

Québec 

Institut national  
de santé publique  
du Québec

**POUR UNE PERSPECTIVE  
DE SANTÉ PUBLIQUE  
DES JEUX DE HASARD  
ET D'ARGENT**

**POUR UNE PERSPECTIVE  
DE SANTÉ PUBLIQUE  
DES JEUX DE HASARD  
ET D'ARGENT**

**Institut national de santé publique du Québec**

**Octobre 2001**

## **Auteur**

Serge Chevalier  
Denis Allard

Institut national de santé publique du Québec  
Institut national de santé publique du Québec

## **Remerciements**

Les auteurs tiennent à remercier chaleureusement, pour les commentaires qu'ils ont fournis aux versions précédentes, les personnes suivantes :

Pierre Bergeron, Institut national de santé publique du Québec  
Natacha Joubert, Institut national de santé publique du Québec  
Richard Lessard, Direction de la santé publique de Montréal-Centre  
Élisabeth Papineau, Institut national de recherche sur la culture  
Alain Poirier, Institut national de santé publique du Québec  
Odile Sévigny, Institut national de recherche sur la culture  
Danielle St-Laurent, Institut national de santé publique du Québec

***Ce document est disponible en version intégrale sur le site Web de l'INSPQ :***  
<http://www.inspq.qc.ca>

***Reproduction autorisée à des fins non commerciales à la condition d'en mentionner la source.***

CONCEPTION GRAPHIQUE  
Bellemare Communication Visuelle

DOCUMENT DÉPOSÉ À SANTECOM (<http://www.santecom.qc.ca>)  
Cote : G 15,765

DÉPÔT LÉGAL - 4<sup>E</sup> TRIMESTRE 2001  
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DU QUÉBEC  
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DU CANADA  
ISBN : 2-550-38285-4

© Institut national de santé publique du Québec

## AVANT-PROPOS

L'Institut national de santé publique du Québec est un organisme gouvernemental créé en 1998 (L.Q. 1998, c. 42). Il est né d'une volonté d'améliorer la coordination, le développement et la mise à profit de l'expertise de santé publique. Il a pour mission de soutenir le ministre de la Santé et des Services sociaux et les régies régionales dans l'exercice de leur mission de santé publique.

Dans le cadre de l'Institut, l'unité « Connaissance-surveillance » a pour mandat de développer, de produire et de synthétiser des recherches et des évaluations sur des sujets d'intérêt pour la santé publique de la population québécoise. Le présent document se situe dans la catégorie des documents-synthèses visant à faire le point sur ce qui est connu d'un sujet précis et à préciser les voies nécessaires à l'amélioration de ces connaissances. Il porte sur la problématique du jeu au Québec pour laquelle notre organisation, suite à la recommandation du Vérificateur général du Québec, a mobilisé certaines de ses ressources de recherche depuis décembre 2000. Il fait la synthèse des données de population disponibles décrivant l'ampleur du phénomène et ses conséquences. Il offre des perspectives de recherche qui, nous le souhaitons, seront retenues comme prioritaires.



Danielle St-Laurent  
Coordonnatrice  
Unité Connaissance-surveillance

## TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS.....	I
1. INTRODUCTION.....	1
2. DÉFINITION DU JEU.....	3
3. CADRE LÉGAL.....	5
4. OFFRE DE JEU.....	7
5. AMPLEUR DE LA PARTICIPATION AU JEU.....	9
6. PROFIL DES JOUEURS.....	13
6.1. LOTERIE.....	13
6.2. CASINO.....	13
6.3. APPAREIL DE LOTERIE VIDÉO ET MACHINES À SOUS.....	14
6.4. BINGO ET COURSES DE CHEVAUX.....	14
6.5. AUTRES JEUX.....	14
7. POURQUOI LES GENS JOUENT-ILS?.....	15
8. BÉNÉFICES ET MÉFAITS ASSOCIÉS AUX JEUX.....	17
8.1. BÉNÉFICES.....	17
8.2. MÉFAITS.....	18
8.3. BILAN DES BÉNÉFICES ET DES MÉFAITS.....	20
9. PROFIL DES PERSONNES SELON L'IMPLICATION DANS LE JEU.....	21
10. COMMENT LES JOUEURS DÉVELOPPENT-ILS UN PROBLÈME DE JEU?.....	23
11. PROCHAINES ÉTAPES OU VOIES D'ACTION.....	25
11.1. POUR BIEN CONNAÎTRE LA NATURE ET L'AMPLEUR DU PROBLÈME.....	25
11.2. POUR ÊTRE EN MESURE D'AGIR EFFICACEMENT.....	25
11.3. SE DOTER D'UNE PRIORITÉ.....	26
12. BIBLIOGRAPHIE.....	29
ANNEXE 1 – Offre de jeu.....	35
ANNEXE 2 – Méfaits associés au jeu excessif.....	41
ANNEXE 3 – Présentation schématique.....	51

## 1. INTRODUCTION

Les jeux de hasard et d'argent sont depuis quelques temps à l'avant-plan de l'actualité mais, dans l'histoire de l'humanité, ils ont toujours existé et toujours été controversés. Les jeux de hasard et d'argent sont devenus, ce dernier quart de siècle, beaucoup plus accessibles dans l'ensemble du monde occidental. Les États légalisent et gèrent ou encadrent une large portion de ces jeux. Se pose alors la question des conséquences sociales et sanitaires de ce type d'activité : les jeux de hasard et d'argent peuvent induire des problèmes conduisant au jeu pathologique.

Nous proposons ici une réflexion portant sur les jeux de hasard et d'argent, ces jeux représentant une habitude de vie fort répandue. Habitude qui, par sa dimension ludique et son effet sur l'économie, possède un potentiel bénéfique pour un grand nombre d'individus et pour la société. Par ailleurs, elle représente aussi un potentiel de risque puisqu'elle affecte les conditions de santé et de qualité de vie d'autres individus et qu'elle entraîne des conséquences sociales, économiques et politiques coûteuses. Ce sont précisément la fréquence et la gravité accrues de ces problèmes de santé et de ces conséquences qui légitiment en premier lieu leur identification à un problème de santé publique. Par la suite, il faut ajouter à nos préoccupations le fait qu'un des déterminants principaux de l'accessibilité au jeu est d'ordre étatique, nous parlons ici de la prédominance de l'État dans l'offre du jeu.

Plus largement, le jeu excessif est aussi un problème de santé publique parce qu'il repose sur un vide que la société n'arrive pas à combler et qui pose tout le problème du recours à des « paradis artificiels ». Dans ce sens, notre intérêt de santé publique pour une intervention sur le problème du jeu excessif se veut un intérêt pour le problème plus large des dépendances.

Nous parlerons de l'ampleur de la pratique du jeu dans la population québécoise. Nous tenterons de fournir des éléments d'explication quant aux motifs qui favorisent le jeu et essaierons de préciser ce que les joueurs recherchent dans le jeu ou ce qu'ils en retirent. Ensuite, nous en viendrons à aborder les conséquences, avantageuses ou préjudiciables, de la participation aux activités de jeu; nous dépeindrons les caractéristiques des personnes qui développent des problèmes avec le jeu et essaierons de distinguer les éléments qui contribuent au développement, dans la population, des problèmes relatifs au jeu. Mais, tout d'abord, commençons par fournir une définition des jeux de hasard et d'argent ainsi qu'une perspective sur les aspects légaux entourant ces activités.

## **2. DÉFINITION DU JEU**

Les jeux de hasard et d'argent sont des jeux où de l'argent, ou tout autre objet ou action de valeur, est misé sur le résultat et où, selon le point de vue d'au moins un des participants, ce résultat est basé en totalité ou en partie sur le hasard.

### **3. CADRE LÉGAL**

Au Canada, le jeu est légalement encadré par le code criminel qui est du ressort fédéral. Le code prévoit, entre autres, qu'il est illégal de gérer des jeux de hasard pour lesquels une tierce personne reçoit une quote-part des enjeux. Des dispositions légales permettent aux provinces canadiennes de gérer des loteries, des casinos et d'autres jeux de hasard et d'argent. Des dispositions particulières s'appliquent aussi dans le cas des Premières Nations.

Au Québec, outre les limites déjà mentionnées, il est interdit aux mineurs de participer aux jeux offerts par l'État (loterie, casino, bingo, appareil de loterie vidéo, course de chevaux et autre jeu sanctionné).

#### 4. OFFRE DE JEU

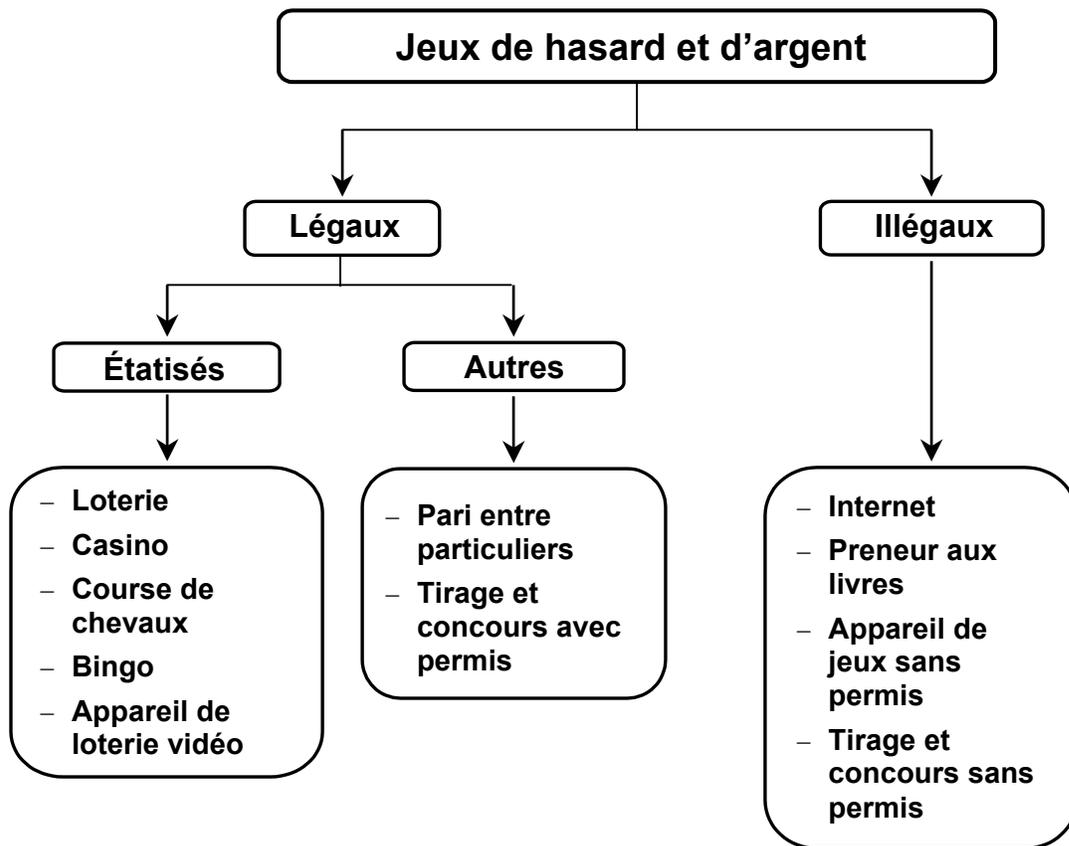
L'offre de jeu représente les jeux offerts à la population. Au Québec, en tenant compte du cadre légal, l'offre de jeu peut être divisée en deux catégories : les jeux légaux et les jeux illégaux (figure 1). Parmi les jeux illégaux nous trouvons les casinos et autres jeux offerts sur Internet, les paris pris auprès de preneurs aux livres, les appareils de loteries vidéo illégaux ou clandestins sans parler des multiples loteries et « pools » opérés sans permis dans bon nombre de milieux de travail. Les jeux légaux se subdivisent eux-mêmes selon deux catégories : d'un côté les jeux offerts par l'État, de l'autre tous les autres jeux légaux. L'offre de jeu étatisée comprend les jeux offerts par Loto-Québec et ses filiales (loterie, casino, appareil de loterie vidéo et bingo) et ceux encadrés par la Régie des alcools, des courses et des jeux (course de chevaux et bingo en salle) (voir détails à l'annexe 1). Les autres jeux légaux sont les jeux de bingo, les loteries et concours pour lesquels la Régie des alcools, des courses et des jeux a octroyé un permis ainsi que les paris entre particuliers où la totalité des mises retourne aux participants.

L'offre étatique de jeu ne cesse de croître depuis 1969. Avant cette date l'État ne gérait que les paris sur les courses de chevaux. En 1969, nous assistons à la naissance de Loto-Québec; 1970, le premier tirage; 1978, les loteries sur terminaux apparaissent; 1979, première loterie quotidienne; Lotto 6/49® devient bihebdomadaire; 1988, première loterie devant téléspectateurs; 1993, une première loterie instantanée permanente est mise en marché et c'est l'ouverture du Casino de Montréal; 1994, au tour du Casino de Charveloix d'ouvrir ses portes et apparaissent alors dans les bars les premiers appareils de loterie vidéo sous juridiction étatique; 1996, ouverture du Casino de Hull; 1997, le Casino de Montréal ouvre 24 heures sur 24 et les opérations commerciales de la Société des bingos du Québec débutent; en 2000, une première mondiale, le lancement d'une loterie instantanée sur cédérom; cette même année, un amendement à la loi canadienne permet les jeux de dés.

L'évolution de l'offre de jeu qui n'est pas gérée par l'État québécois est difficile à cerner totalement. Nous savons que les autres juridictions gouvernementales ont aussi accru leur offre de jeu (en Ontario notamment). Nous avons observé la naissance et le développement exponentiel des sites Internet où il est possible de miser (casinos, preneurs aux livres, bingos, etc.). Pour le reste, nous en sommes réduits à des conjectures très générales et aucune mesure n'est disponible pour le moment.

Au Québec, l'évolution de l'offre de jeu pour les mineurs a été réduite en 1998 avec l'adoption d'une loi interdisant la vente des billets de loterie aux personnes âgées de moins de 18 ans. Autrement, nous ne disposons d'aucune information précise.

Figure 1 Classification des jeux de hasard et d'argent offerts au Québec selon le cadre légal en vigueur



## 5. AMPLEUR DE LA PARTICIPATION AU JEU

Selon les indications, la population québécoise participe massivement aux jeux de hasard et d'argent. Environ les deux tiers de la population adulte (65 %) s'adonnent annuellement à l'un ou l'autre des jeux (tableau 1) et des sommes impressionnantes y sont mises (tableau 2). En termes de proportion de la population s'adonnant à l'activité, les jeux les plus populaires sont les loteries suivies de très loin par la fréquentation des casinos (tous jeux confondus), la participation à des tirages et les parties de cartes entre amis. Il semble donc que les jeux offerts par l'État soient plus populaires, dans l'ensemble, que les autres jeux – qui n'en occupent pas moins un espace considérable.

Les Québécois, en 1999-2000, ont parié collectivement une somme minimale avoisinant les 7 milliards de dollars (tableau 2). Ce montant correspond, pour la population adulte seulement, à des mises équivalant à 1 162 \$ per capita; si on ne tient compte que des joueurs, les mises atteignent alors 1 788 \$ par joueur. Bien que les montants misés dont nous disposons ne soient pas exhaustifs et que des réserves s'appliquent quant à leur interprétation, on observe que ce sont les appareils de loterie vidéo (excluant les machines à sous des casinos) qui enregistrent la part la plus substantielle des mises des Québécois (figure 2); viennent ensuite les loteries qui, en dollars, génèrent moitié moins de mises. En termes relatifs, l'apport des autres jeux paraît marginal.

Les adolescents du secondaire s'adonneraient, en proportion, tout autant que les adultes aux jeux de hasard et d'argent (Ladouceur et Mireault, 1988; Gupta et Derevensky, 1998; Ladouceur et al., 1999; Chevalier et al., à paraître), mais sans favoriser nécessairement les mêmes jeux. Les dépenses de jeu des adolescents sont à la hauteur de leur budget : plus ils disposent d'argent, plus leurs dépenses de jeu sont importantes (Gupta et Derevensky, 1998; Chevalier et al., à paraître). Des données anecdotiques montreraient que les adolescents ont accès aux billets de loterie malgré les dispositions légales visant à éliminer cet accès (Moore, 2001).

L'offre de jeu est modulée par la participation, réelle ou anticipée, des gens au jeu; les jeux sont ancrés dans les habitudes et les contraintes sociales dépendent de la société dans laquelle ils sont présentés. L'actualisation de ce phénomène est patent dans certaines pratiques. Loto-Québec, par exemple, met en marché de nouvelles loteries instantanées plusieurs fois par année. Dans les casinos, la demande détermine, en partie, la distribution des tables de jeu selon le jeu. Il est difficile de montrer comment s'actualise cette relation pour les jeux autres qu'étatiques.

Tableau 1 Participation de la population aux jeux de hasard et d'argent (%)

TYPE DE JEU	QUÉBEC 1999 <sup>1</sup>	QUÉBEC 1996 <sup>2</sup>	MONTRÉAL 1999 <sup>3</sup>	MONTRÉAL 1999 <sup>4</sup>
Au moins un jeu	65	63	62	
Loterie	47			
Loterie instantanée	43			68
Loterie sportive	2			
« Pull-tabs »	1			
Tirage	14			
Casino	18			31
Machine à sous (dans les casinos)	14		10	
Appareil de loterie vidéo (hors casino)	9			11
Bingo	9			8
Casino – hors Canada	4			
Casino – hors Québec	2			
Salon de cartes	3			
Course de chevaux	1			3
Partie de cartes entre amis	13			
« Pool sportif »	9			
Spéculation boursière	9			
Pari avec amis	8			
Jeu d'habileté	4			
Pari sur Internet				1

1. Azmier, 2000.
2. Ladouceur, 1999.
3. Chevalier et Allard, 2001.
4. Loto-Québec, 2000.

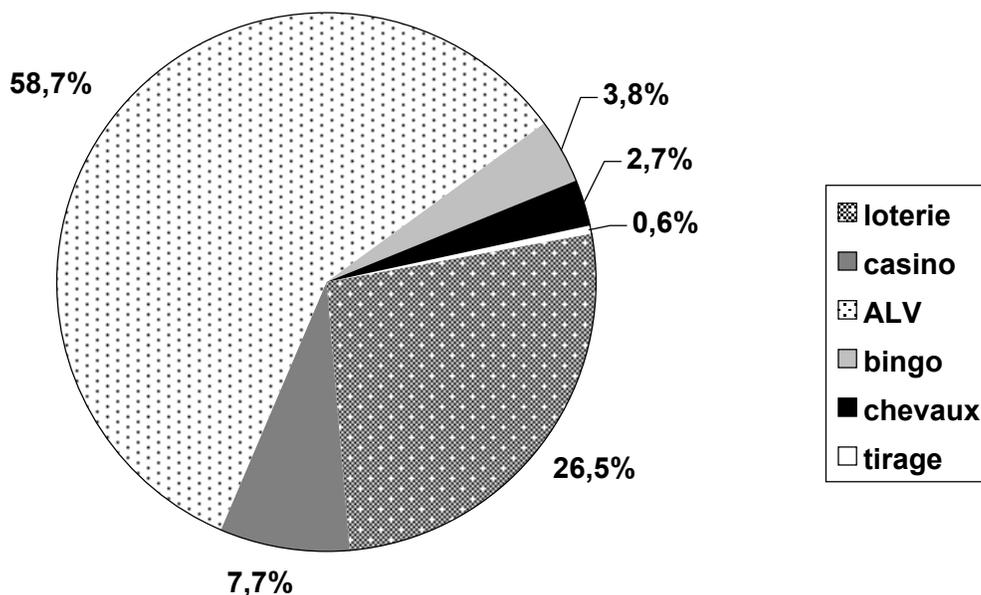
Tableau 2 Montants pariés par les Québécois selon le jeu (\$) pour l'année financière 1999-2000

<b>Loteries<sup>1</sup></b>		<b>1 768 200 000</b>
Jeux sur terminaux	994 300 000	
Instantanées	564 700 000	
Loteries télévisées	115 400 000	
Traditionnelles	48 300 000	
Pari sportif	45 500 000	
<b>Casinos – Clientèle locale et touristique du Québec<sup>2</sup></b>		<b>516 100 000</b>
Montréal	422 200 000	
Hull	58 900 000	
Charlevoix	35 000 000	
<b>Appareils de loterie vidéo<sup>3</sup></b>	3 905 400 000	<b>3 905 400 000</b>
<b>Bingos<sup>4</sup></b>		<b>253 300 000</b>
Bingo (Loto-Québec)	40 400 000	
Bingo (RACJ)	212 900 000	
<b>Courses de chevaux<sup>5</sup></b>		<b>181 100 000</b>
Montréal	149 000 000	
Québec	15 100 000	
Trois-Rivières	4 900 000	
Aylmer	12 100 000	
<b>Tirages<sup>6</sup></b>	37 600 000	<b>37 600 000</b>
<b>TOTAL<sup>7</sup></b>		<b>6 661 700 000</b>

1. Il est impossible de départager les sommes dépensées par les Québécois de celles dépensées par des personnes résidant hors du Québec. En contrepartie, nous ne disposons d'aucune donnée relative à l'achat de billets de loterie par des Québécois en dehors du Québec (Ontario, Nouveau-Brunswick, Maine, Vermont, New York, etc.). (Données provenant du rapport annuel de Loto-Québec, 1999-2000)
2. Les données représentent des estimés produits par Loto-Québec distinguant les revenus de jeu des Québécois de ceux des touristes qui proviennent de l'extérieur du Québec. Aucune indication précise n'est disponible quant à la méthode de calcul. De plus, ces sommes représentent des contributions aux revenus de jeu; ce ne sont pas directement des montants misés. Ceux-ci peuvent être calculés pour les machines à sous ou le keno, mais ne peuvent l'être directement pour les tables de jeu (baccara, blackjack, roulette, etc.). Ces données n'incluent évidemment pas les sommes que les Québécois ont dépensées dans les casinos à l'extérieur du Québec (rapport annuel de Loto-Québec, 1999-2000).
3. Les appareils de loterie vidéo sont ceux que l'on trouve dans les bars, brasseries et autres endroits ayant un permis de vente d'alcool. Les données relatives aux ALV disponibles dans les hippodromes sont incluses aux résultats présentés. Les données relatives aux machines à sous sont exclues de ces résultats et se trouvent dans les données relatives aux casinos. Les sommes que les Québécois dépenseraient éventuellement dans ce type de machine hors du Québec sont inconnues.

4. Loto-Québec, par le biais de sa filiale la Société des bingos du Québec, gère le bingo en réseau. Il s'agit de parties de bingo qui ont lieu simultanément dans toutes les salles participantes à travers le Québec en sus de la programmation régulière des opérateurs de bingo. La RACJ s'occupe des autres activités de bingo, pour lesquelles elle est chargée d'émettre les permis et d'exercer le suivi financier. Les montants indiqués pour la RACJ sont ceux dont elle est responsable. Les données ne sont pas qualifiées d'exhaustives par la RACJ et, de plus, excluent les ventes de billets-surprise ainsi que les ventes de bingo récréatif (les bingos récréatifs font l'objet de plus du tiers du nombre des licences de bingo émises par la RACJ – les données relatives à la proportion du nombre d'événements que les bingos récréatifs représentent dans l'ensemble des événements de bingo ne sont pas disponibles (Rapport annuel de la RACJ 1999-2000)). Les résultats n'incluent pas les montants misés au bingo d'Akwesasne.
5. Les résultats fournis ici regroupent les paris directs (fait de la piste elle-même), les paris interpistes (fait à partir d'une autre piste au Québec) ainsi que les paris faits à partir des salons de paris. Les paris faits dans le cadre du circuit régional (sur des pistes autres que celles identifiées dans le tableau) ne sont pas inclus dans les données. Les paris faits à l'extérieur du Québec ne sont pas inclus (Rapport annuel de la RACJ, 1999-2000).
6. Ces données n'incluent pas les tirages lors d'une foire ou d'une levée de fonds (les tirages exclus représentent une portion minimale du nombre total des licences de tirage émises par la RACJ) (Rapport annuel de la RACJ, 1999-2000)
7. Ce total exclut d'emblée : 1<sup>o</sup> tous les paris faits par des Québécois à l'extérieur du Québec, 2<sup>o</sup> tous les paris illicites et illégaux (tirages sans permis, paris auprès de preneurs au livre, paris et jeux sur Internet, etc.), 3<sup>o</sup> les parties de cartes entre amis, 4<sup>o</sup> la spéculation boursière, 5<sup>o</sup> les paris avec des amis, etc. Nous n'avons par ailleurs aucune idée de l'ampleur des sommes mises dans ces différents types de jeu. À l'inverse, sauf pour les données relatives au casino, il est impossible de distinguer les sommes émanant de personnes ne résidant pas au Québec. Ces sommes devraient être relativement insignifiantes par rapport au total misé, sauf peut-être dans le cas des loteries gérées par Loto-Québec.

Figure 2 Répartitions des sommes mises par les Québécois selon le jeu (%) – 1999-2000



## **6. PROFIL DES JOUEURS**

Nous ne disposons d'aucune donnée québécoise publiée nous indiquant le profil des joueurs. Seules deux études portant sur la population montréalaise nous fournissent des indications à ce sujet. De manière générale, tous jeux confondus, on observe que les personnes qui, en proportion, s'adonnent le plus au jeu sont peu scolarisées, sont âgées de 45 à 64 ans, avec un niveau de revenu supérieur, ces personnes sont, le plus souvent, nées au Canada et de sexe masculin (Chevalier et Allard, 2001). Une autre étude (Loto-Québec, 2000) fournit des indications plus précises selon le type de jeu : le profil des joueurs varie largement selon le jeu auquel on se réfère.

### **6.1. Loterie**

Une loterie comme le Lotto 6/49® rejoint essentiellement l'ensemble de la population (Loto-Québec, 2000). La Mini® ainsi que le Québec 49® semblent plaire particulièrement à une clientèle plus âgée (les 50 ans et plus). Inversement, les paris sportifs conviennent particulièrement à une clientèle plus jeune; cette clientèle paraît plus portée à miser de manière étudiée et réfléchie, après avoir consciencieusement étudié les cotes et les chances de gagner qu'elle accorde elle-même aux protagonistes. La Quotidienne® semble séduire plus la clientèle des communautés culturelles, les joueurs s'adonnant à cette loterie auraient plus tendance à établir leur propre choix de numéros plutôt que de laisser le hasard se charger de les déterminer. Les loteries instantanées sont populaires auprès d'à peu près tous les segments de la population, mais les francophones et les personnes âgées de 18 à 34 ans paraissent tout particulièrement attirés.

### **6.2. Casino**

Selon les données disponibles, les résidents de la région montréalaise les plus susceptibles, en proportion, de jouer dans les casinos sont les personnes âgées de 18 à 24 ans, celles qui affichent de 7 à 11 années de scolarité, les francophones, les étudiants. De manière générale, les personnes qui fréquentent le casinos sont plus susceptibles d'acheter des billets de loteries, de jouer au bingo en salle et de jouer aux loteries vidéo. Dans les casinos, les jeux les plus courus sont les machines à sous; 65 % de la clientèle jouent aux machines à 0,25 \$, 29 % à celles de 1 \$. Les tables de jeux viennent loin derrière dans l'estime populaire, 12 % de la clientèle s'adonne au blackjack et 8 % à la roulette (Loto-Québec, 2000).

### **6.3. Appareil de loterie vidéo et machines à sous**

Nous traiterons simultanément des appareils de loteries vidéo et des machines à sous parce que croyons probable que, dans le cadre d'enquêtes téléphoniques réalisées auprès de la population en général, les répondants ne distinguent pas ces deux types de jeux fort similaires. Chevalier et Allard (2001) ont déterminé que les personnes les plus susceptibles de participer à ce type de jeux sont les hommes, les personnes âgées de 18 à 24 ans, les personnes célibataires, les personnes détenant au moins un diplôme d'études secondaires et les personnes qui sont nées au Canada. Les données en provenance de Loto-Québec (2000) s'avèrent compatibles avec celles de Chevalier et Allard : l'étude menée en 1999 indique qu'en proportion ce sont les hommes, les personnes âgées de 18 à 24 ans, les étudiants et les personnes possédant 11 ou 12 années de scolarité qui sont les plus susceptibles de jouer sur les appareils de loterie vidéo. La même étude montre aussi que les joueurs d'appareils de loterie vidéo sont parmi ceux qui misent le plus sur les loteries, qu'il sont proportionnellement plus nombreux à fréquenter les casinos du Québec et à jouer au bingo en salle.

### **6.4. Bingo et courses de chevaux**

Les seules informations dont nous disposons à propos de ces deux groupes de parieurs sont qu'ils s'avèrent proportionnellement plus nombreux à participer à d'autres jeux de hasard et d'argent (les loteries et les loteries vidéo notamment) (Loto-Québec, 2000).

### **6.5. Autres jeux**

Aucune information n'est présentement disponible quant aux profils des participants aux autres jeux.

## 7. POURQUOI LES GENS JOUENT-ILS?

Les raisons de jouer sont multiples, peuvent varier selon les personnes et selon le jeu (voir les travaux de Smith et Preston, 1984, de King, 1985, et de Reith, 1999). Parmi les raisons les plus souvent évoquées, on retrouve celle que le jeu est un loisir. Comme tels, les jeux de hasard et d'argent comprennent des éléments de risque, de recherche de sensations fortes, d'expériences nouvelles. Les jeux s'avèrent aussi des divertissements qui permettent aux joueurs de se distancer par rapport à leurs préoccupations de la vie quotidienne, de s'évader dans l'action du jeu. Les jeux encouragent le rêve; le rêve de faire un « coup d'argent », possiblement de modifier sa vie, d'accéder à un monde matériel supérieur à celui dans lequel on vit.

Certains jeux favorisent les contacts sociaux et la participation à ces jeux est associée à des rencontres sociales, à l'appartenance à un groupe ou, dans certains cas, à un milieu de vie et à des valeurs partagées; d'autres jeux, à l'opposé, permettent à une personne de s'isoler. Certains joueurs ne recherchent que la sensation qu'un gain leur procure; d'autres encore apprécient les défis intellectuels que leur jeu de prédilection leur propose; pour d'autres, ce sont les aspects compétitifs des jeux qui s'avèrent la motivation principale. Chevalier et ses collègues (2001) ont identifié trois facteurs sociaux génériques qui influencent la participation au jeu : le jeu peut être un milieu social de vie, le jeu peut permettre l'expression de différences sociales, le jeu peut être un moyen social de trouver un sens à la vie.

Les motivations à jouer peuvent différer selon les jeux. Azmier (2000) a observé que, dans la population canadienne, on joue à la loterie essentiellement pour gagner alors que des raisons de socialisation expliquent d'avantage la participation aux bingos et aux courses de chevaux et qu'on attribue plus à la recherche de divertissement les visites au casino. Azmier note aussi que les joueurs associent, en plus de la socialisation, une grande valeur de divertissement aux paris sur les courses de chevaux. On conçoit aussi que les personnes qui jouent à la loterie en groupe le font, en sus de raisons relatives aux gains d'argent, pour socialiser : c'est le tiers de la population adulte de la région de Montréal qui participe à de tels achats en groupe (Loto-Québec, 2000).

D'autres raisons favorisent la participation aux jeux. Les jeux de hasard et d'argent qu'on peut pratiquer en toute légalité sont nombreux et l'implication croissante de l'État dans l'offre de jeu a légitimé la participation à ce type d'activités. Pour la population en général, le jeu est socialement accepté comme il ne l'a probablement jamais été depuis le début du XX<sup>e</sup> siècle. Les mesures prises pour s'assurer de l'honnêteté et de l'absence de tricherie dans les jeux étatisés a sûrement inspiré confiance et a sans aucun doute incité des personnes à jouer qui, autrement, ne l'auraient pas nécessairement fait. La publicité et le marketing autour des jeux ne sont probablement pas étrangers non plus au taux de participation de la population aux jeux de hasard et d'argent.

Il existe même des circonstances où la participation à ces jeux est presque requise et inévitable. Qu'on imagine simplement une petite entreprise où tous les employés cotisent à l'achat en groupe de billets de loterie. Pour un nouvel employé, il est possible que son intégration au groupe se fasse, entre autres, par la participation à l'achat de groupe. Un autre exemple patent est celui de l'adolescent qui participe à une activité quelconque pour laquelle une levée de fonds repose sur un tirage : plus d'un parent se sentira contraint à se procurer un, ou plusieurs, de ces billets de tirage.

Chez les mineurs, d'autres raisons encore s'ajoutent aux motivations à jouer. On associe à l'adolescence un grand désir d'expérimentation, le jeu n'étant qu'une des formes d'expérimenter qui se présentent aux jeunes. Une autre raison d'importance réside dans l'émulation des adultes : les jeux de hasard et d'argent sont perçus par les jeunes comme des jeux d'adulte auxquels, presque par définition, ils aspirent à participer.

Bref, il existe quantité de raisons structurelles, légales et sociales qui permettent et favorisent le jeu. L'accessibilité au jeu est immense, une grande proportion de la population dispose de sommes d'argent qu'ils peuvent dépenser en participant aux jeux de hasard et d'argent. Une partie substantielle de la population dispose aussi de temps de loisir suffisant pour se permettre cette participation.

## 8. BÉNÉFICES ET MÉFAITS ASSOCIÉS AUX JEUX

La littérature portant sur les méfaits associés à la participation aux jeux de hasard et d'argent éclipe, par son envergure, celle portant sur les bénéfices. Il n'en demeure pas moins qu'une position de santé publique doit embrasser tant l'un que l'autre aspect (Korn et Shaffer, 1999; Korn, 2000, 2001).

### 8.1. Bénéfices

En soi, les jeux de hasard et d'argent sont des jeux et revêtent, à ce titre, une importance cruciale dans le développement des sociétés (Elias et Dunning, 1986) et des individus (Bensch, 2000). Essentiellement, les bénéfices associés aux jeux sont reliés aux motifs qui incitent les gens à participer. Les jeux représentent des activités ludiques de loisir qui permettent aux personnes qui s'y adonnent de socialiser, de développer des appartenances à des groupes partageant les mêmes intérêts ou les mêmes aspirations, de combler des besoins de compétition, de développer des compétences et des habiletés, de résoudre des problèmes intellectuels, de s'évader momentanément des réalités quotidiennes, de rêver, de diversifier leurs occupations. Toutes choses avantageuses pour lesquelles on peut prévoir des effets positifs sur la santé, le bien-être et la qualité de vie des personnes qui s'adonnent aux jeux. En termes quantifiés, seule l'étude de Sobel (2001) nous permet d'établir un lien entre jouer (au bingo) et l'augmentation des capacités cognitives chez des personnes victimes d'Alzheimer<sup>1</sup>.

Il ne faut pas non plus taire que les jeux de hasard et d'argent représentent une source de financement pour le gouvernement de plus de 3 % du budget, que nombre d'organismes à but non lucratif retirent une portion de leur financement du bingo, que le jeu fournit ou maintient un nombre considérable d'emplois à travers le Québec. Loto-Québec emploie à elle seule plus de 5 800 personnes (Loto-Québec, 2001), sans compter une portion du personnel de la RACJ, une quantité du personnel des hippodromes et du monde des chevaux, les opérateurs de bingo, les fournisseurs et réparateurs de matériel de jeu, les imprimeurs de billets de loterie, etc. Il faut aussi voir que l'opération des appareils de loteries vidéo représente une part importante des revenus de certains tenanciers de bar et brasseries – dans certains cas il s'agit d'une part comparable ou plus importante que celles relatives à la vente d'alcool (Williams, 2001). Les appareils de loterie vidéo représentent aussi un revenu d'appoint sans lequel les hippodromes publics du Québec ne pourraient vraisemblablement pas survivre (KPMG, 2000; L'Homme, 2001). Cette situation prévaut aussi pour les loteries, alors qu'une portion importante du chiffre d'affaires de certains commerces repose sur les ventes de billets. Bref, les retombées économiques du jeu sont

---

<sup>1</sup> Une étude moins récente, dont nous n'avons pas copie (Kusyszyn et Kallai, 1975, citée dans Kusyszyn, 1990) démontrerait que les parieurs aux courses de chevaux en hippodrome seraient en meilleure santé psychologique que des étudiants universitaires.

multiples, tentaculaires et restent encore à être estimées de façon précise par des instances indépendantes des pourvoyeurs et des fournisseurs de jeux.

## 8.2. Méfaits

Au sens de notre texte, les méfaits ne sont que les conséquences adverses associées à la participation aux jeux. Les méfaits peuvent être classés selon qu'ils affectent la personne elle-même, son entourage, son milieu de vie ou encore la société dans sa globalité. Les méfaits peuvent aussi varier selon le niveau d'implication dans le jeu. On peut, schématiquement diviser la population en six catégories d'implication dans le jeu : 1<sup>o</sup> les personnes qui ne jouent pas, 2<sup>o</sup> les joueurs qui ne présentent aucun problème associé au jeu, 3<sup>o</sup> les joueurs symptomatiques, 4<sup>o</sup> les joueurs à risque élevé de développer une pathologie, 5<sup>o</sup> les joueurs pathologiques et 6<sup>o</sup> les joueurs en traitement (les méfaits ne sont pas associés qu'au jeu pathologique). Les méfaits peuvent aussi être tributaires d'une troisième dimension : selon les jeux auxquels s'adonnent les joueurs.

Chacun de ces aspects a été inégalement documenté. Les méfaits portant sur la personne elle-même sont ceux pour lesquels on trouve le plus grand nombre d'écrits. Les méfaits relatifs à la famille et aux proches ont aussi fait l'objet d'un nombre considérable de publications. La documentation sur les méfaits se rapportant au milieu de vie (travail, école, quartier, etc.) ainsi que ceux portant sur les effets sur la société est beaucoup moins nombreuse. Au chapitre de l'implication dans le jeu, on remarque essentiellement des comparaisons entre les joueurs pathologiques (ou un amalgame des joueurs pathologiques et des joueurs à risque élevé) avec soit les autres joueurs ou encore avec le reste de la population. Un nombre appréciable de recherches portent aussi sur les joueurs en traitement; qui sont souvent comparés à des personnes de la population en général. Certaines études peu nombreuses établissent des liens entre certains jeux et certains méfaits (surtout chez les joueurs pathologiques ou à risque élevé).

La liste des méfaits associés ou suggérés est volumineuse (voir annexe 2) et, dans l'ensemble, on voit que les joueurs pathologiques (ou à risque de l'être) sont plus susceptibles d'avoir de graves problèmes d'argent ou d'autres problèmes généraux associés au mal-être et à la détresse psychologique, ils vivent plus de stress et sont plus sujets à des dissociations. On note chez eux des liens avec certains problèmes de santé mentale, notamment l'anxiété et la dépression sans oublier les troubles du sommeil; les idées suicidaires et les tentatives de suicide qui sont aussi plus prévalentes chez les joueurs pathologiques<sup>2</sup>. Les associations les plus prononcées sont celles avec la consommation d'alcool et la consommation de drogue. Certains problèmes de santé physique sont aussi associés au jeu pathologique ainsi que certaines formes de criminalité au jeu pathologique

---

<sup>2</sup> Sans oublier les suicides accomplis : au Québec, on en a dénombré 45 en 1999 et la première moitié de 2000 (Tennina et Chawky, 2001).

(usage de faux, fraude, détournement de fonds et autres moyens illégitimes de se procurer l'argent pour jouer). Les joueurs pathologiques (ou à risque de l'être) sont plus susceptibles de délaisser leurs rôles parentaux et familiaux; de perdre leur emploi, de vivre des tensions au travail à cause des retards ou des absences ou à cause d'une diminution de productivité.

Dans la population adolescente, on associe aussi des méfaits à la seule participation au jeu. En effet, les joueurs sont, en soi, plus susceptibles de présenter d'autres comportements de risque (consommer du tabac, de l'alcool, des drogues, avoir des relations sexuelles non protégées, ne pas boucler la ceinture de sécurité en voiture) (Gupta et Derevensky 1998a et 1998b; Proimos et al., 1998; Westphal et al., 2000; Chevalier et al., à paraître). Les joueurs sont aussi plus fréquemment associés à des comportements délinquants – qui s'échelonnent de l'absentéisme à l'école à la commission de crimes. Les jeunes avec de graves problèmes de jeu (jeu pathologique ou à risque élevé de jeu pathologique) peuvent présenter les mêmes problèmes que ceux identifiés dans la population adulte – auxquels on doit ajouter les piètres performances scolaires.

Plus largement, le jeu peut avoir des effets sur une communauté locale en modifiant les paramètres urbanistiques (comme l'a montré Germain, 1996 et 2001, dans le cas d'un centre d'achat de Ville Saint-Laurent); la vocation, l'achalandage, le type de trafic en certains lieux peuvent être affectés par l'ouverture ou la fermeture de sites de jeux.

Sur le plan sociétal, les méfaits incluent des impacts sur le système de santé (incluant les coûts de traitement, de prévention et de recherche), sur le système d'éducation (prévention), sur le système judiciaire (divorce, faillite, criminalité, aide juridique), sur la sécurité publique (criminalité, coroner), sur la fiscalité (le jeu est une taxe régressive) et sur l'économie en général (perte de productivité, manque à gagner). Plus l'implication du joueur dans le jeu est grande, plus importants seront les impacts sociaux.

Les méfaits selon les jeux ont été étudiés par une série d'auteurs : Browne (1989) pour le poker, Chapple et Nofziger (2000) pour le bingo, Doiron et Mazer (2001) pour les appareils de loterie vidéo, Falk et Mäenpää (1999), Hraba et ses collègues (1990) et Lorenz et Shuttleworth (1983) pour la loterie, Fisher (2000) et Jason et ses collègues (1990) pour les jeux de casino, Griffiths (1995) pour les machines à sous, Martignoni-Hutin (1994) et Rosecrance (1986) pour les courses de chevaux.

La proportion de joueurs pathologiques varie aussi selon le jeu. Hraba et ses collègues (1990) ainsi que Lorenz et Shuttleworth (1983) ont montré que la prévalence du jeu pathologique chez les joueurs de loterie est peu élevée – mais elle semble plus élevée dans le cas des loteries instantanées que dans celui des loteries traditionnelles. Chevalier et Allard (2001) ont, quant à eux, montré que, pour la population montréalaise, la proportion de joueurs pathologiques, tous jeux confondus, atteint 1 % alors que cette proportion atteint les 9 % chez les joueurs d'appareils de loterie vidéo et de machines à sous. La même étude

montre que, pour l'ensemble des jeux, 4 % de la population déclarent des symptômes relatifs à des problèmes de jeu; cette proportion atteint 42 % chez les joueurs d'appareils électroniques de jeu (appareils de loterie vidéo et machines à sous).

Dans le cas des personnes qui ont sollicité des traitements pour un problème de jeu, la distribution ici aussi dépend du jeu. Au Québec, ce sont les joueurs d'appareils de loterie vidéo et de machines à sous qui s'avèrent les plus nombreux, en proportion, à recourir aux traitements. La loterie vidéo s'avère le jeu préféré de 88 % des personnes qui ont reçu un traitement en externe à la Maison Jean Lapointe de Montréal (Paré et Collin-Vézina, 2001). En regard des traitements en interne, la Maison Claude-Bilodeau (Maison Claude-Bilodeau, 2001), en Beauce, dénombre 92 % des joueurs qui sont traités à cause surtout d'un problème avec les appareils de loterie vidéo ou les machines à sous. La situation est sensiblement la même à la CASA de la région de Québec où, là aussi, ce sont les joueurs d'appareils électroniques de jeu qui représentent la majorité de la clientèle (Poirier et Lindsay, 2001).

À ces données on peut ajouter celles de la ligne téléphonique pan-québécoise Jeu : aide et référence. Ce service fournit de l'information, de l'écoute et, le cas échéant, envoie la personne requérante vers une ressource qui pourra l'aider de façon plus appropriée. Les plus récentes données (Bilocq-Lebeau et Cantin, 2001) indiquent que, pour l'année financière 1999-2000, la ligne a reçu 6 671 appels. Dans la moitié des cas, les appelants ont précisé un jeu : environ 93 % faisaient référence aux appareils électroniques de jeu (la loterie vidéo 83 % et les machines à sous 10 %), au deuxième rang, 3 % des mentions étaient relatives aux loteries, l'ensemble des autres jeux comblaient les 4 % restants.

### **8.3. Bilan des bénéfices et des méfaits**

Le bilan des bénéfices et des méfaits représente les coûts sociaux associés aux jeux de hasard et d'argent (Azmier et al., 2001). Pour l'instant, les méthodologies nécessaires pour effectuer des calculs en ce sens et quantifier tant les bénéfices que les méfaits ne sont pas totalement développées (Wynne, 2000). Nous savons cependant que, les bénéfices et les méfaits variant selon les jeux, les calculs devront être produits jeu par jeu afin de fournir les données nécessaires pour éclairer adéquatement la problématique.

## 9. PROFIL DES PERSONNES SELON L'IMPLICATION DANS LE JEU

Nous avons vu précédemment que les personnes qui jouent se distinguent des personnes qui ne jouent pas. Nous tenterons maintenant de tracer le portrait des différences selon l'implication dans le jeu. Nous disposons de quelques données chez les adultes pour ce faire.

Dans son étude de 1989 faite auprès de la population adulte francophone du Québec, Ladouceur (1991) a montré, avec des analyses bivariées, que les joueurs pathologiques ou à risque de l'être sont proportionnellement plus nombreux à être des hommes, à être âgés de moins de 30 ans ou encore de 40 à 49 ans, de présenter une scolarité du secondaire, de disposer d'un revenu annuel de 15 000 \$ à 25 000 \$ ou encore de 35 000 \$ à 50 000 \$.

Tableau 3 Risque relatif d'être un joueur, de développer un symptôme ou un problème important selon certaines variables socioculturelles et socioéconomiques – Population totale – Montréal-Centre, 1999

Variable	Catégorie (catégorie de référence)	Joueur	Symptôme	Problème
Sexe	Homme (femme)	1,34	1,56	—
Âge	18-24 ans (65 ans +)	0,45	—	—
Lieu de naissance	Canada (ailleurs)	1,45	—	8,21
Vie spirituelle	Très imp. (pas du tout)	0,60	—	—
Scolarité relative	+ faible (+ élevée)	3,08	5,22	9,95
	Faible	2,86		
	Moyenne	2,50		
	Élevée	1,34		
Occupation	En emploi (autres)	0,52	—	—
	Tient maison	0,30		
	Aux études	0,35		
Niveau de revenu	Moyen supérieur (sup.)	1,52	—	—
Conjoint	Avec conjoint (sans)	—	0,51	0,49
Langue maternelle	Francophone (allophone)	—	—	0,22
	Anglophone			0,20

Tiré de Chevalier et Allard, 2001, page 52.

Dans leur étude auprès des adultes montréalais, Chevalier et Allard (2001) ont montré, à l'aide d'analyses multivariées, que le profil des joueurs se distingue par plusieurs éléments de celui des personnes qui ne jouent pas (tableau 3). De plus, ils ont aussi documenté les différences entre les personnes qui présentent au moins un symptôme relatif au jeu pathologique et celles qui n'en présentent pas. Les personnes symptomatiques sont plus

susceptibles d'être des hommes, d'avoir une très faible scolarité relative et d'être sans conjoint. D'autres différences apparaissent lorsqu'on compare les personnes qui ont un problème de jeu pathologique (ou celles qui présentent un risque élevé de l'être). Le sexe ne représente plus une variable déterminante, une proportion équivalente d'hommes et de femmes sont aux prises avec de graves problèmes de jeu. La scolarité relative et la présence d'un conjoint continuent de déterminer le profil de la personne avec un problème de jeu pathologique. À ce portrait ajoutons que les personnes nées au Canada et celles dont la langue maternelle est autre que le français ou l'anglais sont plus susceptibles d'avoir un problème de jeu.

Dans la population en traitement, on observe encore des variations de profil. À la Maison Jean Lapointe, les personnes qui ont reçu un traitement en externe pour un problème de jeu sont surtout des hommes (61 %). Ils sont âgés de 40 à 59 ans (67 %), vivent seul (65 %), déclarent une scolarisation du secondaire (53 %), occupent un emploi à temps plein (65 %) et affichent un revenu de 20 000 \$ à 60 000 \$ (72 %). À la maison Claude-Bilodeau (traitement en interne) la clientèle est composée à 75 % d'hommes et l'âge moyen est de 41 ans.

Bien que les données pour le Québec soient parcellaires, elles sont comparables à celles obtenues ailleurs où le portrait des joueurs est différent de celui des personnes qui développent un problème de jeu; profil lui-même différent des personnes qui sollicitent des traitements pour leur problème de jeu (National Research Council, 1999). Les données du Québec représentent aussi un bon indicateur de l'état d'avancement des travaux scientifiques ici.

La prévalence des problèmes de jeu chez les adolescents semble supérieure à celle des adultes (un débat a présentement lieu à cet égard dans la communauté scientifique). De récents travaux montrent que les garçons, en proportion, jouent autant que les filles, mais qu'ils sont plus nombreux à développer un problème avec le jeu (Gupta et Derevensky, 1998a; Chevalier et al., à paraître).

Aucune donnée selon le jeu n'est disponible pour le moment – ni pour les adultes, ni pour les mineurs.

## 10. COMMENT LES JOUEURS DÉVELOPPENT-ILS UN PROBLÈME DE JEU?

Les mécanismes qui font qu'un joueur développe un problème de jeu sont méconnus. Il n'existe aucune théorie, validée ou non, qui permette de prévoir le passage d'un comportement de jeu à un autre : du joueur social, au joueur présentant un problème, puis des symptômes de pathologie, puis la pathologie. Le plus souvent, les chercheurs parlent du passage vers le jeu pathologique.

Des chercheurs tentent d'expliquer la pathologie par des mécanismes strictement biologiques. Des mécanismes de transferts dopaminiques déficients seraient responsables, chez certains, de la compulsion à jouer; le joueur développant une dépendance à l'effet que le jeu produit sur lui (Blum et al., 1995). Ces déficiences pourraient même être de nature génétique (Pérez de Castro et al., 1999; Ibáñez et al., 2000). Ce type de recherche, qui n'en est qu'à ses débuts, a produit, pour l'instant, des résultats intéressants mais pas totalement convaincants.

Lesieur (1998) décrit l'avènement du phénomène par lequel le joueur tente de récupérer ses pertes financières (de se refaire) comme étant central dans la progression vers le jeu pathologique (tous jeux confondus). Poussant plus loin, Ladouceur et ses collègues (Ladouceur et al., 2000a et 2000b) défendent le point de vue par lequel les joueurs pensent pouvoir se refaire à cause de méconnaissances qu'ils entretiennent à propos du hasard.

Autrement, les recherches les plus intéressantes portent sur des jeux précis. Griffiths (1993) décrit comment les caractéristiques intrinsèques des machines à sous créent des conditions favorables au développement d'un problème de jeu. La rapidité avec laquelle le jeu donne un résultat serait un des éléments clés dans ce cas. Les renforcements visuels et auditifs, les tables de retour des machines, les taux de retour sont autant de mécanismes qui peuvent favoriser la poursuite du jeu. Les opérateurs de jeu tablent aussi sur les connaissances et les méconnaissances des joueurs. Toujours dans le cas des machines à sous, on peut programmer les jeux de telles sortes que le joueur ait l'impression qu'il passe tout prêt de gagner. Griffiths (1991) montre que, si le joueur s'attache à cette notion, il sera porté à continuer de jouer et, par extension, à développer éventuellement un problème avec le jeu (on trouve aussi cette caractéristique structurelle dans les loteries instantanées). Doiron et Mazer montrent, à propos des appareils de loterie vidéo, que le joueur peut jouer pour fuir ses tracas de la maison ou du travail. Dans la mesure où le joueur ne possède pas des habiletés sociales suffisantes, il pourra animer la machine d'une vie et entrer en relation avec elle – tentant ainsi de remplacer les relations insatisfaisantes qu'il entretient avec des personnes réelles. (Jacobs, 2000, Gupta et Derevensky, 1998b, et Wynne et al., 1996, parlent de dissociation). Cet animisme permet, chez certaines personnes, le développement d'une compétition avec la machine (désormais « vivante »). Le joueur développe la notion qu'il doit battre la machine, qu'elle ne pourra résister à son acharnement, que tôt ou tard il sortira vainqueur d'un combat résolument biaisé en sa défaveur.

Rosecrance (1986a et b, 1988) a montré comment les joueurs assidus qui parient aux courses de chevaux développent, à la piste ou au salon de pari hors piste, un réseau social. Ce réseau s'avère particulièrement soutenant : c'est le seul avec lequel il peut vraiment parler de cette activité (qui nécessite un bagage imposant de connaissances techniques), avec lequel il partage un vocabulaire, qui peut comprendre les vicissitudes inhérentes à ce type de jeu. Mais si la piste de course ou le salon de pari devient, à toutes fins utiles, le milieu de vie principal du joueur, nous sommes désormais en présence d'une personne avec un problème de jeu. Cette transition, si elle a lieu, s'échelonnera généralement sur plusieurs années.

En définitive, les travaux actuels sont incomplets et ne nous permettent pas de comprendre suffisamment les mécanismes de transition vers les problèmes de jeu. Ces mécanismes, croyons-nous, sont cruciaux dans la détermination des actions à entreprendre pour réduire l'incidence et la prévalence des problèmes de jeu.

## **11. PROCHAINES ÉTAPES OU VOIES D'ACTION**

### **11.1. Pour bien connaître la nature et l'ampleur du problème**

L'ensemble des informations pour cerner correctement la nature et l'ampleur des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent nous élude. Il nous faudrait connaître, pour chaque jeu, les bénéfices, les méfaits, la quantité de joueurs ainsi que la proportion et la quantité de joueurs affectés. Ainsi nous disposerions de l'information nous permettant d'identifier l'ensemble des jeux qui génèrent les plus grands bénéfices et ceux qui produisent les méfaits les plus nombreux et les plus néfastes. Nous pourrions ainsi déterminer les cibles d'action.

Les étapes nécessaires à la réalisation de ce programme incluent le développement des méthodologies pertinentes pour mesurer avec suffisamment de validité et de fiabilité les bénéfices et les méfaits. Cette étape devra être suivie par des recherches fournissant ces mesures pour chacun des jeux. Le processus doit ensuite inclure une enquête auprès de la population afin de déterminer précisément la participation à chacun des jeux de hasard.

L'ensemble de ces efforts permettront de comparer les avantages aux inconvénients en mettant en balance la quantité de personnes affectées. La participation au jeu devra être réévaluée périodiquement.

### **11.2. Pour être en mesure d'agir efficacement**

Nos connaissances fondamentales s'avèrent lacunaires en ce qui a trait à une théorie de l'adoption des comportements de jeu et du développement des problèmes de jeu. Des efforts devront, de toute urgence, être déployés afin de palier cette situation. Une telle compréhension du phénomène faciliterait l'identification des éléments sur lesquels nous devrions agir. Les programmes de prévention et de traitement nécessitent des informations plus précises pour être mieux ciblés, mieux adaptés et plus complets.

Ainsi, nous saurions s'il est pertinent de vouloir modifier le contexte légal qui entoure l'offre de jeu; de mieux identifier les caractéristiques structurelles des jeux et dans quelle mesure il faille les changer; ou encore à propos de quoi informer la population pour réduire la proportion de joueurs qui passent du jeu social aux problèmes de jeu; nous pourrions aussi mieux comprendre les processus de guérison ou de rémission des joueurs pathologiques, offrir des traitements mieux adaptés et en permettre l'accessibilité à ceux qui, pour le moment, sont les moins susceptibles d'en bénéficier.

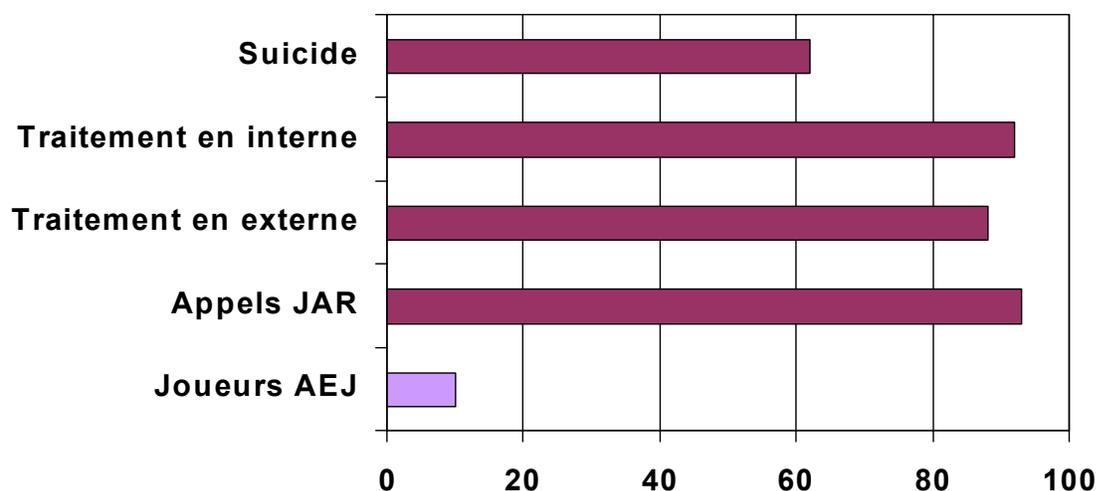
### 11.3. Se doter d'une priorité

À partir des résultats présentés ici, nous pouvons réaffirmer l'importance d'intervenir en priorité sur les appareils électroniques de jeu. Les données québécoises dont nous disposons nous permettent d'affirmer que les quelque 20 000 appareils électroniques de jeu (15 000 appareils de loterie vidéo et 5 000 machines à sous) fournissent des revenus nets imposants dépassant le milliard de dollars. Bien que seulement 10 % de la population s'adonne à ce type de jeu, ce sont ces personnes qui constituent la plus grande part des joueurs pathologiques et une portion importante (plus de 40 %) des joueurs pratiquant cette activité en vient à développer des symptômes de jeu pathologique.

Ce sont aussi les joueurs qui fréquentent les appareils électroniques de jeu qui composent la très grande majorité des joueurs à solliciter des traitements. Toujours au Québec, parmi les suicides reliés au jeu, ce sont au moins les deux tiers qui sont associés aux appareils de loterie vidéo (Tennina et Chawky, 2001).

Ces données ne fournissent pas un portrait global nous orientant dans la marche à suivre, mais devraient nous permettre de conclure qu'il faut mettre cette activité sous haute surveillance et suivre de très près l'évolution du phénomène et les possibilités qui s'offrent à nous pour endiguer ce qui se présente déjà comme un problème de santé publique d'importance.

Tableau 4 Proportion de joueurs d'appareils électroniques de jeu, de personnes qui font appel à « Jeu : aide et référence », des personnes traitées en externe et en interne ainsi que des suicides où les appareils électroniques de jeu sont mis en cause



Source : Suicide, Tennina et Chawky, 2001; traitement en interne, Pagé et Collin-Vézina, 2001; traitement en externe, Maison Claude-Bilodeau, 2001; appels à la ligne Jeu : aide et référence, Bilocq-Lebeau et Cantin, 2000; joueurs d'appareils électroniques de jeu, Chevalier et Allard, 2001.

## 12. BIBLIOGRAPHIE

Azmier, J.J. (2000). *Gambling in Canada - Triumph, tragedy, or tradeoff? Canadian gambling behaviour and attitudes: Summary Report*. Calgary : Canada West Foundation.

Azmier, J.J., Kelley, R., Todosichuk, P. (2001). *Gambling in Canada. Triumph, tragedy or trade-off? Considering the impact of gambling*. Calgary, AL : Canada West Foundation.

Bensch, C. (2000). *Jeux de velus. L'animal, le jeu et l'homme*. Paris : Odile Jacob.

Bilocq-Lebeau, L., Cantin, M. (2000). *Jeu : Aide et référence. Rapport annuel 1999-2000*. Montréal: Centre de référence du Grand Montréal.

Black, D.W., Moyer, T. (1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. *Psychiatric Services*, 49: (11). 1434-1439.

Blaszczynski, A., Silove, D. (1996). Pathological gambling: Forensic issues. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 30:358-369.

Blum, K., Sheridan, P.J., Wood, R.C., Braverman, E.R., Chen, T.J.H., Comings, D.E. (1995). Dopamine D2 receptor gene variants: Association and linkage studies in impulsive-addictive-compulsive behaviour. *Pharmacogenetics*, 5:121-141.

Boivin, P. (2000). *Le resserrement des conditions d'exploitation des appareils de loterie vidéo à l'extérieur des casinos d'État et des hippodromes*. Corporation des propriétaires de bars, brasseries et tavernes du Québec.

Browne, B.R. (1989). Going on tilt: Frequent poker players and control. *Journal of Gambling Behavior*, 5: (1). 3-21.

Chapple, C., Nofziger, S. (2000). Bingo!: Hints of deviance in the accounts of sociability and profit of bingo players. *Deviant Behavior*, 21:489-517.

Chevalier, S., Allard, D. (2001). *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*. Montréal: Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique.

Chevalier, S., Allard, D, Audet, C. (sous presse) Les jeux de hasard et d'argent. Dans Loiselle, J. (sous la direction de) *L'Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire*, volume 2. Québec, Institut de la statistique du Québec, direction Santé Québec.

Chevalier, S., Allard, D., Vachon, N., Loiselle, J., Guyon, L., Desjardins, L., Audet, C. (sous presse) Les comportements de risque liés aux dépendances. Dans Loiselle, J. (sous la direction de) *L'Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire*, volume 2. Québec, Institut de la statistique du Québec, direction Santé Québec.

Chevalier, S., Allard, D., Sévigny, O., Tremblay, A., Audet, C. (2001). *La part sociale du jeu - essai de typologie*. Sherbrooke : ACFAS.

Crockford, D.N., el-Guebaly, N. (1998). Psychiatric comorbidity in pathological gambling: A critical review. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 43:43-50.

Cunningham-Williams, R.M., Cottler, L.B., Compton, W.M., Spitznagel, E.L. (1998). Taking chances: Problem gamblers and mental health disorders. Results from the St. Louis epidemiological catchment area study. *American Journal of Public Health*, 88: (7). 1093-1096.

Dell, L.J., Ruzicka, M.F., Palise, A.T. (1981). Personality and other factors associated with the gambling addiction. *The International Journal of the Addictions*, 16: (1). 149-156.

Doiron, J.P., Mazer, D.B. (2001). Gambling with video lottery terminals. *Qualitative Health Research*, 11: (5). 631-646.

Elias, N., Dunning, E. (1994). *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*. Paris : Pocket.

Falk, P., Mäenpää, P. (1999). *Hitting the Jackpot. Lives of lottery millionaires*. Oxford : Berg.

Fisher, S. (2000). Measuring the prevalence of sector-specific problem gambling: A study of casino patrons. *Journal of gambling studies*, 16: (1). 25-51.

Germain, A. (1996). *L'ouverture de quatre bars éventuellement équipés de vingt appareils de loterie-vidéo aux Galeries Saint-Laurent : analyse de l'impact social*. Montréal : INRS - Urbanisation.

Germain, A. (2001). *Impact de l'octroi de quatre permis de bar dans les galeries Saint-Laurent. Avis*. Montréal : INRS Urbanisation, Culture et Société.

Griffiths, M. (1991). Psychobiology of the near-miss in fruit machine gambling. *The Journal of Psychology*, 125: (3). 347-357.

Griffiths, M. (1993). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of gambling studies*, 9: (2). 101-120.

Griffiths, M. (1995). *Adolescent gambling*. London : Routledge.

Gupta, R., Derevensky, J. (1998a). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of gambling studies*, 14: (4). 319-345.

Gupta, R., Derevensky, J. (1998b). An empirical examination of Jacobs' General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory? *Journal of gambling studies*, 14: (1). 17-49.

Gupta, R., Derevensky, J. (2000). Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of gambling studies*, 16: (2/3). 315-342.

Hammond, G. (1997). Problematic gambling patterns: Approaching a systemic view. *Australian & New Zealand Journal of Family Therapy*, 18: (4). 203-209.

Hraba, J., Mok, W., Huff, D. (1990). Lottery play and problem gambling. *Journal of gambling studies*, 6: (4). 355-377.

Ibáñez, A., Pérez de Castro, I., Fernández-Piqueras, J., Blanco, C., Saiz-Ruiz, J. (2000). Pathological gambling and DNA polymorphic markers at MAO-A and MAO-B genes. *Molecular Psychiatry*, 5:105-109.

Jacobs, D.F. (2000). Juvenile gambling in North America: an analysis of long term trends and future prospects. *Journal of gambling studies*, 16: (2/3). 119-152.

Jason, D.R., Taff, M.L., Boglioli, L.R. (1990). Casino-related deaths in Atlantic City, New Jersey, 1982-1986. *American Journal of Forensic Medicine and Pathology*, 11: (2). 112-123.

King, K.M. (1985). Gambling: Three forms and three explanations. *Sociological Perspectives*, 18: (3). 235-248.

Korn, D.A. (2000). Expansion of gambling in Canada: implications for health and social policy. *Canadian Medical Association Journal*, 163: (1). 61-64.

Korn, D.A. (2001). Examining gambling issues from a public health perspective. *eGambling*, (4). 1-17.

Korn, D.A., Shaffer, H.J. (1999). Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. *Journal of gambling studies*, 15: (4). 289-365.

KPMG (2000). *Situation de l'industrie des courses de chevaux au Québec*. Rapport présenté au Gouvernement du Québec. KPMG.

Kusyszyn, I. (1990). Existence, effectance, esteem: From gambling to a new theory of human motivation. *International Journal of the Addictions*, 25: (2). 159-177.

Ladouceur, R. (1991). Prevalence estimates of pathological gambling in Quebec. *Canadian Journal of Psychiatry*, 36:732-734.

Ladouceur, R., Mireault, C. (1988). Gambling behaviors among high school students in the Quebec area. *Journal of Gambling Behavior*, 4: (1). 3-12.

Ladouceur, R., Boudreault, N., Jacques, C., Vitaro, F. (1999). Pathological gambling and related problems among adolescents. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 8: (4). 55-68.

Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F., Giroux, I. (1999). Prevalence of problem gambling: A replication study 7 years later. *Canadian Journal of Psychiatry*, 44:802-804.

Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Doucet, C. (2000). *Le jeu excessif - Comprendre et vaincre le gambling*. Montréal : Les Éditions de l'Homme.

Lesieur, H. (1992). Compulsive gambling. *Society*, 4: (198). 43-50.

Lesieur, H. (1998). Costs and treatment of pathological gambling. *Annals of the American Academy of Political & Social Science*, (556). 153-171.

L'Homme, D. (2001). *Consultation publique sur l'avenir des courses de chevaux au Québec. Rapport du mandataire*. Québec:

Lorenz, V. (1990). State lotteries and compulsive gambling. *Journal of gambling studies*, 6: (4). 383-396.

Loto-Québec (2000). *Loto-Québec et son évolution. Profil corporatif de l'entreprise et de ses filiales*. Montréal : Loto-Québec.

Loto-Québec (2000). *Rapport annuel 1999-2000*. Montréal : Loto-Québec.

Loto-Québec (2000 juillet). *Profil des consommateurs de jeux de hasard*, Communications institutionnelles, Loto-Québec.

Loto-Québec (2001). *Les jeux. Manuel de formation*. Montréal : Loto-Québec.

Loto-Québec (2001). *Rapport annuel 2000-2001*. Montréal : Loto-Québec.

Maison Claude-Bilodeau (2001). *www.maisoncb.com*.

Martignoni-Hutin, J.-P. (1994). L'aventure ludique. *Loisir et société / Society and Leisure*, 17: (1). 125-142.

National Research Council (1999). *Pathological gambling. A critical review* Washington, DC : National Academy Press.

Paré, L., Collin-Vézina, D. (2001). *Les joueurs pathologiques en traitement : que savons-nous de cette clientèle?* Présentation au 35<sup>e</sup> congrès des médecins psychiatres du Québec, Québec, 2001.

Pérez de Castro, I., Ibáñez, A., Saiz-Ruiz, J., Fernández-Piqueras, J. (1999). Genetic contribution to pathological gambling: Possible association between a functional DNA polymorphism at the serotonin transporter gene (*5-HTT*) and affected men. *Pharmacogenetics*, 9:397-400.

Petry, N.M., Armentano, C. (1999). Prevalence, assessment, and treatment of pathological gambling: A review. *Psychiatric Services*, 50: (8). 1021-1027.

Poirier, L., Lindsay, J. (2001). *La trajectoire de demande d'aide des joueurs invétérés (gamblers)*. Sherbrooke : ACFAS.

Reith, G. (1999). *The age of chance. Gambling in western culture*. Londres: Routledge.

Rosecrance, J. (1986). Adapting to failure: The case of horse race gambling. *Journal of Gambling Behavior*, 2: (2). 81-94.

Rosecrance, J. (1986). Why regular gamblers don't quit - A sociological perspective. *Sociological Perspectives*, 29: (3). 357-378.

Rosecrance, J. (1988). Professional horse race gambling. Working without a safety net. *Work and Occupations*, 15: (2). 220-236.

Roy, A., Custer, R., Lorenz, V., Linnoila, M. (1989). Personality factors and pathological gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavia*, 80:37-39.

Rupcich, N., Frisch, G.R., Govoni, R. (1997). Comorbidity of pathological gambling in addiction treatment facilities. *Journal of Substance Abuse Treatment*, 14: (6). 573-574.

Smith, R.W., Preston, F.W. (1984). Vocabularies of motives for gambling behavior. *Sociological Perspectives*, 27: (3). 325-348.

Sobel, B.P. (2001). Bingo vs. physical intervention in stimulating short-term cognition in Alzheimer's disease patients. *American Journal of Alzheimer's Disease and Other Dementias*, 16: (2). 115-120.

Spunt, B., Dupont, I., Lesieur, H., Liberty, H.J., Hunt, D. (1998). Pathological gambling and substance misuse: A review of the literature. *Substance Use & Misuse*, 33: (13). 2535-2560.

Stinchfield, R., Winters, K. (1998). Gambling and problem gambling among youths. *Annals of the American Academy of Political & Social Science*, (556). 172-185.

Tennina, S., Chawky, N. (2001). *Les suicides et le jeu excessif*. Montréal: Colloque sur les jeux de hasard.

Wardman, D., el-Guebaly, N., Hodgins, D. (2001). Problem and pathological gambling in North American aboriginal populations: A review of the empirical literature. *Journal of gambling studies*, 17: (2). 81-100.

Wynne, H.J., Anielski, M. (2001). *The Whistler report. The first International symposium on the economic and social impact of gambling*. Ottawa : Canadian Centre on Substance Abuse.

Wynne, H.J., Smith, G.J., Jacobs, D.F. (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta - Final report*. Edmonton : Wynne Resources Ltd.

## **ANNEXE 1**

---

### **Offre de jeu**

Tableau A1 Offre de jeu, légale et illégale, étatique ou non

<b>Loteries – Loto-Québec</b>	Conventionnelles ou sur terminal	<ul style="list-style-type: none"> <li>– La Mini®</li> <li>– La Quotidienne (3 ou 4)®</li> <li>– Lotto 6/49®</li> <li>– Québec 49®</li> <li>– Banco®</li> <li>– Banco spécial®</li> <li>– Super 7®</li> <li>– Extra®</li> </ul>
	Instantanées (en date du 28 septembre 2001)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Billard instantané®</li> <li>– Club Casino®</li> <li>– Bingo double®</li> <li>– Gagnant à vie®</li> <li>– Course aux rois®</li> <li>– 9 en ligne®</li> <li>– Keno plus ®</li> <li>– Le 7 Chanceux ®</li> <li>– Explosion d'argent®</li> <li>– Cocktail d'argent®</li> <li>– Super mots cachés®</li> <li>– Atout®</li> <li>– Mots cachés ®</li> </ul>
	Télévisées	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Poule aux œufs d'or ®</li> <li>– Roue de fortune®</li> <li>– Lampe Magique ®</li> </ul>
	Sur cédérom	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Trésors de la Tour®</li> <li>– Mot mystère®</li> <li>– Mozaïc®</li> </ul>
	Éditions spéciales Paris sportifs	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mise-o-jeu®</li> <li>– Total®</li> </ul>
<b>Autres loteries licites</b>	Autres agences étatiques ( <i>Ontario Lottery and Gaming Corporation, etc.</i> )	
<b>Autres loteries illicites</b>	Loteries de bureau (moitié-moitié)	
<b>Casino</b>	Jeux de table	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Baccara</li> <li>– Mini-baccara</li> <li>– Blackjack</li> <li>– Craps</li> <li>– Poker des Caraïbes</li> <li>– Poker Grand Prix (Let It Ride)</li> <li>– Poker Pai Gow</li> <li>– Roulette</li> <li>– Roulette double chance</li> <li>– Sic Bo</li> </ul>

<b>Casino (suite)</b>	Machines à sous	– Machines à sous
	Autres	– Keno – Courses de chevaux Royal Ascot – Bingo électronique
<b>Bingos</b>	Société des bingos du Québec	– Le Grand Tour® – Le Petit Tour® – Éclair®
	Bingo pour des causes caritatives ou autres (permis RACJ) Bingo Akwesasne	
<b>Loteries vidéo</b>	Légales (Société des loteries vidéo du Québec)	
	Illégales	
<b>Paris sur courses de chevaux, de chiens ou d'autres animaux</b>		– Paris légaux aux 4 hippodromes du Québec – Salons de paris (20) – Autres paris licites (ailleurs dans le monde) – Paris illicites
<b>Casinos (ou autres jeux d'argent) dans Internet</b>		
<b>Bourse – marchés boursiers ou marchés à termes</b>		– Stocks – Commodities
<b>Paris privés ou illicites</b>		– Jouer aux cartes pour de l'argent – Jouer aux quilles, au billard, au golf ou à d'autres jeux d'adresse pour de l'argent – Jouer aux échecs, au backgammon, au mah-jong ou à d'autres jeux intellectuels d'adresse – Jouer aux dés pour de l'argent – Parier sur les sports (amateurs ou professionnels)

Tableau A2 Offre de jeu exprimée en termes quantitatifs

<b>Loteries</b>	2 190 résultats ou jours de résultats par année	11 450 détaillants + vente par abonnement – Lotomatique®
Jeux sur terminaux	1 407	
Instantanées	s.o.	13 différentes
Télévisées	s.o.	3 différentes
Traditionnelles	53 tirages	2 différentes
Sur cédérom	s.o.	3 différentes
Pari sportif	730 jours de résultats	2 différents
<b>Casinos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 7 288 places de jeu</li> <li>– 205 tables de jeu</li> <li>– 5 659 machines à sous</li> </ul>	3 casinos
Montréal	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 3 775 places de jeu</li> <li>– Plus de 120 tables de jeu : baccara, blackjack, craps, poker des Caraïbes, poker Grand Prix (Let It Ride), poker Pai Gow, Sic Bo, roulettes anglaises et américaines</li> <li>– Plus de 3 000 machines à sous</li> <li>– Un salon de keno</li> <li>– Deux pistes électroniques de courses de chevaux Royal Ascot</li> <li>– Un jeu de bingo électronique</li> <li>– Tournois</li> </ul>	
Hull	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 2 557 places de jeu</li> <li>– 64 tables de jeu : baccara, blackjack, poker Grand Prix (Let It Ride), poker Pai Gow, poker des Caraïbes, roulettes européennes et américaines</li> <li>– 1 870 machines à sous</li> <li>– Un salon de keno</li> <li>– Une piste électronique de courses de chevaux Royal Ascot</li> <li>– Un jeu de bingo électronique</li> </ul>	
Charlevoix	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 956 places de jeu</li> <li>– 780 machines à sous</li> <li>– Salon et aires de jeu hautes mises</li> <li>– 21 tables de jeu : blackjack, roulette, mini-baccara, poker des Caraïbes, poker Pai Gow, poker Grand Prix</li> <li>– Un salon de keno</li> <li>– Tournois</li> </ul>	
<b>Appareils de loterie vidéo</b>	Environ 15 000 machines	Environ 4 100 sites

<b>Bingo</b>	47 950 événements	3 045 licences
<b>Courses de chevaux</b>	6 170 courses	468 programmes 4 pistes de courses de catégorie A et B 20 pistes de course de catégorie D 20 salons de paris
<b>Tirages</b>	1 644 licences de tirage	

Tableau A3 Fréquence des tirages selon le type de loterie

6/49®	2 tirages par semaine	104
Québec 49®	2 tirages par semaine	104
Super 7®	1 tirage par semaine	52
Quotidienne 3®	1 tirage par jour	365
Quotidienne 4®	1 tirage par jour	365
Banco®	1 tirage par jour	365
Banco spécial®	1 tirage par semaine	52
Total®	résultat possible tous les jours	365
Mise-o-Jeu®	résultat possible tous les jours	365
Mini®	1 tirage par semaine	52
Éditions spéciales®	1 à 4 tirages par année	1

## **ANNEXE 2**

---

### **Méfais associés au jeu excessif**

## Méfais sur la personne même du joueur

- Diminution du temps à soi
- Diminution de la tranquillité d'esprit
- Diminution de la projection dans le futur
- Culpabilité
- Honte
- Colère
- Anxiété
- Angoisse
- Peur/Crainte
- Malaise/Mal-être
- Détresse
- Stress
- Irritabilité
- Problème d'humeur (« moodiness »/morosité)
- Mécontentement face à soi
- Estime de soi
- Confiance en soi
- Image de soi
  
- Isolement social
  - Rupture de liens affectifs significatifs avec des collègues
  - Rupture de liens affectifs significatifs avec des amis
  - Rupture de liens affectifs significatifs avec des parents
  - Rupture de liens affectifs significatifs avec des enfants
  - Rupture de liens affectifs significatifs avec le conjoint
  - Tension dans les liens affectifs significatifs avec des collègues
  - Tension dans les liens affectifs significatifs avec des amis
  - Tension dans les liens affectifs significatifs avec des parents
  - Tension dans les liens affectifs significatifs avec des enfants
  - Tension dans les liens affectifs significatifs avec le conjoint
  - « Renier » ses valeurs
  - Renfermement sur soi
  
- Problèmes de santé mentale
  - Dépression/Ddysthymie
  - Angoisse généralisée
  - Dépression
  - Troubles de l'adaptation
  - Troubles de l'alimentation
  - Troubles de la personnalité (adulte)

- Troubles de conduite (adolescent)
- Troubles du sommeil
- Troubles sexuels
- Troubles de l'humeur
  
- Toxicomanie
  - Alcool
  - Drogue
  - Tabac
  
- Idées suicidaires
- Tentatives de suicide
  
- Problèmes de santé physique
  - Problèmes ostéo-articulaires (posturaux)
  - Troubles digestifs (incluant ulcère)
  - Céphalée
  - Troubles de la vue
  - Problèmes liés au lieu du jeu et à l'environnement de jeu (respiratoires, auditifs ou autres)
  
- Délinquance et criminalité
  - Perpétration de crimes (émission de chèque sans fonds, fraude, usage de faux, vol, extorsion, autres crimes)
  - Fréquentation de délinquants (notamment des prêteurs sur gage)
  - Démêlés avec la justice (arrestation, mise en accusation, procès, verdict de culpabilité, casier judiciaire, probation, mise en liberté conditionnelle, travaux communautaires, détention, emprisonnement)
  
- Situation financière
  - Accès réduits à des services et produits
  - Impacts sur la vie de tous les jours
  - Perte de contrôle des finances

### **Méfais associés à l'entourage et à la famille**

- Réduire ou délaisser l'exercice des rôles familiaux
- Réduire ou délaisser l'exercice des rôles parentaux (jusqu'à la négligence)
- Malaise, tension, problème ou rupture

- Relations avec la famille élargie
  - Rupture de liens affectifs significatifs avec des amis
  - Rupture de liens affectifs significatifs avec des parents
  - Rupture de liens affectifs significatifs avec des enfants
  - Rupture de liens affectifs significatifs avec le conjoint
  - Tension dans les liens affectifs significatifs avec des amis
  - Tension dans les liens affectifs significatifs avec des parents
  - Tension dans les liens affectifs significatifs avec des enfants
  - Tension dans les liens affectifs significatifs avec le conjoint
  
- Sentiment d'impuissance
  - Codépendance des conjoints
  - Culpabilité des conjoints, des enfants (ou des parents)
  - Troubles financiers aigus
  - Développement de problèmes de santé physique
  - Développement de problèmes de santé mentale
  - Perte de confiance dans le conjoint
  - Sollicitation constante des ménages par des créanciers

### **Méfaisants portant sur les milieux de vie**

- Travail
  - Retard
  - Absentéisme
  - Perte de productivité / rendement
  - Perte d'opportunité de promotion
  - Perte de l'opportunité d'occuper un (nouvel) emploi
  - Perte de la capacité de valorisation par le travail
  - Fraude
  - Vol
  - Démission
  - Mise à pied
  - Relâchement ou perte des liens professionnels ou amicaux avec les collègues
  - Perte de confiance de la part des collègues
  - Perte de gratification au travail
  - Stigmatisation par les collègues
  - Isolement professionnel
  - Mécontentement face à sa production
  - Mécontentement face à la tâche
  - Mécontentement face aux conditions de travail
  - Mécontentement face aux collègues

- Mécontentement face aux supérieurs
- Mécontentement face aux subalternes
- Irritabilité (face aux mêmes éléments)
- Perte de concentration – effets sur la productivité et effets sur la sécurité
- Perte d'attention – effets sur la sécurité (surtout)
- Désintérêt dans le travail
  
- École
  - Retard
  - Absentéisme
  - Diminution ou perte du goût d'étudier
  - Diminution ou perte du goût d'aller à l'école
  - Diminution ou perte de la valorisation par l'école
  - Diminution ou perte des gratifications liées à l'école
  - Abandon scolaire
  - Sanction (suspension temporaire ou permanente)
  - Diminution de la performance scolaire
  - Échec à des examens
  - Échec à des cours
  - Perte d'opportunité de poursuivre des études
  - Délinquance (« taxage », vol, fraude ou autres)
  - Perte de liens privilégiés avec un ou des enseignants
  - Perte de liens privilégiés avec d'autres membres du personnel
  - Perte de liens d'amitié avec d'autres étudiants
  - Stigmatisation par les étudiants ou le personnel
  - Isolement
  - Mécontentement face à sa production
  - Mécontentement face à la tâche
  - Mécontentement face aux étudiants
  - Mécontentement face au personnel enseignant
  - Mécontentement face à d'autres membres du personnel
  - Irritabilité (face aux mêmes éléments)
  - Perte de concentration
  - Désintérêt dans le travail
  
- Tenir maison
  - Perte de productivité / rendement (laisser-aller)
  - Procrastination
  - Mécontentement face à sa production
  - Irritabilité
  - Perte de concentration
  - Désintérêt du travail

## Méfais associés plus globalement à la société

- Coûts de la recherche sur le jeu
- Coûts de la planification des services relatifs au jeu
- Coûts de la programmation des services relatifs au jeu
  
- Coûts des services offerts aux joueurs
- Coûts des services offerts aux membres de la famille des joueurs
- Coûts des services offerts à la population en général à cause du jeu
- Coûts des services en prévention
  
- Coûts des références de services divers vers les services spécialisés en jeu
  
- Coûts de surveillance (école et travail)
- Coûts reliés à la diminution de productivité (école et travail)
- Coûts reliés à l'absentéisme (école et travail)
- Coûts reliés à la criminalité (école et travail)
- Coûts reliés à la suspension du joueur (école et travail)
- Coûts reliés à l'embauche et à la formation de nouveau personnel (travail)
- Coûts reliés à la productivité moindre du nouvel employé (travail)
- Coûts reliés aux assurances (école et travail)
  
- Coûts reliés à la souffrance physique du joueur (pour le joueur et pour le système de services de santé)
- Coûts reliés à la souffrance psychologique du joueur (pour le joueur et pour le système de services de santé)
  
- Coûts reliés à la souffrance physique des proches du joueur (pour le proche du joueur et pour le système de services de santé)
- Coûts reliés à la souffrance psychologique des proches du joueur (pour le proche du joueur et pour le système de services de santé)
  
- Coûts reliés à la diminution de productivité des proches du joueur (école et travail)
- Coûts reliés à l'absentéisme des proches du joueur (école et travail)
  
- Coûts reliés aux problèmes judiciaires relatifs à la criminalité reliée au jeu
- Coûts reliés aux autres problèmes judiciaires relatifs au jeu (faillite personnelle et autres faillites)
  
- Coûts sociaux actuariels des suicides reliés au jeu (ou des séquelles relatives aux tentatives de suicide)

- Manque à gagner fiscaux du gouvernement
- Manque à gagner de Loto-Québec (et, par extension, du gouvernement) relatif aux mesures de prévention du jeu pathologique ainsi que des fraudes des joueurs

Cette liste des méfaits a été élaborée à partir des travaux suivants :

Black, D.W., Moyer, T. (1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. *Psychiatric Services*, 49: (11). 1434-1439.

Blaszczynski, A., Silove, D. (1996). Pathological gambling: Forensic issues. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 30:358-369.

Crockford, D.N., el-Guebaly, N. (1998). Psychiatric comorbidity in pathological gambling: A critical review. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 43:43-50.

Cunningham-Williams, R.M., Cottler, L.B., Compton, W.M., Spitznagel, E.L. (1998). Taking chances: Problem gamblers and mental health disorders. Results from the St. Louis epidemiological catchment area study. *American Journal of Public Health*, 88: (7). 1093-1096.

Dell, L.J., Ruzicka, M.F., Palise, A.T. (1981). Personality and other factors associated with the gambling addiction. *The International Journal of the Addictions*, 16: (1). 149-156.

Griffiths, M. (1995). *Adolescent gambling*. London: Routledge.

Gupta, R., Derevensky, J. (1998). An empirical examination of Jacobs' General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory? *Journal of gambling studies*, 14: (1). 17-49.

Gupta, R., Derevensky, J. (2000). Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of gambling studies*, 16: (2/3). 315-342.

Hammond, G. (1997). Problematic gambling patterns: Approaching a systemic view. *Australian & New Zealand Journal of Family Therapy*, 18: (4). 203-209.

Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Doucet, C. (2000). *Le jeu excessif - Comprendre et vaincre le gambling*. Montréal: Les Éditions de l'Homme.

Lesieur, H. (1992). Compulsive gambling. *Society*, 4: (198). 43-50.

Lesieur, H. (1998). Costs and treatment of pathological gambling. *Annals of the American Academy of Political & Social Science*, (556). 153-171.

National Research Council (1999). *Pathological gambling. A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.

Petry, N.M., Armentano, C. (1999). Prevalence, assessment, and treatment of pathological gambling: A review. *Psychiatric Services*, 50: (8). 1021-1027.

Roy, A., Custer, R., Lorenz, V., Linnoila, M. (1989). Personality factors and pathological gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavia*, 80:37-39.

Rupcich, N., Frisch, G.R., Govoni, R. (1997). Comorbidity of pathological gambling in addiction treatment facilities. *Journal of Substance Abuse Treatment*, 14: (6). 573-574.

Spunt, B., Dupont, I., Lesieur, H., Liberty, H.J., Hunt, D. (1998). Pathological gambling and substance misuse: A review of the literature. *Substance Use & Misuse*, 33: (13). 2535-2560.

Stinchfield, R., Winters, K. (1998). Gambling and problem gambling among youths. *Annals of the American Academy of Political & Social Science*, (556). 172-185.

Wardman, D., el-Guebaly, N., Hodgins, D. (2001). Problem and pathological gambling in North American aboriginal populations: A review of the empirical literature. *Journal of gambling studies*, 17: (2). 81-100.

## **ANNEXE 3**

---

### **Présentation schématique**

## Présentation schématique du « Profil des consommateurs de jeux de hasard »

