-ils être pris davantage au sérieux?

→ **Croyez-vous qu'il y a un manque de ressources ou d'aide quant aux problèmes de jeu dans votre communauté?**

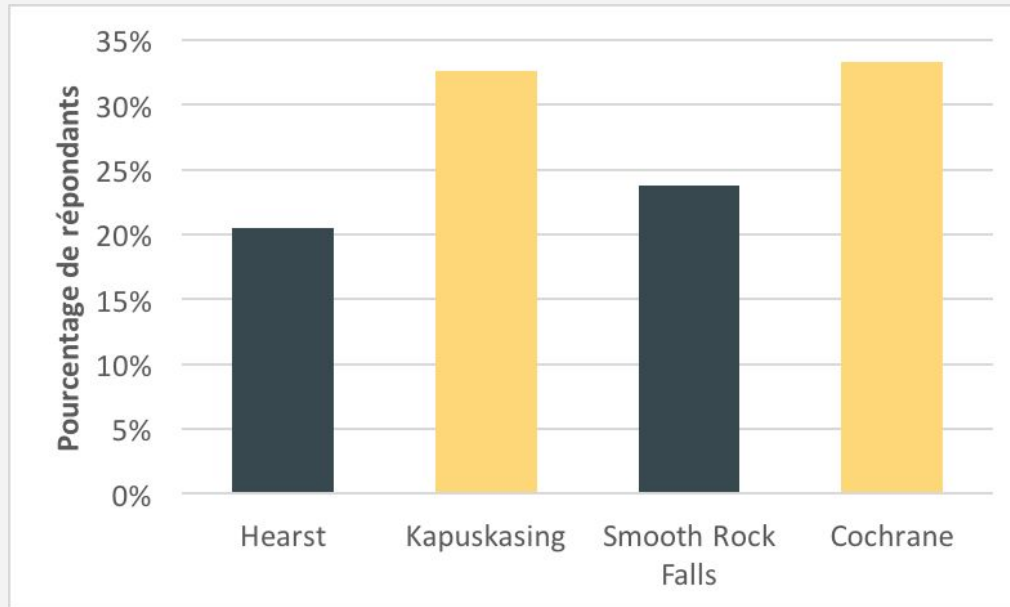


**Observations notables :**

- Selon les répondants, c'est à Smooth Rock Falls qu'il semble y avoir un plus grand manque de ressources ou d'aide quant aux problèmes de jeu
- La réponse la plus fréquente est « Je ne sais pas »

**Questionnement :** Quel est le défi le plus important? Le manque de ressources ou le manque de connaissances par rapport à l'existence des ressources?

→ **Connaissez-vous des gens qui pourraient bénéficier d'aide par rapport à un problème de jeu?**



**Observations notables :**

- Les répondants de Kapuskasing et de Cochrane connaissent davantage de gens qui pourraient bénéficier d'aide par rapport à un problème de jeu
- À Cochrane, le pourcentage de répondants qui connaisse une personne qui pourrait bénéficier d'aider par rapport à un problème de jeu est environ 1,6 fois plus élevé que celui de Hearst

**Questionnement :** Si, selon les résultats de cette question, il y a autant de personnes ayant un problème de jeu dans la région, pourquoi ce résultat ne s'est-il pas manifesté dans le sondage?

**Merci pour votre appui à ce projet !**