

Le jeu pathologique,
état des lieux et enjeux éthiques

Note de recherche

préparée par : Élisabeth Papineau, Ph.D.
avec la collaboration de Hugo Roy et Yves Boisvert

sous la direction du professeur Yves Boisvert, Ph.D.

**Laboratoire
d'éthique publique**

Institut national de la recherche scientifique
Urbanisation, Culture et Société

2001

Responsabilité scientifique :
Yves.Boisvert@inrs-ucs.uquebec.ca
INRS
Urbanisation, Culture et Société
(coordonnées ci-dessous)

Diffusion :
Institut national de la recherche scientifique
Urbanisation, Culture et Société
3465, rue Durocher
Montréal H2X 2C6

Téléphone : (514) 499-4000
Télécopieur : (514) 499-4065

ISBN : 2-89575-009-2
Dépôt légal : 2001
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada
© Tous droits réservés

Le jeu pathologique, état des lieux et enjeux éthiques¹

Il existe depuis une dizaine d'années une recrudescence marquée des problèmes liés au jeu pathologique, que l'on l'associe volontiers à la plus grande disponibilité de certains jeux (casinos, jeux sur internet et loteries-vidéo). Cette disponibilité est conjuguée à un investissement étatique et privé ininterrompu dans la promotion des jeux de hasard et d'argent qui soulève certaines questions éthiques, sinon philosophiques.

Les problèmes sociaux liés au jeu ont ainsi généré nombre de questionnements sur l'identification du jeu pathologique, sur son traitement, et sur la responsabilité morale des différents acteurs impliqués dans le commerce du jeu. Ce rapport vise précisément à identifier ces différents acteurs, cerner les impacts sociaux, et résumer les enjeux éthiques liés au jeu pathologique dans la société québécoise.

¹ Cette étude a été réalisée dans le cadre d'un contrat de recherche et de consultation pour la firme **Technologies Labtronix**

TABLE DES MATIÈRES

Section 1 – Jeu et jeu pathologique	5
A. L'évolution des jeux de hasard et d'argent.....	5
A.1 Divination et socialisation.....	5
A.2 Charité et financement.....	6
A.3 Le jeu dans la sphère publique	8
A.4 Le Nouveau Monde.....	10
A.5 La gestion du jeu aujourd'hui au Québec (et au Canada).....	11
a) Le jeu au Canada	11
La loterie.....	12
Les casinos	13
Les loteries vidéo.....	13
b) Le jeu au Québec	14
La loterie.....	14
Les casinos	15
Les loteries vidéo.....	15
Avant la prise en charge par l'État des loteries vidéo	15
Depuis la prise en charge par l'État des loteries vidéo	16
Les loteries vidéo : fonctionnement des appareils.....	18
c) Le référendum au Nouveau-Brunswick	20
d) Enjeux actuels : comment les intervenants gèrent la crise	22
e) Solutions.....	25
Ce que fait actuellement Loto-Québec	25
A.6 «L'ère de la chance» ou la vente de rêve généralisée.....	26
B. Du jeu récréatif au jeu pathologique	28
B.1 Explications théoriques et traitements	28
a) L'explication psychanalytique	28
b) L'explication physiologique (ou biologique)	29
c) L'explication comportementale	30
d) L'explication cognitive.....	30
e) L'explication cognitive comportementale	31
B.2 Les instruments de mesure du problème.....	31

Section 2 – Impacts négatifs du jeu pathologique	33
A. Quelques données canadiennes sur le problème	33
A.1 La criminalité.....	33
A.2 La santé	35
A.3 La famille	35
A.4 L'épargne.....	37
A.5 Le suicide.....	37
B. La prévalence inquiétante du jeu pathologique chez les adolescents	38
C. Le nouveau facteur de disponibilité : casinos, loteries-vidéo et internet	40
Section 3–Les acteurs dans le domaine du jeu pathologique et l'aspect éthique	43
A. Les ressources pour les joueurs	43
A.1 Les centres de thérapie	43
A.2 Ligne téléphonique «Jeu : aide et référence »	45
A.3 Gamblers Anonymes	45
B. Le jeu sur internet, ou la cohabitation éthique – profit.....	46
C. Recherches et constats sur le jeu	48
C.1 Les recherches universitaires sur le jeu (et le paradoxe du financement)	48
C.2 Le rapport du Vérificateur général	51
C.3 Le rapport de la Commission de l'Administration publique	52
C.4 Le rapport de la Régie régionale de la santé et des services sociaux	52
D. Des actions concrètes.....	53
D.1 Lobbying, prévention et activisme.....	53
D.2 Recommandations des différents intervenants	55
Conclusion.....	57
Réflexions actuelles sur la notion de responsabilité.....	57
Une brève réflexion éthique découlant de l'étude	61
Recommandations pour L'horizon automne 2001	65
Bibliographie	68
Annexes	72
Annexe I– Aspects juridiques et dates importantes	72
Annexe II Grille du DSM-IV	73

Annexe III – Grille «South Oaks Gambling Screen» ((SOGS)	74
Annexe IV – Grille de l'Association Gamblers Anonymes.....	75
Annexe V – Quelques sites internes consacrés au jeu.....	76
1) Le jeu comme activité récréative	76
2) Le jeu comme problème de société.....	78
3) Le jeu comme activité commerciale	83
Annexe VI – Recommandations des participants au colloque sur les jeux de hasard du député R. Williams	88

Section 1 Jeu et jeu pathologique

A- L'évolution des jeux de hasard et d'argent

A-1 Divination et socialisation

On pense qu'à l'origine du jeu de hasard et d'argent il y eut des rituels de divination et de tirage au sort. *«Ce qui est probable, c'est que l'homme le plus primitif ait certainement été étonné de remarquer qu'un galet ne tombe pas toujours sur la même face; il aura certainement répété de multiples fois ce lancer, tout comme le petit enfant jette un même objet pour voir " comment il tombe ". L'origine du mot chance ne se trouve-t-elle pas dans le verbe latin "cadere" qui signifie tomber?»* http://www.european-lotteries.org/fr/publications/gaming_history.html.

Mais à l'origine, il n'existe pas de notion telle que le hasard, aux sens mathématique et cartésien du terme, et l'on interprète les événements fortuits comme étant l'expression de la volonté d'une puissance supérieure, d'un Dieu ou de Dieux. Plusieurs mythes de création (Grec, Norvégien, Hindou) posent l'univers initial comme chaotique et ayant été ordonné par un jet de dés (Huizinga, 1951). Quelques millénaires avant Jésus-Christ, dans les civilisations anciennes, on avait recours à une panoplie de pratiques pour se renseigner sur les dispositions des Dieux: on retrouve en Chine la lecture par un devin ou un shaman des craquelures causées par la chaleur sur des os d'animaux ou sur des carapaces de tortue. Les phénomènes naturels ont parfois aussi cette fonction d'énonciation divine. Les anciens Babyloniens se servaient quant à eux du foie d'un animal, les Grecs interprétaient le vol des oiseaux, les Hindous la forme des nuages. On sait qu'Ajax et Achille jouèrent aux dés pour connaître l'avenir et, l'usage du cauris, d'osselets ou de pierres firent tout aussi bien l'affaire à travers le temps et les lieux pour deviner ce que l'avenir et les Dieux réservaient aux humains. On trouve aussi dans la Bible plusieurs mentions de tirages au sort devant éclairer les peuples de l'Ancien Testament sur la volonté de Dieu. Les résultats de ces questionnements donnaient en général lieu à des prises de décision qui concernaient les affaires d'État et

les affaires légales, les récoltes ou les guerres à entreprendre. La chance, donc, est sans signification si elle ne relève pas d'un rituel sacré et d'une énonciation divine (Reith, 1999, p. 15).

Avec le temps, ces rituels sacrés de divination se sont sécularisé partiellement. D'une part quand le tirage au sort ne transmet pas l'avis de Dieu, il est tout de même la voie de l'impartialité dans l'attribution de privilèges ou d'objets. C'est pour cette raison que les enfants tirent au sort pour savoir qui aura le dernier bonbon ou qui commencera la partie. Puis la population s'est mise aussi à interroger les devins, les prêtres et même les astrologues sur des affaires personnelles, mariages, expéditions et entreprises en tous genres. Alors que traditionnellement les résultats du tirage au sort étaient attribués à quelque volonté divine, le recours au hasard à des fins profanes s'est lentement répandu. Parallèlement à leur utilisation à des fins sacrées, les osselets, les coquillages (cauris), les bâtons d'achillée, qui sont les formes de jeu les plus archaïques (comme le seront aussi les dés, dont on dit qu'ils donnent naissance aux dominos et aux cartes à jouer), deviennent lentement plus organisés, plus réglés. Ils relèvent du domaine du jeu, du loisir, de la vie sociale.

L'interrogation du sort s'est quant à elle détournée de sa finalité première lorsque l'on s'est aperçu que l'on pouvait parier et même spéculer sur les aboutissants révélés par les dés (ou autres objets de divination): on se sert des dés pour répartir des lots, attribuer des postes et des fonctions. On ira même interroger le sort de façon répétée jusqu'à ce que celui-ci donne la réponse ou la confirmation espérée, ce qui est un glissement notable vers une utilisation plus irrévérencieuse du tirage. Lentement l'idée de profit possible résultant des actions entreprises à la suite du verdict des dés s'installe: le pari est né.

A-2 Charité et financement

Le mot "lot", d'origine teutonne *bleut*, désignait le caillou utilisé pour trancher les disputes et fixer les limites des propriétés. Le français et l'italien empruntent le même mot pour désigner les jeux de hasard, *loterie* et *lotteria*, alors qu'en anglais, *lot* désignera aussi le billet de loterie et la destinée humaine (Voir Brenner et Brenner, 1993, p. 2). Si, nous l'avons vu, l'utilisation du hasard pour distribuer des biens ou des avantages se

répand très tôt, c'est encore à l'Empire romain que l'on doit les premières formes de jeux qui s'apparentent à la loterie: les riches hôtes de banquets et festivités prennent l'habitude de vendre à leurs invités des billets qui leur vaudront des prix de diverses valeurs (on dit aussi que pendant ce temps en Asie, l'Empereur Qin Shihuang aurait mis sur pied une loterie pour financer la construction de la Grande Muraille de Chine). Selon Suétone, Néron faisait tirer à ses convives rien de moins que des villas et des esclaves, tandis que Caligula distribuait des bons aux spectateurs des jeux, contre lesquels ceux-ci se méritaient divers prix (Suétone, 1990). L'Empereur Auguste instaura une loterie publique pour procéder aux embellissements et rénovations de la ville de Rome. Il faudra attendre le quinzième siècle pour assister à la naissance de loteries à grande échelle et dûment organisées.

On trouve la première mention d'une loterie européenne en Bourgogne en 1420, les fonds amassés devant servir à fortifier les murs d'enceinte de la ville de l'Écluse. Au XVI^e, partout en Europe, les promesses de financement de la loterie publique séduisent les rois et les politiciens: les Allemands ouvrent le bal avec la première loterie publique en 1521. En Italie, en 1528, la *lotto di Firenze* est instaurée tandis que François 1^{er} permet la loterie française ou *blanque*, en 1539. Selon Roger Caillois, «*Dès le début, le pouvoir manifesta un intérêt assez hypocrite à ce moyen de recueillir des fonds. Lorsque François 1^{er} accorda à Jean Laurent, en 1539, l'établissement d'une blanque, ce fût sous réserve qu'il fut payé au Trésor deux mille livres tournois par an "pour amortir la fureur du jeu"*» (Caillois, 1967, p. 519).

Nous n'avons pas de détails sur les méthodes d'amortissement de "la fureur du jeu", mais on sait que les fonds vont en général au trésor public mais aussi, dans la tradition de l'Empereur Auguste, au financement de projets très spécifiques: l'hôpital de la Salpêtrière, l'achèvement de l'église de Saint-Sulpice, l'aménagement du Champs-de-Mars. Selon G. Reith, ces loteries étaient vitales pour les projets publics mais aussi, en fait, pour la police fiscale française qui dépendait entièrement de ces revenus de loterie lorsque les citoyens refusaient de payer leurs taxes (Reith, 1999, p. 55). En Angleterre, le jeu finance l'approvisionnement de Londres en eau, la construction de la tour de Westminster, la mise sur pied de bibliothèques publiques mais surtout, éventuellement, l'aventure coloniale en Amérique.

On dénote une réticence théorique constante de l'Église vis-à-vis des jeux de hasard, puisque l'homme semble vouloir substituer à la volonté de Dieu ou de l'État le verdict facile du hasard. Il semble vouloir aussi faire reposer les gratifications matérielles de la vie sur la chance plutôt que sur le labeur. Mais comme une part importante des loteries finance des œuvres "d'assistance, de prévoyance ou d'utilité publique", les détracteurs du jeu sont impuissants: l'État et l'Église s'aperçoivent assez tôt du potentiel de financement que procure l'engouement du peuple pour le pari en général et les loteries en particulier. La destinée du jeu de *Hoca* est révélatrice de l'ambiguïté des diverses positions des législateurs vis-à-vis du jeu à travers l'histoire: jeu de tirage par lequel le joueur peut toucher 28 fois sa mise, il est condamné au XVIII^{ème} siècle par le Pape puis par le parlement de Paris. Il renaît néanmoins sous un autre nom, la *barbacolle*, ce qui le soustrait à la législation. Nouvelle interdiction en 1691, nouvelle renaissance sous le nom de *pharaon*, interdit à son tour... La chasse aux joueurs de *pharaon* amène l'expulsion de joueurs de Paris en 1712 et à une peine de 3000 livres à ceux qui persistent à braver l'interdiction (Caillois, 1967, p. 499).

Selon Roger Caillois, le nombre de mesures légales visant à interdire le pari en France ne se comptent plus : Saint-Louis en 1254, Charles IV en 1319, puis Charles V, Louis XIII, Louis XIV (qui jouait lui-même allègrement à la cour), Louis XV et Louis XVI ont tous tenté de juguler l'attrait pour le jeu à l'aide d'éphémères édits et d'ordonnances inutiles: le peuple en redemande. On ne peut qu'interdire les loteries étrangères et illégales et opter pour la Loterie Royale en 1776, qui survivra à la révolution sous le nom de Loterie Nationale.

A-3 Le jeu dans la sphère publique

Pendant ce deuxième millénaire, on le voit, le jeu est devenu omniprésent dans le monde occidental. Le jeu de cartes, introduit en Europe au 14^{ème} siècle, n'a cessé de se diversifier, de se populariser, de se codifier. Les échecs ou *chaturanga*, officiellement nés aux Indes au 7^{ème} siècle (mais les jeux sur échiquier sont attestés dans les civilisations chinoise, mésopotamienne, romaine, égyptienne longtemps avant Jésus-Christ), migrent vers l'Europe quelques siècles plus tard pour devenir l'un des jeux les

plus populaires au monde. Les jeux sont dorénavant des outils de socialisation d'importance, à la cour comme chez les petites gens.

Les ancêtres du casino vont naître autour du XVIIème siècle, tandis que les amateurs de cartes créent des maisons de jeux et que les villes d'eau et spa offrent des jeux à leurs invités. Les maisons de jeu sous Louis XIV s'appellent *brelans*, tandis que sous Louis XV on assiste à la naissance des *tripots* dans les hôtels haut de gamme (comme on y joue aussi à des jeux interdits, leur bonne réputation ne fera pas long feu). Dans la foulée du développement de la société mercantile et avec le développement d'une classe bourgeoise, on verra apparaître des espaces publics de jeu au statut précaire où les plus nantis s'adonnent au pari. A Venise, par exemple, le *ridotto*, maison de jeu publique autorisée par la Municipalité, est fermée à la suite de divers scandales: les Vénitiens se réunissent alors pour jouer dans des appartements privés à la campagne ou dans de petites maisons discrètes appelées *casini*. On peut y voir l'origine des casinos, qui ne cesseront de se développer à l'aide de législations de moins en moins restrictives.

Avant le vingtième siècle, la popularité du pari sous toutes ses formes n'est pas imputable à des moyens de publicisation vigoureux comme ceux que l'on connaît aujourd'hui et c'est bien un consensus social, une unanimité populaire qui fait en sorte que lois et décrets sont inopérants et que le jeu foisonne. Les effets néfastes du jeu sur l'épargne et la vie familiale des moins nantis sont déjà abondamment documentés et alertent bon nombre d'observateurs, dont certains prônent l'abolition totale des loteries et maisons de jeu. Celles-ci gagnent néanmoins des adeptes, et plus le peuple verra ses heures de travail diminuer et son capital augmenter, plus cet engouement verra à s'exprimer. L'État s'est placé très tôt dans cette situation ambiguë où il a parallèlement à légiférer sur la limitation du jeu et à administrer le jeu et les œuvres et projets qui en sont tributaires.

Nous nous en sommes tenus, dans nos propos sur le développement des jeux de hasard et d'argent, au monde Occidental. Nous bifurquons ici vers l'Amérique afin de dresser un bref résumé du statut de ces jeux depuis la colonisation.

A-4 Le Nouveau Monde

Les autochtones du Nouveau Monde pratiquaient déjà le jeu de hasard sur divers jeux comme les dés, le jeu de crosse et le *pogs* (Labrosse, 1985). Les colons anglais et français importèrent quant à eux les mœurs ludiques en vigueur chez eux. Les loteries servirent en premier lieu à remédier à l'absence de réseau bancaire, en permettant aux dirigeants des colonies l'accès à d'importants montants d'argent quand un projet le nécessitait. La guerre des Anglais contre les Français, par exemple, ainsi que l'érection de villes, de fortifications, étaient coûteuses et les augmentations d'impôts fort malvenues, d'où le recours aux loteries. On construisit aussi des routes, des églises et des universités avec l'argent du jeu. Le gouvernement britannique eut vent de ces excès et les interdit en 1768. Mais l'indépendance devait permettre la réapparition et le foisonnement du jeu d'argent aux États-Unis, avec son cortège habituel d'opposants et d'opportunistes. Une éclipse a lieu entre 1892 et 1963, où tous les États ont banni les loteries, ce qui n'exclut cependant pas les activités de jeu illégales.

Selon Brenner, *«Les colonies du Nord n'ont pas échappé à l'attrait des loteries. Tout en interdisant les jeux de hasard, les autorités de la province de Québec autorisèrent la tenue de loteries pour écouler certains biens (comme cela s'était fait aux États-Unis), pour ramasser les fonds lors de campagnes de charité ou dans le cas de travaux publics. Encore une fois, la raison d'être de ces loteries était de pallier les insuffisances du système bancaire ou de combler l'absence d'une structure administrative ou d'une bureaucratie capable d'imposer des taxes quand le besoin de liquidités se faisait sentir»* (Brenner et Brenner, 1993, p. 24). Cependant, en 1857, l'Acte des Loteries canadien interdira toutes les loteries sur le territoire, excluant celles administrées par l'Église au Québec pour des fins charitables (à la propre demande du Clergé). En 1856, les très populaires loteries européennes et américaines sont bannies, encore une fois au grand profit des entrepreneurs de loteries illégales. En 1931, pour contrer ces activités illégales, on propose un rétablissement des loteries étatiques, ce qui ne sera pas accordé avant 1969. Seules les courses de chevaux ont alors la bénédiction des législateurs. Depuis 1969, chaque province administre ses loteries et ses casinos, qui font des affaires d'or. Les jeux olympiques de 1976, seront partiellement financés par la "taxe volontaire" du maire Jean Drapeau, loterie dont le prix est constitué

de lingots d'or. Nous verrons maintenant les détails de cette florissante industrie du jeu au Québec.

A-5 La gestion du jeu aujourd'hui au Québec (et au Canada)

a-Le jeu au Canada

Au Canada, ce sont les gouvernements provinciaux qui ont le mandat de gérer, contrôler et légaliser ou interdire tout ce qui concerne les jeux de chance et de hasard. Le gouvernement fédéral s'est retiré officiellement de ce champ de compétence le 3 juin 1984. Ainsi, c'est au niveau provincial que sont prises des décisions comme la nature des jeux disponibles, la redistribution des profits réalisés par l'industrie du jeu, la disponibilité de ces jeux, les pourcentages de « retour » aux joueurs, etc. Bref, casinos, courses de chevaux, lotos et jeux de loterie vidéo sont de juridiction provinciale.

Voilà donc pourquoi, par exemple, la province du Nouveau-Brunswick peut se permettre de faire un référendum sur la présence des loteries vidéo sur son territoire. Ainsi, un type de jeu peut facilement être permis dans une province, toléré dans une seconde ou être carrément interdit dans une troisième. Au Canada, en ce moment, il n'y a pas d'uniformité en matière de courses et de jeux.

Les jeux de hasard ont rapporté en 1999 une somme de 9 milliards aux gouvernements provinciaux du Canada. Il s'agit d'une augmentation de plus de 230% par rapport aux revenus de 2,7 milliards réalisés en 1992. Ainsi, en 1999, c'est au Manitoba qu'il se dépense en moyenne le plus d'argent par personne (488 \$), comparativement à 185 \$ en 1992. La moyenne nationale a été de 370 \$ l'an dernier. Au Québec, on estime à 355 \$ par personne les sommes jouées dans les jeux de hasard (*Le Soleil*, 16-06-2001)

Nous retrouvons trois formes de jeux de hasard qui représentent l'ensemble des sources de revenus liés au jeu : les loteries, les casinos et les loteries vidéo. Dans l'ensemble du pays, le secteur des casinos est celui qui a connu la plus importante expansion en terme de revenus nets, suivi de près par les loteries vidéo. En novembre 2000, on retrouvait des casinos dans toutes les provinces, sauf celles de Terre-Neuve

et de l'Île-du-Prince-Édouard. À ce sujet, il est intéressant de souligner qu'en 1989, et ce jusqu'en 1993, seule la ville de Winnipeg pouvait compter sur un casino permanent, alors qu'en 2000, le Canada compte près de 60 casinosⁱ.

En ce qui concerne les loteries vidéo, les provinces de l'Ontario et de la Colombie-Britannique sont les deux seules qui n'en possèdent pas. Notons cependant que l'Ontario implante présentement des machines à sous dans ses 18 hippodromes (il est important de ne pas confondre les machines à sous (slot machines) avec les jeux de loteries vidéo (ALV, VLT, vidéo poker, etc.). Enfin, le Canada compte plus de 44 hippodromes et il se tient plus de 20 000 activités de bingo annuelles au pays.

Il existe au Canada, depuis 1976, la Société de la loterie interprovinciale inc. (SLI). Elle est présentement formée de la Société des loteries et jeux de l'Ontario (1975), la Société des loteries de l'Atlantique (1976), la Western Canada Lottery Corporation (1976), la British Columbia Lottery Corporation (1985), et de Loto-Québec (1969). Son objectif consiste à exploiter, sur une base pancanadienne, les produits de loterie communs aux différentes provinces, comme par exemple le Lotto Super 7 ou des éditions spéciales comme le « Célébration ». Notons qu'à la grandeur du Canada, Loto-Québec demeure toutefois la plus grosse société de loteries.

La loterie

Au Canada, en 1970, la vente de billets de loteries rapportait 51 millions. Notons qu'à cette époque, seule Loto-Québec en distribuait. En 1997, toujours au Canada, la vente de billets de loteries est estimée à 5.8 milliardsⁱⁱ. Cependant, il est important de remarquer qu'en 1990, la vente de billets de loteries au Canada rapportait déjà 4 milliards. Ainsi, l'augmentation exponentielle qu'a connu la vente de billets de loteries entre 1970 et 1990 ne s'est pas répétée dans les années 90. En plus d'une certaine saturation du marché des billets de loteries, ceci est également attribuable à l'arrivée massive des casinos et des jeux de loteries vidéo durant cette décennie. Bref, l'année 1990 marque clairement le début d'une nouvelle ère dans le monde des jeux de chance et de hasard.

Les casinos

Au Canada, nous retrouvons 3 formes de casinos : les casinos publics appartenant à l'État et administrés par celui-ci (comme les 3 casinos du Québec), les casinos appartenant à l'État mais gérés par une entreprise privée (comme l'on peut retrouver en Ontario) et enfin des casinos appartenant aux Premières nations (également en Ontario et en Saskatchewan).

À l'échelle du pays, les revenus nets des casinos ont passé de 15 millions qu'ils étaient en 1990 à 2,6 milliards en 1997ⁱⁱⁱ. Ceci est largement attribuable à l'arrivée sur le territoire de plusieurs casinos. Entre 1993 et 1998, la Canada a vu naître pas moins de 17 nouveaux casinos (3 au Québec, 5 en Ontario, 2 en Nouvelle-Écosse, 3 au Manitoba et 4 en Saskatchewan).

Les loteries vidéo

Au Canada, l'introduction des machines de loteries vidéo a commencé en 1990 au Nouveau-Brunswick. Par la suite, toutes les provinces ont emboîté le pas, sauf l'Ontario et la Colombie-Britannique (Île-du-Prince-Édouard, Nouvelle-Écosse, Terre-Neuve, Manitoba en 1991, Alberta en 1992, Saskatchewan et Québec en 1993).

Les revenus gouvernementaux découlant des loteries vidéo ont connu une augmentation fulgurante. De 10 millions qu'ils étaient en 1990, on peut les estimer à 1,8 milliard en 1997 à la grandeur du pays.^{iv} En termes de profits nets, pour l'année 2000, on parle de 1,6 milliard à l'échelle du Canada. En ce qui concerne les commerçants, ceux-ci reçoivent en moyenne 26% des profits totaux des machines de loterie vidéo. Pour l'année 2000, cela signifie 15 000 \$ par machine. En considérant que chaque commerçant possède en moyenne 4,4 appareils, cela équivaut à 65 000 \$ annuellement en profits pour les tenanciers canadiens.

Il y aurait plus de 300 000 appareils de loterie vidéo en utilisation à travers le monde, dont plus de la moitié se trouve en Australie (180 000)^v. On estime actuellement la quantité de terminaux de jeu dans tout le Canada à 38 048 appareils, sans compter les 21 000 machines à sous (slot machines) que l'on retrouve majoritairement à l'extérieur du Québec. Ces 38 048 appareils sont répartis dans 8 578 établissements à travers tout le pays. En incluant toutes les provinces (dont l'Ontario et la Colombie-

Britannique qui ne possèdent pas de loteries vidéo), ceci crée une moyenne d'un appareil pour 600 Canadiens adultes^{vi}. Le Québec est la province qui possède le plus d'appareils (15 221) et de sites qui en exploitent (4141). Notons enfin qu'en 1998, la Nouvelle-Écosse a adopté une loi interdisant l'installation de nouveaux appareils de loterie vidéo sur son territoire.

Enfin, à la grandeur du Canada, on estime à 7 milliards les sommes jouées par les joueurs. De ce montant, 4,9 milliards sont redistribués aux joueurs, ce qui signifie des pertes de 2,1 milliards pour ceux-ci (832 millions au Québec et 619 millions en Alberta)^{vii}. Il se perd donc, en moyenne, 56 635 \$ par machine au Canada.

b- Le jeu au Québec

Dans le cas particulier du Québec, c'est Loto-Québec qui, depuis 1969, gère les jeux de hasard dans la province. Pour l'exercice 2000-2001, les revenus totaux étaient de 3,6 milliards, pour des bénéfices nets de 1,4 milliard (augmentation des bénéfices nets de 5,9% par rapport à 1999-2000). La répartition du bénéfice net consolidé, en pourcentage, se lit comme suit pour les années 1999-2000 : 41,8% loteries vidéo, 36,2% loteries, 21,9% casinos, 0,2% bingos et 0,2% restauration. Au total, pour les années 1999-2000, pour chaque dollar joué à la loterie, 51,7% va aux joueurs, 27,1% au gouvernement, 9,8% en frais d'administration, 6,8% aux détaillants, 2,9% en taxes et contributions spéciales et 1,7% en impression de billets. Notons enfin qu'à la grandeur du Canada, alors qu'en 1985 l'industrie du jeu procurait 8262 emplois aux Canadiens et Canadiennes, on estime que dès 1997, ce nombre avait largement augmenté pour atteindre 24 297 emplois^{viii}.

La loterie

Les loteries se divisent en six grandes familles distinctes : les jeux sur terminal, les instantanées, les loteries traditionnelles et les éditions spéciales, les paris sur événements sportifs et les loteries télévisées. Ainsi, le Québec 49, le Lotto 6/49, la Quotidienne, Banco, Banco Spécial, l'Extra et le Super 7 constituent la famille des jeux sur terminal. Au Québec, les ventes de loterie ont atteint 1,826 milliard \$ en 2000-2001

(progression de 57 millions, 3,2%). Loto-Québec évalue à 11 411 le nombre d'entreprises détaillantes impliquées dans la vente de billets de loterie et à 8 256 le nombre de ses terminaux. Le total des commissions versées aux détaillants est de 124,7 millions par année et le nombre d'organismes sans but lucratif opérant des kiosques de Lotomatique est de 1058.

Les casinos

Le gouvernement du Québec possède 3 casinos : Montréal (octobre 1993), Charlevoix (juin 1994) et Hull (mars 1996). C'est la Société des casinos du Québec inc., filiale de Loto-Québec, qui gère ces entreprises. L'entrée est réservée aux 18 ans et plus et l'admission, le vestiaire, le stationnement et les boissons douces sont gratuites.

Selon la Société, plus de quatre millions de touristes fréquentent un des casinos chaque année, dont 2,4 millions proviennent de l'extérieur du Québec. 5 000 emplois sont tributaires des 3 casinos, en plus de 90 millions en dépenses touristiques et 167 millions en dépenses de jeu proviennent de l'extérieur du Québec. Enfin, les casinos ont versé, en 1999-2000, 272,4 millions au gouvernement du Québec.

Les loteries vidéo

Avant la prise en charge par l'État des loteries vidéo

Il est difficile d'évaluer la quantité d'appareils de loterie vidéo en circulation et des revenus qui en découlaient avant que l'État ne les prenne en charge. Mentionnons simplement que les évaluations parlent de 30 000 à 50 000 le nombre d'appareils qui étaient dans les bars, brasseries et restaurants avant 1993. À ce moment, le gouvernement et les autorités policières prétendent que c'est le crime organisé qui bénéficiait des revenus lucratifs de cette industrie. Selon Loto-Québec, la Sûreté du Québec a saisi en 1993-1994 40 000 appareils de loterie vidéo illégaux.

Au moment de l'adoption de la Loi 84^{ix}, les appareils de loterie vidéo se retrouvaient facilement dans les dépanneurs, les bars, tavernes, brasseries et restaurants. À cette époque, l'accessibilité des appareils était telle qu'il était

sensiblement facile pour des mineurs d'y jouer. En plus, sans contrôle de l'État, l'intégrité du jeu était sans surveillance, permettant ainsi à certains d'abuser librement des clients sans crainte de représailles de la part des autorités.

Depuis la prise en charge par l'État des loteries vidéo

La Société des loteries vidéo du Québec existe depuis juin 1993. C'est elle qui gère et commercialise le réseau d'appareils de loterie vidéo, en plus de verser les dividendes au gouvernement du Québec. D'autre part, la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) a été créée suite aux modifications législatives de 1993. En fait, elle est le résultat de la fusion entre la Régie des permis d'alcool du Québec, de la Commission des courses du Québec et de la Régie des loteries du Québec.

C'est la RACJ qui administre la *Loi sur les loteries, les concours publicitaires et les appareils d'amusement* (Loi sur les loteries)^x. Elle surveille donc l'application des lois et règlements relatifs aux appareils de loterie vidéo. La RACJ détermine, par exemple, les catégories de licences et les catégories d'établissements pouvant exploiter des appareils de loterie vidéo, elle contrôle l'intégrité des appareils, gère les normes d'exploitation, etc. Actuellement, la Régie a 4 inspecteurs qui patrouillent les 4 100 sites qui possèdent des appareils de loterie vidéo.

Au Québec, les appareils de loteries vidéo sont exploités par des établissements qui possèdent un permis de bar, de brasserie ou de taverne, en plus d'avoir une licence d'exploitation de la Régie des alcools, des courses et des jeux. Il est interdit d'installer des appareils de loterie vidéo dans les endroits suivants : les aires de préparation des boissons alcooliques, sur les comptoirs de service de celles-ci, dans les salles de toilette, dans les vestiaires ainsi que dans les aires réservées aux employés de l'établissement. En plus, le titulaire d'une licence doit assister aux séances d'information organisées par la Régie ou la Société des loteries du Québec. De surcroît, ce titulaire doit offrir une formation minimale d'une heure à son personnel relative aux droits et obligations liés à l'exploitation de sa licence.

Récemment, le gouvernement du Québec a décidé de réduire le taux de la commission versée aux détenteurs de licences d'exploitants d'appareils. En effet, depuis le 1^{er} mai 2001, les commerçants reçoivent 26% des profits totaux des machines

de loterie vidéo, contrairement à 30% auparavant, réduisant ainsi leurs profits de 50 millions. Ceci permet donc au gouvernement d'obtenir des revenus supplémentaires de 50 millions annuellement. De cette somme, le dernier budget du gouvernement du Québec alloue 20 millions à des programmes de soutien à des joueurs pathologiques et 30 millions pour aider les personnes âgées en perte d'autonomie.

Du point de vue juridique, il est présentement interdit aux personnes âgées de moins de 18 ans de jouer aux loteries vidéo. Selon la Loi sur les permis d'alcool, il est également interdit pour les propriétaires ou employés de bar, de brasserie ou de restaurant de jouer à un jeu de loterie vidéo ou d'inciter un client à le faire.

En ce moment, le nombre maximum d'appareils de loterie vidéo par licence d'exploitant est de 5 par permis d'alcool. Récemment, la réglementation a été modifiée pour permettre l'installation d'un plus grand nombre d'appareils de loterie vidéo dans les hippodromes (Montréal : 200, Québec : 100, Trois-Rivières : 65, Aylmer : 65). La Régie des alcools, des courses et des jeux garde à l'œil l'apparition récente de « minicasinosa », c'est-à-dire d'établissements qui ont décidé de scinder leurs locaux en de multiples sections afin d'obtenir des permis d'alcool additionnels, donc de nouvelles licences d'appareils de loterie vidéo.^{xi}

Ainsi, des ajouts aux règlements initiaux stipulent que chaque bar devrait être autonome, donc qu'il possède un équipement complet, un personnel exclusivement attaché à ce bar, etc. Cependant, tel que mentionné dans son rapport de 2000, la Régie demeure grandement préoccupée par l'existence de bars « fictifs » qui ont en fait pour seule fonction l'exploitation d'appareils supplémentaires. À ce niveau, la Régie prétend que les contrôles doivent être renforcés^{xii}.

Présentement, Loto-Québec a 15 221 appareils de loterie vidéo, qui se répartissent sur 4 141 sites (une moyenne de 3,6 appareils par site). Ceci fait un ratio d'un appareil par 356 habitants adultes (1/484 habitants), ce qui représente la moitié moins d'appareils en circulation par rapport à ce qu'il y avait avant 1993. Pour l'année financière 2000-2001, les revenus nets sont de 1,053 million, les bénéfices nets de 639,1 millions et la commission aux détaillants est de 315,9 millions (argent inséré : 4 532 millions, argent encaissé : 3 479 millions). Il s'agit donc d'une croissance de 13,4% par rapport à l'exercice 1999-2000.

Selon les chiffres de Loto-Québec, le taux de retour aux joueurs est d'environ 92%^{xiii}. À ce sujet, le taux moyen au Canada se situe également à environ 92 %. Notons enfin que tous les appareils de loterie vidéo ont été achetés à des firmes non québécoises, mais ils ont été fabriqués et assemblés au Québec. De nombreux sous-traitants québécois fournissent les diverses composantes des appareils (serrures, papier, etc.). Finalement, nous pouvons mentionner que tous les profits amassés par la Société des loteries vidéo du Québec sont versés au fonds consolidé du Québec.

Les loteries vidéo : fonctionnement des appareils

Les loteries vidéo seraient apparues au Canada pour plusieurs raisons. D'une part, elle permettent aux gouvernements d'administrer une industrie qui était auparavant sous contrôle du monde interlope (les chiffres varient habituellement entre 30 000 et 50 000 machines de loterie vidéo illégales sur le territoire du Québec avant 1993). Cela aurait également permis de tenir les mineurs loin de ces jeux de hasard. De plus, la mise en place des loteries vidéo aurait également comme objectif de garder chez soi des revenus de jeux qui se dépensaient à l'extérieur du pays ou dans d'autres provinces.

Ainsi, la compétition entre les provinces incita probablement celles-ci à se doter d'une politique en la matière, question de ne pas voir ses citoyens se déplacer ailleurs pour jouer. À ce sujet, la prolifération des machines de loteries vidéo dans les années 90 n'est pas étrangère à cette situation. Enfin, selon les tenanciers de bars, hôteliers et autres petits commerçants de région, l'arrivée des loteries vidéo a permis de consolider leurs revenus en fournissant une base stable de financement.

Les machines de loteries vidéo, du moins au Québec, offrent différents jeux comme le Poker, le Blackjack ou le Keno. Elles offrent aux joueurs un retour de 92% et donnent la possibilité de gagner jusqu'à 500 \$ par mise. Cette mise peut varier entre 5 cents et 2,50 \$, tout dépendant du type de jeu offert. Notons enfin que tous les appareils sont reliés à une centrale informatique de gestion qui a comme fonction de vérifier le bon fonctionnement et l'intégrité des machines.

Il est important de bien clarifier ce qu'est réellement un appareil de loterie vidéo. Les machines de loteries vidéo se distinguent d'une part des machines à sous (slot machines) principalement par leur « mode de paiement ». Ces machines ne paient pas immédiatement le joueur lorsque celui-ci remporte une partie. En fait, ce sont des « crédits » qui s'accumulent au fil des parties remportées par le joueur. Lorsque ce dernier désire empocher son prix, il doit l'encaisser à un autre endroit dans l'établissement où il joue. Ces crédits sont alors remboursables en argent. Ainsi, ce n'est pas l'appareil de loterie vidéo qui récompense directement le client, mais plutôt, par exemple, le propriétaire du bar qui possède la machine. Il y a donc une séparation entre le client et les lots qu'il gagne.

Ceci a donc pour conséquence d'augmenter la fréquence des parties jouées dans un temps donné. Le processus d'attribution des lots entrant en fonction que lorsque le joueur quitte l'appareil pour de bon, le joueur peut donc jouer plus de parties que s'il jouait, par exemple, aux machines à sous. Le ratio matchs gagnés/matchs perdus est également plus rapide.

Les machines de loterie vidéo sont également très accessibles. Nous en retrouvons dans presque tous les bars de la province et elles sont habituellement bien affichées dans les vitrines des établissements qui en possèdent. Cette grande accessibilité permet donc à ces appareils de joindre un public cible beaucoup plus large que, par exemple, les tables de black jack que l'on retrouve exclusivement dans les casinos.

Enfin, il est relativement simple de jouer aux appareils de loterie vidéo. Les règles de ces jeux étant faciles à apprendre, les appareils attirent plus facilement de nouveaux joueurs, qui n'ont pas nécessairement à faire grand cas de la marche à suivre pour utiliser les appareils. Mentionnons également que même si le joueur peut faire des choix lors d'une partie, comme par exemple appuyer sur un bouton x à un moment y, le résultat d'un jeu de loterie vidéo repose toujours sur le hasard. À ce sujet, tous les jeux sont certifiés par le Laboratoire des sciences judiciaires et de médecine légale du ministère de la Sécurité publique. Ce dernier vérifie et atteste le caractère aléatoire et le taux de retour de tous les jeux avant de les certifier.

c- Le référendum au Nouveau-Brunswick

Le Nouveau-Brunswick est le lieu de naissance des loteries vidéo au Canada. Cette province fut la première, en 1990, à les introduire dans des bars et autres endroits réglementés. Contrairement au Québec, les appareils de loterie vidéo n'appartiennent pas à l'État, mais plutôt à des entreprises privées. En 2000, ces appareils, au nombre de 2 700-2 800 (environ un pour 278 habitants), ont rapporté 55 millions (sur un total de 110 millions engendrés par les loteries vidéo) dans les coffres du Nouveau-Brunswick. Selon les chiffres du gouvernement, il y aurait 10 000 personnes aux prises avec un problème de dépendance au jeu, et chaque année, environ 170 d'entre elles suivraient un traitement pour tenter de rompre cette dépendance. Enfin, notons que le gouvernement du Nouveau-Brunswick injecte présentement 10 millions annuellement pour venir en aide aux joueurs compulsifs.

Cependant, ce gouvernement a récemment remis en question l'avenir des appareils de loterie vidéo. Ceci est la conséquence d'une promesse électorale du premier ministre Bernard Lord. Ainsi, le 14 mai dernier, un référendum a eu lieu dans le cadre d'élections municipales et 500 000 personnes y avaient le droit de vote. La question était la suivante : « La province du Nouveau-Brunswick devrait-elle continuer à permettre l'usage légal et réglementé d'appareils de pari vidéo (connu sous le nom de loterie vidéo)? Oui ou Non? ».

En plus des propriétaires des appareils de loterie vidéo qui ont investi de grosses sommes lors de ce référendum, deux autres groupes très importants ont pris position dans ce débat. D'une part, les quatre évêques catholiques du Nouveau-Brunswick ont décidé de se prononcer en faveur du camp du « non », prétendant que les appareils de loterie vidéo brisaient des vies et engendraient des coûts sociaux énormes et de plus en plus difficiles à contrôler. En plus des évêques, le comité du non avait également dans ses rangs d'anciens joueurs pathologiques ainsi que de simples citoyens qui ont été frappés de près ou de loin par les problèmes de jeu.

De son côté, la Gendarmerie royale du Canada a plutôt pris position pour le maintien des loteries vidéo, prétendant que l'interdiction de ces appareils profiterait au crime organisé. Ainsi, selon la GRC, la clandestinité du jeu aurait pour effet

d'augmenter les activités du crime organisé dans les provinces canadiennes qui interdisent les appareils de loterie vidéo.

Enfin, notons que les principaux partenaires du Comité pour des jeux responsables et réglementés (L'Association des détenteurs de permis du Nouveau-Brunswick, HiTech Gaming.com et Spielo Manufacturing Inc.), ont proposé au gouvernement de mettre sur pied un groupe pour venir en aide aux individus ayant un problème avec le jeu. Ainsi, ce regroupement inclurait des commerçants, des manufacturiers d'appareils de loterie vidéo, des experts en traitement des dépendances au jeu, de la GRC, du gouvernement provincial, de propriétaires d'appareils de loterie vidéo ainsi que la Société des loteries de l'Atlantique. Ce comité (Alliance du Nouveau-Brunswick pour la réduction des problèmes de jeu), s'il est créé, pourrait fournir une aide estimée à 4 ou 5 millions par année pour aider les joueurs ayant une dépendance au jeu. De cette somme, 2 à 2,5 millions proviendraient de l'industrie, alors que le reste de cette somme serait défrayé par l'État.

Lors du référendum, seulement 43% de la population a exprimé son droit de vote. Ainsi, 113 591 citoyens se sont prononcés en faveur du maintien des appareils de loterie vidéo, contre 100 919 qui souhaitaient plutôt leur retrait. Selon les premières analyses, la population francophone se serait montrée plus libérale quant à l'utilisation des loteries vidéo et plus craintive en ce qui concerne leur appropriation potentielle par le crime organisé, alors que les anglophones semblaient plus réticent à maintenir la légalité de ces appareils.

Les résultats du référendum au Nouveau-Brunswick peuvent être interprétés de plusieurs façons. D'abord, avec les pointages finaux, nous pouvons d'emblée prétendre que la population semble largement divisée sur le sujet. D'autre part, en prenant en considération le faible taux de participation, nous pouvons conclure que la population ne se sent pas nécessairement concernée par le sujet, du moins pas suffisamment pour se déplacer le jour du scrutin.

Toutefois, le sujet des joueurs compulsifs et des loteries vidéo semble bien avoir retenu l'attention des médias, du moins au Québec. Depuis 3 mois, nous assistons visiblement à une augmentation des articles et entrevues à ce propos. Sans toutefois prendre des positions ou des engagements fermes, les politiciens québécois ont

néanmoins réagi et semblent attentifs au dossier. En plus, les groupes plus directement associés au jeu ont également pris position. Les experts, chercheurs, organismes communautaires et autres n'ont pas hésité à étaler leur position publiquement. Enfin, récemment, Loto-Québec lançait une nouvelle campagne publicitaire ayant comme objectif d'aider les joueurs compulsifs ou pathologiques.

d- Enjeux actuels : comment les intervenants gèrent la crise

Un des enjeux importants qui touchent actuellement l'industrie des loteries vidéo concerne la baisse de 26% à 30% du taux de la commission versée aux détenteurs de licences d'exploitants d'appareils. Selon la Fédération canadienne de l'entreprise indépendante (FCEI), qui représente de nombreux commerçants touchés par cette mesure, cette baisse sera très dommageable pour les petits commerçants. La Corporation des propriétaires de bars, de brasseries et de tavernes est également de l'avis que les tenanciers ont grandement besoin de cette source de revenu pour survivre. Pour sa part, le 5 avril dernier, le député libéral Russell Williams évaluait à 3 285 \$ la somme supplémentaire que les tenanciers devraient payer à l'État pour combler cette baisse de 4% de la commission.

Par ailleurs, la Corporation estime à 33% la quantité d'établissements qui devraient fermer leurs portes si jamais le gouvernement décidait de retirer ses appareils de loterie vidéo. Notons cependant que le gouvernement du Québec ne semble pas vouloir bouger en ce qui concerne la réduction du taux de la commission, mais qu'il ne semble pas non plus vouloir éliminer les appareils de loterie vidéo.

Parmi les nombreuses solutions proposées par les différents intervenants de l'industrie pour limiter les effets néfastes des loteries vidéo, certains proposent de rendre les appareils moins performants. Ainsi, ceci aurait l'avantage de réduire la croissance fulgurante des revenus provenant de ces appareils, et ainsi de stabiliser à long terme les revenus des établissements, facilitant ainsi les prévisions budgétaires. C'est d'ailleurs l'opinion que soutient la Corporation des propriétaires de bars, brasseries et tavernes du Québec.

Une des solutions fréquemment proposées pour gérer la crise, particulièrement par ceux qui traitent les joueurs compulsifs, concerne l'ouverture, dans chaque région du Québec, d'un seul grand centre de jeux où l'on pourrait réunir l'ensemble des appareils de loterie vidéo. Ainsi, on retirerait ces appareils des bars et restaurants pour mieux contrôler les joueurs pathologiques en instaurant des programmes d'auto-exclusion dans ces « mini-casinos », un peu comme on en retrouve dans les casinos actuels. Ceci pourrait permettre d'éviter que le jeu se retrouve entre les mains du crime organisé tout en continuant d'apporter des recettes au gouvernement. En plus, cela permettrait de contrôler l'accès des mineurs aux appareils de jeu. Cependant, il est évident que les propriétaires de bars et restaurants sont contre une telle proposition, leurs revenus émanant des appareils de loterie vidéo étant trop importants pour la survie de leur entreprise.

De son côté, la Fédération des commissions scolaires du Québec (FCSQ) a récemment demandé au gouvernement du Québec de réduire la quantité d'appareils de loterie vidéo et de diminuer leur accessibilité. Selon la FCSQ, il est important de prévenir le jeu pathologique chez les jeunes qui sont à risque. Pour sa part, le groupe Solidarité avec les pauvres (SOCAP), qui regroupe 5 Églises chrétiennes, recommande au gouvernement de retirer les appareils de loterie vidéo de tous les endroits publics, sauf les casinos. Enfin, les organismes communautaires qui viennent en aide aux joueurs compulsifs proposent également de réduire la rapidité des appareils, cette rapidité étant un des facteurs aggravants qui plongent le joueur plus rapidement dans des pertes financières importantes.

Pour sa part, le 3 mai dernier, le ministre de la Sécurité publique, M. Serge Ménard, mentionnait qu'il avait l'intention de contraindre les bars, les restaurants et tous les commerces détenteurs de jeux de loterie vidéo à s'assurer que leurs appareils ne puissent être vus ou entendus par les jeunes.

Notons que la Régie des alcools, des courses et des jeux, dans un rapport intitulé « *Les appareils de loteries vidéo et le jeu pathologique* »^{xiv} mentionnait que même s'il y avait des améliorations à apporter concernant les jeux de loterie vidéo, cela ne remettait pas toutefois en question la prise en charge de ces jeux par l'État en 1993, et que la situation d'aujourd'hui est beaucoup moins dangereuse qu'à l'époque.

La Régie propose donc de resserrer les critères d'attribution et de maintien des licences d'exploitant d'appareils de loterie vidéo, par exemple en limitant l'accessibilité de ces machines aux commerçants, et par le fait même, aux clients. Plus concrètement, elle propose la délivrance d'une seule licence par établissement. En plus, la Régie insiste en ce qui concerne la visibilité de ces machines, particulièrement en ce qui concerne les mineurs. Elle propose à ce sujet l'imposition d'une étanchéité complète entre les différentes pièces d'un établissement qui n'ont pas la même vocation, comme par exemple les bars à l'intérieur des centres sportifs ou des salles de billard.

La Régie mentionne dans ce même rapport qu'en aucun cas les appareils ne devraient être vus à partir d'une aire publique, limitant ainsi leur visibilité. Même situation en ce qui concerne la publicité, alors qu'une seule affiche de dimension restreinte et portant la mention « Loterie vidéo » serait permise. Notons finalement que depuis le dernier budget du gouvernement Landry, la Régie dispose d'une somme de 2 millions supplémentaires dans le but d'augmenter le nombre d'inspecteurs sur le terrain afin de mieux contrôler les licences attribuées aux tenanciers.

De son côté, la ministre déléguée à la Santé et aux Services sociaux, Mme Agnès Maltais, a récemment exprimé le souhait de voir se former, dès l'automne 2001, un forum public sur le fléau du jeu pathologique au Québec. Ce forum devrait réunir des experts sur la question du jeu ainsi que des parlementaires. Le premier ministre Bernard Landry a à ce sujet déclaré qu'il serait très attentif aux recommandations qui émaneraient de ce forum. M. Landry a également mentionné qu'il était prêt à se départir de certains revenus des loteries vidéo si cela permettait de réduire l'impact social de cette forme de jeu.

Lors de la réunion du Conseil des ministres du 30 mai dernier, le gouvernement du Québec a décidé de prendre des mesures plus concrètes pour s'attaquer au problème du jeu pathologique. Ainsi, 1 000 appareils de loterie vidéo seront retirés progressivement du marché au cours des 18 prochains mois. Cette réduction se fera simplement par l'entremise « d'attrition naturelle », c'est-à-dire par la fermeture de bars et restaurants pour cause de faillites, d'incendies, etc., et dont les appareils ne seront pas transférés dans de nouveaux établissements. Le gouvernement a également

l'intention d'éventuellement isoler les joueurs en forçant les commerçants à installer leurs appareils derrière des cloisons ou même dans des pièces à part, hors de la vue et de l'ouïe des mineurs.

De surcroît, tous les nouveaux appareils de loterie vidéo qui seront achetés par Loto-Québec devront être munis d'indicateurs permettant à l'utilisateur de l'appareil de voir depuis combien de temps il l'utilise et de savoir quelles sommes il a dépensées durant ce laps de temps. Selon toute vraisemblance, ce retrait de 1 000 appareils occasionnerait une perte d'une trentaine de millions pour l'État québécois. Le gouvernement a également réaffirmé son intention de ne pas ouvrir de nouveaux casinos sur le territoire du Québec, et a confirmé la création de son Forum sur le jeu pathologique. Finalement, le budget de publicité de Loto-Québec sera réduit de 10% au cours de la prochaine année (ce budget est actuellement de 20 millions).

Enfin, le chef du Parti Libéral du Québec, M. Jean Charest, proposait le 20 juin dernier la création d'une commission parlementaire pour débattre de l'éthique à Loto-Québec et à la Société des alcools. Le chef libéral s'interrogeait particulièrement sur la stratégie de marketing et de la publicité effectuées par les deux sociétés d'État. À ce sujet, le premier ministre Landry s'est montré ouvert à une telle possibilité.

e-Solutions

Ce que fait actuellement Loto-Québec

Par l'entremise de sa filiale qui gère les loteries vidéo, la Société des loteries vidéo Inc., voici en gros ce que fait actuellement Loto-Québec en matière de prévention du jeu pathologique. Nous reviendrons en détail sur des solutions proposées par les différents intervenants dans la section 3.

D'une part, la Société admet que la dépendance au jeu est une préoccupation constante et que les jeux de hasard comportent des risques lorsqu'on en abuse. Ainsi, la Société a mis en place un message incitant à la modération sur tous les appareils du réseau. Ce message défile sans arrêt sur l'écran de la machine. De plus, un autre message qui défile constamment sur l'écran rappelle aux joueurs que le lot offert par un

jeu de loterie vidéo pour une mise ne peut excéder 500 \$. Un dépliant d'information sur la dépendance au jeu est également disponible dans tous les établissements qui exploitent des appareils de loterie vidéo. Enfin, en coopération avec le Centre de référence du Grand Montréal, la Société a mis en place un service téléphonique sans frais, jeu : aide et référence, qui est disponible jour et nuit, sept jours par semaine.

À partir de cette année, Loto-Québec, en partenariat avec le ministère de la Santé et des Services sociaux, va débloquer des fonds de 20 millions par année pour combattre le jeu pathologique. Toutefois, la distribution exacte de ces sommes n'est pas encore déterminée.

A-6 "L'ère de la chance" ou la vente de rêve généralisée

Que se dégage t-il de cette courte revue de l'origine des jeux de hasard et d'argent? Tout au long de l'histoire alambiquée des jeux de hasard et d'argent, les arguments récurrents contre le jeu, qu'il soit illégal ou institutionnel, ont concerné les intérêts des membres plus vulnérables de la société, les enfants, les immigrants, les petits ouvriers, les crédules: ce sont les pauvres qui font les frais de ces "taxes volontaires". Par ailleurs, c'est souvent en réaction à la mainmise d'intérêts privés sur les revenus du jeu, consécutive à sa prohibition, que les gouvernements optent en faveur de leur propre implication dans la gestion des jeux de hasard et d'argent.

En trois millénaires, la notion de hasard est passée du domaine sacré au domaine profane, du domaine privé au domaine public. Le hasard, concept longtemps "théologique", a été démystifié depuis des siècles et le calcul des probabilités n'a plus de secrets pour le commun des mortels. Pourtant, c'est avec la naïveté des anciens que l'on tente sa chance. Les pays industrialisés vivent une "culture de la chance" paroxystique, une quête permanente qui repose sur l'aléatoire, le prix, la récompense, le concours, le bonus, l'obtention de privilèges non dus au travail, qui fait reposer le bonheur de l'homme sur le rendement de ses spéculations, sur l'espoir d'être gratifié, sur l'espérance du gros lot: l'engouement spectaculaire pour les jeux de hasard et d'argent en est un symptôme. Dans la sphère privée comme dans la sphère publique, il y a profusion de concours, tirages, prix, bonus et cadeaux, et la prolifération à l'échelle

mondiale des casinos, des loteries sanctionnées par les États, du pari par internet témoigne de cette même fièvre. Même en dehors des loisirs, on assiste à une revalorisation de la quête magique et instantanée de fortune et de bien-être, qui ne nie pas nécessairement le travail et l'investissement humain, mais leur confère un caractère d'ennui et de banalité. Dans des sociétés où la part de risque est de moins en moins grande, la survie assurée, la prédation chose du passé, c'est comme si l'homme voulait remettre une partie de sa sécurité en question, céder un peu de son libre arbitre à l'arbitraire du hasard, s'imbiber d'adrénaline et truffer sa vie de risque et d'irrationnel. Terminaux de loteries vidéo, loteries, courses, casinos nourrissent cet appétit.

Non seulement le jeu a toujours existé mais, comme le phœnix, il renaît toujours de ses cendres. Interdit à maintes reprises sous toutes ses formes privées ou publiques, le jeu se réinstalle inlassablement, soit sous un autre nom, soit ailleurs, soit relégitimé par de nouveaux arguments. Une constante: l'ambivalence constante des positions de l'État et de l'Église, du pouvoir donc, dans leur rôle face au jeu. On a remarqué que pendant 3000 ans, les autorités condamnent, puis utilisent le jeu, pour l'interdire à nouveau et finalement le réhabiliter... En fait, le jeu, malgré les abus qu'il entraîne, le danger de licence, est depuis toujours essentiel aux coffres de l'État et de l'Église qui sont donc inlassablement pris entre l'arbre et l'écorce. Dans cette partie qui s'éternise depuis trois mille ans, le trésor public était l'adversaire de l'ordre public, il est aujourd'hui adversaire de la santé publique. Avec l'État dans l'ambiguë position d'arbitre.

Ne pourrions-nous pas, dans le débat sur le rôle de l'État dans les jeux qui secoue l'opinion publique québécoise actuellement, prendre acte du caractère inéluctable de la nécessaire cohabitation entre l'intérêt et l'éthique. Il s'agirait ultimement de faire cesser le cycle lassant et un peu hypocrite interdiction-permissivité et de tenter d'équilibrer les intérêts du trésor public et ceux de la santé publique. Car depuis la nuit des temps, c'est lorsqu'il y a perte de contrôle que l'État se voit obligé d'interdire. Poser des balises légales à l'usage du jeu, à l'ampleur et à l'usage des revenus du jeu et, évidemment informer et sensibiliser des dangers du jeu permettraient d'éviter ces pertes de contrôle. Nous verrons maintenant en quoi, justement, le jeu est dangereux. Un avocat et activiste bien connu du Forum d'action des communautés culturelles, M. Lam Chan Tho, demande: "Est-ce que l'État peut exploiter ses malades pour se financer"?

Nous poserions plutôt la question de la façon suivante: "Est-ce que l'État peut se financer sans créer des malades"?

B- Du jeu récréatif au jeu pathologique

Comment peut-on expliquer que, si 98% de la population fréquente les jeux de hasard et d'argent sans risque ni dommage, 2% environ d'entre elle développe de sérieux problèmes de dépendance (Ladouceur, 2000, p. 20) ? La "naïveté" évoquée plus haut n'explique pas tout, et on se perd en hypothèses. Il existe différentes hypothèses sur la cause du jeu pathologique, qu'aucun chercheur ne considère parfaites ou complètes en soi. Ces hypothèses sont ici très sommairement résumées, principalement sur la base des ouvrages de synthèse de Ladouceur et al. (2000) et du National Research Council (1999). Avant de dresser cette liste, il importe de préciser qu'il existe plusieurs expressions pour désigner le jeu excessif: jeu pathologique, jeu compulsif, jeu problématique, jeu désordonné (disordered gambling, qui fait référence à l'inclusion du jeu dans les "désordres" d'ordre comportemental par l'Association Américaine de Psychiatrie). On considère généralement le terme jeu problématique comme étant moins péjoratif, plus "banalisant" aussi, mais plus représentatif d'une variété de niveaux de problèmes, tandis que les expressions joueur pathologique et compulsif sont très couramment utilisées pour désigner les joueurs aux prises avec de graves problèmes de jeu.

B-1 Explications théoriques et traitements

a- L'explication psychanalytique

Dans l'optique des théories freudiennes, le joueur pathologique joue en quête soit d'excitation, soit d'expiation qui compenserait pour une relation coupable avec le parent (Freud, 1928). Plusieurs chercheurs (Bergler, 1958; Rosenthal, 1987) ont poussé leurs recherches dans cette même veine:

- Le joueur éprouve un sentiment de culpabilité qui remonte à l'enfance et au rejet de l'autorité parentale et il tente de se punir par un comportement autodestructeur

- Il a une personnalité narcissique, un sentiment de contrôle sur le monde mais une forte dépendance à son entourage
- Il éprouve des blessures ou traumatismes enfouis, dont découle une instabilité psychologique et une plus grande vulnérabilité

Tout cela est difficilement vérifiable et ne pose pas la question de la fréquence et du désir pour le jeu. On préconise des thérapies analytiques individuelles ou de groupe dont l'efficacité n'est pas suffisamment documentée.

b-L'explication physiologique (ou biologique)

Comme dans le cas d'autres troubles de l'impulsion et d'addiction, l'explication biochimique a été sondée par certains chercheurs: *«For example, alcoholism, substance abuse, smoking, compulsive overeating, attention-deficit disorder, Tourette's syndrome, and pathological gambling may be linked in the brain by cells and signal molecules that are "hard-wired" together to provide pleasure and rewards from certain behaviors. If an imbalance occurs in the chemicals that participate in this reward system, the brain may substitute craving and compulsive gambling for satiation»* (Blum et al., 1996).

- L'impulsivité typique du joueur serait liée à un manque de sérotonine, neuromédiateur de l'activité du système nerveux central.
- Le joueur aurait un déficit de neurotransmission de bêta endorphine: la carence de cette substance entraîne un manque de stimulation, une apathie, que le joueur voudrait compenser par un comportement à risque ou excitant.
- Le jeu stimulerait la transmission de dopamine, créant une sensation de plaisir chez les gens dont ce neurotransmetteur est déficient.

Des expériences pharmacologiques agissant sur les neurotransmetteurs ont lieu, à trop petite échelle à ce jour pour être probantes. Il est remarqué entre autres que les patients omettent trop souvent de prendre leurs médicaments. On recommande un traitement mixte médicaments-thérapie, la thérapie aidant à accepter le "sevrage" du jeu. L'explication biologique ne justifie pas le fait que l'individu opte pour le jeu plutôt que toute autre activité aussi stimulante.

c- L'explication comportementale

Le jeu excessif serait lié à des troubles du comportement, à l'éducation, à l'environnement, soit à des apprentissages erronés, à l'observation de modèles comme des parents joueurs par exemple, ou à simplement à une quête d'excitation ou de gains irréfléchie. Cette explication est donc basée sur la simple théorie du conditionnement (voir Knapp, 1976).

On préconisait au début le traitement aversif dans lequel des images de jeu sont associées à des stimuli désagréables ou inquiétants (chocs électriques ou sonnerie stridente, imprévisibles donc anxiogènes). Aujourd'hui, on guide le joueur à agir sur ses comportements: éviter les lieux de jeu, les trajets dangereux, ne pas porter d'argent sur soi, etc. On propose aussi la désensibilisation imagée: images tentatrices, alternées à des séances de relaxation, menant au contrôle des réflexes et de l'impulsion d'aller jouer.

d- L'explication cognitive

Depuis les années 90, on suppose que la perception de la réalité influence le comportement du joueur et le traitement vise donc à corriger les pensées erronées entretenues face au jeu (Ladouceur, 2000):

- Espérance de gain négative (l'État ou le croupier gagnent à long terme)
- Indépendance des tours (pas d'influence mutuelle des tours)
- Illusion de contrôle sur la machine (pas de lien causal entre les actions et stratégies du joueur et les résultats- tout est programmé)
- Superstitions (personne, numéro, chaise, machine ou jour chanceux)
- L'espoir de se refaire

La thérapie est axée sur la reconnaissance et l'explication des pensées erronées ainsi que sur la reconnaissance et la modification consciente des patterns émotifs liés au désir et à l'expérience du jeu.

e- L'explication cognitive comportementale

Fusion des deux précédents, il s'agit pour le joueur de comprendre, à l'aide d'un thérapeute, la chaîne de raisonnements et de comportements qui le prédisposent et le maintiennent au jeu. Approche très répandue au Québec grâce au travail de Robert Ladouceur et du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu.

Méthode de verbalisation pendant une reconstitution de période de jeu, de résolution de problèmes, de réflexion sur plusieurs rencontres; rationalisation active sur les velléités de stratégie, la portée des "superstitions", la mécanique des pertes financières, etc.

Selon Blaszczynski et Silove (1995), les résultats de recherches se traduisent rarement par des ajustements aux thérapies existantes, et les effets de ces thérapies sont fort mal évalués en raison d'échantillons trop petits, de critères de résultats mal définis et de la présence d'interventions concurrentielles à la thérapie. Tous les chercheurs concluent donc à la nécessité de poursuivre les recherches en étiologie et traitement afin de tenter d'en arriver à une plus grande rigueur scientifique. Idéalement, les recherches sur le jeu pathologique doivent examiner le joueur, sa personnalité, son expérience avec le jeu, ses attitudes à l'endroit du risque, ses motivations à jouer, son histoire familiale et ses attributs génétiques (National Research Council, 1999, p. 237), et aucune des explications décrites ci-dessus ne devrait être totalement exclue lors de l'examen des causes du jeu pathologique.

B-2 Les instruments de mesure du problème

Il existe plusieurs façons d'identifier et de quantifier le problème du jeu excessif, dont aucune, encore une fois, n'est totalement à l'abri de la critique. Le jeu est aujourd'hui considéré comme étant un désordre d'ordre psychologique, un état maladif, et sa médicalisation depuis son introduction dans le *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) de l'Association Américaine de Psychiatrie, en 1980, ne fait pas l'unanimité. Certains chercheurs considèrent en effet que cette perspective médicale oblitère les facteurs culturels ou sociaux dans le passage du jeu "récréatif" au jeu

"pathologique". Néanmoins, lorsqu'il s'agit de quantifier le problème chez l'individu, l'Association Américaine de Psychiatrie propose le DSM-IV screen, un outil généralement reconnu comme l'un des deux plus fiable et efficace (avec le SOGS. On trouvera ces grilles en annexe II et III).

Le DSM-IV screen propose dix critères pour évaluer la présence et l'importance du problème de jeu ainsi que ses répercussions sur la vie sociale, familiale et économique du joueur. Cette grille permet aussi d'avoir des points de comparaison clairs lorsqu'il s'agit d'évaluer les progrès d'une réhabilitation. Une personne qui répondrait à au moins cinq des dix critères de la grille du DSM-IV est considérée ayant un comportement "inadapté" à l'endroit du jeu.

Le South Oaks Gambling Screen a été mis au point par les Dr. Henry Lesieur et Sheila Blume en 1987 (Lesieur et Blume, 1987). Beaucoup plus détaillé que la grille du DSM, il permet de noter sur 20 points l'importance du problème de jeu, et de statuer sur la présence de "jeu pathologique probable" à partir de cinq points. Cependant, certains observateurs s'entendent à recommander une confirmation de diagnostic avec la grille du DSM, notamment à cause de la prévalence de faux diagnostics positifs liés à l'utilisation de cet outil (Volberg, 1998, p. 41, Ladouceur, 2000, p. 3-4):

L'Association Gamblers Anonymes a aussi mis au point un questionnaire de vingt questions qui reprend les critères des deux instruments précédents. Nous reviendrons plus tard sur cette association.

Ces grilles sont des outils de mesure utiles en entrevues cliniques individuelles mais partiellement imprécis lors d'enquêtes à grande échelle visant à déterminer la prévalence de joueurs dans une population (par questionnaire ou téléphone). Les biais suivants sont possibles: taux de réponses insuffisant, autocensure de la part des joueurs qui sous-rapportent certains problèmes, et erreurs d'échantillonnage. Elles ont aussi ceci d'intéressant qu'elles mentionnent ou laissent deviner une bonne partie des problèmes générés par le jeu pathologique, tels que nous les décrivons ci-après.

Section 2 Impacts négatifs du jeu pathologique

A- Quelques données canadiennes sur le problème

Une enquête intitulée *Les jeux de hasard au Canada* a été menée par le Conseil national du bien-être social et publiée en 1996 (<http://www.ccsa.ca/gmbfiv.htm>). Elle fournit un bon nombre d'informations qualitatives sur les répercussions sociales des jeux de hasard et d'argent. La majorité des chercheurs s'entendent pour dire qu'il serait possible, avec la mise en place d'outils de mesure adéquats, d'estimer les coûts économiques positifs et négatifs de la présence du jeu dans nos sociétés; effets sur le tourisme, le Trésor, l'emploi, les infrastructures routières, l'industrie immobilière, le système policier et judiciaire, etc. Mais l'impact sur les individus et les familles, le tissu social, les valeurs n'est probablement pas quantifiable, d'autant plus qu'il est étendu dans le temps. Nous dressons ici un bref tableau de l'ensemble de ces répercussions.

A-1 La criminalité

La criminalité entourant le jeu pathologique peut-être en fait considérée de deux façons: la criminalité associée aux exploitants et "bénéficiaires" du jeu illégal, et celle associée aux comportements des joueurs excessifs.

Le jeu d'argent était inscrit au code criminel canadien depuis 1892 comme constituant une "offense contre la religion, la morale et le bien public". Au cours du XXème siècle, des amendements ont permis que soit lentement allégées les dispositions envers le jeu. C'est vraiment en 1969 que, sous la pression politique, l'amendement au code octroie aux gouvernements fédéral et provinciaux le droit de gérer des loteries et des casinos. En 1985, les gouvernements provinciaux obtiennent l'exclusivité sur leurs loteries, le droit d'offrir des loteries vidéo et machines à sous.

On estime qu'avant 1994, le crime organisé tenait au Québec autour de 40 000 appareils de loteries vidéo (ALV), chiffre aujourd'hui maintenu à autour de 15 300 par Loto-Québec (un retrait par attrition de 1 000 machines était annoncé par le gouvernement ce 30 mai dernier). Cette implication à grande échelle du crime organisé est un argument fréquemment utilisé par les anti-prohibitionnistes, qui maintiennent que le jeu est mieux contrôlé par le gouvernement et que l'argent du jeu est mieux utilisé qu'il ne le serait par la pègre ou autre maffia. Les milieux criminels n'ont cependant pas

cessé toute activité dans ce domaine, mais cette implication est extrêmement difficile à quantifier. Selon les résultats de l'étude menée par G. Smith et H. Wynne, *Gambling and Crime in Western Canada: Exploring Myth and Reality (il n'existe pas d'enquête similaire pour l'est du Canada)*, le jeu illégal serait plus courant dans les grandes villes que dans les milieux ruraux, et ce sous différentes formes: le pari sportif avec preneur aux livres, des clubs de cartes et maisons de jeu (mah-jong, fan tan, cartes), des terminaux de loterie vidéo sans licence et la vente de loteries locales à l'étranger. La disponibilité, les heures d'ouverture plus pratiques, les facilités de paiement, de meilleures chances de gain sont autant de facteurs incitatifs à jouer sur ces réseaux illégaux, dont on estime qu'ils ne sont pas nécessairement tous sous la férule du crime organisé; si l'on prend la loi au pied de la lettre, Monsieur et Madame "tout le monde" organisent aussi des activités de pari illégales. Cependant, lorsqu'il est du domaine du crime organisé, le jeu illégal est souvent associé au financement d'autres activités illicites telles drogue, prostitution, extorsion, prêt sur gages et blanchiment d'argent, et ses répercussions sont donc plus tangibles (Smith et Wynne, http://www.cwf.ca/pub_download.cfm).

La criminalité chez les joueurs pathologiques a des conséquences dévastatrices. Selon une enquête du Dr. Ladouceur, 68% des joueurs interrogés avaient déjà eu recours à des actes illégaux pour assouvir leur besoin d'argent (Ladouceur, 1994, p. 406). On rencontre les délits de menaces, violence conjugale, de fraude, contrefaçon, détournement de fonds et vol (auxquels est lié le délit d'entrée par effraction), sur lesquels nous revenons un peu plus bas. En fait, des études ont souligné que bon nombre de joueurs pathologiques, autour de 20%, avaient quelque type d'action légale en attente, comme une convocation en cour ou une assignation en suspens (Blaszczynski et Silove, 1995, p. 214).

En résumé, les causes légales liées au jeu pathologique concernent en un premier temps des accusations de violation au Code criminel canadien pour tricherie, vente illégale de loterie, pari sans licence sur les réserves indiennes, opération de terminaux de loterie vidéo sans licence ou de maisons de jeu. En second lieu, les accusations sont portées contre des joueurs pathologiques qui, dans un cadre de jeu légal ou illégal, on commis des crimes de vol, fraude, intrusion ou revente de drogue

pour alimenter leur habitude. Les coûts individuels comme les coûts de la justice, de l'incarcération et des mesures de prévention ne sont pas estimés.

A-2 La santé

Il est reconnu que les troubles de dépendance au jeu sont souvent associés à une co-dépendance, soit toxicomanie, alcoolisme, ou boulimie, phénomène appelé co-morbidité (voir Crockford et el-Guebaly, 1998). Les statistiques de la Maison Claude Bilodeau (<http://www.maisoncb.com>) attestent d'ailleurs de ce fait, puisque 15,38% des 185 résidents traités à ce jour avaient des dépendances multiples. On ne sait pas si l'angoisse de la situation de joueur pathologique mène à ces co-morbidités, ou si, sans relation de cause à effet, le joueur n'est pas simplement plus vulnérable à tous types de dépendances. Le jeu pathologique a aussi été associé à une forte consommation de tabac.

Par ailleurs, les recherches attestent d'une forte prévalence de problèmes physiques liés au stress ou simplement à la négligence chez les joueurs pathologiques, qui vont des troubles de digestion, de sommeil, et d'hypertension aux ulcères et aux colites (Lesieur, 1992).

On associe aussi les troubles de l'humeur et les troubles de l'anxiété au jeu excessif (Henriksson, <http://www.ccsa.ca/ADH/Henrikssonfr.htm>, 1999). Une étude menée à St. Louis a démontré que les joueurs pathologiques rencontraient trois fois plus souvent que les non joueurs les critères diagnostic pour la dépression, la schizophrénie et la personnalité anti-sociale (Cunningham-Williams et al., 1998).

La causalité entre jeu excessif et troubles mentaux et physiques est donc difficile à établir, les coûts en santé difficiles à estimer. Henriksson (1996) juge quant à lui que le jeu pathologique est associé à une augmentation des coûts en santé.

A-3 La famille

Le tissu familial est lentement miné par la présence en son sein d'un joueur pathologique dont les agissements ont un impact direct sur les enfants et sur le conjoint.

La vie quotidienne de jeunes aux prises avec des parents joueurs pathologiques est ainsi commentée par Lorenz : « *Children of the pathological gambler are probably the most victimised by the illness. Usually underage, emotionally and financially dependent upon the gambling during the worst of the illness, it is the children who are the most helpless. They hear the arguments, recriminations, apologies, broken promises, insults, lies and fights. They hear their mother arguing with their father about not having money for food, clothes, or school items for the children* » (Lorenz, 1987, p. 82). Au niveau émotionnel, le fait d'être pris en otage ou comme enjeu dans des argumentations sans fin entre le joueur et son conjoint est particulièrement destructeur; entre le début du problème de jeu et son traitement, si traitement il y a, la famille vit un cycle de mensonges, de promesses, d'espoirs déçus. Une étude a démontré que les enfants de joueurs pathologiques, dans un processus de perte d'amour et de respect pour le parent joueur, développaient aussi différents troubles psychosomatiques ; « *In a recent study, one third of the 151 adults respondents (pathological gamblers) to a questionnaire reported that their children suffered from illness, such as allergies, asthma, chronic digestive problems and headaches* » (Ibid, p. 82).

En fait, dans une étude menée par Jacobs sur 844 étudiants de collèges californiens se décrivant comme "enfants de joueurs compulsifs", on découvre que « *Children with gambler parents experienced almost twice the incidence of broken homes caused by separation, divorce, or the death of a parent before they had reach the age of fifteen (37 to 20%). (...) Perhaps the most telling of this array of risk indicators in that almost half of the children of gambler parents (42%) rated their overall quality of youth "as poorer than most", in sharp contrast to 27% of their classmates who had admitted to no problems of gambling among their parents* » (Jacobs, in Shaffer, 1989, p. 277).

Dans bien des cas, l'histoire familiale ne se termine pas par un traitement mais par un divorce où le conjoint non-joueur aura à assumer seul la subsistance des enfants. La vie sociale de la famille est bien évidemment affectée par tout ce processus, et on arrête souvent par gêne de fréquenter le cercle d'amis. Les cas de faillite et de chômage subséquent accentuent l'ostracisme, l'isolement de la famille. Le conjoint du joueur vit sensiblement les mêmes expériences que l'enfant, à ceci près qu'il devra

porter en plus la responsabilité économique et morale de la famille. On estime que l'accompagnement du conjoint et de la famille dans le rétablissement serait un facteur important de réussite des thérapies.

A-4 L'épargne

Nous avons vu que c'est en général le besoin sans cesse grandissant d'argent pour jouer qui cause la criminalité chez les joueurs. Les comportements économiques aberrants s'échelonnent sur une longue échelle de gravité et de temps: de "l'emprunt" dans le portefeuille d'un membre de la famille, en passant par l'épuisement du compte bancaire ou le dépassement de la marge de crédit, en allant jusqu'au détournement de fonds de l'entreprise et à la vente progressive de tous ses biens, on conçoit l'appétit gigantesque des casinos et des TLV. Selon l'étude précitée de Ladouceur & al. (1994), la perte annuelle moyenne par joueur s'élevait entre 12 000 et 60 000 dollars et 83% des joueurs empruntaient pour jouer. Les dettes, quant à elles, s'échelonnaient entre 75 000 à 150 000 dollars par joueur et 28 % des joueurs avaient eu à déclarer faillite. On passe donc du mauvais crédit jusqu'à faillite totale, et l'impact de ces problèmes est transféré de l'individu, vers la famille, vers la société.

A-5 Le suicide

Dans un rapport publié en 1999, le Canadian Center on Substance Abuse évalue les coûts sociaux du jeu pathologique, ses conséquences les plus fréquentes. L'une d'entre elles est le suicide : « *Lorsque le joueur se trouve coincé par les conséquences de son obsession, le suicide peut souvent lui apparaître comme la solution la plus simple. Des chercheurs ont établi que jusqu'à 90% des joueurs pathologiques ont déjà envisagé de s'enlever la vie, et que près de 20% de ceux en traitement ont actuellement commis des tentatives de suicide* » (Ferris & al., (<http://www.ccsa.ca/final1.htm>, 1999). Les données ne sont pas disponibles sur les pensées ou les tentatives de suicide dans la population québécoise mais le Bureau du coroner du Québec a d'ores et déjà alerté l'opinion publique québécoise: "Entre 1993 et 1999, le bureau du coroner enregistrait un bond gigantesque de suicides liés au jeu. Ils ont alors quadruplé, passant de moins de 10 par année à 33" (Malboeuf , *La Presse*, 23

mars 2001). En l'an 2000, 50% des rapports du coroner sont terminés et on comptabilise déjà 12 suicides liés au jeu. Le coroner a d'ailleurs mandaté Madame Chawski, du Centre de recherche Fernand Séguin, pour mener une enquête pour déterminer la relation entre jeu excessif et comportement suicidaire.^{xv}

B- La prévalence inquiétante du jeu pathologique chez les adolescents

Les enfants sont victimes de façon immédiate de la dépendance de leur(s) parent(s), qui constitue un facteur de risque important. Mais un phénomène inquiète beaucoup les chercheurs ces dernières années: l'exposition et la dépendance des enfants et des adolescents au jeu à un âge de plus en plus précoce.

Selon Robert Ladouceur, parmi 1 612 adolescents de neuf écoles secondaires de la région de Québec interrogés en 1988, 76% avaient déjà parié une fois au cours de leur vie, 65% avaient parié dans la dernière année et 24% pariaient au moins une fois par semaine (Ladouceur, 1988, p. 3). Selon le chercheur américain D. Jacobs, qui fait autorité en matière de recherche sur le jeu problématique chez les jeunes, le nombre de joueurs à problème (problem gambler) dans les écoles secondaires aux États-Unis se chiffrait à autour de 4 à 6% de l'ensemble des étudiants (Jacobs, *in* Shaffer, 1989, p. 249-291). C'est plus du double de la fréquence observée dans la population adulte. Et certains chiffres plus récents, compilés par David Korn dans le *Canadian Medical Association Journal* sont encore plus alarmants ; «*The estimated lifetime prevalence in the general adult population for problem and pathological gambling combined (levels 2 and 3 of the Harvard nomenclature) was reported at 5.5%. A similar combined prevalence estimate for the adolescent study population was 13.3%* » (Korn, 2000, p. 62).

Tous les chercheurs concluent à l'extrême précocité de la prise des habitudes de jeu : des études récentes estiment que l'âge de l'initiation tourne autour de 9,2 ans (Griffith, 1990), 10,9 ans (Gupta et Derevensky, 1998). Est-il possible de voir dans cette progression une tendance sociale ; la progression du jeu précoce va de pair avec la disponibilité grandissante des loteries et des loteries-vidéo. Et plus récemment, la disponibilité des sites internet où il est possible de jouer sans qu'aucune vérification de l'âge du joueur ne soit possible élargit l'univers de risque pour les jeunes.

Si ce lien entre disponibilité et jeu précoce n'est pas encore très bien documenté, en revanche, l'influence du jeu parental sur les jeunes l'est. Toutes les études sur le sujet s'accordent pour le dire : « *Another finding should be carefully considered between parental gambling and youth gambling. Not only children of gambling parents more likely to start gambling earlier themselves, but they are also more frequent gamblers than children of non-gamblers* » (Carlson et Moore, 1998, p.n.d.). Govoni, dans une étude menée en Ontario auprès de 965 jeunes de 14 à 19 ans, précise le problème : « *Adolescent reporting excessive parental gambling were twice as likely to have problem or at risk gambling rates* » (Govoni & al., 1996).

D'autres facteurs rendent les enfants vulnérables. Il est reconnu que les adolescents aiment expérimenter les comportements à risque ou les comportements d'adultes. On pense ici à l'alcool, aux drogues, à la cigarette : en l'absence de figure d'autorité qui puisse avertir l'adolescent du danger potentiel de ces comportements à risque, l'enfant du joueur (joueur dont les activités de pari elles-mêmes sont très souvent liées à cette série de comportements à risque) sera donc plus vulnérable à de telles sollicitations. Jacobs a tenté d'évaluer la prévalence de problèmes de dépendance chez les enfants de joueurs pathologiques: « *Without exception, children of parents described as problem gamblers showed higher level of use for tobacco, alcohol, and drugs products during the previous twelve months than did their classroom peers with "average parents"* » (Ibid, p. 275)^{xvi}. De plus, la valeur du travail n'a peut-être pas été inculquée à ces jeunes et l'emphase mise sur l'argent dans une famille de joueur prédispose certainement à un rapport conflictuel avec travail et argent.

Le fait d'être élevé dans une famille où l'on joue trop, avec les conséquences néfastes qui s'ensuivent, n'a donc pas un effet dissuasif auprès des enfants. Mais des études ont démontré que même dans les familles où l'on joue modérément, les enfants ne sont pas suffisamment prévenus contre les dangers du pari. La facilité d'accès au jeu, qui fait partie intégrante de la vie quotidienne de tous et du paysage familial, en banalise et en facilite l'usage. Ainsi on demandera au jeune d'aller acheter des billets de loterie où, encore, il sera exposé fréquemment à des parties de cartes avec enjeu monétaire, etc. Les études démontrent en effet que la plupart des jeunes jouent... en famille et que les parents ne s'objectent pas à ce que leurs enfants jouent (Ladouceur,

1988). Jacobs nous dit : « *the overwhelming majority of young people who gamble have been introduced to this recreational diversion by their parents* » (Jacobs, in Shaffer, 1989, p. 250)

Lorsque l'on a compris qu'à long terme, un joueur ne regagne jamais les mises qu'il a pu faire (Ladouceur, 2000), on comprend qu'il a toujours besoin de plus et plus d'argent; cette évidence est lourde de conséquences. Ladouceur a estimé que les adolescents finançaient leurs activités de jeu de façon légale dans 95% des cas, mais que pour le reste d'entre eux, on avait recours à la vente de drogues, au vol d'une personne de son entourage ou de sa famille, à d'autres types de larcins, au travail pour un preneur de paris aux livres, à la vente de cartes de sport, ou autres moyens illégaux (Ladouceur, 1988).

Le jeu pathologique mène donc souvent au vol, au mensonge, à la dissimulation et, par ricochet à l'appauvrissement sinon à l'anéantissement du réseau social (et scolaire) du joueur. Un taux important de décrochage est d'ailleurs lié au jeu problématique chez les jeunes, dont les premiers symptômes sont évidemment la baisse des résultats scolaires et l'échec scolaire.

C- Le nouveau facteur de disponibilité: casinos, loteries-vidéo et internet

Le jeu pathologique est-il un vrai problème de société ou un pépin mineur dans la mécanique bien huilée du système d'"impôts volontaires" et "d'offre et de demande" du jeu? Nul ne pourrait remettre en question l'idée que "pas de jeu, pas de problème de jeu". Mais est-ce que l'équation inverse est vraie, "davantage de jeux, davantage de problèmes de jeu". Ce n'est pas strictement en termes mathématiques que cette dernière affirmation se vérifie, mais aussi en termes éthiques: la disponibilité grandissante du jeu modifie le rapport au loisir et au travail, à la chance et à l'habileté, à l'argent évidemment, elle noie tous les discours sur les dangers potentiels du pari.

Certaines études ont démontré l'augmentation de problèmes sociaux divers liés à l'installation d'un casino dans une communauté: "*The resulting study, entitled, "The Community Effects of the Opening of the Niagara Falls Casino" reveals gambling in non-charity casinos increased significantly among local residents. Increases were also noted in the number of people reporting problems related to gambling as*

defined by a shortened version of the South Oaks Gambling Screen (Short SOGS) and by harmful effects on home life, work and finances " (Room, Turner, et Iolamiteanu, 1999).

Il est évident que l'omniprésence et la visibilité de terminaux de loterie vidéo et de casinos, qui plus est gérés par l'État, banalisent et légitiment le jeu, l'envie de jouer. On dira qu'avant l'État, c'est le crime organisé qui récoltait la manne (estimée de 500 à 800 millions annuellement) et qu'il gérait trois fois plus de machines que le gouvernement; celles-ci avaient au moins l'avantage de confiner les possibilités de jouer en des lieux moins voyants et moins attirants, de ne pas cautionner le jeu.

Les études s'accordent pour dire que ce sont les ALV, dont il a été question dans la section précédente 1-B, qui causent le plus de dépendance au jeu, ce que confirment les intervenants: 91% des personnes traitées à la Maison Claude Bilodeau ont des problèmes reliés aux ALV, 83% des problèmes mentionnés en 1999-2000 par les appelants à la ligne téléphonique "Jeu: aide et référence" concernaient les ALV. À l'étude des dossiers du coroner sur les suicides liés au jeu pathologique, on constate que dans 17 des 33 de suicides documentés, les ALV sont prioritairement mentionnés comme source du problème.

On relie la montée de ce problème à la prolifération des points de disponibilité de jeu, et à la grande convivialité de ces machines (sons et couleurs, illusion de contrôle, facilité de paiement, rapidité) et au manque de contrôle évident sur le jeu des mineurs. Si le nombre des machines n'a pas augmenté depuis plusieurs années, celles-ci sont beaucoup plus voyantes et publicisées par les bars et restaurants afin d'attirer la clientèle, ce qui a permis que les recettes de Loto-Québec sur les ALV triplent en cinq ans pour atteindre le milliard de dollars en 2001-2002 (Pelchat, *La Presse*, 20 juin 2001).

L'exploitation de paris sportifs, de casinos ou de loteries virtuelles est interdite au Québec (sauf par l'intermédiaire des réserves indiennes), ce qui n'empêche en rien les joueurs de se brancher sur des sites étrangers; le nombre de cybercasinos dans le monde aurait doublé l'an dernier et il n'existe à peu près pas de législation sur le sujet (*Libération*, 20 mars 2001). Bien que les loteries et casinos virtuels ne soient pas encore mentionnés souvent comme sources de problèmes de jeu pathologique, la question du jeu d'argent sur internet pose aussi le problème de l'expansion et de la disponibilité. Il

n'est aucun besoin de se déplacer et le paiement se fait par la simple mention d'un numéro de carte de crédit: deux facteurs potentiellement dangereux quand on sait que les joueurs préfèrent l'isolement et que leur notion de l'argent se dissout au fil et à mesure que le jeu avance. Les fraudes sont extrêmement faciles puisqu'il n'y a aucune réglementation unifiée sur la gestion de tels sites et que les garanties ou pourcentages de paiement aux joueurs sont inexistantes.

Notons qu'il existe aussi des loteries "gratuites" qui offrent des prix substantiels: ce sont les recettes publicitaires qui permettent aux exploitants de payer ces prix. Le joueur, lui, doit valider sa grille de numéros en cliquant sur des bannières publicitaires de son choix. Il s'agit là d'un paradoxe, le jeu de hasard et d'argent sans argent, singulièrement révélateur de l'absurdité du monde de la publicité et du marketing, mais aussi extrêmement susceptible de développer chez les internautes le goût du jeu et de renforcer chez les joueurs excessifs cette idée erronée que l'on peut gagner sans rien perdre.

Un autre danger soulevé par le jeu en ligne est l'exposition des enfants et des adolescents: doublement habitués aux logiciels de jeux d'adresse domestiques et à l'initiation précoce à internet, le glissement vers des sites de jeu payants est facile. Le jeune joueur mal informé est alors hameçonné à des jeux de hasard qui donnent l'impression d'être des jeux d'adresse, d'où le développement de "l'illusion de contrôle" qui mène tant de joueurs à l'excès^{xvii}.

Que l'on parle de casinos, de ALV dans les bars et les restaurants ou de pari sur internet, le problème reste le même. L'absence de balises et l'accessibilité cautionnent moralement et banalisent un comportement potentiellement dangereux.

Section 3 Les acteurs dans le domaine du jeu pathologique et l'aspect éthique

A- Les ressources pour les joueurs

A-1 Les centres de thérapie

Il existe plusieurs ressources pour les joueurs désireux de mettre fin à leur habitude, que les thérapeutes et intervenants s'accordent pour dire insuffisantes et insuffisamment subventionnées. Les différents centres se distinguent en ce qu'ils offrent un traitement prolongé avec hébergement (services internes) ou de simples services de psychologues avec thérapies brèves (services externes). Règle générale, hormis la distribution d'information, ces centres visent la réhabilitation et la prévention de la rechute par une responsabilisation du joueur et l'acquisition de compétences sociales et de résolution de problèmes. Pour parvenir à ces fins, on préconise, les thérapies individuelles, de groupe, des rencontres post-thérapie, des ateliers et des réunions portant sur les principes de Gamblers Anonymes. Psychologues, psychothérapeutes, travailleurs sociaux, personnel infirmier et anciens joueurs allient leurs compétences dans cette réhabilitation. Voici une liste des principales institutions.

Maison Claude Bilodeau (877-387-7071) : organisme sans but lucratif spécialisé dans le traitement en thérapie fermée des joueurs compulsifs, situé à Sainte-Marie de Beauce. La MCB offre l'hébergement et les services psychologiques. Le fondateur, M. Claude Bilodeau est extrêmement actif dans le domaine de la prévention et donne une série de conférences de sensibilisation à la grandeur du Québec. La capacité de la MCB passera en 2001 de 13 à 18 joueurs.

L'As de coeur Centre d'intervention pour joueurs compulsifs et pathologiques (450-442-9566). A Longueuil, organisme sans but lucratif offrant des services de thérapie externes intensives (un mois à temps plein) ou hebdomadaires. Ces services amalgament les thérapies individuelle et de groupes, l'approche cognitive comportementale, l'approche évaluative, la PNL (programmation neurolinguistique) et les 12 étapes de Gamblers anonymes. Offre aussi des services de bilan financier et de relèvement de pression auprès des créanciers.

CASA Centre de traitement des dépendances (418-871-8380) : organisme sans but lucratif spécialisé dans le traitement des toxicomanies et du jeu pathologique, situé à St-Augustin de Desmaures. En fonction des besoins des clients, le centre offre des thérapies à l'externe ou fermées, impliquant ou non la famille, et un suivi post-thérapie et communautaire. L'approche est globale, axée sur la réflexion, l'art thérapie, les activités physiques, la spiritualité et l'individualité.

Clinique Nouveau Départ (514-521-9023): Organisme montréalais non gouvernemental originellement dédié au traitement de l'Alcoolisme et des toxicomanies, la CND offre maintenant aux joueurs pathologiques prévention, évaluation, counseling et traitement sous forme de thérapie intensive. Des suivis de groupe sont disponibles de même qu'un encadrement familial.

Pavillon du Nouveau Point de Vue inc. (450-887-2392): Organisme non gouvernemental sans but lucratif, originellement dédié au traitement de l'alcoolisme et de la toxicomanie, qui offre depuis peu des thérapies internes (21 ou 28 jours) pour joueurs compulsifs visant à l'abstinence totale. Le contenu thérapeutique est basé sur le programme des Gamblers Anonymes.

La Maison Jean-Lapointe (514-288-2611). Autrefois destinée au traitement exclusif des alcooliques et des toxicomanes, la Maison Jean-Lapointe a traité depuis un an 100 personnes pour le jeu excessif, attestant en cela de la nouvelle tendance qui dicte aux différents centres de désintoxication la nécessité de s'adapter au problème grandissant du jeu excessif dans la région montréalaise. La coordinatrice Louise Paré y déplore les listes d'attente et le peu de ressources disponibles (Malboeuf, *La presse*, 23-03-01).

Certains thérapeutes offrent des services de traitement privés, comme Viva Consulting (Sol Boxenbaum, 514-486-6226) ou le Service d'évaluation et d'orientation en toxicomanie et jeu compulsif (Vincent Rossignol, 819-920-0098). Pour une liste plus exhaustive des centres de traitement, voir <http://www.ccsa.ca/gambdir/qcactiv.htm#A54> Certains centres de thérapie sont exclusivement dédiés au traitement des joueurs pathologiques tandis que la majorité d'entre eux traitent les dépendances en général, toxicomanies diverses et alcoolisme. La recrudescence et la plus grande visibilité du problème du jeu ont fait en sorte que les maisons de thérapie à vocation généraliste, voyant se présenter des joueurs à leurs portes, ont dû s'adapter et recevoir de la

formation en traitement du jeu pathologique. Dans de nombreux cas, les formations en thérapie cognitive comportementale offertes par l'équipe du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de Robert Ladouceur se sont avérées être providentielles puisque peu de programmes universitaires s'intéressaient à cette problématique jusqu'à tout récemment. Nous reviendrons sur le sujet de la formation dans la rubrique des recherches universitaires sur le jeu.

A-2 Ligne téléphonique "Jeu: aide et référence"

La ligne téléphonique Jeu: aide et référence est gérée par le Centre de référence du Grand Montréal, organisme fondé en 1956 dont le mandat consiste à donner à toute personne qui en fait la demande des renseignements sur les ressources communautaires de Montréal. Depuis 1993, pour répondre à la demande grandissante, la ligne offre un service d'écoute, de renseignements et de référence pour les personnes aux prises avec des habitudes de jeu excessif, leurs amis, parents ou conjoints. Entre 1993 et 2000, ce service a reçu 22 000 appels, de façon toujours exponentielle. La discrétion et la grande disponibilité (7 jours/semaine, 24 h/24) qu'offre la communication par téléphone est certainement fondamentale dans ce succès. Notons que Jeu: aide et référence répond aussi à toutes demandes de la part de non joueurs, de thérapeutes, de médias et de chercheurs et possède une base de données importante permettant de référer ses usagers vers les services qui leur conviendront le mieux. Encore une fois, les intervenants ont été formés par les soins de l'équipe du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu.

A-3 Gamblers Anonymes

L'Association Gamblers Anonymes a été fondée aux États-Unis en 1957. La seule et unique condition pour pouvoir s'y joindre consiste à désirer cesser de jouer. Il faut donc avoir accepté son état de joueur pathologique et reconnu l'absence totale de contrôle sur la vie qu'il provoque. Les rencontres ne coûtent que ce que les participants veulent bien donner. Gamblers Anonymes se défend d'être identifié à toute secte, dénomination, politique, organisation ou institution et n'endosse ni ne s'oppose à aucune explication en ce qui concerne le jeu pathologique. Par le biais de rencontres de

partage et de parrainage, à travers le processus des douze étapes où le joueur apprend à reconnaître ses torts et ses faiblesses et à les corriger, le rétablissement se fait sans thérapeute (on ne connaît cependant pas le taux de rétablissement). Au Québec, selon le site officiel de Gamblers Anonymes (<http://www.gamblersanonymous.org/about.html>), il se tiendrait une centaine de réunions par semaine, disséminées dans toutes les régions du Québec.

Un peu dans le même ordre d'idées, il existe une association d'aide baptisée Gam-Anon, pour les conjoints, les amis, les parents de joueurs compulsifs. Elle permet, via le partage, l'abandon des sentiments de culpabilité, de honte, d'impuissance de peur ou de désespoir. Ceci se fait à travers trois démarches: la reconnaissance et la compréhension de la maladie de joueur compulsif; l'utilisation du programme et de ses suggestions de résolution de problèmes comme aides pour reconstruire les vies; et, finalement, l'assistance aux personnes qui souffrent aussi de ce problème. Il se tient une quinzaine de réunions au Québec par semaine.

B- Le jeu sur internet, ou la cohabitation éthique – profit

Qu'ils veuillent jouer ou arrêter de jouer, donc qu'ils soient joueurs ou joueurs pathologiques, les internautes aiment souvent la discrétion et l'anonymat assurés par internet et y trouvent une foule de ressources. Nous avons fait la recension des informations disponibles sur internet concernant les jeux de hasard et d'argent (voir annexe IV). Une évaluation de la présence ou non de référence au jeu compulsif sur ces sites est proposée: [0] = aucune mention, [1] = mise en garde, [2] = hyperliens, [3] = no de tél., [4] = image cliquable Gamblers anonymes, [5] = rubrique sur le sujet. Nous voulons par cette dernière précision, tenter de mettre en relief la place qu'occupe le souci éthique parmi les préoccupations d'ordre mercantile. Les informations disponibles sur internet sont divisées en trois rubriques:

1) le jeu comme activité récréative, ou la liste des sites qui offrent des jeux tels les casinos, bingos et loteries et paris sportifs virtuels. Nous avons aussi recensé quelques sites d'informations pour les joueurs sur la législation, les meilleurs sites, la sécurité, les pronostics de paris sportifs, etc.;

2) le jeu comme problème de société, rubrique qui recense les répertoires sur le jeu pathologique, les organismes et programmes d'aide aux joueurs, les références globales au problème de jeu, la recherche sur le sujet (institutions, études, rapports, conférences et publications);

3) le jeu comme activité commerciale, rubrique qui recense les sites qui parlent de réglementation générale et les sites gérés par les exploitants et les fournisseurs de jeux et de logiciels de jeux.

Cette liste n'est pas représentative de la totalité de l'univers du jeu sur internet mais donne une idée de son extraordinaire dynamisme; chaque jour voit plusieurs nouveaux sites s'installer et les sites existants ne sont pas toujours maintenus à jour. De plus, on notera un certain nombre de recoupements et de doubles citations des sites les plus importants; lorsque ceux-ci sont fondamentaux et rendent compte de sujets bien distincts, nous avons pu les classer sous plusieurs rubriques. On constate que parmi les organismes qui font du jeu leur gagne-pain, un petit nombre se sent concerné par l'existence du jeu pathologique puisqu'ils fournissent soit des mises en garde, soit des hyperliens ou des références sur le jeu pathologique. Peut-on penser qu'il existe une "conscience sociale" et un sentiment de co-responsabilité face au problème du jeu chez ces exploitants? Il est difficile de présumer des intentions des gestionnaires de sites et des organismes ou compagnies, mais il semble qu'il soit d'ores et déjà de bon ton d'afficher virtuellement une certaine préoccupation pour le problème, surtout sur les sites de casinos virtuels. Il est presque ironique de constater le caractère dérisoire de cet affichage comparé à l'extrême clinquant des mesures mises en place sur les mêmes sites pour faire dépenser de l'argent au jeu. Mais on présume que cette prévention vaut mieux que pas de prévention du tout. Règle générale, les fournisseurs de jeux et de logiciels de jeux ne font pas mention sur leurs sites des dangers de la dépendance, certainement en partie parce que, contrairement aux casinos, ils ne s'adressent pas directement au grand public. Néanmoins, il serait certainement avisé et avant-gardiste pour eux de prendre des initiatives dans ce sens.

C- Recherches et constats sur le jeu

C-1 Les recherches universitaires sur le jeu (et le paradoxe du financement)

L'ouvrage majeur *Pathological Gambling, a Critical Review*, publié récemment aux États-Unis, fait le tour de la recherche et des découvertes les plus récentes liées au jeu pathologique (National Research Council, 1999). Il fait aussi un bilan de la prévalence du jeu pathologique dans la population américaine: si 80% des adultes américains affirment avoir déjà parié au cours de leur vie, on y estime à 1,5 % la proportion d'adultes qui auraient été à un moment ou à un autre dans leur vie « joueurs pathologiques »^{xviii}. La mesure la plus exacte de la prévalence de joueurs pathologiques reste l'estimé du Dr. Shaffer qui synthétise en une méta-analyse 152 études de prévalence américaines majeures des dix dernières années : 0.9% de la population répond aux critères de joueur pathologique. Conjugué aux joueurs problématiques, le taux atteint 2,9% de la population (Shaffer, 1997).^{xix}

L'ouvrage du National Research Council résume aussi les tendances de recherche nord-américaines, qui s'orientent principalement vers l'origine du jeu pathologique, ses manifestations, ses effets sociaux et économiques et son traitement, en fonction de divers partis pris théoriques sur la nature de ce problème.

Au Québec plus spécifiquement, depuis les années 80, des chercheurs ont commencé à s'intéresser fortement à la prévalence du jeu pathologique chez les jeunes. Quels rapports entretiennent les jeunes avec les jeux de hasard et d'argent ? Quel est l'impact de la disponibilité grandissante sur le marché des jeux de type loterie et loterie-vidéo sur les valeurs de travail ou d'épargne des jeunes, sur leur vie scolaire et sociale? Le contexte familial est-il déterminant dans l'adoption de comportements de jeu à risque ou pathologique? A qui appartient la responsabilité de la sensibilisation et de la prévention en matière de jeu pathologique auprès des enfants, des adolescents et des jeunes adultes ? A l'État, aux parents, au milieu scolaire ?

Les têtes de file en la matière se trouvent à l'Université Mc Gill, sous la direction des professeurs Derevensky et Gupta (Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, 514-398-4249). Leurs recherches, dont certaines citées en section 2 C, portent sur les sujets que nous venons d'évoquer. Mais

en plus, des programmes précis de prévention ont été développés: «avec le docteur Robert Ladouceur et son équipe de chercheurs à l'Université Laval et le docteur Frank Vitaro, de l'Université de Montréal, nous développons un modèle de prévention qui est construit selon les prémisses suivants: 1) Le besoin d'informer; 2) L'importance du système scolaire pour mettre en œuvre le programme de prévention; 3) L'enseignement de méthodes et d'approches permettant aux jeunes de mieux gérer les situations à risques et qui préviendraient le développement des problèmes de jeu; 4) L'identification, l'évaluation et le signalement d'étudiants dont le comportement envers le jeu est indicatif d'un risque potentiel» (<http://www.education.mcgill.ca/gambling/french/problemg.htm>). L'équipe de l'Université Mc Gill, en plus d'être fréquemment citée et invitée à titre d'experte dans différentes initiatives de prévention et de sensibilisation (dont le programme *Moi, je passe*), se préoccupe de la formation d'étudiants gradués et de spécialistes sur le jeu pathologique, entre autres à travers la School/Applied Child Psychology de l'Université Mc Gill. Le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes opère aussi une clinique pour les jeunes, dont les frais d'opération sont commandités par Loto-Québec.

À l'Université Laval, on cumule aussi recherche, formation, traitement et prévention au Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (418-656-5389). Étant affilié au département de psychologie, le centre forme de ce fait des étudiants. Mais hormis la recherche fondamentale, il a développé un créneau important de formation d'intervenants qui œuvrent aujourd'hui dans divers CLSC, organismes communautaires et maisons de thérapie. La recherche, la formation et l'intervention sont fondées sur l'approche cognitive-comportementale, dont Robert Ladouceur est un des plus efficaces théoricien et avocat. Les deux institutions précédentes se distinguent par leur très haute réputation à l'étranger, par la qualité et la quantité de leurs publications, ainsi que par leur implication communautaire.

La Faculté de l'éducation permanente de l'université de Montréal (514-343-6973) offre depuis peu un cours sur le jeu pathologique dans le cadre de son Certificat en Toxicomanies. C'est peu, mais c'est prometteur. Bien que quelques étudiants aient déjà produit mémoires et thèses sur le sujet, il ne se fait pas de recherche concertée à l'U. de Mtl.

Robert Vallerand, professeur et chercheur au département de psychologie de l'Université du Québec à Montréal, est directeur du Laboratoire de recherche en comportement social (vallerand.robert_j@uqam.ca) et s'intéresse au phénomène du jeu pathologique. Dans une approche originale, il questionne avec son équipe la *passion* qui alimente le jeu en distinguant les passions harmonieuses et les passions obsessives. Ceci est révélateur d'une nouvelle tendance de la recherche qui consiste à s'interroger sur le jeu dans une perspective moins médicale et plus culturelle.

Mentionnons par ailleurs quelques autres grandes tendances de la recherche, justifiées par la croissance du nombre de joueurs pathologiques et l'accessibilité grandissante du jeu: analyses de l'impact des nouvelles technologies sur l'addiction au jeu, questions d'éthique et de responsabilité, le jeu dans les communautés ethniques, adaptation des services sociaux existants aux impératifs de traitement, etc.

Ironiquement, une bonne partie du financement des initiatives de recherche est due à Loto-Québec, qui alloue annuellement un certain budget à la prévention et au traitement du jeu pathologique. On pouvait se poser jusqu'à tout récemment la question de l'indépendance des chercheurs face à leur bailleur de fonds, ce que fait M. Henriksson: «*La domination écrasante des promoteurs du jeu (dont les gouvernements) à l'égard des fonds de recherche est inquiétante. À une époque où la stabilité de l'emploi et du financement est difficile à obtenir, peu de chercheurs (ou d'institutions) peuvent négliger ces sources. Plusieurs gouvernements provinciaux canadiens ont subventionné des «études» qui ont exagéré les avantages du jeu, tout en banalisant ses coûts*» (Henriksson et Lipsey, sous presse).

Objectivement, les porte-parole de Mc Gill et de Laval ne se sont jamais privés de souligner, en regard du résultat de leurs recherches, l'incongruité de la publicité orchestrée par Loto-Québec pour faire la promotion du jeu, par exemple ou le danger de la prolifération des points de vente de loteries ou de ALV permise par Loto-Québec. Néanmoins, Loto-Québec a pris acte des accusations de conflits d'intérêt potentiels dans l'attribution des montants et le choix des sujets de recherche et transfèrera dès octobre 2001 ses activités en matière de prévention au ministère de la Santé et des Services sociaux.

C-2 Le rapport du Vérificateur général

Les problèmes de jeu prennent parfois un tour dramatique que les médias relaient au grand public: meurtres, suicides et fraudes. Soulignée par les lobbyistes, les chercheurs ou l'opposition, l'ambiguïté de la position d'État tenancier et infirmier a forcé les instances gouvernementales à mener ses propres études sur le jeu ces dernières années. Dans son rapport annuel 1999-2001, le Vérificateur général s'est penché sur «La gestion des répercussions sociales et économiques liées aux jeux de hasard et d'argent». Alerté par différentes sources (médias, lobbyistes, chercheurs) de la prévalence inquiétante de joueurs pathologiques et des répercussions sociales de ce phénomène, le Vérificateur est allé vérifier dans les textes et auprès des organismes concernés si les différents acteurs impliqués dans la gestion du jeu remplissaient bien leur rôle. Il en arrive à la conclusion que *«En effet, bien que plusieurs ministères et organismes se soient vu confier des rôles et des responsabilités à cet égard, ils ne les assument pas pleinement, alors que l'entreprise du gouvernement responsable de l'administration des jeux légalisés occupe un champ laissé vacant à l'égard de la recherche et de la prévention relatives au jeu pathologique. D'une part, la RACJ se fait plutôt discrète et ne joue pas entièrement son rôle, eu égard aux responsabilités qui lui sont dévolues depuis 1994. Ainsi, elle n'a produit aucun avis destiné au Ministre de la Sécurité publique concernant les impacts sociaux des activités de loterie vidéo et de casino ainsi que les mesures de sécurité qu'elles nécessitent. D'autre part, l'Institut national de santé publique du Québec n'a pas encore inclus l'étude du jeu pathologique dans son programme d'activité, même s'il reconnaît qu'il s'agit d'une problématique de santé publique. Par surcroît, les protagonistes agissent rarement de façon concertée, ce qui n'est pas étranger au fait que peu de services spécialisés sont offerts aux joueurs pathologiques dans le réseau de la santé et des services sociaux, tant sur le plan de la prévention que sur celui du traitement»*

(http://www.vgq.gouv.qc.ca/rappann/rapp_2000/Tome1/Chapitre12.html#1).

Bilan assez négatif, en somme, de l'implication ou de la prise de responsabilité des ministères des Finances, de la Sécurité publique et de la Santé et des Services sociaux, de la Régie des courses, des alcools et des jeux, de Loto-Québec. L'institut national de santé publique a présenté depuis ce rapport un plan d'action concret et

complet pour palier les lacunes relevées par le Vérificateur général: recherche, implantation de programmes, formation, etc. On sait que depuis, la ministre des Finances madame Pauline Marois a elle aussi annoncé des mesures visant à financer la recherche et le traitement (44 millions en 5 ans) ainsi qu'à réduire de 7% le nombre de ALV et à diminuer de 10% le budget de vingt millions que consacre annuellement Loto-Québec à la publicité sur le jeu. Ces mesures sont aussi consécutives aux deux commissions parlementaires qui ont eu lieu à l'Assemblée Nationale suite aux constats du Vérificateur général. Celui-ci a recommandé au gouvernement :

- *-de s'assurer que les différents paliers de gestion appelés à prendre en charge les répercussions sociales et économiques des jeux de hasard et d'argent assument pleinement leurs rôles et leurs responsabilités à cet égard et qu'ils agissent de façon concertée afin de favoriser la convergence des efforts vers un objectif collectif, celui de la répression du jeu pathologique;*
- *-de déterminer ses besoins relatifs à l'information qu'il doit détenir pour prendre des décisions éclairées concernant autant l'offre et les types de produits que les services à offrir aux joueurs pathologiques;*
- *-de mettre en place un mécanisme indépendant permettant d'obtenir en temps opportun et de manière continue une information suffisante et fiable sur les répercussions sociales et économiques des jeux de hasard et d'argent.*

C-3 Le rapport de la Commission de l'Administration publique

La Commission de l'Administration publique a publié en septembre 2000 un rapport intitulé "*Mandat d'examen, en vertu de la loi sur l'imputabilité des sous-ministres et dirigeants d'organismes, concernant la gestion des répercussions sociales et économiques liées aux jeux de hasard et d'argent*". Ce rapport dresse un portrait des jeux de hasard et d'argent au Québec et des activités de Loto-Québec et vise à informer les parlementaires des enjeux du dossier.

C-4 Le rapport de la Régie régionale de la santé et des services sociaux

La Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre (Direction de la santé publique) a publié en 2001 un rapport intitulé "*Jeu pathologique et joueurs problématiques –Le jeu à Montréal*". Serge Chevalier et Denis Allard y tentent de comprendre la situation sur le territoire de Montréal: combien de Montréalais jouent excessivement, lesquels sont les plus susceptibles de le faire, quels sont les impacts et les problèmes liés à cette habitude, quelle est la relation entre jeu excessif et santé

mentale? La RRSSS conclut de son étude qu'étant donné l'estimation de joueurs pathologiques à 13 000 et de joueurs problématiques à 29 000, la première voie d'action consiste à informer la population montréalaise de son état de santé. En second lieu, la RRSSS recommande un moratoire en regard du nombre de loteries vidéo et de sites où on les retrouve, les mécanismes de renforcement de ce jeu étant potentiellement très accoutumants. Troisièmement, il est impératif de faire de la recherche sur le jeu et les trajectoires qui y mènent et de conscientiser particulièrement les jeunes à ces trajectoires. Finalement, on recommande d'intégrer la recherche pluraliste sur le jeu pathologique à l'intervention, et ce dans les plus brefs délais.

Par ailleurs, l'Institut national de santé publique a adopté en novembre 2000 un programme de recherche très complet, effectif jusqu'en 2003 et portant sur 1) l'évaluation des services offerts aux joueurs, aux joueurs excessifs et aux proches de ces derniers; 2) des activités de surveillance du jeu et du jeu excessif; 3) l'étude des déterminants et des effets et méfaits associés au jeu excessif.

D- Des actions concrètes

Hormis les chercheurs, certaines personnes et organismes contribuent aussi à faire avancer la cause de la prévention et du contrôle du jeu et de ses problèmes. Nous en présentons ici quelques-uns.

D-1 Lobbying, prévention et activisme

La prévention existe au Québec, qui plus est, certains avancent que nous sommes passablement avant-gardistes en la matière, bien que ces messages de prévention soient en concurrence avec une omniprésente sollicitation visuelle et sonore. Nombre d'initiatives dans le domaine ont été soit prises, soit financées par Loto-Québec, et quelques projets autonomes sont aussi à signaler:

Le Centre Domrémy du K.R.T.B. ((Kamouraska, Rivière-du-Loup, Témiscouata, Basques, 418-852-2866) organisait en 1998 un colloque national intitulé "Le jeu compulsif, une question de mises" visant à informer les intervenants au sujet de la problématique du jeu compulsif, établir des liens entre les participants et sensibiliser et éduquer la population générale sur la problématique du jeu compulsif.

Viva Consulting (514-486-6226) fait activement de la dissémination d'informations vers le public à travers les médias écrits et électroniques. M. Sol Boxenbaum, directeur, fait du lobbying actif depuis des années auprès des gouvernements et a entre autres exercé des pressions pour que la vente de billets de loterie soit interdite aux mineurs. Il a démontré avec une étude maison que six commerçants sur 31 seulement avaient refusé de vendre des billets à deux jeunes de seize ans et que la loi devait donc être renforcée.

Le colloque sur les jeux de hasard (27 février 2001), organisé par le député Russell Williams. Ce colloque réunissait une excellente brochette de ce que le Québec compte de spécialistes, d'intervenants, de thérapeutes, de chercheurs, de joueurs pathologiques et de citoyens concernés. En plus de faire état des recherches les plus récentes à travers les présentations des conférenciers, il a permis des ateliers de discussion fructueux d'où sont sorties plusieurs recommandations. Monsieur Williams multiplie les interventions en chambre et les conférences de presse sur le sujet.

Divers citoyens se sentent préoccupés par le problème du jeu excessif et font des pressions individuelles auprès de leurs députés ou via les journaux. M. Renaud Poulin, Président de la Corporation des propriétaires de bars, brasseries et tavernes du Québec, dont les intérêts dans la commercialisation des ALV sont importants, alerte l'opinion publique du fait que Loto-Québec exerce des pressions sur les détenteurs de permis de boisson et de ALV afin de rentabiliser au maximum ces machines. Il souligne aussi qu'il y a très peu d'affichage de prévention visible sur les lieux de jeu ou sur les machines. Claude Bilodeau, ex joueur pathologique et directeur de la Maison Claude Bilodeau, organise des tournées de sensibilisation et d'information dans tout le Québec et est de toutes les tribunes pour dénoncer la trop grande rapidité et convivialité des ALV.

Loto-Québec a pour sa part mis sur pied une série de programmes de prévention et d'intervention, sous la direction de Daniel Dubeau, Directeur, recherche et prévention (514-499-5048). Un de ces programmes de sensibilisation à la dépendance aux jeux de hasard et d'argent (mentionnés ci-haut) s'intitule "Moi, je passe". Mis sur pieds en 1998, il est destiné aux enfants de 9 à 14 ans, qui à travers une trousse d'activités et de lecture distribuée via le réseau scolaire, sont initiés aux lois qui régissent le hasard, aux

dangers du jeu excessif. La trousse comprend également un dépliant de sensibilisation destiné aux parents. Programme d'envergure qui a nécessité la collaboration, entre autres, des équipes de M. Ladouceur (Laval), Mme Gupta, M. Derevenski (Mc Gill) et M. Vitara (U. de Mtl.), du ministère de l'Éducation et du Groupe Jeunesse. Une étudiante au doctorat du Département de psychologie de l'U. de M. est d'ailleurs en train de mesurer l'impact de cette initiative avec sa thèse "L'impact d'un programme multimodal de prévention du jeu excessif chez les adolescents de secondaire I, II et III".

Loto-Québec se sert par ailleurs de ses propres outils de communication pour diffuser des chroniques dans les journaux internes et les publications, pour produire des dépliants, cartes, etc., pour diffuser sur ses sites corporatifs et filiales des messages et des slogans et, finalement, pour afficher des messages de prévention à l'écran des appareils de loteries vidéo. Elle entreprend aussi en 1998 une sensibilisation de ses employés à la prévention du jeu pathologique. Le programme d'auto-exclusion des joueurs des trois casinos du Québec a été mis en place en 1993, mais on en déplore cependant le manque de suivi des auto-exclus, qui semble t-il, retournent au casino sans en être inquiétés. La brigade Hibou, fondée il y a quatre ans pour faire appliquer les contrats d'auto-exclusion, a été abolie en décembre 2000, pour des raisons... budgétaires. Il y avait 3 331 contrats d'auto exclusion actifs au 31 mars dernier.

D-2 Recommandations des différents intervenants

Lors de son colloque sur les jeux de hasard, le député Russell Williams a réuni en quatre ateliers tous les participants et conférenciers afin qu'ils échangent idées et suggestions, mais surtout qu'ils proposent des recommandations quant au problème du jeu excessif. Nous présentons un résumé de ces recommandations (qui ne faisaient toutefois pas nécessairement l'unanimité), car elles ont l'avantage de résumer tout ce que nous avons pu lire dans différents rapports d'enquête et articles scientifiques. La cinquantaine de recommandations originales se trouvent à l'annexe IV.

Les pistes de solutions générales concernent donc :

-Le soulagement de la misère humaine, des joueurs et de leurs familles en offrant plus de services.

- De plus grands investissements dans la recherche et l'intervention, avec une concertation et une cohésion de ces deux milieux.
- Une surveillance politique et une législation accrues de la part du gouvernement.
- Une intervention sur le mécanisme même des machines de loterie vidéo.
- Une intervention sur les lieux où sont les ALV et auprès des gens qui les exploitent.
- Des pouvoirs limités à Loto-Québec en ce qui concerne les revenus, la publicité, la prolifération.
- Des responsabilités accrues pour Loto-Québec dans la prévention (ou moins, selon une autre suggestion).
- Mise sur pied de moyens et programmes de dépistage et de sensibilisation précoces (omnipraticiens, parents, enfants, etc.).
- Finalement, on propose aussi un référendum sur les ALV, comme celui qui s'est tenu au Nouveau-Brunswick.

Conclusion

Réflexions actuelles sur la notion de responsabilité

Dans ce débat, il est rarement fait état de la responsabilité individuelle des joueurs, de l'impératif d'auto contrôle qui leur incombe. On reconnaît timidement la responsabilité individuelle des joueurs en autant que ceux-ci aient été adéquatement informés des dangers potentiels du jeu. Autrement, les joueurs pathologiques sont plutôt présentés dans le discours actuel comme les victimes d'une conspiration du silence. Il est vrai que l'on souligne par le fait même et à juste titre l'occultation qui est faite des dangers d'accoutumance à certains jeux, les ALV en particulier. Lorsque l'on constate la rapidité de l'essor et l'avant-gardisme des technologies du jeu, on pourrait à juste titre souhaiter qu'il y ait autant de décideurs occupés à édifier des stratégies d'information et de réduction des impacts négatifs du jeu qu'il y a d'ingénieurs occupés à rendre ces machines plus clinquantes et performantes, qu'il y a de publicitaires occupés à vendre de la chance aux citoyens. Une chose est certaine, avec tout le bruit fait autour des méfaits du jeu pathologique dans les médias, depuis le printemps 2001 particulièrement, il sera difficile dorénavant de plaider l'ignorance. Il reste au gouvernement à emboîter le pas aux médias de façon sérieuse.

Une des causes majeures, cependant, de cette déresponsabilisation de l'individu face à ses problèmes vient peut-être de la médicalisation du jeu pathologique. Alors qu'un certain avocat tente de faire assumer les frais de sa thérapie par Loto-Québec, certains sont tentés d'arguer avec lui qu'un malade au sens de la loi n'est pas maître de ses actes. L'AAP a prévu le coup et précise, dans le DSM IV: *«Inclusion here, for clinical purposes, of a diagnostic category such as Pathological Gambling or Pedophilia does not imply that the condition meets legal or other non medical criteria for what constitutes mental disease, mental disorder, or mental disability. The clinical and scientific considerations involved in categorization of these conditions as a mental disorder may not be wholly relevant to legal judgement, for example, that take into account such issues as individual responsibility, disability determination and competency»* (APA, 1994, XXVIII).

En d'autres termes, il ne sera pas possible d'utiliser en cour la défense d'aliénation mentale en citant le DSM-IV pour échapper à des inculpations de délits (criminel, économique ou autre) qui auraient été commis par un joueur pathologique. Cette inclusion du jeu dans le domaine des troubles compulsifs (APA, 1980) puis pathologiques (APA, 1987) a été une arme à double tranchant; elle a permis que l'on en arrive à regarder les joueurs comme ayant besoin d'aide et relevant du domaine de la santé publique plutôt que de la criminalité. Mais d'un autre côté, elle cautionne une certaine déresponsabilisation individuelle et familiale dans l'éducation et le contrôle sur les habitudes de jeu.

En Chine ancienne, sous la dynastie Qing, alors que proliférait le jeu sous toutes ses formes, les fabricants d'accessoires de pari étaient passibles par la loi de "cent coups de bâton" (Luo, 1938, p. 268). On présumait que leurs activités entretenaient les mauvaises habitudes ou, peut-être, le gouvernement se donnait-il tout simplement bonne conscience en légiférant là où c'était commode de le faire. Qu'en est-il de la part de responsabilité de nos fabricants de jeux et logiciels de jeu au Québec aujourd'hui? Ils sont rarement évoqués dans le discours sur le jeu pathologique comme responsables de première ligne. Or, nombre de participants aux tribunes publiques ou colloques suggèrent que l'on intervienne sur la mécanique même des jeux, sans jamais toutefois convoquer les fabricants à ces mêmes tribunes. À la requête de diminuer la vitesse des ALV, madame Pauline Marois a répondu qu'il n'en était pas question (Dutrisac, *Le Devoir*, 31-05-01). Il apparaît que ce sont encore les fabricants qui seraient le mieux placés pour répondre à la question posée à madame Marois.

On a constaté jusqu'ici que bien peu d'entre eux s'impliquent spontanément dans ce débat. A titre indicatif, sur les douze sites de "fournisseurs d'infrastructure (logiciels et appareils), d'accès et d'hébergement pour les jeux de hasard et d'argent et d'associations professionnelles" répertoriés dans la section *Le jeu sur internet, ou la cohabitation éthique – profit*, seulement trois entreprises font référence aux dangers des excès du jeu. Lorsque les activistes demandent que l'illusion de contrôle sur les machines soit désamorcée (par l'absence de boutons qui permette d'arrêter les images sur l'écran, qu'y soit inscrit le montant cumulatif des mises du joueur, que les machines soient plus lentes et qu'elles ne fonctionnent qu'avec des 25¢ plutôt qu'avec des billets

de banque et des cartes de crédit), les fabricants devraient peut-être prendre l'initiative de proposer de telles machines à leurs clients (dont Loto-Québec), en négociant avec les arguments de responsabilité et de respectabilité plutôt que celui de rentabilité galopante. Les tenanciers de bar, qui profitent pourtant de cette manne, ont déjà donné le ton.

Les différentes instances étatiques impliquées dans le jeu ont reçu leur part d'accusations d'insouciance: Loto-Québec, la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ), le ministère des Finances, le ministère de la Santé et des Services sociaux, le ministère de la Sécurité publique et l'Institut national de santé publique, tous sans exception ont été visés par des commentaires critiques de la part d'universitaires, de chercheurs, de thérapeutes, de journalistes ou de joueurs. Dans tous les cas on appelle à une plus grande prise de responsabilités de la part du gouvernement qui chapeaute ces organismes.

Le premier à sonner l'alarme a été M. Guy Breton, Vérificateur général, qui décriait l'absence de coordination entre tous les acteurs précédemment cités, coordination qui relève de la responsabilité étatique. Mais nombre d'autres voix se sont élevées pour dire que l'on désire en général que le gouvernement assume plus de responsabilités: si la société Loto-Québec est excessivement entreprenante en affaires, le gouvernement ne le serait pas assez au niveau de la prévention, des subventions de recherche, des traitements et de la législation. Mais surtout, le gouvernement est incapable d'auto réguler ses appétits d'argent.

Paule des Rivières, dans un éditorial paru en réaction aux deux commissions parlementaires sur le jeu tenues en septembre dernier, postule (à l'encontre de bien des militants) qu'il ne faut pas tirer sur Loto-Québec, entreprise dynamique et audacieuse. C'est le gouvernement, en développant une trop grande dépendance envers les dividendes de Loto-Québec, qui est devenu "accroc" et donc responsable... (des Rivières, Le Devoir, 16-09-00). Mais Loto-Québec et le gouvernement ne sont pas deux entités distinctes, et le mandat du premier vient bel et bien du deuxième. Lorsque Brenner nous dit que la raison d'être des loteries en Nouvelle France était, au début de la colonie, de "*comblar l'absence d'une structure administrative ou d'une bureaucratie capable d'imposer des taxes quand le besoin de liquidités se faisait sentir*", cela amuse

(Brenner, 1993, p. 23). C'est beaucoup plus pathétique que le gouvernement, en faisant aujourd'hui du jeu sa vache à lait, reconnaisse implicitement que trois siècles plus tard, il n'a pas encore su se doter "d'une structure administrative ou d'une bureaucratie capable..." Et l'on doit se reposer la question posée en début de texte, "Est-ce que l'État peut se financer sans créer des malades"?

Le sociologue Gary Caldwell a déjà écrit: *"Selon la sagesse traditionnelle du Tibet, le signe qu'une dynastie est proche de sa fin, est qu'elle a recours à des casinos et des loteries pour remplir les coffres de l'État. Nos démocraties en sont là. L'heure n'est-elle pas venue pour elles de réviser leurs principes?" Un examen de conscience s'impose...*» Et Caldwell de continuer: *«Ce n'est pas le jeu en soi qui est répréhensible. Le jeu a toujours existé et s'il n'était pas légal, il existerait sous d'autres formes. Mais ce qui est inquiétant, c'est l'accélération d'un phénomène qui reflète un besoin dans la population. Il faut se demander d'où vient ce besoin et quelles en sont les conséquences. Selon moi, le phénomène vient d'une déresponsabilisation des individus, cautionnée par l'État. (...) Ça prendrait des penseurs, des intellectuels qui engageraient un débat, qui amèneraient les députés à dire: «C'est bien vrai, on est en train de créer une situation où on enlève aux citoyens les choix significatifs pour leur laisser des choix sans signification, comme celui de jouer au loto.» Il faudrait laisser plus de choix aux citoyens si on veut revitaliser la société civile. C'est la société civile qui fait en sorte que les gens peuvent s'en tirer, qu'ils ont de l'appui, qu'ils travaillent avec leur famille, leurs voisins pour mieux faire marcher leur école, par exemple. C'est ce qui fait en sorte que les gens ne se suicident pas»* (Elkouri, *La presse*, 04-05-01).

Les propos de Monsieur Caldwell résument le mieux à notre sens la tangente que doit prendre le débat sur le jeu pathologique et l'approche que nous recommandons: une infrastructure de coresponsabilité des acteurs étatiques, sociaux, industriels et privés dans le respect d'une ligne de conduite qui serait dictée par un regroupement élu de toutes ces instances. Ce regroupement viserait d'abord à rendre applicables toutes les recommandations émises plus haut. Dans une enquête d'opinion publique canadienne, publiée en février 2000, il ressort de façon très claire que les citoyens reconnaissent à leur gouvernement le droit de gérer les loteries (35% des répondants estiment que les

gouvernements provinciaux doivent gérer les loteries et 10% estiment que cette prérogative devrait revenir au gouvernement fédéral). Cependant, une proportion beaucoup plus forte (61%) estime que le gouvernement devrait tenir des consultations publiques avant d'introduire toute nouvelle forme de pari (Azmier, 2000). Les citoyens témoignent peut-être aussi par un tel suffrage de leur désir d'assumer un rôle et une responsabilité dans le débat sur le jeu pathologique.

Une brève réflexion éthique découlant de l'étude

- Ce serait une grave erreur pour les gens de l'industrie du jeu et des loteries de nier ou de minimiser l'importance du problème social que représente le jeu pathologique. Les gens de l'industrie des ALV doivent aussi admettre que c'est ce type machine qui représente, selon tous les experts, le principal problème dans le monde du jeu. Le débat qui fait rage actuellement au Québec oblige tous les acteurs impliqués dans cette industrie à reconnaître de facto que leur activité économique a des conséquences néfastes sur une partie de la population. Même si ces effets sont non-intentionnels, la conjoncture oblige ces acteurs économiques à réfléchir sur leur part de responsabilité morale à cet égard.
- C'est dans un tel contexte qu'une réflexion éthique s'impose puisque ce débat social ne permet plus de jouer à l'autruche. Les arguments d'ignorance ne sont plus tolérés et ils le seront encore moins au fur et à mesure que les études sur les impacts sociaux se multiplieront.
- Ce serait une grave erreur pour les gens de l'industrie de minimiser le phénomène du jeu pathologique en prétendant que c'est un problème marginal qui touche à peine 2% de la population. La plupart des études démontrent que le problème du jeu pathologique n'est qu'à ses débuts et que les chiffres risquent

de grimper rapidement. On estime, en effet, qu'il y aurait plus de 5% de joueurs qui ont des comportements limites, c'est à dire qui ne contrôlent plus totalement leur rapport au jeu. Sans être totalement aspiré dans la spirale de la descente aux enfers, comme le sont les véritables joueurs pathologiques, les individus ont quand même tendance à donner au jeu une place démesurée dans leur vie. Sans être totalement maladif, le jeu est une passion dévorante. La plus grande inquiétude des experts découle de l'analyse du comportement des jeunes joueurs, catégorie dans laquelle le nombre de joueurs limites grimpe à 15 %, voire à 20%. De telles statistiques nous font comprendre que le jeu pathologique risque de se transformer dans les prochaines années en véritable fléau social.

- Il est aujourd'hui beaucoup plus suicidaire pour l'industrie de ne pas reconnaître cette réalité que de faire face à ses responsabilités sociales. Loin d'être une formalité, le travail d'acceptation de ses responsabilités oblige les organisations à préparer un plan d'action efficient. Par pragmatisme, une organisation, qui n'est pas une œuvre de bienfaisance, aura toujours avantage à s'associer à des partenaires de son environnement économique immédiat afin de partager le poids de la responsabilité sociale. C'est cette ouverture au partenariat en matière de partage des responsabilités que nous nommons la co-responsabilité.
- Nous parlons beaucoup de responsabilité sociale des entreprises car dans le cas qui nous intéresse, il est impossible de se cacher derrière le leitmotiv libéral de la responsabilité individuelle de chacun. Il faut insister sur cette donnée capitale, car il est normal que nous ayons comme premier réflexe de renvoyer les individus à leur propre responsabilité. Certains diront que personne ne force ces

individus à jouer aux loteries vidéo et qu'ils sont libres de décider de quelle façon ils dépensent leur temps libres et leur argent. Le problème avec cette argumentation, c'est qu'elle ne s'applique pas au cas qui nous intéresse : les joueurs pathologiques. Ce qui caractérise justement ce type d'individus, c'est la perte de contact avec leur raison. Leur façon d'aborder le jeu est considérée comme irrationnelle, ils ne sont plus libres de leurs actions, ils sont esclaves de leur pulsion; d'où la dimension compulsive qui caractérise cette pathologie. Dans toutes les théories du droit, on affirme que notre système de justice est crédible parce qu'il se limite à condamner les gens déclarés aptes à subir leur procès. Dire que quelqu'un est apte à subir son procès, c'est lui reconnaître sa capacité d'acteur rationnel et donc responsable. Être responsable, c'est avoir la capacité de pouvoir rationnellement choisir entre faire une action ou ne pas la faire. C'est être conscient que certaines actions sont socialement cautionnées et d'autres sanctionnées.

- Si on ne peut pas laisser les joueurs compulsifs à eux-mêmes, d'autres acteurs devront nécessairement assumer des responsabilités pour minimiser l'impact social de ce type de déviance. Face à un phénomène aussi complexe que celui du jeu pathologique, ce serait une grave erreur de fonctionner sur le mode de la recherche d'un coupable afin de lui attribuer la faute et de lui faire payer le dédommagement global. Il est socialement beaucoup plus fructueux de tenter de développer une culture de co-responsabilité afin de faire émerger une véritable infrastructure en matière de partage des responsabilités. De façon très pratique,

l'objectif d'une telle stratégie sera de développer une stratégie commune et efficace en matière de gestion du nouveau problème social.

- Dans le cas qui nous intéresse, l'infrastructure de co-responsabilité devrait être guidée par une double stratégie : une **approche curative** afin d'aider les joueurs pathologiques déclarés qui se retrouvent dans la détresse (2%) et une **approche préventive** pour éviter que les joueurs aux comportements limites (5% de la population générale et 17% chez les jeunes) ne tombent dans une telle détresse psychologique.
- Il est essentiel que tous les acteurs impliqués dans l'industrie du jeu s'impliquent pour développer conjointement cette infrastructure de co-responsabilité. Pour ce faire, les intervenants devront créer une instance de concertation où ils pourront discuter ouvertement de la problématique du jeu pathologique afin d'élaborer des pistes de solution qui minimiseront les déviances causées par le jeu. Les acteurs pourront ainsi mettre en commun leurs énergies afin d'élaborer un plan d'action commun pragmatique et efficace. Chacun devra ensuite s'engager à collaborer à sa façon au programme d'aide au joueur compulsif et en matière de prévention.
- La stratégie conjointe la plus efficace sera celle qui s'appuiera sur la capacité d'intervention réelle des intervenants, chacun devant agir en fonction des répercussions directes de son activité. Par exemple, les fabricants de logiciel et de machine pourraient développer des jeux moins performants mais plus sécuritaires pour la santé mentale des joueurs et Loto-Québec s'engagera à acheter ce type de machine. De son côté, le ministre des Finances acceptera de

mettre moins de pression de rentabilité sur Loto-Québec, le ministre de la Santé et des services sociaux financera plus d'études sur les impacts sociaux, etc..

- Ainsi, les acteurs de l'industrie du jeu doivent accepter de faire des compromis à court terme s'ils veulent traverser la tempête actuelle. Ils doivent se tourner vers le passé pour voir comment ils ont réussi à traverser la grande tourmente du début des années 1990. Ils doivent accepter qu'ils se trouvent dans une situation similaire où seule leur capacité de s'adapter à la nouvelle conjoncture pourra garantir la survie de l'industrie. Contrairement à d'autres secteurs d'activité économique, l'industrie du jeu se retrouve à la merci des choix de société et des orientations de la morale publique. Comme ces choix ne sont jamais figés, elle doit garder de la souplesse et rester ouverte à des changements. Cette capacité d'adaptation pourra seule lui donner des garanties de survie à long terme.
- En ce sens, il faut prévoir que la société québécoise exigera plus de vigilance du gouvernement à l'égard de cette industrie au cours des prochaines années.

Recommandations Pour L'horizon Automne 2001

À la lumière de notre étude, nous pouvons également dire que l'industrie du jeu doit comprendre toute l'importance que représente le grand forum public que la ministre Maltais organisera à l'automne prochain. Nous vous présentons ainsi une série de réflexions et de questions de fond qui alimenteront nécessairement les débats lors de ce forum :

- À la lumière de l'historique qui ouvre la présente note de recherche, il nous apparaît évident que le lien entre les pouvoirs publics et le contrôle du jeu ne date pas d'hier et qu'il faut, par le fait même, cesser de limiter notre

compréhension du phénomène en nous isolant dans la conjoncture québécoise actuelle.

- Nous devons également comprendre, à partir de cette même section, que si la prohibition a toujours été une grande tentation pour affronter les périodes marquées par la moralisation des problèmes du jeu, elle n'a jamais été un moyen efficace pour enrayer le jeu en lui-même. Malgré les interdits, le jeu s'est maintenu dans la clandestinité.
- Face à ces deux premiers constats, les acteurs économiques, sociaux et gouvernementaux doivent s'asseoir et travailler de façon concertée afin d'affronter directement le problème et de mettre en place une véritable infrastructure de coresponsabilité afin d'ouvrir un horizon sur des solutions pragmatiques et efficaces. Dans cette logique, chacun des intervenants acceptera de faire sa part afin de minimiser les impacts négatifs de leurs activités. Tous ces acteurs devront assumer leurs responsabilités afin de prévenir l'augmentation de ce problème social et d'aider ceux qui sont pris dans le tourbillon du jeu.
- Parmi les questions névralgiques qui seront assurément discutées lors des rencontres de l'automne, il est à prévoir que ce sont les suivantes qui seront prédominantes :
 - a) Le gouvernement doit-il accepter de débattre du seuil de rentabilité raisonnable qu'il peut exiger de sa Société d'État ?
 - b) Loto-Québec devra-elle éventuellement accepter de réfléchir sur la pertinence de maintenir le cap sur de la publicité qui se sert du mythe de la facilité du gain et de la richesse ?
 - c) En matière de publicité, la société québécoise doit-elle tolérer le maintien de l'affichage de type casino dans les bars qui ont des permis pour les ALV ou doit-elle en exiger l'interdiction?

- d) Doit-on limiter les permis d'AVL uniquement dans les lieux dont l'accès est interdit au moins de 18 ans ?
- e) Les isolements sont-ils utiles ou dangereux pour les joueurs pathologiques ? Les machines à comptoir, qui mettent le joueur en pleine visibilité, pourraient-elles éventuellement limiter les dégâts ?
- f) En restant au niveau des fabricants, comment peut-on développer des machines plus sécuritaires pour les joueurs pathologiques ? Quel type de machines serait le plus sécuritaire ? A-t-on démontré la pertinence des messages préventifs intégrés dans les logiciels ? Le ralentissement des logiciels est-il nécessaire ? La limitation des sommes d'argent investies dans la machine est-elle une solution ? Le retour aux machines fonctionnant uniquement avec des pièces d'argent (25¢, 1 \$ ou 2 \$) est-il nécessaire ?
- g) Quels types de responsabilité, les tenanciers des bars autorisés doivent-ils assumer. Le type de responsabilité qu'ils ont déjà en matière de contrôle de la consommation d'alcool pour les clients qui utilisent l'automobile peut-il se transférer dans le champ du jeu ?
- h) Quelle est la meilleure stratégie pour le financement des recherches psychologiques, sociales et médicales afin d'aider les joueurs pathologiques et prévenir l'augmentation de cette dernière catégorie de joueurs ?
- i) Est-il nécessaire de mettre sur pied un comité permanent dont la responsabilité sera d'assurer le maintien de l'infrastructure de co-responsabilité et l'efficacité des stratégies de prévention?

Bibliographie

American Psychiatric Association (1994). *DSM-IV: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, D.C., American Psychiatric Association.

Azmier, J. J. (2000). *Canadian Gambling and Behavior: summary report*. <http://www.cfw.ca>

Bergler, E. (1958). *The psychology of Gambling*. New York, International University Press.

Blaszczynski, A. et D. Silove (1995). Cognitive and Behavioral Therapies for Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies* 11 (2): 195-220.

Blum, K. et al. (1996). Reward Deficiency Syndrome: Addictive, Impulsive and Compulsive disorders Including Alcoholism, Attention-Deficit Disorder, Drug Abuse and Food Bingeing May Have a Common Genetic Basis. *American Scientist* 84: 132-145.

Brenner, R., G. Brenner (1993). *Spéculation et jeux de hasard, une histoire de l'homme par le jeu*. Paris, Presses Universitaires de France.

Caillois, R. (dir.), (1967). *Jeux et sports*. Paris, Gallimard (La pléiade).

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

Commission de l'Administration Publique (2000). *Mandat d'examen, en vertu de la loi sur l'imputabilité des sous-ministres et dirigeants d'organismes, concernant la gestion des répercussions sociales et économiques liées aux jeux de hasard et d'argent*. Québec, Assemblée Nationale du Québec.

Crockford, D. N., et N. el-Guebaldy (1998). Psychiatric Comorbidity in Pathological Gambling: A Critical Review. *Canadian Journal of Psychiatry* 43: 43-50.

Cunningham-Williams, R.M. et al. (1998). Taking Chances: Problem Gamblers and Mental Health Disorders –Results from the St. Louis Epidemiological Catchment Area (ECA) Study. *American Journal of Public Health* 88 (7) : 1093-1096.

Ferris, J. et al. (1999). *Measuring Problem Gambling in Canada, Final Report -Phase 1*, Canadian Center for Substance Abuse, (<http://www.ccsa.ca/final1.htm>).

Freud, S. (1928). Dostoevsky and Parricide. in *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, London, Hogarth: 175-196.

- Govoni, R. et al.** (1996). Gambling Behavior of Adolescent Gamblers. *Journal of Gambling Studies* 12(3): 305-317.
- Griffith, M. D.** (1990). The Acquisition, Development and Maintenance of Fruit Machine Gambling in Adolescents. *Journal of Gambling Studies* 6(3): 193-204.
- Gupta, R. et J. Derevensky** (1998). Adolescent Gambling Behavior: a Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies* 14 (4) : 319-346.
- Henriksson, L. E.,** (n.d.) *Gouvernement, jeu pathologique et populations en santé*
<http://www.ccsa.ca/ADH/Henrikssonfr.htm#e1>
- Huizinga, J.** (1951). *Homo ludens –essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard.
- Jacobs, D. F. in Shaffer** (1989). *Compulsive Gambling, Theory, Research and Practice*. Massachusetts, Lexington Book: 249-291.
- Knapp, T. J.** (1976). A Functional Analysis of Gambling Behavior. in *Gambling and Society: Interdisciplinary Studies on the Subject of Gambling*, W. R. Eadington ed., Springfield, Charles C. Thomas.
- Korn, D. A.** (2000). Expansion of Gambling in Canada: Implications for Health and Social Policy. *Canadian Medical Association Journal* 163 (1) : 61-64.
- Labrosse, M.** (1985). *Les loteries... de Jacques Cartier à nos jours –La petite histoire des loteries au Québec*. Montréal, Stanké.
- Ladouceur, R. et al.** (2000). Is the SOGS an Accurate Measure of Pathological Gambling among Children, Adolescents and Adults? *Journal of Gambling Studies* 16 (1) : 1-24.
- Ladouceur, R. et al.** (2000). *Le jeu excessif –Comprendre et vaincre le gambling*. Montréal, Éditions de l'Homme.
- Ladouceur, R. et al.** (1994). Social Costs of Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies* 10(4): 289-293.
- Ladouceur, R.** (1988). Gambling Behavior among High School Students. *Addictive Behaviors* 4(1): 3-12.
- Lafleur's Lotteries World.** Fiseal 1999. VLT Special Report.

Lesieur, H. R., et S. B. Blume (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New Instrument for the Identification of Pathological Gambling. *American Journal of Psychiatry*, 144(9): 1184-1188.

Loi sur la Régie des alcools, des courses et des jeux modifiant diverses dispositions législatives (1993, chapitre 39).

Lorenz, V.C. (1987). Family Dynamics of Pathological Gamblers, *The handbook of Pathological Gambling*, Illinois, C.C. Thomas Publisher.

Loto-Québec, (2000), *Loto-Québec et son évolution : profil corporatif de l'entreprise et de ses filiales*, produit par la Vice-Présidence Communications et affaires publiques.

Luo Xinben (1994). *Zhongguo gudai dubo xisu (Coutumes de pari dans la Chine ancienne)*, Xian, Shaanxi renmin chubanshe.

Régie des alcools, des courses et des jeux, *Les appareils de loteries vidéo et le jeu pathologique*, http://www.racj.gouv.qc.ca/doc/loterie_video_jeu_pathologique.pdf

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

Roberts, J. (1994). *Les plaisirs à Rome*. Paris, Payot.

Room, R., N. Turner, et A. Iolamiteanu (1999). The Community Effects of the Opening of the Niagara Casino. *Addiction*, 94:1449–1466.

Rosenthal, R.J. (1987). The psychodynamic of Pathological Gambling: A Review of the Literature. *in The Handbook of Pathological Gambling*, T. Gaski, ed., Springfield, Charles C. Thomas.

Shaffer, H. J. (1989). *Compulsive Gambling, Theory, Research and Practice*. Massachusetts, Lexington Books.

Suétone (1990). *Vies des douze césars*. Paris, Flammarion.

Suissa, Amnon j., L'État au banc des accusés, *La Presse*, 16 mai 2001, p. A17.

Vaillancourt, F., Roy, A., (2000). Gambling and Governments in Canada, 1969—1998: How Much? Who Plays? What Pay-off? *in Canadian Tax Foundation, Special Studies in Taxation and Public Finance*, No. 2, Toronto, Ontario,.

Vérificateur général du Québec (2000). *Rapport à l'Assemblée Nationale pour l'année 1999-2000, tome I: Guide des répercussions sociales et économiques liées aux jeux de hasard et d'argent*.

Volberg, R.A. (1998). *Methodological Issues on Research on Problem Gambling* (Paper for the Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling). Gemini Research, Northampton.

Annexes

Annexe 1

Aspects juridiques et dates importantes^{xx}

1969 (23 décembre)

Adoption de la loi sur les loteries et courses.

1978 (22 décembre)

Adoption par l'Assemblée nationale de la loi constituant la Société des loteries et courses du Québec.

1992 (2 décembre)

Le gouvernement du Québec confère à Loto-Québec le pouvoir de créer une filiale dans le but d'exploiter les casinos d'État.

1993 (18 juin)

Adoption de la loi sur la Régie des alcools, des courses et des jeux, qui modifie certaines dispositions législatives.

1993 (27 juin)

Constitution de la filiale de Loto-Québec, la Société des loteries vidéo du Québec inc.

1997 (juillet)

Création de la Société des bingos du Québec inc., filiale de Loto-Québec.

1998 (décembre)

Création de Ingenio inc., filiale de Loto-Québec, dont le mandat est de développer et commercialiser de nouveaux produits de jeux de hasard et d'argent interactifs et axés vers le multimédia.

Annexe II

Grille du DSM-IV

1. Être préoccupé par des souvenirs d'expériences de jeu passées, par la prévision de tentatives prochaines ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer.
2. Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré.
3. Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu.
4. Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.
5. Jouer pour échapper aux difficultés ou pour soulager des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété ou de dépression.
6. Retourner souvent jouer pour recouvrer ses pertes.
7. Mentir pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu.
8. Commettre des actes illégaux tels la fraude ou des vols pour financer la pratique du jeu.
9. Mettre en danger ou perdre une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu.
10. Compter sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières

Annexe III

Grille "South Oaks Gambling Screen" (SOGS)

1. Lorsque vous vous adonnez à des jeux de hasard comme nous en avons discuté, vous arrive-t-il souvent de retourner dans l'établissement de jeu dans l'espoir de regagner l'argent que vous y avez perdu?
2. Avez-vous déjà affirmé avoir gagné de l'argent au jeu alors qu'en fait vous en aviez perdu?
3. Vous arrive-t-il de consacrer plus de temps ou d'argent au jeu que vous en aviez l'intention?
4. Quelqu'un a-t-il déjà critiqué votre passion pour le jeu?
5. Vous êtes-vous déjà senti coupable au sujet de votre passion du jeu ou de ce qui se passe lorsque vous jouez?
6. Avez-vous déjà senti que vous aimeriez arrêter de jouer mais que vous ne vous en croyez pas capable?
7. Avez-vous déjà caché à votre conjoint ou partenaire, à vos enfants ou à d'autres personnes importantes dans votre vie des feuilles de paris, des billets de loterie, des jetons de jeu ou d'autres signes associés aux jeux de hasard?
8. Vous êtes-vous déjà disputé avec les personnes avec lesquelles vous vivez à propos de la façon dont vous tenez les cordons de votre bourse? Y a-t-il déjà été surtout question de votre obsession du jeu lors de ces disputes?
9. Avez-vous déjà manqué des heures de travail ou de cours en raison de votre passion pour le jeu?
10. Le jeu vous a-t-il déjà poussé à emprunter de l'argent que vous n'avez pas remboursé?
11. Avez-vous déjà emprunté l'argent du ménage pour jouer?
12. Avez-vous déjà emprunté de l'argent à votre conjoint ou partenaire pour jouer?
13. Avez-vous déjà emprunté de l'argent d'un membre de votre famille ou de celle de votre conjoint pour jouer?
14. Avez-vous déjà reçu un prêt d'une banque, d'une société de prêt ou d'une caisse populaire pour jouer ou pour rembourser une dette de jeu?
15. Avez-vous déjà obtenu une avance de fonds sur votre carte de crédit (Visa ou Master Card, par exemple) dans le but de vous procurer de l'argent pour jouer ou pour rembourser une dette de jeu (cela n'inclut pas les guichets automatiques et les cartes de paiement)?
16. Avez-vous déjà obtenu un prêt d'un usurier pour jouer ou pour rembourser une dette de jeu?
17. Avez-vous vendu des actions, des obligations ou d'autres valeurs mobilières pour financer votre passion du jeu?
18. Avez-vous déjà vendu des biens personnels ou familiaux pour jouer ou pour rembourser une dette de jeu?
19. Avez-vous déjà retiré de l'argent d'un compte-chèque en faisant un chèque sans provision pour jouer ou rembourser une dette de jeu?
20. Avez-vous l'impression que vous avez déjà eu un problème associé au jeu ou aux paris?

Annexe IV

Grille de l'Association Gamblers Anonymes

- 1- Avez-vous déjà perdu du temps au travail à cause du jeu?
 - 2- Est-ce que le jeu a déjà rendu votre vie de famille malheureuse?
 - 3- Est-ce que le jeu a nui à votre réputation?
 - 4- Avez-vous déjà ressenti des remords après avoir joué?
 - 5- Avez-vous déjà joué dans le but d'obtenir de l'argent avec lequel vous pourriez régler des dettes ou autrement résoudre des problèmes financiers?
 - 6- Est-ce que le jeu a causé une diminution de votre ambition ou votre efficacité?
 - 7- Après avoir perdu, avez-vous ressenti le besoin de retourner aussitôt que possible en vue de regagner vos pertes?
 - 8- Après avoir gagné, avez-vous ressenti le besoin urgent de retourner et gagner davantage?
 - 9- Avez-vous souvent joué jusqu'à votre dernier sou?
 - 10- Avez-vous déjà emprunté de l'argent pour financer votre jeu?
 - 11- Avez-vous déjà vendu quelque chose pour financer votre jeu?
 - 12- Avez-vous hésité à utiliser votre "argent de jeu" pour des dépenses normales?
 - 13- Est-ce que le jeu vous a porté à négliger votre bien-être et celui de votre famille?
 - 14- Avez-vous déjà joué plus longtemps que vous l'aviez prévu?
 - 15- Avez-vous déjà joué pour échapper aux soucis ou aux problèmes?
 - 16- Avez-vous déjà commis ou considéré commettre un acte illégal pour financer votre jeu?
 - 17- Est-ce que le jeu fut la cause d'insomnie chez vous?
 - 18- Est-ce que les arguments, désappointements ou frustrations suscitent en vous un besoin urgent de jouer?
 - 19- Avez-vous déjà éprouvé un besoin urgent de célébrer un événement heureux en jouant pendant quelques heures?
 - 20- Avez-vous déjà considéré l'autodestruction comme résultat de votre jeu?
- La plupart des joueurs compulsifs répondront "OUI" à au moins de sept de ces questions.*

Annexe V

Quelques sites internet consacrés au jeu

1) LE JEU COMME ACTIVITÉ RÉCRÉATIVE

La gamme des jeux de hasard en ligne (Quelques exemples de sites de loteries, bingos, casinos et paris):

Loteries et bingos virtuels

[Cyberbingo](http://www.cyberbingo.net/)

(<http://www.cyberbingo.net/>). - Exemple de site de bingo virtuel, qui plus est, équipé par une compagnie canadienne (DCEG). [0] a priori, c'est-à-dire sans s'inscrire pour jouer.

[FreeLotto - Where you can win \\$10,000,000.00 FREE !](http://www.freelotto.com/)

(<http://www.freelotto.com/>). - Exemple de loterie virtuelle dite gratuite, i.e. se finançant par la publicité. [0] a priori, c'est-à-dire sans s'inscrire pour jouer.

[Latest Lottery Results](http://www.lottolore.com/)

(<http://www.lottolore.com/>). - Résultats du 6/49, Super 7, Ontario 49, Lottario, Western 469, BC 49, et autres loteries canadiennes. [0].

Cybercasinos

[Golden Palace Casino](http://www.goldenpalace.com/)

(<http://www.goldenpalace.com/>). - Un des casinos virtuels les plus fréquentés, de plus, il est hébergé à Kanhawake, il est membre de l'IGC. Disponible en français aussi. [4] sur la page d'accueil.

[AceKingClub Casino](http://www.acekingclub.com/)

(<http://www.acekingclub.com/>). - L'un des casinos en ligne hébergés à Kanhawake et membre de l'IGC. [2] dans la rubrique "About us".

[Williams Hill Casino](http://www.Williamhillcasino.com/)

(<http://www.Williamhillcasino.com/>). - Cybercasino anglais fonctionnant sur des logiciels de la firme torontoise Cryptologic Inc. Reconnu comme un des meilleurs sites du genre. [0] a priori, c'est-à-dire sans jouer.

Paris sportifs et autres

[Horse Racing](http://www.interbets.com/racing.html)

(<http://www.interbets.com/racing.html>). - Site sur les courses hippiques américaines, avec informations et possibilité de paris en ligne ou au téléphone. [0]

[Paris sportifs \(Gambling Universe\)](#)

(<http://www.gamblinguniverse.com/languages/french/sportsbook/>). - Un de ces sites qui proposent de parier sur les sports les plus populaires mondialement. En français. [0]

[Lucky Gambler Sports Book](#)

(<http://www.1luckygambler.com/fr/sportsbook/>). - Exemple de site domicilié dans un paradis fiscal et tropical qui offre la possibilité de parier sur les grands événements sportifs mondiaux et qui fait également casino. En français. [0] a priori, i.e. sans

[Paddy Power.com/bet](#)

(<https://www.paddypower.com/bet>). - Exemple de sites de paris où l'on peut parier sur tout: sports mais aussi résultats de l'élection américaine de 2004, qui jouera le nouveau James Bond, etc., etc. [0] a priori, i.e. sans jouer.

La communauté des joueurs internautes

[Portail Casino](#)

(<http://www.portailcasino.com/>). - Site québécois fournissant diverses informations sur le pari en ligne, les tendances, les nouveautés, les meilleurs et les pires casinos virtuels. [2], [3], [5].

[Online Gambling and Casino Guide](#)

(<http://www.winneronline.com/>). - Portail très complet et très utile pour se guider dans les méandres des jeux de hasard cybernétiques. Propose même un guide du débutant. [4], dans le guide du débutant.

[Top 5 Casinos](#)

(<http://www.top5casinos.org/>). - Présente les meilleurs casinos cybernétiques et donne également beaucoup de renseignements sur la législation, le fonctionnement, la sécurité et également le jeu compulsif (questionnaire et aide). [2], [5]. Bilingue.

[Gambling Magazine](#)

(<http://www.gamblingmagazine.com/index.htm>). - Journal américain, sorte de portail, tendance commerciale très prononcée. [0].

[Gambling Link Directory](#)

(<http://www.casino-4fun.com/links/themeindex.html>). - Répertoire qui recense 492 casinos en ligne et 68 réels, des loteries, des bingos, des courses, etc. A également des rubriques sur le monde des jeux en ligne. [0].

[Banco, librairie sur les jeux d'argent](http://www.banco.fr/)

(<http://www.banco.fr/>). - Librairie sur les jeux d'argent, des méthodes et des logiciels sur les loteries, keno, casinos, lotosportif, petites annonces et pronostics. [0]

2) LE JEU COMME PROBLÈME DE SOCIÉTÉ

Les répertoires

[Qui fait quoi au Canada](#)

(<http://www.ccsa.ca/gambdir/gambhomf.htm>). - Page du site du CCLAT/CCSA qui propose un "Répertoire national des organismes s'occupant du jeu compulsif, avec description de leurs activités".

[Qui fait quoi au Québec](#)

(<http://www.ccsa.ca/gambdir/qclist.htm>). - Partie du Répertoire national des organismes s'occupant du jeu compulsif avec description de leurs activités.

[Problem Gambling: A Canadian Perspective Website](#)

(<http://www.problemgambling.ca/>). - Répertoire commenté des ressources Internet concernant la situation du Canada.

[Problem Gambling Across Canada](#)

(<http://ccsa.ca/gamcanad.htm>). - Les réponses apportées par différentes provinces. Page du site du CCLAT/CCSA.

[Calendrier](#)

(<http://www.ccsa.ca/gambgen.htm>). - Information about upcoming events, resources, programs or services. Page du site du CCLAT/CCSA.

[Problem Gambling Listserv](#)

(<http://www.ccsa.ca/probgamb.htm>). - Sur le site du CCSA/CCLAT.

L'aide aux joueurs compulsifs:

Organismes

[Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies \(CCLAT/CCSA\)](#)

(<http://www.ccsa.ca/cclat.htm>). - S'occupe également du jeu pathologique. Sa rubrique "jeux de hasard" est très exhaustive et contient beaucoup de documents. Une des meilleures ressources. Site bilingue.

[Responsible Gambling Council](#)

(<http://www.responsiblegambling.org/>). - Site de l'ex-Canadian Foundation on Compulsive Gambling de l'Ontario qui s'occupe de prévention, de traitement et de recherche et qui publie une revue, "NewsCan". Véritable mine d'or.

[Viva Consulting](#)

(<http://www.vivaconsulting.com/aboutus.html>). - Site de présentation de cette ONG de Montréal, vouée à l'éducation, l'information et le traitement du jeu pathologique. _

[Centre for Addiction and Mental Health](#)

(<http://www.camh.net/>). - Site du Centre de toxicomanie et de santé mentale (Ontario), qui s'occupe aussi du jeu compulsif. Bilingue.

[Gamblers Anonymous](#)

(<http://www.gamblersanonymous.org/>). - Site officiel de cette association d'aide au joueur compulsif.

[1-800-Gambler](#)

(<http://www.800gambler.org/>). - Site du Council on Compulsive Gambling of New Jersey, très souvent cité dans les pages d'aide.

Services, programmes

[Jeu: aide et référence](#)

(<http://www.info-reference.qc.ca/jeu.html>). - Page d'information d'un service d'écoute et de renseignements pour joueurs disponible 24/7, patronné par le Centre de référence du Grand Montréal.

[Maison Claude-Bilodeau](#)

(<http://maisoncb.com/index.htm?Accueil.htm1>). - Site d'un lieu d'hébergement québécois, qui offre des services psychologiques axés spécifiquement sur le traitement du jeu compulsif.

[Women & Problem Gambling](#)

(<http://www.cobra-net.com/peardonvillegamb/index.htm>). - Site d'une maison de traitement du jeu pathologique de Colombie-britannique.

[Gamblers Anonymous au Canada](#)

(<http://www.gamblersanonymous.org/mtgdirCAN.html>). - Page qui fournit la liste des réunions de cette association au Canada, agencé par province.

[Moi, je passe](#)

(<http://www.mojepasse.com/>). - Site d'information de ce programme québécois de sensibilisation destiné aux jeunes de 8 à 16 ans pour prévenir la dépendance aux jeux de hasard et d'argent.

[Hasard ou Argent](#)

(<http://www.total.net/~boutinc/index.html>). - Page personnelle de Claude Boutin, psychologue montréalais co-auteur du livre "Le jeu excessif: comprendre et vaincre le gambling". Bilingue.

[Panorama des jeux de hasard et d'argent](#)

(<http://www.jeusite.org/jeune.htm>). - Site de sensibilisation patronné par le Service à la Famille chinoise du Grand Montréal, trilingue. Peu fonctionnel et toujours en chantier.

[Les services de traitement des dépendances au Nouveau-Brunswick](#)

(<http://www.gnb.ca/0378/fr/vingt.htm>). - Page du site du ministère de la Santé et des Services communautaires du Nouveau-Brunswick consacrée au jeu compulsif (étapes de la dépendance, chances de rétablissement, aide disponible). Bilingue.

[Wannabet](#)

(<http://www.wannabet.org/>). - An online magazine for kids concerned about gambling published by the North American Training Institute. Contenu américain mais bel exemple de ce qu'il est possible de faire.

L'éthique de cautionnement (Sur les sites des sociétés d'exploitation des jeux, pages de mise en garde, de recommandations, de ressources d'aide, etc.)

[Recherche et prévention du jeu pathologique](#)

(<http://www.loto-quebec.com/Corporat/corp5.htm>). - Page du site de Loto-Québec fournissant des renseignements sur la recherche faite sur le jeu pathologique, les mesures préventives et les programmes de sensibilisation.

[La dépendance au jeu, une préoccupation constante](#)

(<http://www.loterie-video.qc.ca/slvq4.htm>). - Page du site de la Société des Loteries Vidéo du Québec présentant succinctement les mesures prises.

[Pratique du jeu responsable](#)

(<http://www.alc.ca/French/AboutUs/ResponsibleGaming/index.shtml>). - Page de la Société des loteries de l'Atlantique.

[Problem Gambling FAQ](#)

(<http://www.naspl.org/compgamb.html>). - Page du site de la North American Association of State & Provincial Lotteries qui fournit beaucoup de renseignements et de liens concernant la dépendance au jeu.

[State and Provincial Contributions to Problem Gambling Services](#)

(<http://www.naspl.org/contribs.html>). - Présentation des actions des sociétés de jeu provinciales aux États-Unis et au Canada pour remédier au problème de la dépendance au jeu.

[Helping Hand Campaign](#)

(<http://www.igcouncil.org/help/>). - Page du Site de l'Interactive Gaming Council.

La recherche:

Institutions

[International Centre for Youth Gambling problems and High-Risk Behaviors](#)

(<http://www.education.mcgill.ca/gambling/>). - Site du Centre International d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes (Université McGill, MTL). Bilingue.

[La passion du jeu, ce que la science en dit](#)

(<http://www.psy.ulaval.ca/~jeux/index.htm>). - Page du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (Université Laval, Québec).

[National Center for Responsible Gaming](#)

(<http://www.ncrg.org/>). - Organisme américain consacré à la recherche sur le problème de la dépendance au jeu chez les jeunes. Dépasse le cadre des seuls États-Unis.

Études, rapports, conférences

[Les jeux de hasard au Canada](#)

(<http://www.ccsa.ca/gambfcon.htm>). - Rapport de 1996 du Conseil national du bien-être social sur le jeu excessif concernant la situation du jeu au Canada.

[Jeu pathologique et joueurs problématiques: Le jeu à Montréal](#)

(<http://www.ccsa.ca/rapportjeuf.htm>). - Rapport de Serge Chevalier et Denis Allard, mars 2001.

[Measuring Problem Gambling](#)

(<http://www.ccsa.ca/Final1.htm>). - Rapport réalisé pour le Canadian Centre on Substance Abuse, par Jackie Ferris, Harold Wynne et Eric Single, avril 1999.

[Profiling the Canadian Experience: An Interprovincial Conference on Problem Gambling](#)

(<http://www.ccsa.ca/gamprof.htm>). – sept.-oct. 1996, Winnipeg.

[Gambling Studies](#)

(<http://www.naspl.org/studies.html>). - Page du site de la North American Association of State and Provincial Lotteries proposant des liens vers différentes études (Canada et USA).

[Gambling in Canada Special report](#)

(<http://www.cwf.ca/pdf/200103.pdf>), Video Lottery Terminals in New-Brunswick

Publications

[Newscan \(CFCG\)](#)

(<http://www.responsiblegambling.org/flash-newscan-newslink.html>). - A biweekly newsletter of international stories relating to problem gambling compiled by the Canadian Foundation of Compulsive Gambling (Ontario)

[eGambling: The Electronic Journal of Gambling Issues](#)

(<http://www.camh.net/egambling/>). - A journal with research papers, first person accounts, treatment information, and more. Publié par le [Ontario] Centre for Addiction and Mental Health.

[The Wager \(Weekly Addiction Gambling Education Report\)](#)

(<http://www.thewager.org/>). - Publication hebdomadaire de la Division on Addictions de la Medical School de Harvard.

[Journal of Gambling Studies](#)

(<http://www.wkap.nl/journalhome.htm/1050-5350>). - Accès aux articles payants.

À propos de... (Exemple de quelques articles sur le sujet du jeu pathologique que l'on trouve sur Internet, provenant aussi bien de la presse électronique que classique)

[InfiniT.com, TVA, 24 avril 2001](#)

(<http://archives.infinet.net/textecomplet/2001/04/20010429-073653.html>). - "Un joueur compulsif s'enlève la vie dans le stationnement du Casino"

[Canoe, 30 mai 2001](#)

(http://www.canoe.qc.ca/TopoPolitique/mai30_jeu-cp.html). - "Québec veut réduire le nombre de joueurs compulsifs".

[Cyberpresse, 23 mai 2001](#)

(http://www.cyberpresse.ca/groups/public/documents/convertis/pol_p1057770.hcsp). - "Marois promet une politique d'aide aux joueurs pathologiques".

3) LE JEU COMME ACTIVITÉ COMMERCIALE

La réglementation:

Sites d'organismes officiels mais aussi quelques documents officiels disponibles en ligne.

[Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec](#)

(<http://www.racj.gouv.qc.ca/>). - Organisme du ministère de la Sécurité publique. [0]

[Kahnawake Gaming Commission](#)

(<http://www.kahnawake.com/gamingcommission/>). - Réglementation sur les jeux adoptée et appliquée par le Conseil de bande pour le territoire de la réserve. Différents documents, dont Kahnawake Regulations Concerning Interactive Gaming. [0]

[Interactive Gaming Council](#)

(<http://www.igcouncil.org/>). - Organisme américain qui a récemment ouvert un bureau à Vancouver qui fait la promotion des jeux virtuels dans le respect des droits du consommateur, prône l'autorégulation du secteur. Propose un code de conduite. [2]

[Règlement sur la surveillance du pari mutuel](#)

(<http://lois.justice.gc.ca/fr/C-46/DORS-91-365/>). - Sur le site du Ministère de la justice, Canada. Aussi disponible au format PDF. [0]

[Règlement sur les jeux de hasard \(TPS/TVH\)](#)

(<http://lois.justice.gc.ca/fr/E-15/DORS-91-28/159160.html>). - Sur le site du ministère de la Justice, Canada. Aussi disponible en format PDF. [0]

Les exploitants (Les sociétés et les lieux de jeu).

[Le secteur des jeux de hasard au Canada](#)

(<http://www.hrhc-drhc.gc.ca/hrib/hrp-prh/ssd-des/francais/profilsindustriels/gaming/profilerh.shtml>). - Dans les profils industriels établis Ressources humaines Canada [0]

[La Société des loteries vidéo du Québec](#)

(<http://www.loterie-video.qc.ca/>). - Site de cette filiale de Loto-Québec qui s'occupe de l'implantation et de l'exploitation des loteries vidéo au Québec. [5]

[Portail de Loto-Québec](#)

(<http://www.loto-quebec.qc.ca/>). - Point d'accès aux sites de l'empire de Loto-Québec. [0]

[Loto-Québec](#)

(<http://www.loto-quebec.qc.ca/index.htm>). [3], [5].

[Société des Bingos du Québec](#)

(<http://www.bingos-quebec.com/>). - Filiale de Loto-Québec. [0]

[Société des loteries de l'Atlantique](#)

(<http://www.alc.ca/French/index.shtml>). - Site promotionnel du regroupement de 4 sociétés de loteries provinciales, bilingue. [5], [2].

[L'Agence Canadienne du Pari-Mutuel](#)

(<http://www.cpm-aacpm.gc.ca/francais/acpm.htm>). - Site de l'ACPM, organisme qui réglemente et surveille les activités de pari-mutuel dans les hippodromes canadiens. [0]

[North American Association of State & Provincial Lotteries](#)

(<http://www.naspl.org/>). - Site de ce regroupement de 46 sociétés de loteries nord-américaines, dont Loto-Québec. On y trouve aussi des rubriques sur la dépendance au jeu. [2], [3], [5].

[Casino de Montréal](#)

(http://www.casinos-quebec.com/francais/montreal/dhtml/index_montreal_NS.html). - Site promotionnel du Casino de Montréal. Bilingue. [0]

[Société des casinos du Québec inc.](#)

(<http://www.casinos-quebec.com/>). - Informations générales sur les casinos de Montréal, Hull et Charlevoix. [0]

[Hippodrome de Montréal](#)

(<http://www.sonacc.com/pubs.htm>). - Site de la Société nationale du cheval de course, qui entend favoriser la promotion et le développement de l'industrie des compétitions hippiques de courses au Québec. Mise à jour quotidienne. [0]

Les fournisseurs (Quelques sites de fournisseurs d'infrastructure (logiciels et appareils), d'accès et d'hébergement pour les jeux de hasard et d'argent ainsi que d'associations professionnelles)

[Ingenio](#)

(<http://www.ingenio-quebec.com/>). - Créateur de jeux et jeune filiale de Loto-Québec. Inventeur de la loterie avec cédérom, Trésor de la tour et Mot mystère. Créateur de la borne de sensibilisation interactive installée dans les 3 casinos du Québec. [0]

[Dot Com Entertainment Group](#)

(<http://www.dceg.com/>). - Développeur et fournisseur de logiciel de Bingo et autres jeux de hasard pour Internet, entreprise ontarienne. [0]

[CryptoLogic Inc.](#)

(<http://www.cryptologic.com/>). - Entreprise torontoise spécialisée entre autres dans les logiciels de jeu en ligne, sa filiale Wager Logic équipe plusieurs casinos virtuels. [0]

[WagerLogic](#)

Filiale de la firme canadienne Cryptologic, spécialisée dans les logiciels pour casinos virtuels. [0]

[Chartwell Technology Inc.](#)

(<http://www.chartwelltechnology.com/>). - Entreprise de Calgary qui fabrique des logiciels de jeux de hasard. [0].

[GamingTech](#)

(<http://www.gamingtech.com/>). - Filiale de Chartwell technology spécialisée dans le marché des logiciels de jeux de hasard. [5]

[Oberthur Gaming Technologies](#)

(<http://svc221.bne019u.server-web.com/ogtsplash12.htm>). - Entreprise canadienne d'équipement de jeux, membre de la World Lottery Association. [1], rubrique "our responsibility"

[Spielo Gaming International](#)

(<http://www.spielo.com/>). - Compagnie canadienne, oeuvrant dans le domaine des jeux de hasard et d'argent, des appareils de vidéo loteries par exemple (VLT). Membre de la World Lottery Association. [0].

[Pollard Banknote Limited](#)

(<http://www.pollardbanknote.com/pollard.html>). - Compagnie canadienne qui, entre autres, fabrique des billets de loteries et offre des services en gestion de loteries. Membre de la World Lottery Association. [0].

[Mohawk Internet Technologies](#)

(<http://www.mohawk.ca/>). - Compagnie de Khanawake qui fournit accès et hébergement à des sites de jeux d'argent sur Internet, environ une dizaine.

[World Lottery Association](#)

(<http://www.world-lotteries.org/>). - Association internationale regroupant 133 compagnies oeuvrant dans le domaine des jeux de hasard de 72 pays. [0]

[Interactive Gaming News](#)

Bulletin d'information électronique et international de l'industrie des jeux en ligne. [2] dans la rubrique "Industry Associations".

À propos de... (Exemple d'articles sur le jeu comme activité commerciale disponible sur Internet, provenant aussi bien de la presse électronique que classique).

[Syndicat des Croupiers\(ères\) du Casino de Montréal](#)

(<http://www.sccm3939.com/>).- Site qui déborde le simple cadre syndical, sa rubrique "Dossier de presse" reproduit les articles sur le secteur du jeu parus dans *La presse locale*.

[Cyberpresse, 20 mai 2001](#)

(http://www.cyberpresse.ca/groups/public/documents/convertis/pol_p1057272.hcsp). - "Un ex-joueur veut tenter un recours collectif contre Loto-Québec".

[Canoe, 19 mai 2001](#)

(http://www.canoe.qc.ca/Topo/mai19_lotoqc-cp.html). - "Un recours collectif pourrait être intenté contre Loto-Québec".

[L'indicateur, Syndicat des croupiers\(ères\) du Casino de Montréal](#)

(<http://sccm3939.com/presse/casino0201.html>). - "Un autre casino en ligne s'installe au Québec".

[Le Journal du Barreau, 15 fév. 2001](#)

(<http://www.barreau.qc.ca/journal/frameset.asp?article=/journal/vol33/no3/surlenet.html>)
. - "Les casinos virtuels", Indra Balassoupramaniane, avocate.

[La presse, 30 janvier 2001](#)

(<http://sccm3939.com/presse/casino0101.html>). - "La complexité des enquêtes sur les casinos en ligne en retarde le dénouement".

[MSNBC, 2001](#)

(<http://www.msnbc.com/news/544764.asp?cp1=1>). - "Online gambling goes global". Dossier interactif de plusieurs articles avec beaucoup de liens et de statistiques sur l'industrie des jeux d'argent sur Internet.

[Canoe, 2 octobre 2000](#)

(http://www.canoe.qc.ca/Topo/oct2_mohawks-cp.html). - "Les Mohawks de Kahnawake exploitent illégalement des casinos en ligne".

[Le Journal du Barreau, 1er sept. 1999](#)

(<http://www.barreau.qc.ca/journal/vol31/no14/surlenet.html>). - "La bataille des casinos virtuels", Robert Cassius de Linval, avocat.

[La Toile du Québec, 22 janv. 1999](#)

(<http://www.toile.qc.ca/guides/magasinage/dossiers/19990122396.html>). - Dossier sur les Casinos virtuels par Martial Jean Baptiste et Jean-Sébastien Marsan, bons renseignements sur l'industrie des jeux de hasard.

[Online Gambling, s.d.](#)

(<http://www.gamblingmagazine.com/articles/37/37-84.htm>). - "Mohawks declare 'offshore' status".

Annexe VI

Recommandations des participants au colloque sur les jeux de hasard du député

R. Williams (27-02-01)

- Il serait important de reconnaître le jeu excessif comme une maladie. Le titre de pathologie permet entre autres un accès aux cures gratuites et au remboursement des traitements par les assurances.
- Il est impératif de concentrer les machines à sous à des endroits à accès plus limité : casinos, hippodrome...
- Il ne faut pas que les intervenants dans la problématique du gambling soient en concurrence. Ils doivent plutôt offrir des services complémentaires
- Dans les publicités anti-jeu, il faudrait expliquer l'impact social du jeu, à la manière des publicités anti tabac.
- Il faut intervenir dès le tout jeune âge, et des fonds spécifiques sont nécessaires.
- Il faut augmenter l'aide financière aux joueurs compulsifs.
- Loto-Québec devrait être forcé de financer des publicités qui exposent les effets pervers du jeu à l'aide d'exemples concrets.
- La publicité anti-jeu doit être constante.
- Il faut sensibiliser les futurs professionnels de la santé à la problématique du jeu lors de leur formation.
- Il faut donner rapidement accès aux 46 millions de dollars (annoncés par le gouvernement).
- Il devrait avoir égalité entre les sommes allouées aux publicités de Loto-Québec et celles que l'on accorde au traitement (\$1 pub=\$1 traitement).
- Il faut créer un outil de communication entre les intervenants concernés par le gambling : imprimé? association? avec les 46 millions de dollars?
- Il faut sensibiliser les professionnels des bars.
- Augmenter les conférences dans les écoles comme outils de prévention.
- Observer l'expérience en Australie : lorsque l'on mise plus de 200 \$, la machine à sous indique clairement le total des mises du joueur.
- Il faut exécuter des recherches indépendantes de Loto-Québec sur les impacts du jeu excessif.
- Il faut faire des recherches sur les causes de la prolifération de la problématique du jeu compulsif (hérédité, influence sociale...)
- Il faudrait consolider l'ensemble des études sur le sujet.
- Il faudrait étudier si la vitesse des machines à sous augmente la dépendance au jeu.
- Il faut interdire les machines à sous dans les endroits où des moins de 18 ans ont accès.
- Le législatif devrait interdire la manipulation des joueurs par la technologie (type de machine utilisée).
- Il faudrait étudier la problématique spécifique des 2-4 ans en milieu familial (l'impact sur ces enfants d'un parent qui est joueur compulsif).
- Des fonds sont nécessaires pour supporter les familles des joueurs compulsifs.
- Le gouvernement doit financer les recherches sur le jeu.

- Il faut faciliter l'accès au traitement du jeu compulsif.
- Les 46 millions de dollars doivent servir aux services directs.
- Créer une association des intervenants en matière de jeu compulsif.
- Que le gouvernement mandate un programme spécial sur le jeu dans les écoles secondaires et les cégeps.
- Interdire "l'illusion de contrôle" sur le jeu de loterie vidéo.
- Le public a le droit d'être informé sur le jeu de hasard et ses chances de gagner.
- Que l'argent utilisé pour la prévention ne vienne pas de Loto-Québec, qu'ils n'aient pas l'autorité de mettre leur logos les privant ainsi de publicité.
- Les messages de publicité sur la prévention à la télé ou à la radio devraient passer très tôt le matin ou pendant l'heure du souper (grande écoute).
- Mettre un coût pour l'utilisation de la machine loterie vidéo.
- Mettre un montant minimum pour jouer aux loteries vidéo.
- Abolir les machines de loterie vidéo dans les bars et à tous les coins de rue.
- Cibler le jeu le plus dangereux de façon à cibler la prévention et le traitement.
- Faire des recherches globales sur le jeu spécifiquement.
- Explorer la codépendance sur le jeu pathologique.
- Loto-Québec doit arrêter de se servir d'autres noms de sociétés pour son profit.
- Modérer la sollicitation.
- Soutien du gouvernement aux familles des joueurs.
- Demander que la RJAC fasse un travail approfondi sur Loto-Québec.
- Faire privatiser les casinos et Loto-Québec de sorte qu'ils paient aussi des taxes.
- Tenir un autre colloque dans six mois.

ⁱ Loto-Québec, *Loto-Québec et son évolution : profil corporatif de l'entreprise et de ses filiales*, produit par la Vice-Présidence Communications et Affaires publiques, novembre 2000, 82 pages.

ⁱⁱ Vaillancourt, François, Roy, Alexandre, "Gambling and Governments in Canada, 1969–1998: How Much? Who Plays? What Pay-off?" in *Canadian Tax Foundation, Special Studies in Taxation and Public Finance*, No. 2, Toronto, Ontario, 2000, p. 2.

ⁱⁱⁱ Idem, p. 3.

^{iv} Idem, p. 3.

^v Lafleur's Lotteries World. Fiseal 1999. VLT Special Report.

^{vi} Gambling in Canada Special report, *Video Lottery Terminals in New-Brunswick*, <http://www.cwf.ca/pdf/200103.pdf>

^{vii} Idem.

^{viii} Suissa, Amnon j., « L'État au banc des accusés », *La Presse*, 16 mai 2001, p. A17.

^{ix} Loi sur la Régie des alcools, des courses et des jeux et modifiant diverses dispositions législatives (1993, chapitre 39).

^x L.R.Q. c. L-6.

^{xi} Comme par exemple un restaurant qui subdivise son établissement de façon à créer un 2^e bar distinct.

^{xii} *Les appareils de loteries vidéo et le jeu pathologique*, http://www.racj.gouv.qc.ca/doc/loterie_video_jeu_pathologique.pdf, p. 6

^{xiii} Il s'agit du pourcentage obtenu en divisant les montants gagnés par les montants misés.

^{xiv} *Les appareils de loteries vidéo et le jeu pathologique*, http://www.racj.gouv.qc.ca/doc/loterie_video_jeu_pathologique.pdf, p. 15.

^{xv} Voir l'exposé de mesdames Chawsky (psychologue au Centre de recherche Fernand Séguin) et Temina (épidémiologiste au Bureau du coroner) lors du **Colloque sur les jeux de hasard** organisé par le député Russell Williams le 27 février 2001. Une requête du rapport préliminaire de ce colloque peut être adressée à Russell Williams: rWilliams@globale.net

^{xvi} On entend par *drogues* les antidépresseurs, les «downers», la marijuana, le hashish, la cocaïne.

^{xvii} Le problème est assez inquiétant pour que *The journal of American Medical Association* y consacre un article: "Win or Lose, Internet Gambling Stakes are High" (Mitka, 2001)

^{xviii} Pour mémoire, le diagnostic de « joueur pathologique », tel que reconnu par le Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) en 1980, est décrit comme suit : « *a chronic and progressive failure to resist impulse to gamble, characterized by undesirable outcomes ranging from borrowing money from family or friends and losing time at work, to being arrested for offenses committed to support gambling* » (National Research Council, 1999, p. 2).

^{xix} A propos de la distinction entre le jeu problématique (problem gambling) et le jeu pathologique (pathological gambling). Tous deux sont considérés comme étant des désordres de jeu (disordered gambling). Le joueur problématique souffre aussi de désordre de jeu mais ne rencontrera pas nécessairement les cinq critères diagnostic qui identifient le joueur pathologique sur les test courants (DSM-IV). Le terme « jeu compulsif » est quant à lui plus particulièrement utilisé par l'association Gamblers Anonymes.

^{xx} Loto-Québec, *Loto-Québec et son évolution : profil corporatif de l'entreprise et de ses filiales*, produit par la Vice-Présidence Communications et Affaires publiques, novembre 2000, 82 pages.