

Les jeux de hasard au Canada

Rapport du
Conseil national du bien-être social

Hiver 1996

Canada

LES JEUX DE HASARD AU CANADA

**Rapport du
Conseil national du bien-être social**

Hiver 1996

On peut obtenir des exemplaires de ce rapport au:

Conseil national du bien-être social
2^e étage, 1010 rue Somerset ouest
Ottawa K1A 0J9
(613) 957-2961
Télécopieur (613) 957-0680

Also available in English under the title:
Gambling in Canada

© Ministre des Approvisionnements et Services Canada 1996
N° de cat. H68-40/1996F
ISBN 0-662-81637-4

TABLE DES MATIÈRES

Page

PRÉFACE	i
I. LES JEUX DE HASARD: UNE INDUSTRIE DE PLUSIEURS MILLIARDS DE DOLLARS	1
Une source séduisante de revenus pour les gouvernements	8
II. LES JEUX DE HASARD ET LE JEU COMPULSIF	13
La fréquence de jeu	13
Le jeu compulsif	16
III. QUI SONT LES JOUEURS COMPULSIFS?	21
Les caractéristiques démographiques	21
Les autres caractéristiques des joueurs compulsifs et pathologiques	32
IV. LES COÛTS SOCIAUX ET FINANCIERS ASSOCIÉS AU JEU COMPULSIF ET PATHOLOGIQUE	37
V. GROUPES SPÉCIAUX DE JOUEURS COMPULSIFS	42
Les jeunes	42
Les femmes	54
Les Autochtones	60
VI. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS	65
ANNEXE A - Le questionnaire «South Oaks Gambling Screen»	70
ANNEXE B - Les programmes et les services de lutte contre le jeu compulsif	72
RENVOIS	77

PRÉFACE

Achetez un billet de loterie avec quelques dollars et vos rêves les plus fous pourraient se réaliser. Prenez un billet pour une tombola quelconque et vous pourriez devenir riche tout en appuyant une bonne cause. Évadez-vous du train-train quotidien grâce au luxe flamboyant du casino. Ce n'est pas si cher pour se divertir une soirée.

Tous les messages que nous transmet la publicité sur les jeux de hasard sont positifs. Peu importe si vous n'avez qu'une chance infime de remporter le gros lot. Vous pourriez être «le» chanceux et ne plus avoir de soucis financiers pour le reste de vos jours. La publicité télévisée pour la loterie de l'État de New York est sans doute la plus éloquente : «Hé, on ne sait jamais... ».

Ce que la publicité prend soin de ne pas mettre en évidence, c'est le revers de la médaille. Littéralement, des centaines de milliers de Canadiens sont des joueurs compulsifs et leur dépendance crée des ravages chez eux, chez leurs amis, dans leurs familles et dans l'ensemble de la société. Les familles se désintègrent, les factures restent impayées et les gens s'absentent du travail à cause de leur obsession du jeu. Dans les pires cas, le problème de jeu dégénère et conduit à un monde d'activités criminelles alimentées par la recherche obsessionnelle des joueurs qui veulent emprunter de l'argent à tout prix et de n'importe qui.

Les jeux de hasard au Canada est un regard impartial jeté sur les activités qui sont devenues des divertissements importants pour les Canadiens au fil des générations. On y parle de la popularité des jeux de hasard et de l'importance de ceux-ci comme source de revenus pour les gouvernements provinciaux et territoriaux. Le document interprète toute une gamme d'études sur les problèmes associés au jeu et leurs répercussions sociales et financières. Enfin, il souligne le fait que les gouvernements, qui en profitent le plus, en mitigent les pires effets. La recommandation la plus osée de tout le rapport est peut-être la demande d'interdiction des appareils de loterie vidéo à l'extérieur des casinos ou tout autre établissement qui s'y apparente.

Bon nombre des statistiques et des études sur les jeux de hasard qui sont présentées dans le présent rapport ont été publiées ou commandées par des organismes provinciaux qui supervisent les jeux de hasard sur leur territoire. Le Conseil national du bien-être social apprécie les efforts déployés par ces organismes et espère qu'ils trouveront que nos conclusions et nos recommandations présentent une certaine valeur.

I. LES JEUX DE HASARD : UNE INDUSTRIE DE PLUSIEURS MILLIARDS DE DOLLARS

En moins d'une génération, les jeux de hasard sont devenus une industrie qui rapporte plusieurs milliards de dollars au Canada. Personne ne sait avec certitude combien les Canadiennes et les Canadiens parient mais les formes légales de paris représentent probablement entre 20 et 27 milliards de dollars par année. Ces chiffres comprennent les paris des visiteurs venus des États-Unis et d'autres pays mais ne tiennent pas compte des formes de jeux non autorisés, qui vont de l'amicale partie de poker du quartier aux paris mutuels hors hippodrome, en passant par les jeux de loterie vidéo illégaux et les autres jeux de hasard organisés qui sont manifestement illégaux.

Les jeux de cartes pour de l'argent, les tombolas aux profits d'œuvres de charité locales et le bingo font partie intégrante de la vie sociale des Canadiennes et des Canadiens depuis longtemps mais la nature et la popularité des jeux de hasard ont changé radicalement avec la création des loteries d'État qui a été rendue possible grâce aux modifications apportées au Code criminel en 1969.

Selon les derniers rapports publiés, les ventes brutes de billets de loteries provinciales et territoriales s'élèveraient à 5,2 milliards de dollars par année. Le bingo, les soirées casino, les tombolas et les autres jeux de hasard au profit d'œuvres de charité rapportent probablement à peu près 5 milliards de dollars. Les paris mutuels, surtout en Ontario, correspondaient à plus ou moins 1,9 milliard de dollars l'an dernier. Enfin, les gens parient chaque année des milliards de dollars dans des casinos de style Las Vegas ou sur des appareils de loterie vidéo légaux situés à l'extérieur de casinos. Il y a d'énormes lacunes dans les statistiques disponibles mais le Conseil national du bien-être social croit que le montant de 8 milliards de dollars constitue une estimation prudente des paris annuels dans les casinos et des paris faits sur les appareils de loterie vidéo. La somme des montants pariés pour toutes formes de jeux légaux au Canada s'élèverait ainsi à 20 milliards de dollars par an. Par contre, le gouvernement de l'Ontario estime à 10 milliards de dollars la somme pariée dans des jeux de hasard en Ontario seulement, ce qui se traduirait en un total national de 27 milliards de dollars.¹

Chacune de ces formes de jeux possède un attrait distinct aux yeux des Canadiennes et des Canadiens. Les chances de gagner varient énormément d'une forme de jeu à l'autre, tout comme les «recettes» des gouvernements et des autres groupes de parrainage. On constate aussi des différences notables dans la façon dont les recettes tirées du jeu sont distribuées aux gouvernements ou aux organismes de charité, aux groupes sans but lucratif et aux Autochtones.

Les loteries. Au Canada, les loteries importantes, permettant de gagner des prix intéressants, ont vu le jour dans les années 1970 avec l'apparition des tirages de Loto-Canada parrainés par le gouvernement fédéral. Les gouvernements provinciaux et territoriaux n'ont pas tardé à revendiquer auprès du gouvernement fédéral le droit exclusif d'exploiter cette forme de revenu facile. Le gouvernement fédéral a fini par accéder à leur demande, en échange d'une portion des recettes annuelles correspondant à 24 millions de dollars en 1979. En 1995, la «part» du gouvernement fédéral atteignait 49 millions de dollars.

Les gouvernements provinciaux et territoriaux offrent maintenant une vaste gamme de produits de loterie : les billets de loterie traditionnels comme la Lotto 6/49, les instantanés et les billets de loterie liés à l'issue d'un concours sportif. Certains de ces produits sont régis par la Société des loteries du gouvernement visé et d'autres sont autorisés par une commission gouvernementale des jeux en tant qu'activités de levée de fonds pour des œuvres de charité locales ou des organismes sans but lucratif.

Règle générale, les loteries provinciales et territoriales attribuent en lots près de la moitié des sommes correspondant aux billets vendus. Une partie du reste est affectée à la publicité, aux commissions remises aux détaillants ainsi qu'à d'autres coûts d'exploitation. Les recettes nettes, une fois les dépenses et les lots soustraits, sont versées dans les coffres de la province ou du territoire mais certains montants sont réservés à des types de dépenses spéciales dans le secteur public.

Vous trouverez ci-dessous un aperçu des opérations de cinq sociétés principales de loterie du Canada tel qu'indiqué dans leurs rapports annuels pour l'année 1994-1995:

La British Columbia Lottery Corporation a déclaré des revenus bruts de 780,8 millions de dollars en 1994-1995. Du montant total joué, 403,3 millions de dollars, soit 52 p. cent, ont

été versés en lots. Les revenus nets, après déduction des dépenses et des lots, s'élevaient à 234,5 millions de dollars.

La Société de loterie Western Canada est un organisme cadre qui gère l'exploitation des loteries de l'Alberta, de la Saskatchewan, du Manitoba, du Yukon et des Territoires du Nord-Ouest. En 1994-1995, les ventes totales de billets ont rapporté 612,1 millions de dollars. De ce total, 276,9 millions de dollars, soit 45 p. cent, ont été versés en lots et 94 millions de dollars, ou 15 p. cent, ont servi à couvrir les frais administratifs et opérationnels. Les 241,2 millions de dollars qui restaient en revenus ont été alloués de la façon suivante : Alberta, 148,1 millions de dollars; Saskatchewan, 44 millions de dollars; Manitoba, 44,8 millions de dollars; Yukon, 1,6 millions de dollars; Territoires du Nord-Ouest, 2,7 millions de dollars. Chacun des gouvernements a remis au gouvernement fédéral la part qui lui revenait et utilisé le reste à sa discrétion. L'Alberta, par exemple, a affecté environ un cinquième de cet argent à des œuvres de charité, au tourisme et à des organismes comme la Science Alberta Foundation, l'Agricultural Societies and Exhibitions et l'Alberta Environmental Research Trust. Tout le reste a été transféré aux recettes générales.²

En 1994-1995, les ventes de billets de la Société des loteries de l'Ontario ont atteint 1,9 milliard de dollars. Des lots en argent d'une valeur totale de 958,1 millions de dollars, soit 49 p. cent, ont été attribués. La majeure partie des revenus nets de 626,6 millions de dollars de la Société a été affectée à des projets communautaires (85 p. cent de cette somme a été versée à des hôpitaux de l'Ontario).

Loto-Québec déclare avoir tiré 1,5 milliard de dollars de ses ventes de billets de loterie traditionnels et d'instantanés en 1994-1995 et remis 735,2 millions de dollars, soit 49 p. cent, aux gagnants. Les revenus nets associés aux loteries s'élevaient à 480,6 millions de dollars, qui ont été versés entièrement dans les coffres provinciaux.

La Société des loteries de l'Atlantique gère l'exploitation des loteries du Nouveau-Brunswick, de la Nouvelle-Écosse, de l'Île-du-Prince-Édouard et de Terre-Neuve. En 1995, les revenus brut total de la société étaient de 655,9 millions de dollars : les ventes brutes de billets de loterie représentaient 62 p. cent du total et les recettes nettes associées à l'utilisation d'appareils de loterie vidéo constituaient l'autre 38 p. cent. Un revenu net de 239,8 millions de dollars, après le versement prévu au gouvernement fédéral, a été distribué comme suit :

Nouveau-Brunswick, 63,9 millions de dollars; Nouvelle-Écosse, 94,1 millions de dollars; Île-du-Prince-Édouard, 12,7 millions de dollars; Terre-Neuve, 69,2 millions de dollars.

Jeux de hasard au profit d'oeuvres de charité. En plus des cinq grandes corporations de loteries, les provinces et les territoires ont des commissions des jeux ou des organismes de réglementation comparables qui s'occupent des autres formes de jeux de hasard. Ceux-ci comprennent souvent les bingos, les soirées casino, les billets à languette ou en pochette et les tombolas parrainées par des oeuvres de charité ou des groupes à but non lucratif. Les organisations présentent une demande de permis pour parrainer des activités de jeux de hasard et conservent tous les profits nets ou presque. Les gouvernements provinciaux et territoriaux reçoivent relativement peu d'argent de ces opérations.

Le tableau 1 à la page suivante présente un résumé des activités de jeux de hasard tenues par des oeuvres de bienfaisance détentrices d'un permis, tel qu'indiqué par les gouvernements provinciaux.³ Aucune information comparable n'était disponible pour les deux territoires. Les paris mentionnés dans le tableau représentaient environ 4,5 milliards de dollars en 1994-1995 mais le relevé est incomplet. Le Québec conserve des statistiques de jeu sur les bingos et les tombolas, par exemple, mais n'en conserve pas sur les casinos de bienfaisance, ni sur les roues de fortune.

Les prix comptaient pour 70 p. cent des sommes pariées en moyenne au Canada mais l'écart de variation est considérable entre les provinces et entre le pourcentage des prix payés pour différents types de jeux à l'intérieur d'une même province. Ces différences sont souvent dues aux divers types de jeux de hasard parrainés par des oeuvres de charité.

Dans l'ensemble, les jeux de hasard des oeuvres de bienfaisance représentaient littéralement des dizaines de milliers de permis émis par la province et des centaines de milliers d'activités différentes qui ont eu lieu sous l'autorisation de ces permis.

TABLEAU 1			
PARIS ANNUELS AUPRÈS D'ORGANISMES DE CHARITÉ			
EN MILLIONS DE DOLLARS			
	Montants pariés	Prix payés	% des paris pour les prix
Terre-Neuve	89 \$	64 \$	72 %
Île-du-Prince-Édouard	13 \$	10 \$	73 %
Nouvelle-Écosse	117 \$	82 \$	70 %
Nouveau-Brunswick	74 \$	51 \$	69 %
Québec	222 \$	134 \$	60 %
Ontario	2 270 \$	1 629 \$	72 %
Manitoba	132 \$	86 \$	65 %
Saskatchewan	286 \$	200 \$	70 %
Alberta	711 \$	523 \$	74 %
Colombie-Britannique	580 \$	377 \$	65 %
Total	4 494 \$	3 155 \$	70 %

Les courses de chevaux. Au Canada, les courses de chevaux sont réglementées et supervisées par l'Agence canadienne des paris mutuels. Le tableau 2 à la page suivante extrait du rapport de 1995 de l'Agence, montre que les paris annuels s'élevaient cette année-là à plus de 1,8 milliard de dollars pour l'ensemble du pays. Près des deux tiers de l'action se déroulait dans les hippodromes de l'Ontario.

Bien que les gouvernements provinciaux reçoivent de l'argent provenant des courses de chevaux sous forme de taxes, aucune «part» des recettes n'est remise aux provinces, que ce soit pour les activités de bienfaisance ou au chapitre des revenus généraux. Les recettes sont plutôt réinvesties dans l'industrie pour des programmes d'amélioration génétique et des lots

supplémentaires. Sur ce plan, les courses de chevaux constituent une activité relativement autonome.

TABLEAU 2		
LES PARIS MUTUELS PAR PROVINCE - 1995		
	Sommes jouées	Pourcentage du total
Ontario	1 222 202 795 \$	65,8 %
Colombie-Britannique	257 292 408 \$	13,9 %
Québec	172 364 336 \$	9,3 %
Alberta	169 001 600 \$	9,1 %
Manitoba	10 406 913 \$	0,6 %
Nouvelle-Écosse	10 179 867 \$	0,5 %
Saskatchewan	7 069 077 \$	0,4 %
Île-du-Prince-Édouard	4 660 656 \$	0,3 %
Nouveau-Brunswick	4 131 840 \$	0,2 %
Terre-Neuve	53 498 \$	0,002 %
Total	1 857 362 990 \$	100,0 %

Casinos. Pendant toute l'année, les établissements de jeu que l'on appelle casinos récoltent de grosses sommes d'argent dans certaines régions du Canada. Le Québec a été la première province à se doter de casinos, avec ceux de Montréal et de Charlevoix et, depuis le printemps de 1996, celui de Hull. L'Ontario a un casino à Orillia et un autre à Windsor, donc très bien situé pour attirer les joueurs de Détroit et d'autres régions avoisinantes des États-Unis. Il y a également des casinos à Halifax, Sydney (N-É), Winnipeg et Regina et d'autres sont en projet.

Les rapports annuels de 1994-1995 montrent que les casinos de Montréal et de Charlevoix ont rapporté 363,2 millions de dollars en recettes brutes. Pour sa part, le casino de Windsor a rapporté 418,9 millions de dollars et le Crystal Casino de Winnipeg, 19,6 millions

de dollars, ce qui totalise 801,7 millions de dollars pour les quatre casinos. Les autres établissements n'étaient pas encore ouverts.

Nul ne sait combien d'argent les gens ont parié pour générer les recettes de 801,7 millions récoltées en 1994-1995. Le calcul est surtout difficile à faire à cause de la manière dont les recettes des machines à sous sont rapportées par les organismes provinciaux. La pratique courante est de rendre compte des recettes après le paiement des prix gagnés plutôt que de compter le montant total en dollars déposé dans les machines, ou le total avant le paiement des prix. La même technique est souvent utilisée pour comptabiliser les montants joués sur les appareils de loterie vidéo situés à l'extérieur des casinos.

Les appareils de loterie vidéo. Au Canada, l'appareil de loterie vidéo est le dernier-né de la famille des jeux de hasard. Il occupe l'esprit des joueurs, vide leur portefeuille et est rapidement devenu l'une des formes de jeux les plus séduisantes et les plus controversées. L'appareil de loterie vidéo a fait son apparition dans les provinces de l'Atlantique en 1990 et s'est propagé rapidement aux autres provinces. Grâce à la loi adoptée cet automne en Ontario pour légaliser ce jeu, on pourrait bien être témoin de l'installation de 20 000 appareils de loterie vidéo d'ici quelques années. Lorsque ce sera fait, on trouvera des appareils de loterie vidéo d'un bout à l'autre du pays, sauf en Colombie-Britannique et dans les deux territoires.

Les appareils de loterie vidéo sont comme les machines à sous des casinos. Ils ont tout l'attrait des anciens «bandits manchots» et offrent la même satisfaction instantanée. La principale différence réside dans le fait qu'ils ne versent pas de comptant sur-le-champ : en effet, les gagnants obtiennent des crédits qu'ils peuvent convertir en argent comptant ailleurs dans l'établissement.

La plupart des provinces où l'on retrouve des appareils de loterie vidéo rapportent les recettes après le paiement des prix plutôt que de dévoiler les montants pariés. Dans les quatre provinces qui disposent d'information sur les montants pariés, la somme en dollars mise sur les appareils de loterie vidéo s'élève à environ 6 milliards de dollars par année. On estime que les totaux s'élevaient à 2,3 milliards de dollars au Manitoba en 1994-1995, à 1,8 milliard de dollars en Saskatchewan en 1994-1995 et à 1,5 milliard de dollars en Alberta en 1995-1996. Au total 352 millions de dollars ont été joués sur les appareils de loterie vidéo de la Nouvelle-Écosse en 1995.⁴

Selon les critiques, les appareils de loterie vidéo sont aux jeux de hasard ce que le crack est à la drogue. Une simple «dose» coûte très peu mais ce jeu a tendance à créer une dépendance. Les appareils se prêtent tout particulièrement à la controverse parce qu'ils sont plus accessibles que les machines à sous qui se trouvent dans les casinos. En effet, il n'est pas nécessaire de se rendre dans un établissement de jeux traditionnel pour se retrouver «nez à nez» avec un appareil de loterie vidéo.

La Nouvelle-Écosse avait commencé par permettre que l'on installe des appareils de loterie vidéo dans les épiceries de quartier, les salles de quilles et les stations-service mais elle restreint maintenant leur présence aux établissements détenteurs de permis où le droit d'entrer est limité par l'âge. Les appareils sont cependant toujours une source de controverse dans la province. Un sondage effectué en 1996 auprès de 1 200 personnes a révélé que 70 p. cent d'entre eux étaient «fortement opposés» ou «opposés» à la question des appareils de loterie vidéo dans les bars.⁵

Le projet de loi pour la légalisation des appareils de loterie vidéo en Ontario a donné lieu à des débats animés à l'Assemblée législative lors d'audiences du comité législatif qui ont eu lieu à la fin de l'été.

Un comité d'examen nommé par le gouvernement du Manitoba a recommandé que l'on gèle le nombre des appareils de loterie vidéo au niveau de janvier 1996, soit 6 445. En juin, le gouvernement provincial a choisi plutôt de procéder à une diminution de 10 p. cent des appareils de loterie vidéo et à un examen complet du programme de ce type de jeu tous les deux ans par une nouvelle commission provinciale des jeux.⁶

Entre-temps, l'Alberta a gelé le nombre de ses appareils de loterie vidéo à 6 000 et, selon le dernier rapport, 5 800 de ces appareils étaient en exploitation.⁷

Une source séduisante de revenus pour les gouvernements

Cela va sans dire, les recettes qu'empochent les gouvernements provinciaux et territoriaux grâce au produit des jeux de hasard sont alléchantes. Les recettes des jeux de hasard connaissent une hausse plus ou moins constante depuis l'apparition des loteries à grande échelle au Canada,

il y a de cela une génération. L'arrivée des casinos et des appareils de loterie vidéo a procuré un revenu supplémentaire aux gouvernements provinciaux et territoriaux depuis plusieurs années.

TABLEAU 3

**RECETTES NETTES PROVENANT DES JEUX DE HASARD
COMPARÉES AUX RECETTES ESTIMÉES DES GOUVERNEMENTS
PROVINCIAUX ET TERRITORIAUX EN MILLIONS DE DOLLARS**

	Recettes nettes provenant des jeux de hasard en 1995	Recettes provinciales et territoriales estimées pour l'exercice 1995-1996	Pourcentage des recettes provenant des jeux de hasard dans le revenu total
Terre-Neuve	87,8 \$	3 684 \$	2,4 %
Île-du-Prince-Édouard	28,1 \$	849 \$	3,3 %
Nouvelle-Écosse	177,2 \$	4 955,8 \$	3,5 %
Nouveau-Brunswick	151,5 \$	4 771,6 \$	3,1 %
Québec	1 281,7 \$	43 150,9 \$	2,9 %
Ontario	1 476 \$	52 601,5 \$	2,8 %
Manitoba	203,6 \$	6 842,5 \$	2,9 %
Saskatchewan	166,7 \$	6 317,8 \$	2,6 %
Alberta	588,2 \$	15 637,6 \$	3,7 %
Colombie-Britannique	392,3 \$	24 576,5 \$	1,5 %
Territoires du Nord-Ouest	4,7 \$	1 295,3 \$	0,2 %
Yukon		517,5 \$	
Totaux	4 557,8 \$	165 200 \$	2,7 %

(Les recettes de jeu nettes proviennent des loteries, des casinos et des appareils de loterie vidéo seulement. Les recettes perçues par le gouvernement provenant des casinos de charité et des courses de chevaux sont peu importantes.)

En 1995, Statistique Canada estimait que les recettes nettes provenant des jeux de hasard et versées aux gouvernement pour l'exploitation des loteries, des casinos et des appareils de loterie vidéo atteignaient presque 4,6 milliards de dollars. Le tableau 3 de la page précédente compare ces recettes et les recettes estimatives totales des gouvernements provinciaux ou territoriaux provenant de toutes sources pour l'exercice 1996-1997.⁸

Le total national de 4,6 milliards en recettes provenant des jeux de hasard représentait 2,7 p. cent des recettes totales des provinces et des territoires, qui s'élevaient à 165,2 milliards de dollars. Une proportion relativement petite de cette somme était déjà destinée à une fin particulière mais une certaine partie était affectée à des programmes gouvernementaux particuliers, comme les soins de santé.

Le pourcentage des recettes totales provenant des jeux de hasard pourra sembler bas à prime abord mais les données par habitant en font mieux ressortir l'importance. Le tableau 4 de la page suivante montre les recettes nettes des jeux de hasard comparées aux populations provinciales ou territoriales. Exprimées en dollars par habitant, les recettes provenant des jeux de hasard sont plus frappantes. Elles vont de 49 \$ par habitant dans les deux territoires, à 214 \$ par habitant en Alberta.

Autrement dit, le fardeau fiscal en Alberta se trouve allégé de 214 \$ par habitant grâce au produit des jeux de hasard. S'il n'y avait pas de jeux de hasard, le gouvernement provincial devrait hausser l'impôt de 214 \$ par personne pour maintenir le même niveau de services gouvernementaux offerts aux Albertains.

TABLEAU 4

**REVENU ESTIMÉ DES GOUVERNEMENTS PROVINCIAUX ET TERRITORIAUX
PROVENANT DES JEUX DE HASARD EXPRIMÉ EN DOLLARS PAR HABITANT, 1995**

	Recettes nettes provenant des jeux de hasard (en millions de dollars)	Population estimative au 1 ^{er} juillet 1995	Recettes provenant des jeux de hasard par habitant
Terre-Neuve	87,8 \$	575 449	153 \$
Île-du-Prince-Édouard	28,1 \$	136 120	206 \$
Nouvelle-Écosse	177,2 \$	937 752	189 \$
Nouveau-Brunswick	151,5 \$	760 058	199 \$
Québec	1 281,7 \$	7 334 207	175 \$
Ontario	1 476 \$	11 100 319	133 \$
Manitoba	203,6 \$	1 137 528	179 \$
Saskatchewan	166,7 \$	1 015 636	164 \$
Alberta	588,2 \$	2 747 041	214 \$
Colombie-Britannique	392,3 \$	3 766 045	104 \$
Territoires du Nord-Ouest	4,7 \$	95 942	49 \$
Yukon			
Totaux	4 557,8 \$	29 606 097	154 \$

(Les recettes de jeu nettes proviennent des loteries, des casinos et des appareils de loterie vidéo seulement.)

Les jeux de hasard sont également devenus un gros employeur dans la plupart des provinces et des territoires. Statistique Canada rapporte que le nombre d'emplois dans l'industrie en 1995 s'élevait à 24 297 comparé à 8 262 en 1985.⁹ Ces chiffres n'incluent pas les emplois occupés par des Autochtones dans des établissements de jeu situés dans les réserves, ni les emplois de vente de billets de loterie dans des dépanneurs ou des kiosques que l'on classe dans

l'industrie de la vente ou des services. Bon nombre des emplois qui font carrément partie du secteur des jeux de hasard sont classés dans la catégorie des postes du domaine des divertissements ou de l'administration, par exemple, des postes de caissiers ou de préposés dans les casinos. En général, les gens de l'industrie des jeux de hasard auraient un niveau de scolarité moins élevé que les personnes travaillant dans d'autres industries. Ils occuperaient moins de postes à temps plein et davantage de postes à temps partiel que leurs homologues d'autres industries et leur revenu serait un peu inférieur à la moyenne.

En plus de vanter les emplois créés, les partisans de la légalisation des jeux de hasard insistent également sur les diverses retombées de cette industrie sur l'économie locale. Les gens qui se rendent dans une ville donnée pour aller au casino peuvent y rester assez longtemps pour y prendre des repas, passer une nuit à l'hôtel ou dans un motel, ou prendre part à d'autres divertissements locaux. Par contre, ceux dont l'intention réelle est de jouer pourraient bien ne s'arrêter que pour une bouchée dans un restaurant du casino plutôt que de prendre le temps de sortir dans un restaurant à l'extérieur. Pour tout nouvel emploi créé dans le restaurant d'un casino, il faut tenir compte des pertes d'emploi dans les restaurants locaux.

Selon une étude américaine basée sur six villes de l'Illinois où l'on a créé des casinos installés sur des bateaux fluviaux, ces entreprises n'ont eu aucun effet net sur le chômage et très peu d'effet du point de vue des emplois. Une autre étude, un examen de 14 études américaines sur les effets économiques des casinos, a permis de conclure que seulement quatre étaient équilibrées. Les autres exagéraient en général les avantages et sous-estimaient ou omettaient les coûts.¹⁰

Comme nous le verrons dans le chapitre suivant, les coûts dont il faut tenir compte lorsque les gens développent une dépendance, aux jeux de hasard, peuvent être considérables.

II. LES JEUX DE HASARD ET LE JEU COMPULSIF

Il y a eu des études sur les jeux de hasard et le jeu compulsif dans huit provinces au cours des dernières années. Considérées dans leur ensemble, ces études donnent un aperçu général de l'importance des jeux de hasard légalisés au Canada et de l'ampleur du problème causé par ceux-ci, soit le jeu compulsif.

Les études confirment que les jeux de hasard sont extrêmement populaires auprès des Canadiennes et des Canadiens. Plus de la moitié de la population adulte s'y adonne à l'occasion et un bon nombre de personnes jouent chaque semaine. Le jeu ne pose pas de problèmes pour la plupart des Canadiennes et des Canadiens. Par contre, une faible minorité risque de devenir des joueurs compulsifs, voire même pathologiques. Les études effectuées par les provinces montrent que de 2,7 p. cent à 5,4 p. cent des adultes interrogés avaient des problèmes associés au jeu au moment du sondage. Ces pourcentages peuvent sembler petits mais cela équivaut à quelque 600 000 à 1,2 million de Canadiennes et de Canadiens.

La plupart des études dont il est question dans ce chapitre et dans le chapitre suivant ont été commandées par des organismes provinciaux et elles ont toutes été exécutées par des chercheurs reconnus. Toutefois, à cause des différences entre les méthodologies, les résultats de certaines de ces études ne peuvent pas être comparés avec le reste. Aussi, certaines des études spécialisées ne touchaient qu'à un nombre très restreint de personnes et les résultats sont loin d'être concluants.

La fréquence de jeu

Le tableau 5 à la page suivante résume la fréquence du jeu déclarée dans les huit provinces examinées. La définition du jeu utilisée dans ces études englobe une vaste gamme d'activités. La liste de la Colombie-Britannique est typique : les casinos locaux, les casinos dans les centres de villégiature, les billets de tombola, les activités de levée de fonds comme les soirées casino, la Lotto 6/49, les «gratteux», le vidéopoker ou d'autres jeux de cartes vidéo, les jeux électroniques d'arcade faisant l'objet de paris, le bingo électronique, le bingo traditionnel, les courses de chevaux à l'hippodrome, les courses de chevaux hors de l'hippodrome, les autres compétitions auxquelles participent les animaux (comme des courses de chiens ou des combats

TABLEAU 5

LE CARACTÈRE HABITUEL OU OCCASIONNEL DU JEU AU CANADA

	Colombie-Britannique (1993)	Alberta (1993)	Saskatchewan (1993)	Manitoba (1995)	Ontario (1993)	Québec (1989)	Nouveau-Brunswick (1992)	Nouvelle-Écosse (1996)
	Gemini Research et Angus Reid	Wynne Resources	Tanka Research et Gemini Research	Criterion Research	Insight Canada Research	Robert Ladouceur, l'Université Laval	Baseline Market Research	Baseline Market Research
Échantillon	1 200	1 803	1 000	1 207	1 200	1 002	800	801
N'a jamais joué	3 %	7 %	12 %	8 %	33 %	12 %	13 %	4 %
Joue rarement (moins d'une fois l'an)	3 %	3 %			15 %	33 %	7 %	
Joue à l'occasion (au moins une fois l'an mais pas chaque semaine)	29 %	50 %	53 %	92 %	52 %	55 %	44 %	52 %
Joue régulièrement (au moins une fois la semaine)	65 %	40 %	34 %				36 %	43 %
Total des joueurs	97 %	93 %	87 %	92 %	67 %	88 %	87 %	96 %

de coqs), des jeux de cartes, des jeux de cartes dans une salle de jeux, des jeux de dés de tout genre et des sports entre amis et compagnons de travail lorsque des paris sont engagés, des paris sportifs, des jeux de loterie reposant sur des paris sportifs, des sports avec les services d'un agent de pari clandestin, des billets en pochette ou billets Nevada, des investissements spéculatifs et des jeux d'adresse (comme le billard, les fléchettes et le golf) faisant l'objet de paris.¹¹

Les huit études provinciales couvraient diverses années entre 1989 et 1996. Terre-Neuve, l'Île-du-Prince-Édouard, le Yukon et les Territoires du Nord-Ouest n'ont pas mené leurs propres études.

L'expression «n'a jamais joué» signifie que le répondant n'a jamais, de toute sa vie, participé à un jeu de hasard. «Joue rarement» signifie qu'une personne joue moins d'une fois l'an, tandis que «joue à l'occasion» correspond à une personne qui a joué au moins une fois au cours de la dernière année mais pas chaque semaine et «joue régulièrement» est utilisé dans le cas d'une personne qui joue au moins une fois par semaine.

Les études montrent à quel point le goût du jeu est répandu chez les Canadiennes et les Canadiens. La participation dans ce domaine va de 97 p. cent en Colombie-Britannique, là où elle est la plus grande, à 67 p. cent en Ontario, là où elle est étonnamment faible. Les grandes proportions de joueurs que l'on retrouve en Colombie-Britannique et en Alberta témoignent peut-être du fait que les jeux de hasard y sont légalisés depuis plus longtemps que dans les autres provinces.

Des études menées dans quelques provinces montrent également qu'une proportion considérable de joueurs consacrait beaucoup de temps à ce genre d'activité. La fréquence de la participation était plus élevée en Colombie-Britannique, où 65 p. cent des adultes s'adonnaient à des jeux de hasard chaque semaine. Le pourcentage des joueurs hebdomadaires s'élevait à 43 p. cent en Nouvelle-Écosse, à 40 p. cent en Alberta, à 36 p. cent au Nouveau-Brunswick et à 34 p. cent en Saskatchewan. Nous n'avons pas réussi à obtenir de statistiques précises sur le jeu hebdomadaire dans les autres provinces.

Dans les provinces où le jeu occasionnel était mesuré de façon explicite (la Colombie-Britannique, l'Alberta, la Saskatchewan et le Nouveau-Brunswick), la participation était normalement modérée, allant de 44 à 53 p. cent. La Colombie-Britannique faisait exception

car elle ne comptait que 29 p. cent de joueurs «occasionnels» et ses joueurs «réguliers» étaient plus de deux fois plus nombreux que ses joueurs «occasionnels».

Le jeu compulsif

Les joueurs peuvent être placés sur un continuum allant de joueurs ne connaissant pas de problèmes de jeu à une extrémité, jusqu'à joueurs pathologiques, à l'autre extrémité. Entre les deux, on retrouve divers degrés de dépendance au jeu. Le jeu compulsif est une expression polyvalente utilisée pour couvrir tous les types de comportements à l'égard du jeu qui compromettent, interrompent ou gâchent la vie personnelle, familiale ou professionnelle des joueurs.¹² L'American Psychiatric Association décrit le jeu pathologique comme étant une perte de maîtrise continue ou périodique face au jeu; une progression dans les sommes jouées et dans la fréquence de la participation aux jeux de hasard, de même que sur le plan de la place occupée dans l'esprit d'une personne par le jeu et l'obtention d'argent à cette fin; la poursuite de telles activités en dépit de conséquences perverses.¹³

Le «South Oaks Gambling Screen» est l'outil le plus communément utilisé pour mesurer le jeu compulsif et le jeu pathologique. Comme la majorité des études sur les jeux de hasard sont maintenant effectuées à l'aide de cet instrument, il est possible d'établir des comparaisons générales entre les provinces et les territoires. La grille a été élaborée vers le milieu des années 1980 et elle est fondée sur les critères utilisés par l'American Psychiatric Association pour diagnostiquer le jeu pathologique. La toute première grille ne mesurait les habitudes de jeu que tout au long d'une vie entière. Depuis 1991, une version révisée de la grille est utilisée pour mesurer autant les problèmes couvrant toute une vie que les problèmes actuels. Dans les études citées dans le présent chapitre, le Québec utilise la grille d'origine, qui porte sur toute une vie. D'autres études ont eu recours à la grille révisée mais le Manitoba et l'Ontario n'ont signalé que les problèmes actuels.

Le questionnaire du South Oaks Gambling Screen comporte 20 énoncés ayant pour but d'évaluer diverses facettes du jeu compulsif. Dans la version révisée, on demande aux répondants d'indiquer si la question s'est déjà appliquée à eux (mesure de toute une vie) et si elle s'est appliquée à eux au cours de l'année qui vient de s'écouler (mesure actuelle). Les questions portent notamment sur les tendances en matière d'emprunts et l'incapacité de cesser de jouer : «Avez-vous déjà emprunté l'argent du ménage pour jouer?» «Avez-vous déjà senti que

vous aimeriez arrêter de jouer mais que vous ne vous en croyiez pas capable?» Vous trouverez la liste complète des questions à l'annexe A placée à la fin du présent rapport.

Chaque personne interrogée se voit accorder un point pour toute réponse dénotant qu'elle est à risque. Généralement, une cote de zéro à deux correspond à un joueur non compulsif (ou un non-joueur); un résultat de trois ou quatre à un joueur compulsif; un résultat de cinq ou plus à un joueur pathologique potentiel. Le mot «potentiel» est souvent inclus pour distinguer un résultat d'enquête d'un diagnostic clinique. Pour des raisons inconnues, l'étude de l'Ontario limite sa catégorie des non-joueurs (dans ce cas) à ceux qui obtiennent la cote de zéro, un résultat de un à quatre indiquant un joueur compulsif et un résultat de cinq ou plus représentant un joueur pathologique. En raison de l'étrange système de cotation utilisé par l'Ontario, les données de cette province sont en grande partie incompatibles avec celles des autres provinces, à l'exception cependant de la catégorie des joueurs pathologiques qui est comparable.¹⁴

Le tableau 6, à la page suivante, compare les taux de prévalence du jeu compulsif et du jeu pathologique par province et établit une distinction entre les mesures actuelles et celles couvrant toute une vie. Un joueur compulsif ou pathologique, selon les mesures de toute une vie, est un joueur pour lequel le jeu a posé un problème à un moment ou à un autre de sa vie. Un joueur compulsif ou pathologique actuel en est un qui a eu un problème de jeu au cours des 12 mois précédents.

Les taux de prévalence pour toute une vie sont utiles pour dégager les caractéristiques des membres de la population en général qui sont les plus susceptibles de devenir des joueurs compulsifs. L'information obtenue grâce aux mesures actuelles donne un bon aperçu de la population contemporaine des joueurs et est utile pour examiner les changements au sein de la population au fil des ans.

La différence mathématique entre les taux de prévalence pour toute une vie et les taux de prévalence actuels est ce qu'on appelle «le taux de récupération». Celui-ci représente les personnes pour lesquelles le jeu a déjà posé un problème qu'elles ont réussi à surmonter par la suite. Les statistiques en matière de récupération aident à comprendre comment des personnes arrivent à vaincre des problèmes de jeu. Par exemple, connaître les circonstances entourant le plus souvent ce revirement peut aider les professionnels de la santé à déterminer les approches les plus efficaces.

TABLEAU 6

STATISTIQUES COMPARATIVES SUR LE JEU COMPULSIF ET LE JEU NON COMPULSIF

	Colombie-Britannique (1993)	Alberta (1993)	Saskatchewan (1993)	Manitoba (1995)	Ontario (1993)	Québec (1989)	Nouveau Brunswick (1992)	Nouvelle-Écosse (1996)
Échantillon	1 200	1 803	1 000	1 207	1 200	1 002	800	801
Joueurs non compulsifs - toute une vie	92,2 %	91,4 %	96,0 %			96,2 %	94 %	94,6 %
Joueurs compulsifs - toute une vie	6,0 %	5,9 %	2,8 %	S.O.	S.O.	2,6 %	4 %	3,6 %
Joueurs pathologiques - toute une vie	1,8 %	2,7 %	1,2 %			1,2 %	2 %	1,9 %
Total des joueurs compulsifs/pathologiques toute une vie	7,8 %	8,6 %	4,0 %			3,8 %	6 %	5,5 %
Joueurs non compulsifs actuels	96,5 %	94,6 %	97,3 %	95,7 %	S.O.		95,5 %	96,1 %
Joueurs compulsifs actuels	2,4 %	4,0 %	1,9 %	2,4 %	S.O.	S.O.	3,13 %	2,8 %
Joueurs pathologiques actuels	1,1 %	1,4 %	0,8 %	1,9 %	0,9 %		1,37 %	1,1 %
Total des joueurs compulsifs/pathologiques actuels	3,5 %	5,4 %	2,7 %	4,3 %	S.O.		4,50 %	3,9 %
Taux de récupération	4,3 %	3,2 %	1,3 %	S.O.	S.O.	S.O.	1,50 %	1,6 %

Six provinces – la Colombie-Britannique, l'Alberta, la Saskatchewan, le Québec, le Nouveau-Brunswick et la Nouvelle-Écosse – ont étudié ces problèmes mesurés sur toute une vie. L'Alberta avait le taux le plus élevé de joueurs compulsifs et pathologiques réunis, soit 8,6 p. cent. Elle était suivie par la Colombie-Britannique qui en comptait 7,8 p. cent. Les autres taux étaient les suivants : Nouveau-Brunswick, 6 p. cent; Nouvelle-Écosse, 5,5 p. cent; Saskatchewan, 4 p. cent; Québec, 3,8 p. cent.¹⁵

Sept provinces – la Colombie-Britannique, l'Alberta, la Saskatchewan, le Manitoba, l'Ontario, le Nouveau-Brunswick et la Nouvelle-Écosse – ont indiqué des taux correspondant aux joueurs compulsifs actuels. Une fois de plus, l'Alberta avait le taux le plus élevé de joueurs compulsifs et pathologiques réunis, soit 5,4 p. cent. Elle était suivie, dans l'ordre, par le Nouveau-Brunswick (4,5 p. cent), le Manitoba (4,3 p. cent), la Nouvelle-Écosse (3,9 p. cent), la Colombie-Britannique (3,5 p. cent) et la Saskatchewan (2,7 p. cent). L'étude de l'Ontario ne fournissait pas de données comparables mais le taux de joueurs pathologiques de cette province (0,9 p. cent) se situait dans la tranche la moins élevée en comparaison avec les autres provinces.

Les différences touchant les taux de récupération pour les joueurs compulsifs et pathologiques sont également dignes de mention. La Colombie-Britannique avait le taux de récupération le plus élevé, c'est-à-dire 4,3 p. cent. L'Alberta suivait, avec 3,2 p. cent, puis la Nouvelle-Écosse avec 1,6 p. cent, le Nouveau-Brunswick avec 1,5 p. cent et la Saskatchewan dont le taux était de 1,3 p. cent. Le taux de récupération de la Saskatchewan est surprenant en regard du fait que la province avait l'un des taux de jeu compulsif les moins élevés signalés.

Si nous comparons les résultats des tableaux 5 et 6, nous constatons qu'il n'y a pas de rapport uniforme entre la fréquence du jeu et les taux de jeu compulsif et pathologique. Par exemple, 65 p. cent des habitants de la Colombie-Britannique jouaient au moins une fois la semaine et le taux de joueurs compulsifs et pathologiques de cette province s'élevait seulement à 3,5 p. cent. L'Alberta, par contre, avait un pourcentage moins élevé de joueurs hebdomadaires mais son taux de joueurs compulsifs et pathologiques actuels était de 5,4 p. cent, c'est-à-dire presque deux pour cent plus élevé.

Enfin, il convient de noter que la comparaison des taux de toute une vie et des taux actuels fournis dans le tableau 6 ne peut être utilisée pour prévoir les tendances en matière de jeu au cours d'une longue période. Le fait que les taux de joueurs compulsifs et pathologiques

actuels soient inférieurs aux taux de toute une vie ne signifie pas nécessairement que la prévalence du jeu compulsif et pathologique diminue au fil des ans. En fait, cela veut uniquement dire qu'une certaine proportion du groupe de répondants interrogés à un certain moment avait réussi à surmonter sa dépendance au jeu. Pour établir avec précision les tendances relatives au jeu, les statistiques courantes doivent être comparées à celles de plusieurs autres années. Les chercheurs de l'Alberta, par exemple, ont jeté un coup d'oeil aux données d'autres études nord-américaines et ont conclu que les taux de prévalence étaient généralement supérieurs dans les études effectuées après 1990.¹⁶ Les chercheurs s'entendent pour conclure que l'accroissement des possibilités de participer à des jeux de hasard entraînera une augmentation de la prévalence du jeu compulsif et pathologique.¹⁷

III. QUI SONT LES JOUEURS COMPULSIFS?

Les mêmes études provinciales qui mesuraient l'ampleur des problèmes associés au jeu nous ont fait découvrir les gens derrière les statistiques. Au Canada, le joueur compulsif typique est célibataire et a moins de 30 ans. En dehors de ces caractéristiques, nous ne savons pas grand chose. Il se peut fort bien que le profil du joueur compulsif se distingue moins bien à mesure que divers groupes de la population en général sont aussi touchés par ce genre de problèmes.¹⁸

Les caractéristiques non démographiques des joueurs compulsifs semblent moins susceptibles de changer. Les joueurs compulsifs préfèrent des modes continus de jeu, comme le bingo, les courses de chevaux, les casinos et les appareils de loterie vidéo car ils veulent toucher l'argent sans tarder. Ils jouent plus souvent et plus longtemps que les joueurs non compulsifs et consacrent des sommes considérables, sinon renversantes, à ces activités.

Les caractéristiques démographiques

Les distinctions entre les caractéristiques des joueurs compulsifs et non compulsifs ne sont pas toujours très nettes. Ce que les études provinciales montrent, c'est que certains segments de la population en général sont plus susceptibles que d'autres de développer une dépendance au jeu mais le risque n'est jamais absolu. Le tableau 7 à la page suivante illustre ce point au moyen de données issues de l'étude de l'Alberta.¹⁹

Dans le groupe des joueurs non compulsifs, 45 p. cent étaient des hommes. Le groupe des joueurs compulsifs et pathologiques était composé à 62 p. cent par des hommes. Autrement dit, les hommes étaient plus susceptibles que les femmes d'être obsédés par le jeu mais tous les hommes n'étaient pas susceptibles de dépendre du jeu et toutes les femmes n'étaient pas à l'abri d'une telle dépendance.

TABLEAU 7
**COMPARAISON ENTRE LES JOUEURS COMPULSIFS DE TOUTE UNE VIE
EN ALBERTA ET LE RESTE DE LA POPULATION**

	Non-joueurs	Joueurs compulsifs et pathologiques
Échantillon	1 649	153
Homme	45 %	62 %
Moins de 30 ans	24 %	40 %
Études secondaires non achevées ou moins	12 %	29 %
Célibataire	37 %	48 %
Revenu annuel du ménage inférieur à 25 000 \$	20 %	28 %

Les tableaux que vous trouverez dans les prochaines pages traitent tous d'une catégorie démographique précise dans le contexte du jeu compulsif. Vous constaterez des différences entre les diverses études en ce qui concerne les critères tels que les tranches de revenu (l'Alberta utilise 25 000 \$ comme revenu maximal, tandis que le Nouveau-Brunswick a choisi 30 000 \$), les groupes d'âge (la Colombie-Britannique a une catégorie «moins de 30 ans» et l'Ontario utilise plutôt «entre 18 et 34 ans»), les niveaux de scolarité (l'Alberta utilise «études secondaires non achevées ou moins» et l'Ontario «études secondaires ou moins»).

Pour compliquer davantage les choses, la Colombie-Britannique, l'Alberta, la Saskatchewan, le Nouveau-Brunswick et la Nouvelle-Écosse comparent leurs joueurs compulsifs et pathologiques avec les non-joueurs. Le Manitoba compare les joueurs non compulsifs avec l'échantillon global, les joueurs compulsifs et pathologiques réunis. Le Québec utilise les deux types de comparaison et l'Ontario ni l'un ni l'autre.

En raison des incohérences susmentionnées et de quelques autres encore, il est pratiquement impossible de comparer les variables démographiques avec un minimum acceptable d'uniformité. C'est pourquoi nous avons donné un aperçu de chaque étude provinciale fondé sur les critères de la province. Même si nous avons tiré quelques conclusions des données collectives, elles sont pour le moins incomplètes et provisoires. Les résultats de l'Ontario sont

particulièrement douteux à cause du différent système de cotation utilisé dans le South Oaks Gambling Screen.

Certains des résultats présentés dans les tableaux comportent des «valeurs-p» qui indiquent si les conclusions concernant les joueurs compulsifs sont importantes du point de vue statistique. Les valeurs dépassant 0,05 ne sont pas considérées significatives, les valeurs égales ou inférieures à 0,05 sont considérées «assez significatives» et les valeurs de 0,01 ou moins sont jugées «significatives sur le plan statistique». Les résultats de la Nouvelle-Écosse indiqués dans les tableaux de 8 à 12 proviennent de l'étude de 1993 réalisée par Omnifacts Research plutôt que l'étude de 1996 par Baseline Market Research.

Les niveaux de revenu. Le tableau 8 à la page suivante résume les liens existant entre les problèmes associés au jeu et les niveaux de revenu dans huit provinces et montre qu'il n'y a pas de modèle évident pour tous les coins du pays. La Colombie-Britannique, la Saskatchewan et la Nouvelle-Écosse ont constaté qu'il n'y avait pas de différences significatives entre les revenus des joueurs compulsifs et pathologiques et ceux des joueurs non compulsifs. L'Alberta et le Nouveau-Brunswick ont trouvé qu'il existait une corrélation entre un faible revenu (moins de 25 000 \$ ou moins de 30 000 \$ respectivement) et le jeu compulsif et pathologique. De son côté, le Manitoba a constaté exactement le contraire, les joueurs compulsifs et pathologiques de cette province ayant en effet pour la plupart un revenu annuel supérieur à 25 000 \$. L'Ontario et le Québec ont découvert que les joueurs compulsifs et pathologiques se situaient dans deux tranches de revenu distinctes, soit un revenu inférieur à la moyenne d'une part ou un revenu moyen ou supérieur à la moyenne d'autre part.

Les chercheurs qui ont mené l'étude du Québec ont formulé une hypothèse selon laquelle les personnes se situant dans les tranches de revenu inférieures jouent pour gagner d'importantes sommes d'argent tandis que les joueurs des tranches supérieures de revenu jouent surtout pour se distraire.²⁰ On trouve dans une étude sur les joueurs de loterie canadiens des preuves appuyant l'idée selon laquelle les joueurs ayant un plus faible revenu jouent en vue de gagner d'importantes sommes d'argent. Les résultats de cette étude suggèrent en effet que le joueur moyen se tourne vers les loteries lorsque toutes les autres portes permettant d'accéder à la prospérité financière se ferment devant lui.²¹ Ces résultats sont aussi confirmés par les conclusions de la Colombie-Britannique selon lesquelles les joueurs compulsifs et pathologiques sont un peu plus susceptibles d'être sans emploi que les non-joueurs.²²

TABLEAU 8

LES PROBLÈMES ASSOCIÉS AU JEU EN FONCTION DU NIVEAU DE REVENU

C.-B.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le revenu ($p > 0,05$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Alb.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont un peu plus susceptibles que les non-joueurs d'avoir un revenu annuel pour le ménage de moins de 25 000 \$ ($p \leq 0,05$).
	Actuel:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles que les non-joueurs d'avoir un revenu annuel pour le ménage de moins de 25 000 \$ ($p \leq 0,01$).
Sask.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le revenu ($p > 0,05$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Man.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles que l'échantillon total d'avoir un revenu annuel pour le ménage de plus de 25 000 \$ ($p \leq 0,01$).
Ont.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	Les joueurs compulsifs sont plus susceptibles d'avoir un revenu annuel pour le ménage de plus de 90 000 \$ (aucune valeur-p n'est donnée). Les joueurs pathologiques sont plus susceptibles d'avoir un revenu annuel pour le foyer se situant soit entre 20 000 \$ et 29 000 \$ soit entre 50 000 \$ ou 79 000 \$ (aucune valeur-p n'est donnée).
Qc	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles que les non-joueurs et que l'échantillon total d'avoir un revenu annuel pour le foyer se situant soit entre 15 000 \$ et 25 000 \$ soit entre 35 000 \$ et 50 000 \$ ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	S.O.
N.-B.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont plus susceptibles que les non-joueurs d'avoir un revenu annuel de moins de 30 000 \$ (aucune valeur-p n'est donnée).
	Actuel:	S.O.
N.-É.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le revenu ($p > 0,05$).
	Actuel:	S.O.

Parmi les trois provinces qui ont mesuré la prévalence des problèmes actuels et de toute une vie associés au jeu en tenant compte du revenu, seule l'Alberta a constaté une différence. Bien que les joueurs considérés compulsifs et pathologiques suivant une mesure couvrant toute leur vie aient été «un peu» plus susceptibles que les non-joueurs d'avoir un revenu inférieur à 25 000 \$, les joueurs compulsifs actuels étaient «considérablement» plus susceptibles d'avoir un revenu inférieur à 25 000 \$.

Le niveau de scolarité. Lorsqu'on compare le niveau de scolarité des joueurs compulsifs et pathologiques à celui de la population en général, on obtient deux types de résultats différents. Les statistiques de la Colombie-Britannique, de la Saskatchewan, du Manitoba, du Nouveau-Brunswick et de la Nouvelle-Écosse suggèrent qu'il n'y a pas de corrélation entre le niveau de scolarité d'une personne et le jeu compulsif ou pathologique. L'Alberta et l'Ontario, de leur côté, ont constaté que les joueurs compulsifs et pathologiques n'avaient typiquement qu'un diplôme d'études secondaires. Pour sa part, le Québec a remarqué que les joueurs compulsifs et pathologiques étaient plus susceptibles que l'échantillon total d'avoir un diplôme d'études secondaires.

TABLEAU 9

PROBLÈMES ASSOCIÉS AU JEU EN FONCTION DU NIVEAU DE SCOLARITÉ

C.-B.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le niveau de scolarité ($p > 0,05$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Alb.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles que les non-joueurs d'avoir fait des études secondaires non achevées ou moins ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Sask.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le niveau de scolarité ($p > 0,05$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Man.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et l'ensemble de l'échantillon en ce qui concerne le niveau de scolarité ($p > 0,05$).
Ont.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	On ne constate pas de distinction significative en ce qui concerne le niveau de scolarité entre les joueurs compulsifs (aucune valeur-p n'est donnée). Les joueurs pathologiques sont plus susceptibles d'avoir fait des études secondaires ou moins (aucune valeur-p n'est donnée).
Qc	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le niveau de scolarité ($p > 0,05$). Cependant, les joueurs compulsifs/pathologiques sont un peu plus susceptibles que l'ensemble de l'échantillon d'avoir obtenu un diplôme d'études secondaires ($p \leq 0,05$).
	Actuel:	S.O.
N.-B.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le niveau de scolarité ($p > 0,05$).
	Actuel:	S.O.
N.-É.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le niveau de scolarité ($p > 0,05$).
	Actuel:	S.O.

Le sexe. La plupart des provinces, à l'exception de la Nouvelle-Écosse et du Manitoba, ont constaté que les joueurs compulsifs et pathologiques étaient plus souvent des hommes, suivant les mesures portant sur toute une vie, les mesures actuelles, ou les deux. Parmi les provinces qui ont fourni des mesures portant sur toute une vie et des mesures actuelles, la Colombie-Britannique et l'Alberta ont remarqué que bien que les joueurs jugés compulsifs et pathologiques grâce aux mesures de toute une vie étaient plus souvent des hommes et qu'on avait autant de chance de retrouver des femmes que des hommes parmi les joueurs compulsifs et pathologiques actuels.

TABLEAU 10

LES PROBLÈMES ASSOCIÉS AU JEU EN FONCTION DU SEXE

C.-B.	Toute une vie:	On retrouve un peu plus d'hommes dans la catégorie des joueurs compulsifs/pathologiques que dans celle des non-joueurs ($p \leq 0,05$).
	Actuel:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le sexe ($p > 0,05$).
Alb.	Toute une vie:	On retrouve considérablement plus d'hommes dans la catégorie des joueurs compulsifs/pathologiques que dans celle des non-joueurs ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le sexe ($p > 0,05$).
Sask.	Toute une vie:	On retrouve considérablement plus d'hommes dans la catégorie des joueurs compulsifs/pathologiques que dans celle des non-joueurs ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Man.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et l'ensemble de l'échantillon en ce qui concerne le sexe ($p > 0,05$).
Ont.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	On retrouve un plus grand nombre d'hommes chez les joueurs compulsifs (aucune valeur-p n'est donnée). On retrouve aussi davantage d'hommes parmi les joueurs pathologiques (aucune valeur-p n'est donnée).
Qc	Toute une vie:	On retrouve considérablement plus d'hommes dans la catégorie des joueurs compulsifs/pathologiques que dans celle des non-joueurs et dans l'ensemble de l'échantillon ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	S.O.
N.-B.	Toute une vie:	On retrouve plus d'hommes dans la catégorie des joueurs compulsifs/pathologiques que dans celle des non-joueurs (aucune valeur-p n'est donnée).
	Actuel:	S.O.
N.-É.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence statistique entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne le sexe ($p > 0,05$).
	Actuel:	S.O.

TABLEAU 11

LES PROBLÈMES ASSOCIÉS AU JEU EN FONCTION DU GROUPE D'ÂGE

C.-B.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles d'avoir moins de 30 ans que les non-joueurs ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Alb.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles d'avoir moins de 30 ans que les non-joueurs ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Sask.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles d'avoir moins de 30 ans que les non-joueurs ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Man.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles d'avoir moins de 30 ans que l'ensemble de l'échantillon ($p \leq 0,01$).
Ont.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	Les joueurs compulsifs sont plus susceptibles d'avoir entre 18 et 34 ans (aucune valeur-p n'est donnée). Les joueurs pathologiques sont plus susceptibles d'avoir entre 18 et 44 ans ou entre 65 et 74 ans (aucune valeur-p n'est donnée).
Qc	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne l'âge ($p > 0,05$). Cependant, les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles que l'ensemble de l'échantillon d'avoir soit moins de 30 ans ou entre 40 et 49 ans ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	S.O.
N.-B.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne l'âge (aucune valeur-p n'est donnée).
	Actuel:	S.O.
N.-É.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne l'âge ($p > 0,05$).
	Actuel:	S.O.

L'âge. Le Nouveau-Brunswick et la Nouvelle-Écosse n'ont pas constaté de différences notables sur le plan de l'âge mais les six autres provinces ont vu une corrélation entre le jeu compulsif et pathologique et l'âge. Les joueurs compulsifs et pathologiques avaient tendance à être jeunes (ils étaient généralement définis comme ayant moins de 30 ans). L'Ontario a conclu que les joueurs pathologiques avaient souvent entre 18 et 44 ans ou 65 et 74 ans et le Québec a constaté qu'un nombre disproportionné de joueurs compulsifs et pathologiques avaient entre 40 et 49 ans.

L'état civil. À l'exception de celles du Manitoba et de la Nouvelle-Écosse, les études provinciales ont signalé l'existence d'une corrélation entre le jeu compulsif et pathologique et l'état civil, les joueurs compulsifs et pathologiques ayant davantage tendance à être célibataires que l'ensemble de la population. La Fondation de recherche sur la toxicomanie de l'Ontario suggère deux explications possibles : les épouses quittent leur mari s'ils ont un problème grave de jeu, ou elles assument des fonctions d'agent de contrôle social en surveillant les finances de leur mari et/ou le temps qu'ils consacrent au jeu, limitant ainsi les problèmes associés au jeu.²³

TABLEAU 12

LES PROBLÈMES ASSOCIÉS AU JEU EN FONCTION DE L'ÉTAT CIVIL

C.-B.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont un peu plus susceptibles que les non-joueurs d'être célibataires ($p \leq 0,05$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Alb.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles que les non-joueurs d'être célibataires ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Sask.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont considérablement plus susceptibles que les non-joueurs d'être célibataires ($p \leq 0,01$).
	Actuel:	Comme ci-dessus.
Man.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et l'ensemble de l'échantillon en ce qui concerne l'état civil ($p > 0,05$).
Ont.	Toute une vie:	S.O.
	Actuel:	Les joueurs compulsifs sont plus susceptibles de vivre avec quelqu'un, d'être séparés ou de n'avoir jamais été mariés (aucune valeur-p n'est donnée). Les joueurs pathologiques sont plus susceptibles d'être séparés ou de n'avoir jamais été mariés (aucune valeur-p n'est donnée).
Qc	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne l'état civil ($p > 0,05$). Cependant, les joueurs compulsifs/pathologiques sont un peu plus susceptibles que l'ensemble de l'échantillon d'être célibataires ($p \leq 0,05$).
	Actuel:	S.O.
N.-B.	Toute une vie:	Les joueurs compulsifs/pathologiques sont plus susceptibles que les non-joueurs d'être célibataires (aucune valeur-p n'est donnée).
	Actuel:	S.O.
N.-É.	Toute une vie:	Il n'y a pas de différence significative entre les joueurs compulsifs/pathologiques et les non-joueurs en ce qui concerne l'état civil ($p > 0,05$).
	Actuel:	S.O.

Les autres caractéristiques des joueurs compulsifs et pathologiques

Les types de comportements liés aux joueurs compulsifs et pathologiques diffèrent à de nombreux points de vue de ceux des joueurs non compulsifs. Ceci est vrai dans le cas d'une gamme de comportements, notamment la motivation, les jeux de hasard préférés, les montants joués et empruntés pour jouer ou pour rembourser des dettes de jeu.

La motivation. S'amuser et se distraire, gagner de l'argent et connaître une sensation forte sont les raisons de jouer les plus souvent citées par les joueurs compulsifs et pathologiques. Les joueurs non compulsifs parlent également de s'amuser et de se distraire mais ils ont tendance à s'inquiéter un peu moins de leurs gains et sont plus susceptibles de jouer pour une bonne cause. La Colombie-Britannique et l'Alberta ont constaté que les joueurs compulsifs et pathologiques sont considérablement plus susceptibles que la population en général de jouer pour le plaisir de se retrouver seuls pendant un instant ou pour échapper à la routine et aux soucis quotidiens.²⁴ Le tableau 13, tiré de l'étude de l'Alberta, illustre ces points.

TABLEAU 13		
LES RAISONS POUR LESQUELLES LES JOUEURS COMPULSIFS ET NON COMPULSIFS S'ADONNENT À DES JEUX DE HASARD EN ALBERTA, 1993		
	Joueurs compulsifs et pathologiques	Joueurs non compulsifs
Échantillon	153	1 519
Pour s'amuser et se distraire	90 %	78 %
Pour gagner de l'argent	84 %	71 %
Pour connaître une sensation forte ou un défi	79 %	58 %
Pour une bonne cause	60 %	72 %
Pour faire quelque chose entre amis	44 %	33 %
Par curiosité	43 %	39 %
Parce que je me débrouille bien	34 %	10 %
Comme passe-temps	28 %	22 %
Pour échapper aux soucis quotidiens	24 %	8 %
Pour être seul	12 %	2 %

Les jeux de hasard préférés. Au sein de la population en général, les jeux de hasard préférés sont les loteries. Les joueurs compulsifs et pathologiques sont également susceptibles d'être des joueurs de loterie enthousiastes mais leur participation ne dépasse pas beaucoup celle des joueurs non compulsifs réguliers. Cependant, ils ont aussi un faible pour le bingo, les courses de chevaux, les paris dans les casinos et les appareils de loterie vidéo. Il s'agit-là de formes «continues» de jeu qui procurent une satisfaction instantanée. Le temps qui s'écoule entre le jeu lui-même et son résultat est généralement très court. Les joueurs compulsifs préfèrent aussi les jeux qui exigent un certain jugement ou une habilité comme les paris sportifs, les loteries sportives et les jeux de cartes. En outre, ils sont bien davantage susceptibles que les joueurs non compulsifs de participer chaque semaine à plusieurs types de jeu différents.

Toutes ces caractéristiques sont illustrées dans les données extraites de l'étude de la Saskatchewan que vous trouverez au tableau 14.²⁵

TABLEAU 14		
LES JEUX DE HASARD AUXQUELS LES JOUEURS COMPULSIFS ET NON COMPULSIFS DE LA SASKATCHEWAN S'ADONNENT DE FAÇON HEBDOMADAIRE, 1993		
	Joueurs non compulsifs	Joueurs compulsifs et pathologiques
Échantillon	838	40
Loteries	33 %	42 %
Appareils de loterie vidéo de la Sask.	2 %	20 %
Paris entre amis	2 %	17 %
Loteries sportives	2 %	15 %
Bingo	2 %	10 %
Tombolas	1 %	10 %
Casinos	<1 %	10 %
Paris sportifs	<1 %	7 %
Courses de chevaux	<1 %	7 %

Vu la très petite taille du groupe des joueurs à problème et des joueurs pathologiques utilisé pour l'étude, les petites différences dans les pourcentages devraient être considérées avec une certaine prudence. Quinze pour cent d'un groupe de 40 joueurs à problèmes et joueurs compulsifs ne représente que six personnes, par exemple, et sept pour cent n'équivaut qu'à trois personnes.

Les dépenses de jeu. Si on les compare aux joueurs non compulsifs, les joueurs compulsifs et pathologiques consacrent des sommes considérablement plus importantes au jeu, chaque semaine ou chaque mois. Ils dépensent beaucoup plus d'argent dans des casinos, des hippodromes et des endroits où l'on trouve des appareils de loterie vidéo qui leur offrent tous des formes continues de jeu. En Saskatchewan, par exemple, les dépenses de jeu mensuelles totales des joueurs non compulsifs s'élèvent à 36,66 \$ en comparaison avec 321,32 \$ dans le cas des joueurs compulsifs et pathologiques.²⁶ En Colombie-Britannique, les dépenses mensuelles moyennes totales s'élevaient à 82,26 \$ pour les joueurs non compulsifs et à 272,79 \$ pour les joueurs compulsifs et pathologiques.²⁷

Les conclusions de l'étude du Nouveau-Brunswick figurant dans le tableau 15 indiquent aussi que les joueurs compulsifs et pathologiques dépensaient considérablement plus d'argent dans cinq des six types de jeux de hasard les plus populaires de la province. Les tombolas constituaient la seule exception à la règle. Pour éviter de fausser les résultats, un joueur pathologique probable qui dépensait 2 000 \$ par mois sur les appareils de loterie vidéo a été exclu.²⁸

TABLEAU 15

**LES DÉPENSES DE JEU MENSUELLES EFFECTUÉES PAR LES JOUEURS
COMPULSIFS ET NON COMPULSIFS AU NOUVEAU-BRUNSWICK, 1992**

	Joueurs non compulsifs	Joueurs compulsifs	Joueurs pathologiques
Échantillon	661	25	11
Billets de loterie 6/49	12,51 \$	20,57 \$	40,09 \$
Instantanés	8,03 \$	9,96 \$	16,90 \$
Bingo	29,33 \$	38,75 \$	56,25 \$
Tombolas	6,91 \$	10,91 \$	8,83 \$
Jeux vidéo	17,86 \$	80,00 \$	117,50 \$
Jeux de cartes	17,14 \$	35,86 \$	28,57 \$

Les joueurs compulsifs et pathologiques dépensent souvent beaucoup plus d'argent que ce qu'ils avaient prévu. Cette façon qu'ils ont d'aggraver leur situation est ce que les psychologues appellent «tenter de se rattraper» – les joueurs compulsifs et pathologiques sont beaucoup plus susceptibles que les joueurs non compulsifs d'essayer de récupérer leur mise. Ceci devient facilement un cercle vicieux, le joueur s'endettant de plus en plus. Pour essayer de se rattraper, le joueur est forcé de retarder le paiement de ses dettes ou de les payer par versements échelonnés. Il n'est pas rare que les joueurs pathologiques soient incapables de payer leurs assurances habitation ou automobile ou même qu'ils se voient couper les services publics en raison de leurs dettes de jeu.²⁹

Les habitudes en matière d'emprunt. Les joueurs compulsifs et pathologiques sont considérablement plus susceptibles que les joueurs non compulsifs d'emprunter de n'importe quelle source y compris de leur conjoint, des membres de leur famille, des établissements bancaires, des sociétés de prêts et sur les cartes de crédit. Une étude menée au Québec signale que 83 p. cent des joueurs pathologiques avaient emprunté de l'argent auprès d'amis, de parents et d'établissements bancaires pour rembourser des dettes de jeu.³⁰ Les joueurs compulsifs et pathologiques sont considérablement plus susceptibles d'avoir recours à la vente de biens personnels ou familiaux, de faire des chèques sans provision, d'emprunter de l'argent auprès

d'usuriers et de vendre des actions ou d'encaisser des obligations. L'Alberta a découvert que l'emprunt auprès de membres de la famille et l'emprunt sur carte de crédit étaient des problèmes relativement communs chez les joueurs compulsifs et pathologiques.³¹

TABLEAU 16
LES EMPRUNTS DES JOUEURS COMPULSIFS ET
NON COMPULSIFS EN ALBERTA, 1993

	Joueurs compulsifs et pathologiques	Joueurs non compulsifs
Échantillon	153	1 519
Emprunter de son conjoint	37 %	7 %
Emprunter auprès de parents	30 %	1 %
Emprunter sur une carte de crédit	25 %	2 %
Emprunter l'argent du ménage	23 %	1 %
Emprunter d'un établissement bancaire ou d'une société de prêts	11 %	1 %
Vendre des actions ou encaisser des obligations	9 %	1 %
Vendre des biens personnels/familiaux	7 %	<1 %
Signer des chèques sans provision	3 %	<1 %
Emprunter auprès d'usuriers	3 %	0 %

Cela ne surprendra personne d'apprendre que les faillites sont plus nombreuses chez les joueurs pathologiques que parmi les membres de la population en général. Une étude effectuée au Québec signale que près de 28 p. cent des joueurs pathologiques ont déclaré faillite et que le tiers d'entre eux avaient des dettes allant de 75 000 \$ à 150 000 \$. Un autre 35 p. cent étaient sur le point de déclarer faillite.³² Vers le milieu des années 1980, des travaux de recherche effectués aux États-Unis ont démontré que les dettes de jeu des joueurs pathologiques individuels s'élevaient à un montant qui se situe entre 50 000 \$ et 90 000 \$ américains.³³ Les dettes de jeu des joueurs pathologiques de sexe féminin étaient considérablement moins élevées, soit à peu près 15 000 \$ en moyenne.³⁴

IV. LES COÛTS SOCIAUX ET FINANCIERS ASSOCIÉS AU JEU COMPULSIF ET PATHOLOGIQUE

Le jeu compulsif et pathologique a d'importantes répercussions sociales et financières sur les joueurs individuels, leur famille et la société en général. Le jeu compulsif a des effets négatifs comme la dépression, la polytoxicomanie, les malaises physiques associés au stress, les troubles familiaux et le crime. Ces problèmes représentent un lourd fardeau pour le système de soins de santé, mobilisent trop les tribunaux et se révèlent coûteux pour les contribuables.

Calculer les coûts financiers et sociaux du jeu compulsif et pathologique n'est pas une mince tâche. Il y a les coûts directs associés au traitement des problèmes mais aussi de nombreux coûts indirects comme les malaises physiques liés au jeu, l'absentéisme au travail et le temps passé devant les tribunaux. Selon une étude américaine, le coût des problèmes de jeux de hasard s'élèverait à 13 200 \$ US par joueur par année, tandis qu'une étude effectuée par un chercheur de l'Université du Manitoba indique que les joueurs compulsifs coûtent en moyenne 56 000 \$ CAN chacun à la société.³⁵

De toute évidence, les coûts liés au jeu compulsif sont suffisamment importants pour justifier que le gouvernement investisse davantage dans la prévention et la sensibilisation ainsi que dans des programmes de formation spéciaux destinés aux professionnels de la santé. Certains de ces programmes sont décrits à l'Annexe B.

La polytoxicomanie. Nombre de joueurs compulsifs ont aussi une très faible résistance à d'autres types de dépendance, ce qui en fait facilement des victimes de l'alcoolisme et d'autres toxicomanies.³⁶ On se demande si le jeu suscite d'autres comportements dépendants ou s'il y contribue et laquelle des deux dépendances prédomine.³⁷ Certaines études suggèrent que les joueurs compulsifs et pathologiques cherchent dans l'alcool et dans d'autres drogues des moyens de soulager leur angoisse et de guérir leur dépression.

Les chercheurs de l'Alberta en sont venus à une conclusion bouleversante : tous les joueurs compulsifs et pathologiques pourraient être classés dans la catégorie des buveurs dangereusement excessifs.³⁸ La Nouvelle-Écosse a constaté un lien évident bien que moins prononcé entre l'alcoolisme et le jeu compulsif et pathologique.³⁹ En Saskatchewan, les joueurs

compulsifs et pathologiques étaient considérablement plus susceptibles que les joueurs non compulsifs d'avoir été diagnostiqués comme ayant un problème d'alcool ou de drogue, de jouer en consommant des drogues ou de l'alcool et d'avoir cherché de l'aide pour régler ces problèmes.⁴⁰ Une étude menée en Ontario établissait un lien entre la consommation abusive d'alcool et la passion du jeu surtout du jeu dans les casinos.⁴¹

D'autres études montrent que les joueurs compulsifs et pathologiques sont plus susceptibles de fumer.⁴² Une étude effectuée aux États-Unis indique que le taux de joueurs pathologiques est dix fois plus élevé chez les cocaïnomanes qu'au sein de la population en général.⁴³

Les troubles mentaux et physiques. On constate un chevauchement entre le jeu pathologique et les troubles mentaux comme la psychose maniaque dépressive, l'hyperactivité avec déficit de l'attention, l'agoraphobie, les troubles obsessionnels-compulsifs et la dépression clinique.⁴⁴ Certains cas de dépression sont considérés comme étant le résultat de la tendance qu'ont les joueurs pathologiques à trop s'investir sur le plan de l'amour-propre dans le jeu. Par opposition, les joueurs non compulsifs peuvent perdre sans que leur estime de soi n'en souffre. La recherche démontre également que la dépression peut pousser les joueurs pathologiques à jouer encore davantage parce que leur tendance est directement reliée à l'intensité de leur humeur.⁴⁵

Les tentatives de suicide sont beaucoup plus fréquentes chez les joueurs pathologiques que chez les autres membres de la population. Une étude effectuée au Québec auprès d'étudiants de niveau collégial indique que 26,8 p. cent des joueurs pathologiques ont tenté de se suicider, en comparaison avec 7,2 p. cent des étudiants collégiaux qui n'avaient pas de problèmes de jeu.⁴⁶ Parmi un échantillon de membres de l'association Gamblers Anonymous aux États-Unis, 48 p. cent avaient envisagé le suicide et 13 p. cent avaient tenté de se suicider.⁴⁷ En fait, le taux de tentatives de suicide est plus élevé chez les joueurs pathologiques que chez les gens ayant d'autres dépendances.⁴⁸

Les malaises liés au stress, un des principaux problèmes qui drainent le système des soins de santé, sont typiques pour les joueurs pathologiques.⁴⁹ Les taux de maux d'estomac, d'insomnie, d'ulcères, de colites, d'hypertension, de maladies cardiaques, de migraines et de

problèmes de la peau sont supérieurs chez les joueurs compulsifs et pathologiques par rapport à l'ensemble de la population.⁵⁰

Les répercussions sur le milieu du travail. Les répercussions financières et sociales du jeu compulsif et pathologique se font sentir dans le milieu de travail, où l'absentéisme, le vol, la faible productivité et la perte d'emploi peuvent s'avérer coûteux tant pour les travailleurs que pour leurs employeurs.⁵¹ Selon une étude menée au Québec, les joueurs pathologiques coûtent à leur employeur cinq heures de travail par mois en raison de leurs retards. Les chercheurs ont calculé que si la moitié des joueurs pathologiques du Québec étaient en retard d'en moyenne cinq heures par mois et si la rémunération moyenne était de 30 000 \$ par an, les salaires perdus équivaldraient à au moins 5 millions de dollars par année. La même étude démontre que 37 p. cent des joueurs pathologiques volent jusqu'à 5 000 \$ par année à leur employeur, 14 p. cent manquent des journées entières de travail dans le but de s'adonner à des jeux de hasard et 36 p. cent perdent leur emploi en raison de problèmes associés au jeu.⁵² Les joueurs pathologiques sont aussi plus susceptibles de demander des avances et d'emprunter auprès de compagnons de travail.⁵³ Par opposition, le jeu ne semble pas avoir de tels effets sur le rendement au travail des joueurs non compulsifs réguliers.⁵⁴

Les répercussions sur la famille. L'argent consacré au jeu par les joueurs non compulsifs n'a pas d'effet négatif sur les finances familiales dans la mesure où il s'agit d'argent mis de côté pour les divertissements. Par contre, dans le cas des joueurs compulsifs et pathologiques, les sommes d'argent excessives consacrées au jeu ont de graves conséquences pour leur famille. Cela se traduit souvent par des factures impayées, des services publics coupés et une diminution de l'argent prévu pour l'épicerie. Les joueurs pathologiques signalent aussi qu'ils utilisent les chèques de prestation d'aide sociale et qu'ils vendent des objets personnels pour financer leur passion du jeu.⁵⁵

Une étude effectuée aux États-Unis indique que les membres des groupes à faible revenu dépensent une proportion plus importante de leur revenu pour jouer que les personnes appartenant à des groupes à revenu plus élevé.⁵⁶ Les premiers consacrent environ sept pour cent de leur revenu au jeu, alors que les seconds n'investissent que deux à trois pour cent de leur revenu dans ce type d'activités.⁵⁷ Le jeu ne peut que poser un problème aux familles pour lesquelles l'argent comptant est une denrée rare. Le fait que les gens, qui touchent un faible

salaire, aient moins tendance à chercher de l'aide pour régler leurs problèmes de jeu contribue à aggraver la situation.⁵⁸

Les relations familiales se ressentent également des effets négatifs du jeu compulsif et pathologique et le fardeau repose en grande partie sur les conjoints et les enfants. Si on les compare à l'ensemble de la population, les conjoints de joueurs pathologiques sont plus susceptibles de faire des dépressions nerveuses ou de sombrer dans l'alcool⁵⁹ ou d'autres drogues et ils sont trois fois plus susceptibles de tenter de se suicider.⁶⁰ Une étude menée en Alberta indique que plus de la moitié des joueurs pathologiques sont séparés, divorcés ou chefs de famille monoparentale.⁶¹ Selon une autre étude, bien que les joueurs compulsifs aient tendance à être moins violents que l'ensemble de la population, leurs conjoints, par contre, sont plus violents. Ces conclusions suggèrent que les joueurs pathologiques provoquent une violence réactionnelle chez leurs conjoints.⁶² En effet, une étude indique que 82 p. cent des femmes de joueurs pathologiques se sont mises, à un moment ou un autre, dans une telle colère contre leur mari qu'elles voulaient : «le tuer, le blesser ou le rendre invalide».⁶³ La même étude signale que 76 p. cent des épouses de joueurs compulsifs avaient tendance à trop manger ou à ne pas manger suffisamment.

Les effets négatifs s'étendent aussi aux enfants des joueurs pathologiques. Ces enfants sont deux fois plus susceptibles de tenter de se suicider, ils ont des résultats scolaires inférieurs à ceux de leurs pairs et un taux d'abus d'alcool et d'autres substances plus élevé.⁶⁴ En outre, les études suggèrent que les enfants de joueurs compulsifs et pathologiques sont eux-mêmes plus susceptibles d'avoir des problèmes de jeu en comparaison avec les enfants qui ont déclaré que leurs parents n'avaient pas de problèmes de ce genre.⁶⁵

Au Casino Rama qui a récemment ouvert ses portes à Orillia en Ontario, certains parents ont laissé leurs enfants seuls dans leur voiture ou vagabondant dans les aires de stationnement tandis qu'eux-mêmes jouaient au casino. La situation est devenue si grave que les dirigeants du Casino Rama ont exigé des parents agissant de la sorte qu'ils quittent sans tarder le casino. Plus tard, un résident de cette ville a déclaré qu'on avait vu des parents stationner dans des rues transversales et retourner au casino, laissant leurs enfants sans surveillance une fois de plus.⁶⁶

Le crime. Les joueurs compulsifs et pathologiques ont recours au crime pour financer leurs habitudes de jeu lorsqu'ils ont épuisé tous les autres moyens légaux de se procurer des

fonds. Les études démontrent que deux joueurs pathologiques sur trois commettent des crimes en vue de rembourser leurs dettes ou de continuer à jouer.⁶⁷ Bien que la majorité des crimes soient non violents et prennent la forme de détournements de fonds, de contrefaçon de chèques, de vol de cartes de crédit, de fraude fiscale, de vente d'articles volés, de fraude à l'assurance, de prise de paris, de vol ou de fraude auprès de l'employeur, on note aussi des crimes violents et des vols à main armée à l'occasion.⁶⁸ Même si nous ne disposons pas des chiffres à l'appui de nos dires, nous pouvons supposer sans trop risquer de nous tromper que les coûts associés à l'arrestation, aux poursuites judiciaires et à l'emprisonnement des personnes commettant des infractions liées au jeu sont élevés.

Par ailleurs, la situation ne s'améliore pas nécessairement lorsque l'auteur de l'infraction se retrouve derrière les barreaux. Une enquête effectuée auprès de détenus a classé 30 p. cent d'entre eux dans la catégorie des joueurs pathologiques.⁶⁹ Le jeu est un passe-temps qui occupe une grande place dans la plupart des prisons et le jeu compulsif peut très bien se poursuivre au sein des pénitenciers.

On dit que le jeu pathologique sévit dans le milieu carcéral. Le jeu est toléré par les gardiens parce qu'il garde les prisonniers occupés. Lorsque ceux-ci n'ont pas d'argent, ils jouent pour des friandises, des cigarettes, des faveurs sexuelles ou pour toute autre raison qui ait une certaine valeur dans le milieu carcéral.⁷⁰

V. GROUPES SPÉCIAUX DE JOUEURS COMPULSIFS

Outre les études sur le jeu dans le grand public, un petit nombre d'études canadiennes portent sur des groupes particuliers : adolescents, femmes, Autochtones. Ces études sont intéressantes mais guère concluantes car les échantillons sont petits ou limités à une seule province ou à une seule région d'une province.

Les études sur le jeu chez les adolescents de la Nouvelle-Écosse, du Québec, de l'Ontario et de l'Alberta sont les plus inquiétantes de toutes. Elles indiquent que les gouvernements encouragent le problème du jeu compulsif chez les jeunes. Dans certains cas, l'incidence du jeu compulsif et pathologique chez les jeunes s'est avérée sensiblement plus élevée que chez les adultes.

Une seule étude canadienne a été consacrée exclusivement aux problèmes du jeu chez les femmes. Elle indique que celles-ci commencent à présenter autant de risques que les hommes.

Selon quelques études réalisées sur une petite échelle au Canada et aux États-Unis,⁷¹ les risques du jeu compulsif pour les Autochtones seraient plus élevés que pour la moyenne des gens. Les Autochtones sont également l'objet d'inquiétudes en raison des ententes spéciales qu'ils ont conclues avec les gouvernements qui leur permettent de commanditer des activités exploitant les jeux de hasard ou de prendre part aux bénéfices de ces activités. Les Autochtones bénéficient directement de l'exploitation de casinos en Saskatchewan, en Ontario et en Nouvelle-Écosse. En outre, des jeux de hasard sont organisés dans de nombreuses réserves au profit d'oeuvres de bienfaisance.⁷²

Les jeunes

Pour mieux prédire les futures tendances en matière de jeux de hasard, il est utile d'examiner les types de jeux auxquels s'adonnent les adolescents – les joueurs adultes de demain. Les études démontrent que les joueurs compulsifs et pathologiques sont considérablement plus susceptibles de commencer à jouer plus jeunes que les joueurs non compulsifs. En Colombie-Britannique, par exemple, les joueurs compulsifs et pathologiques

commençaient à jouer à 17 ans par opposition à 21 ans pour les joueurs non compulsifs.⁷³ L'établissement de facteurs de risque concernant le jeu chez les adolescents pourrait aussi aider à cibler les adolescents les plus vulnérables et à élaborer des stratégies de traitement adaptées.

Quatre provinces seulement - la Nouvelle-Écosse, le Québec, l'Ontario et l'Alberta - ont mené des études portant expressément sur le jeu chez les adolescents. L'Alberta a également réalisé une étude sur le jeu chez les jeunes Autochtones. Les conclusions de ces études sont examinées séparément, les méthodes et les techniques de cotation variant de l'une à l'autre.

L'étude de la Nouvelle-Écosse sur le jeu chez les adolescents a été menée en 1993.⁷⁴ Elle comportait une enquête auprès de 300 adolescents âgés de 13 à 17 ans. Le South Oaks Gambling Screen a été utilisé.

L'étude indiquait qu'environ 60 p. cent des enquêtés avaient joué pour de l'argent à un moment ou à un autre de leur vie. Comme le montre le tableau 17, les taux de jeu compulsif et pathologique chez les adolescents étaient considérablement plus élevés que ceux des adultes. Si l'on additionne les chiffres correspondant aux joueurs compulsifs et aux joueurs pathologiques, 11,7 p. cent des adolescents mais seulement 4,8 p. cent des adultes avaient des problèmes associés au jeu.

TABLEAU 17		
LE JEU COMPULSIF ET PATHOLOGIQUE EN NOUVELLE-ÉCOSSE, 1993		
	Jeunes	Adultes
Échantillon	300	810
Joueurs non compulsifs	88,3 %	95,2 %
Joueurs compulsifs	8,7 %	3,1 %
Joueurs pathologiques	3,0 %	1,7 %

Les taux de jeu compulsif et pathologique sont plus élevés chez les adolescents que chez les adolescentes. En effet, 12,5 p. cent des adolescents étaient des joueurs compulsifs et 4,7 p. cent des adolescentes des joueuses compulsives. L'écart était beaucoup moins grand entre les joueurs pathologiques, qui représentaient 3,3 p. cent des adolescents et 2,7 p. cent des adolescentes.

Les adolescents des deux sexes commençaient généralement à jouer vers l'âge de 13 ans, le jeu compulsif apparaissait aux alentours de 14 ans et les premiers signes de jeu pathologique dès l'âge de 15 ans.

Les jeux de hasard favoris des adolescents en général étaient souvent de nature compétitive et comprenaient notamment le billard et des jeux autres que des jeux de cartes pour de l'argent. Les billets de loterie, les machines à sous et les machines de vidéopoker se trouvaient un peu plus bas dans la liste des préférences. La plus faible popularité des jeux de loterie pourrait être en partie justifiée par le fait que l'âge légal requis pour acheter des billets de loterie est de 19 ans. C'est peut-être aussi dû au fait que le jeu non compétitif n'attire pas les adolescents. D'une façon ou d'une autre, il est évident que la vérification de l'âge légal n'est pas effectuée de façon rigoureuse par les vendeurs de billets de loterie.

Chez les jeunes joueurs compulsifs et pathologiques, le billard et les autres jeux de ce genre donnant lieu à des paris demeuraient en tête de liste, les machines à sous, les machines de vidéopoker et les jeux de cartes pour de l'argent suivant de près. L'étude signalait, en guise d'avertissement, que les jeux vidéo étaient plus étroitement liés au jeu compulsif tant chez les adultes que chez les adolescents. Une fois de plus, il était évident que la loi n'était pas appliquée de façon stricte, étant donné que les appareils de loterie vidéo sont interdits au moins de 19 ans en Nouvelle-Écosse.

La somme médiane de 10 \$ environ par semaine était consacrée aux jeux de hasard, bien que celle consacrée aux appareils de loterie vidéo s'élevait à 13,50 \$. Les jeunes joueurs compulsifs et pathologiques consacraient 20 \$ par semaine à leur passion. Par opposition, les joueurs adultes eux, dépensaient en général 95 \$ par semaine dans les machines à sous ou les machines de vidéopoker, 120 \$ par semaine en jeux de cartes et 100 \$ par semaine au bingo.

L'étude menée en Nouvelle-Écosse ne demandait pas où les adolescents prenaient l'argent qu'ils engloutissaient dans les jeux de hasard. Cependant, les chercheurs ont constaté qu'en comparaison avec les joueurs pathologiques d'âge adulte, les jeunes joueurs pathologiques étaient beaucoup plus susceptibles d'avoir emprunté de l'argent de quelqu'un pour s'adonner au jeu et de ne pas avoir remboursé leur prêteur.

Les adolescents ayant des problèmes associés au jeu comparé aux adolescents sans problèmes étaient plus susceptibles de déclarer que leurs parents jouaient trop.

Il ne semble pas y avoir de forte corrélation entre l'abus d'alcool et d'autres drogues et le jeu compulsif et pathologique. Selon les chercheurs ayant effectué cette étude, on constate la cooccurrence de la consommation d'alcool et d'autres drogues avec le jeu compulsif au sein du sous-échantillon composé par les jeunes mais il n'est pas évident qu'il y ait abus. C'est-à-dire qu'il se peut que les jeunes boivent et consomment de la drogue pendant qu'ils jouent mais cela ne constitue pas forcément une dépendance.⁷⁵

Enfin, les jeunes joueurs pathologiques sont plus susceptibles que les autres adolescents de faire l'école buissonnière et de s'absenter de leur travail pour jouer.

L'étude du jeu chez les adolescents qui a été menée au Québec en 1986 était fondée sur un échantillon de 1 612 jeunes âgés de 14 à 18 ans qui venaient de différentes écoles secondaires de la région de Québec.⁷⁶ Les participants ont répondu à la version française d'un questionnaire mis au point par Lesieur et Klein plutôt qu'au questionnaire South Oaks Gambling Screen.

L'enquête de Lesieur et Klein faisait la distinction entre deux groupes principaux, les joueurs pathologiques et les joueurs non pathologiques. Pour être classé dans la catégorie des joueurs pathologiques, il fallait satisfaire à trois des sept critères suivants : 1) avoir des problèmes familiaux causés par le jeu; 2) avoir des problèmes dans le milieu de travail en raison du jeu; 3) mentir au sujet des gains et des pertes associés au jeu; 4) avoir emprunté de l'argent d'au moins quatre sources différentes pour s'adonner à des jeux de hasard; 5) être incapable de rembourser ses dettes de jeu; 6) avoir obtenu des prêts illégalement pour s'adonner à des jeux de hasard; 7) avoir posé des actes illicites pour se procurer l'argent nécessaire au jeu.

Soixante-seize pour cent des adolescents ayant répondu au questionnaire avaient joué à un jeu de hasard au moins une fois dans leur vie. Selon les critères de Lesieur et Klein, 3,6 p. cent d'entre eux pouvaient être considérés comme des joueurs pathologiques.

Dans l'étude du Québec, aucune question ne visait à savoir à quel âge les jeunes avaient commencé à jouer mais une étude menée auprès des adultes a permis de conclure que les joueurs compulsifs et pathologiques tendaient à commencer tôt. Dix pour cent de tous les répondants s'adonnant au jeu avaient commencé à parier avant l'âge de 15 ans. Chez les joueurs compulsifs et les joueurs pathologiques potentiels, la proportion des personnes ayant commencé à jouer pour de l'argent avant l'âge de 15 ans était de 26,4 p. cent.⁷⁷

Les trois jeux favoris des adolescents québécois étaient les loteries (60 p. cent), les paris sportifs (45 p. cent) et les jeux de cartes (36 p. cent).⁷⁸ Les préférences des joueurs pathologiques n'étaient pas examinées séparément. Nombre d'adolescents québécois réussissaient de toute évidence à acheter des billets de loterie même s'ils n'avaient pas 18 ans.

Pour de nombreux étudiants québécois, les sommes maximales pouvant être consacrées au jeu en une seule journée allaient de 1 \$ à 10 \$. Dix-neuf pour cent des adolescents dépensaient cependant plus de 10 \$.

Neuf jeunes joueurs sur dix se servaient de leur argent de poche et un sur dix allait jusqu'à dépenser l'argent de son dîner. Seulement cinq pour cent des jeunes joueurs avaient recours à des méthodes illégales pour financer leur passion. Les méthodes les plus communément utilisées étaient la vente de drogue, le vol d'argent auprès de personnes vivant avec eux et d'autres types de vol.

Quinze pour cent des participants empruntaient de l'argent pour s'adonner à des jeux de hasard ou pour payer leurs dettes de jeu : 8,9 p. cent empruntaient de l'argent auprès d'amis, 7,9 p. cent auprès de leurs parents, 6,5 p. cent de leurs frères et soeurs, 2,5 p. cent d'autres membres de la famille et 1,2 p. cent vendaient des biens personnels ou familiaux.

Quatre-vingt-dix pour cent des parents savaient que leurs enfants s'adonnaient à des jeux de hasard et la plupart ne s'y opposaient pas. D'un autre côté, 7,6 p. cent des jeunes gens disaient qu'au moins un de leurs parents jouait trop.

L'étude démontrait que le jeu chez les adolescents avait également des répercussions sur l'école et le travail. Par exemple, 5,4 p. cent des adolescents ayant participé à l'enquête ont admis avoir manqué des cours au moins une fois pour s'adonner à des jeux de hasard. Un autre 1,7 p. cent ont indiqué avoir des problèmes associés au jeu au travail et 1,3 p. cent ont dit avoir perdu du temps au travail en raison de leur passion pour le jeu.

Les résultats d'une étude effectuée en 1993 auprès de 1 320 élèves de la quatrième à la sixième année fréquentant des écoles primaires de la région de Québec sont encore plus surprenants que ceux de l'étude auprès des adolescents.⁷⁹ Un questionnaire portant sur les types de jeux de hasard préférés, les montants joués et la provenance de l'argent consacré au jeu avait été remis aux enfants. Les points liés au jeu pathologique n'étaient pas traités dans cette enquête.

Selon l'étude, 86 p. cent des enfants avaient déjà parié de l'argent ou engagé un objet qu'ils jugeaient précieux. Les quatre formes de jeu les plus populaires étaient les loteries (61,1 p. cent), le bingo (55,5 p. cent), les jeux de cartes pour de l'argent (53,3 p. cent) et les activités sportives (47,9 p. cent). Environ huit pour cent des enfants jouaient aux cartes pour de l'argent, faisaient des paris sportifs ou achetaient des billets de loterie au moins une fois par semaine. Quatre pour cent des enfants jouaient au bingo et trois pour cent au vidéopoker ou aux machines à sous une fois par semaine.

Nombre d'enfants ont dit avoir parié de l'argent pendant qu'ils étaient en compagnie de leurs parents.

La plupart des élèves utilisaient leur argent de poche pour jouer et seulement 1,6 p. cent ont admis avoir volé de l'argent dans ce but.

La majeure partie des montants joués étaient petits mais 19,5 p. cent des enfants ont déclaré avoir dépensé entre 5 \$ et 10 \$ pour des jeux de hasard en une seule journée, 8,3 p. cent avaient dépensé entre 10 \$ et 15 \$ et 11,4 p. cent plus de 15 \$.

Comme les autres études sur les jeux de hasard, cette étude a permis de constater que les garçons étaient plus susceptibles de jouer et avaient tendance à consacrer davantage d'argent que les filles au jeu.

L'étude sur le jeu chez les adolescents menée en Ontario comportait 400 entrevues téléphoniques effectuées en 1994 auprès de jeunes gens âgés de 12 à 19 ans.⁸⁰ Tout comme dans le cas de l'étude auprès des adultes de l'Ontario, le système de cotation South Oaks Gambling Screen était utilisé. Les adolescents obtenant une cote entre un et quatre, sur 20 points, étaient classés comme étant des joueurs compulsifs et ceux qui avaient un résultat de cinq et plus étaient considérés comme des joueurs pathologiques potentiels. Seuls les jeunes répondant «non» aux 20 questions étaient classés comme n'ayant pas de problèmes de jeu. Comme pour l'étude auprès des adultes, seules les mesures concernant le jeu actuel étaient prises en considération.

Environ 65 p. cent des adolescents de l'Ontario avaient participé à au moins un jeu de hasard au cours des 12 mois précédents. Le tableau 18 illustre les taux de jeu compulsif. Chez les jeunes, 63 p. cent n'avaient pas de problèmes de jeu, 33 p. cent étaient classés comme étant des joueurs compulsifs et quatre pour cent des joueurs pathologiques potentiels. En comparaison, 91,4 p. cent des adultes de l'Ontario n'avaient pas de problèmes de jeu, 7,7 p. cent étaient des joueurs compulsifs et 0,9 p. cent des joueurs pathologiques.

TABLEAU 18		
LE JEU COMPULSIF CHEZ LES JEUNES ET LES ADULTES EN ONTARIO		
	Jeunes	Adultes
Échantillon	400	1 200
Pas de problèmes de jeu	63 %	91,4 %
Joueurs compulsifs	33 %	7,7 %
Joueurs pathologiques	4 %	0,9 %

Les chiffres sont saisissants en dépit du sévère système de cotation utilisé. Les adolescents de l'Ontario étaient au moins quatre fois plus susceptibles que les adultes d'être classés dans la catégorie des joueurs compulsifs ou dans celle des joueurs pathologiques. À mesure qu'ils vieillissaient, le taux de jeu compulsif augmentait. Le pourcentage passait de

27 p. cent chez les adolescents de 12 à 14 ans à 35 p. cent chez les jeunes de 15 à 17 ans, puis à 40 p. cent chez les jeunes de 18 ou 19 ans.

Si on les compare aux adolescentes, les adolescents étaient plus susceptibles d'avoir des problèmes de jeu (43 p. cent par opposition à 23 p. cent) et d'être des joueurs pathologiques potentiels (sept pour cent par opposition à deux pour cent).

L'étude indique que 34 p. cent des adolescents avaient joué aux cartes pour de l'argent au cours des 12 mois précédents, 31 p. cent avaient parié aux quilles, au billard, au golf ou à d'autres jeux d'adresse, 31 p. cent avaient acheté des billets de loterie instantanée, 25 p. cent avaient acheté des billets de loterie traditionnelle, 18 p. cent avaient joué au bingo et enfin, 17 p. cent avaient participé à des loteries sportives (Proline Sport Select).

Les jeunes avaient obtenu des billets de loterie bien qu'ils n'aient pas l'âge minimum exigé par la loi, soit 18 ans. L'achat de «gratteux» pourrait s'expliquer par le fait qu'il suffit de glisser quelques pièces dans une distributrice automatique non supervisée pour les obtenir.

Tout comme chez les adultes, les dépenses associées au jeu chez les adolescents de l'Ontario augmentaient avec l'intensité de la passion du jeu. Chez les adolescents n'ayant pas de problèmes de jeu, 25 p. cent avaient dépensé jusqu'à 10 \$ en une seule journée; ce qui se compare à 60 p. cent chez les joueurs compulsifs. Parmi les joueurs pathologiques potentiels, 41 p. cent avaient joué jusqu'à 10 \$ en une seule journée et 53 p. cent jusqu'à 100 \$.

Pour payer leurs dettes de jeu, les adolescents avaient recours aux deux principaux moyens suivants : demander des fonds à leurs parents (24 p. cent) et utiliser l'argent qui leur était alloué pour leurs dîners (16 p. cent). Parmi les autres sources de fonds, citons : les membres de la famille (neuf pour cent); la vente de biens personnels (sept pour cent); les banques, les sociétés de prêts ou les caisses populaires (quatre pour cent); voler de l'argent à leurs parents ou à leurs colocataires (quatre pour cent); et les cartes de crédit (deux pour cent).

Quinze pour cent des adolescents n'ayant pas de problèmes associés au jeu avaient un ami ou un membre de leur famille qui avait un problème de jeu. Cette proportion passait à 29 p. cent chez les adolescents ayant «quelques problèmes de jeu» et à 47 p. cent chez les adolescents étant considérés comme des joueurs pathologiques potentiels. En fait, les adolescents dont un membre

de la famille avait un problème de jeu étaient deux fois plus susceptibles d'avoir ce genre de problème eux-mêmes.

L'étude menée en Ontario a permis de constater que les adolescents ayant des problèmes de jeu avaient davantage tendance à commettre des actes criminels. Au sein de la population en général un pour cent des adolescents de l'Ontario faisaient l'objet de poursuites judiciaires au moment du sondage tandis que six pour cent des adolescents ayant des problèmes de jeu ou étant considérés comme des joueurs pathologiques potentiels étaient aux prises avec de tels problèmes.

L'enquête sur les jeunes de l'Alberta a été effectuée par téléphone en 1995 auprès de 972 adolescents de 12 à 17 ans.⁸¹ Le questionnaire comprenait une version de la grille South Oaks Gambling Screen adaptée pour les jeunes. Par exemple, là où la version adulte demande au répondant s'il a déjà eu une marge de crédit dans un casino ou chez un agent de paris, la version pour les jeunes lui demande s'il a déjà joué l'argent de son repas du midi.

On a utilisé le système habituel de cotation de la grille mais avec une terminologie adaptée : on a appelé «joueurs à risques», plutôt que «joueurs compulsifs», les adolescents qui ont obtenu les cotes trois ou quatre et «joueurs compulsifs», plutôt que «joueurs pathologiques probables», ceux qui ont obtenu des cotes de cinq ou plus.

Le tableau 19 compare les conclusions de l'étude sur les jeunes à celles d'une étude semblable de 1993 sur les adultes albertains. En additionnant les chiffres des deux dernières rangées, on constate que le pourcentage d'Albertains susceptibles d'avoir des problèmes de jeu est quatre fois plus élevé chez les adolescents que chez les adultes : 23 p. cent contre 5,4 p. cent.

TABLEAU 19

LE JEU COMPULSIF CHEZ LES ADOLESCENTS ET LES ADULTES EN ALBERTA

	Adolescents	Adultes
Taille de l'échantillon	972	1 803
Non-joueurs	33 %	7 %
Joueurs non compulsifs	44 %	87 %
Joueurs à risques (jeunes) ou joueurs compulsifs (adultes)	15 %	4 %
Joueurs compulsifs (jeunes) ou joueurs pathologiques probables (adultes)	8 %	1,4 %

Les pourcentages de jeunes ayant des problèmes de jeu étaient plus élevés que dans un certain nombre d'autres provinces ou territoires. Le rapport attribue cette situation à un certain nombre de facteurs : par exemple, en Alberta, les formes de jeu autorisées sont plus nombreuses et existent depuis plus longtemps que dans la plupart des autres provinces ou territoires; en outre, les profits du jeu servent souvent à financer des programmes récréatifs, sportifs, sociaux et culturels à l'intention des jeunes. Le rapport ajoute :

Les adultes qui abhorrent la consommation d'alcool par les mineurs et l'usage des drogues voient souvent l'habitude du jeu chez les jeunes comme un passe-temps inoffensif. En fait, de nombreux parents achètent des billets de loterie à leurs enfants, les amènent au bingo ou prennent parfois avec eux de petits paris sur les résultats de divers événements.⁸²

Les jeunes mentionnés dans l'étude albertaine jouaient à des jeux très variés. Les adolescents ayant des problèmes de jeu étaient quatre fois plus portés que les autres à tirer à pile ou face pour de l'argent, trois fois et demie plus portés à aller jouer au poker chez des amis, trois fois plus portés à fréquenter les casinos locaux ou à jouer à des jeux d'argent électroniques ou vidéo et deux fois et demie plus portés à acheter Sport Select.

La grande majorité de ces trois groupes de joueurs adolescents avaient commencé à jouer avant 16 ans. Environ 29 p. cent des joueurs non compulsifs, 34 p. cent des joueurs à risques et 48 p. cent des joueurs compulsifs avaient fait leur premier pari avant 11 ans.

Les joueurs à risques et compulsifs ont indiqué avoir souffert personnellement du jeu. Par exemple, 74 p. cent des joueurs compulsifs ont consacré au jeu plus de temps ou d'argent qu'ils ne le voulaient, 81 p. cent ont tenté de «se refaire» en retournant jouer après avoir perdu, 46 p. cent ont admis s'en vouloir de jouer et 40 p. cent ont raconté avoir gagné quand en fait ils avaient perdu.

Comme dans d'autres études, les joueurs compulsifs adolescents de l'Alberta avaient tendance à dépenser plus d'argent au jeu que les autres. Ils consacraient en moyenne 11,17 \$ par mois à des jeux d'adresse, 11,05 \$ aux casinos locaux, 6,36 \$ à des paris sportifs entre particuliers, 5,51 \$ à Sport Select et 5,17 \$ aux jeux d'argent électroniques et vidéo.

Enfin, l'étude albertaine indiquait que les joueurs compulsifs risquaient plus que les autres d'avoir des problèmes avec la justice et de boire ou de fumer. Vingt-neuf pour cent des joueurs compulsifs de l'étude ont déclaré avoir eu des difficultés avec la police dans les 12 mois précédents l'étude, contre seulement 12 p. cent chez les joueurs non compulsifs. Les joueurs compulsifs avaient en outre plus tendance que les autres à boire souvent et plus d'un verre chaque fois et à fumer tous les jours. Par contre, un faible pourcentage de joueurs compulsifs fumaient de la marijuana, consommaient d'autres drogues illicites ou respiraient des solvants de façon régulière.

L'Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission a également commandité un rapport de 1995 sur le jeu, intitulé Firewatch on Aboriginal Adolescent Gambling. L'étude s'ouvre sur les observations suivantes :

Le feu évoque pour nous chaleur, camaraderie et prospérité. Toutefois, sans prudence ni respect, il peut aussi engendrer le chaos et la destruction.

Pour notre jeunesse, le jeu est comme le feu. Il fait aussi rêver de prospérité, d'amitié et d'une solution à tous les problèmes. Mais sans prudence, il peut aussi être destructif.

Qui se frotte au jeu, peut s'y brûler. Face au danger, il faut nous montrer vigilants et aider nos jeunes à adopter une attitude prudente et saine.⁸³

Un nombre total de 961 élèves de la cinquième à la douzième année fréquentant 28 écoles différentes ont été interrogés dans le cadre de cette étude. Une version révisée du South Oaks Gambling Screen dans laquelle les 20 critères habituels ont été réduits à 12 a été utilisée.⁸⁴ Une cote de zéro ou de un correspondait à un adolescent n'ayant pas de problèmes associés au jeu, une cote de deux ou de trois indiquait un jeune «à risque» et un résultat de quatre ou plus permettait de déceler un joueur compulsif. Étant donné les différences dans la formulation des questions et dans l'attribution des cotes, les résultats de l'enquête auprès des Autochtones ne peuvent pas se comparer avec ceux de l'enquête générale auprès des adolescents de l'Alberta.

Les résultats de cette étude sont présentés au tableau 20. Près de la moitié (49 p. cent) des répondants étaient des joueurs compulsifs ou risquaient de le devenir.

TABLEAU 20	
LA PRÉVALENCE DES PROBLÈMES DE JEU CHEZ LES JEUNES AUTOCHTONES DE L'ALBERTA, 1995	
	Proportion de l'échantillon
Échantillon	961
Ne joue pas	11 %
Pas de problèmes de jeu	38 %
À risque	21 %
Joueur compulsif	28 %

Les facteurs comme l'âge et le sexe ont plus ou moins la même portée que dans les autres études. On retrouvait plus de garçons chez les joueurs compulsifs et ils avaient tendance à commencer à jouer à un âge moins avancé que leurs compagnons de classe n'ayant pas de problèmes de jeu. Des conclusions analogues ont été tirées en ce qui concerne l'impact intergénérationnel – le comportement des parents à l'égard du jeu ayant une influence considérable sur le comportement de leurs enfants sur ce plan.

Parmi les jeunes joueurs, 64 p. cent jouaient en une occasion moins de 10 \$. Vingt pour cent jouaient entre 10 \$ et 50 \$, huit pour cent entre 50 \$ et 100 \$, trois pour cent entre 100 \$ et 200 \$ et quatre pour cent 200 \$ ou plus.

Nombre de jeunes répondants avaient connu le deuil de parents proches ou d'amis. Parmi les joueurs jugés à risques ou compulsifs, 44 p. cent avaient perdu au moins un ami depuis deux ans. Parmi les joueurs à risques, 77 p. cent avaient perdu au moins un parent proche depuis deux ans. Dans les deux cas, ces pourcentages sont sensiblement plus élevés que pour les non-joueurs et les joueurs non compulsifs.

Il n'y avait pas de différence sensible entre les groupes en ce qui concerne la participation à des manifestations culturelles ou à d'autres types d'activités parascolaires non sportives. L'activité sportive était associée à une incidence plus élevée du jeu compulsif. Ces conclusions infirment l'hypothèse que le goût du jeu naît de l'ennui. Selon l'étude, «on ne semble pas jouer par manque d'occasions ou d'intérêt pour d'autres activités; offrir aux jeunes plus d'activités ne réglerait donc sans doute pas le problème. [...] Toutefois, étant donné leur popularité, ces activités pourraient servir de relais à des moyens de prévention du jeu compulsif.»⁸⁵

Les femmes

Au Canada, le jeu a déjà été en grande partie la chasse gardée des hommes mais la situation a commencé à changer avec l'essor du jeu légalisé vers le milieu des années 1960. Là où on peut comparer les taux de jeu compulsif pour toute une vie et les taux actuels, les études démontrent de plus en plus que les femmes sont tout aussi susceptibles que les hommes d'être classées dans la catégorie des joueurs compulsifs actuels. Cette tendance est évidente en Colombie-Britannique et en Alberta. Les chercheurs de l'Alberta en sont en effet arrivés à la conclusion que les femmes commencent à apparaître comme le sexe le plus susceptible d'avoir des problèmes associés au jeu.⁸⁶

Nous ne disposons pas encore de nombreux travaux de recherche sur les joueuses compulsives, à l'exception toutefois de l'étude innovatrice intitulée Female Problem Gamblers in Alberta. La présente partie du rapport repose énormément sur cette étude. D'autres études

sont aussi mentionnées lorsque leurs conclusions corroborent celles de l'Alberta ou s'en éloignent considérablement.

Selon l'étude de l'Alberta, les hommes sont plus susceptibles que les femmes d'être des joueurs compulsifs suivant les mesures de toute une vie (62 p. cent des joueurs compulsifs sur toute une vie étaient des hommes) mais les femmes sont tout aussi susceptibles que les hommes d'avoir actuellement des problèmes associés au jeu. Ces conclusions sont un peu curieuses en ce sens que les femmes ont tendance à considérer le jeu sous un éclairage plus négatif que les hommes. Elles semblent aussi beaucoup plus conscientes des risques du jeu compulsif et pathologique. Une étude effectuée en Ontario indique que les femmes convenaient plus facilement que le jeu constituait une perte d'argent et de temps et que les chances de gagner étaient si minces qu'il était absolument ridicule de jouer.⁸⁷ Selon la même étude, les femmes sont plus susceptibles que les hommes de rejeter l'idée que les jeux de hasard permettent de s'amuser sans faire de mal à personne. Elles étaient aussi moins susceptibles d'être en faveur de l'ouverture d'un casino dans leur quartier.

En plus de son étude principale sur le jeu, l'Alberta avait commandé une analyse secondaire présentant le profil de la joueuse compulsive. Comme l'échantillon examiné était au nombre de 49 seulement, les résultats ont été décrits comme des impressions plutôt que des conclusions.⁸⁸

Si on les compare aux joueuses non compulsives, les joueuses compulsives avaient tendance à être jeunes. Elles étaient deux fois plus susceptibles d'être âgées de moins de 25 ans. De plus, elles étaient moins susceptibles d'être mariées ou conjointes de fait et deux fois plus susceptibles d'être célibataires.

Les joueuses compulsives de l'Alberta étaient un peu plus susceptibles que les joueuses sans problèmes d'avoir un revenu annuel de moins de 15 000 \$ ou de plus de 50 000 \$ pour leur ménage. Le phénomène du revenu inférieur chez les joueuses compulsives se reflète dans leur niveau de scolarité et leur situation professionnelle. Les joueuses compulsives sont considérablement plus susceptibles d'avoir fait des études secondaires non achevées ou moins. Elles étaient aussi plus susceptibles d'occuper un emploi de bureau que d'être membres d'une profession libérale. En outre, les chômeuses étaient trois fois plus nombreuses chez les joueuses compulsives que chez les joueuses non compulsives.

L'étude menée en Alberta a permis de constater que les joueuses compulsives, tout comme les joueurs compulsifs, jouaient souvent pour se distraire ou pour gagner de l'argent. En-dehors de ces deux raisons, on constate des différences frappantes entre leur motivation et celle des hommes, comme l'indique le tableau 21.

TABLEAU 21		
<u>LES RAISONS DONNÉES PAR LES JOUEURS COMPULSIFS EN ALBERTA</u>		
	Les joueuses compulsives actuelles	Les joueurs compulsifs actuels
Échantillon	49	50
Pour s'amuser et se distraire	90 %	92 %
Pour gagner de l'argent	84 %	94 %
Pour connaître une sensation forte et un défi	78 %	88 %
Pour une bonne cause	74 %	52 %
Par curiosité	41 %	48 %
Pour faire quelque chose entre amis	39 %	44 %
Pour échapper aux soucis quotidiens	39 %	28 %
Comme passe-temps	35 %	28 %
Parce que je me débrouille bien	27 %	48 %
Pour être seul(e)	18 %	14 %

Les femmes étaient plus susceptibles que les hommes de jouer pour une bonne cause (74 p. cent par opposition à 52 p. cent). Elles étaient aussi plus susceptibles de jouer pour oublier leurs soucis quotidiens que les joueurs compulsifs (39 p. cent par opposition à 28 p. cent) et moins susceptibles de jouer parce que ça leur procurait une sensation forte ou leur permettait de relever un défi (78 p. cent par opposition à 88 p. cent). Ce phénomène a été corroboré par d'autres études qui caractérisent les femmes comme des joueuses «d'évasion» et les hommes comme des joueurs «à la recherche de sensations fortes». ⁸⁹ Comparées aux joueurs compulsifs, les joueuses compulsives sont beaucoup moins susceptibles de déclarer qu'elles jouent parce qu'elles se débrouillent bien au jeu (27 p. cent par opposition à 48 p. cent).

Les différences touchant les préférences entre les joueuses compulsives et les joueurs compulsifs sont frappantes et la plus saisissante est sans doute l'attitude de ces deux groupes à l'égard du bingo. Le bingo est l'un des trois types de jeu les plus prisés par les femmes selon l'étude de l'Alberta tandis qu'il se trouve tout au bas de la liste des jeux préférés par les hommes.

TABLEAU 22

**LES JEUX PRÉFÉRÉS PAR LES JOEUSES COMPULSIVES ET
LES JOUEURS COMPULSIFS DE L'ALBERTA, 1993**

	Joueuses compulsives actuelles	Joueurs compulsifs actuels
Échantillon	49	50
Instantanés ou «gratteux»	92 %	88 %
Jeux de loterie	78 %	86 %
Bingo	76 %	24 %
Billets de tombola ou de levées de fonds	70 %	74 %
Appareils de loterie vidéo	41 %	46 %
Jeux de cartes en famille ou entre amis	41 %	64 %
Billets en pochette et billets Nevada	41 %	40 %
Casinos locaux	37 %	46 %
Paris sportifs informels, repêchage	27 %	54 %
Courses de chevaux	27 %	34 %
Machines à sous	22 %	32 %
Jeux d'adresse (billard, fléchettes et golf)	22 %	54 %
Paris sportifs officiels	18 %	24 %
Loteries sportives	14 %	40 %
Loteries quotidiennes (la Quotidienne)	14 %	18 %
Investissements spéculatifs	14 %	38 %
Jeux de cartes ou de dés dans un casino hors de l'Alberta	10 %	28 %
Jeux de cartes dans une salle de jeu	6 %	30 %
Jeux d'arcade ou jeux vidéo pour de l'argent	4 %	18 %
Paris sportifs avec un preneur de paris clandestins	0 %	4 %

Comme le tableau 22 à la page précédente l'indique, 76 p. cent des joueuses compulsives actuelles ont joué au bingo à un moment ou à un autre de leur vie, par opposition à seulement 24 p. cent des joueurs compulsifs actuels.

D'un autre côté, les joueuses compulsives étaient beaucoup moins susceptibles que les joueurs compulsifs de jouer aux cartes, de s'adonner à divers types de paris sportifs, à des jeux d'adresse ou à des investissements spéculatifs.

Les joueurs compulsifs des deux sexes consacrent nettement plus d'argent au jeu par mois que les joueuses et les joueurs non compulsifs. L'étude menée en Alberta signale que les joueuses et les joueurs compulsifs dépensent environ cinq fois plus par mois pour s'adonner à toutes sortes de jeux de hasard que les joueuses et les joueurs non compulsifs. Les joueuses compulsives dépensent beaucoup moins que les joueurs compulsifs dans tous les types de jeu à l'exception du bingo et des billets en pochette.

Le tableau 23 à la page suivante présente les dépenses mensuelles moyennes des joueurs compulsifs et non compulsifs de l'Alberta. Les joueuses compulsives ont dépensé davantage d'argent au bingo (89,08 \$ par mois en moyenne) qu'à tout autre jeu. Ce total constitue également le montant mensuel moyen le plus élevé consacré à tout type de jeu par des joueurs compulsifs des deux sexes. Les joueurs compulsifs actuels dépensent souvent des sommes considérables aux cartes, aux dés et aux courses – trois activités auxquelles les joueuses compulsives consacrent très peu de leur revenu.

TABLEAU 23

**SOMMES D'ARGENT MOYENNES CONSACRÉES
MENSUELLEMENT AU JEU EN ALBERTA, 1993**

	Joueuses compulsives actuelles	Joueuses non compulsives actuelles	Joueurs compulsifs actuels	Joueurs non compulsifs actuels
Échantillon	49	836	50	686
Bingo	89,08 \$	7,33 \$	6,06 \$	1,60 \$
Appareils de loterie vidéo	33,20	2,16	48,74	4,35
Billets en pochette	17,82	1,29	5,60	1,25
Instantanés ou «gratteux»	12,51	4,07	13,54	4,76
Loteries	11,96	7,68	17,32	10,65
Casinos locaux	10,41	2,17	13,56	1,77
Jeux de cartes ou de dés dans un casino	7,16	1,99	42,92	6,24
Sports entre amis ou avec des compagnons de travail	2,96	1,38	7,28	3,49
Jeux de cartes entre amis ou en famille	2,92	0,67	15,04	5,77
Tombolas	2,63	5,08	6,86	4,88
Machines à sous	2,04	2,80	8,16	3,19
Courses de chevaux	0,90	1,90	66,40	3,49
Jeux d'adresse	0,86	0,32	13,54	4,20

Les joueurs non compulsifs tendaient à jouer des sommes plus élevées par jour que les joueuses non compulsives. On retrouve la même tendance chez les joueuses et les joueurs compulsifs. Quatorze pour cent des joueurs compulsifs avaient joué plus de 10 000 \$ en une seule journée par opposition à quatre pour cent seulement chez les femmes.

D'autres études analogues à celle de l'Alberta ont également permis de constater la tendance générale qu'ont les hommes à jouer des sommes supérieures. L'étude effectuée en Saskatchewan montre que les hommes consacrent en moyenne 60 \$ par mois à des jeux de hasard, en comparaison avec 26 \$ par mois chez les femmes.⁹⁰ En Colombie-Britannique, les

hommes ont indiqué qu'ils dépensaient 126 \$ par mois et les femmes 68 \$. Par ailleurs, les hommes dépensaient en moyenne 244 \$ à chaque séance de jeu et les femmes 110 \$ seulement.⁹¹

Les Autochtones

Deux études sur le jeu chez les Autochtones ont été menées au Canada, toutes deux en Alberta. L'étude sur le jeu chez les adolescents autochtones est décrite dans la présente section. L'autre étude, intitulée Spirit of Bingoland: A Study of Problem Gambling Among Alberta Native People, a été réalisée en 1994 auprès d'un groupe choisi de personnes de 15 ans et plus.

Un échantillon de 149 personnes ayant été sélectionnées au départ par leur collectivité en tant que joueurs «invétérés» a été utilisé dans le cadre de l'étude intitulée Spirit of Bingoland. Par conséquent, les taux de jeu compulsif et pathologique constatés étaient très élevés. Compte tenu de la nature sélective de l'échantillon, il est impossible de comparer les conclusions de cette étude avec d'autres études provinciales.

Les chercheurs ont eu recours au South Oaks Gambling Screen pour effectuer l'étude mais le groupe des joueurs pathologiques était subdivisé. Un joueur obtenant une cote de cinq à neuf était considéré comme un joueur pathologique moyen tandis qu'un joueur obtenant dix ou plus entraient dans la catégorie des joueurs pathologiques graves. Vingt-deux pour cent de l'échantillon entraient dans la catégorie des joueurs compulsifs, 40 p. cent étaient considérés comme étant des joueurs pathologiques moyens et 15 p. cent des joueurs pathologiques graves.

Les joueurs s'adonnaient avant tout aux jeux de hasard pour les trois principales raisons suivantes : pour gagner de l'argent (94 p. cent); pour se distraire et s'amuser (91 p. cent); pour connaître une sensation forte ou un défi (84 p. cent). Il importe également de noter que 29 p. cent des Autochtones interrogés ont indiqué qu'ils jouaient pour être seuls – une motivation que l'on retrouvait également dans l'étude sur la population en général de l'Alberta et de la Colombie-Britannique.⁹²

Le bingo se trouvait en tête de la liste des activités préférées, comme le montre le tableau 24. La grande majorité des répondants avaient déjà joué au bingo au cours de leur vie ainsi que de l'année venant de s'écouler et 46 p. cent d'entre eux jouaient au moins une fois par

semaine. Dans l'étude principale de l'Alberta, le bingo était beaucoup moins populaire parmi les joueurs compulsifs et pathologiques. Seulement 11 p. cent jouaient au bingo à chaque semaine.

TABLEAU 24

**LES TYPES DE JEUX DE HASARD ET LA FRÉQUENCE DU JEU
CHEZ L'ÉCHANTILLON AUTOCHTONE DE L'ALBERTA, 1994**

	Déjà joué	Joué au cours de l'année	Joué au moins une fois la semaine
Bingo	89 %	86 %	46 %
Instantanés et «gratteux»	88 %	81 %	26 %
Jeux de type loterie	82 %	81 %	33 %
Tombolas ou billets de levées de fonds	72 %	69 %	24 %
Billets en pochette ou billets Nevada	68 %	61 %	25 %
Appareils de loterie vidéo ou machines à sous vidéo dans les bars ou les tavernes	61 %	59 %	29 %
Jeux de cartes entre amis ou en famille pour de l'argent	44 %	39 %	36 %
Courses de chevaux	42 %	34 %	15 %
Casinos locaux	32 %	24 %	16 %
Paris sportifs officiels parrainés par des organismes de bienfaisance	30%	27 %	26 %

En comparaison avec les dépenses mensuelles moyennes de 236 \$ des joueurs compulsifs et pathologiques constatées par l'étude de l'Alberta portant sur la population en général, les joueurs compulsifs et pathologiques autochtones de l'Alberta ont déclaré consacrer en moyenne 639 \$ par mois au jeu. Le tableau 25 à la page suivante présente les dépenses mensuelles

moyennes associées à des types précis d'activités. Les activités sont classées en fonction des sommes d'argent que les joueurs compulsifs et pathologiques autochtones y engloutissent.

La première place revient aux courses de chevaux, les Autochtones interrogés dépensant en moyenne 336 \$ par mois dans les hippodromes - c'est-à-dire presque 11 fois plus que les joueurs compulsifs et pathologiques ayant participé à l'étude générale de l'Alberta. En deuxième position, on retrouve le bingo, l'activité la plus populaire auprès des Autochtones. Les appareils de loterie vidéo constituent un autre exemple frappant car les Autochtones y consacrent des sommes environ six fois supérieures à celles dépensées par les joueurs compulsifs et pathologiques ayant fait l'objet de l'étude principale sur l'Alberta.

TABLEAU 25

**LES DÉPENSES MENSUELLES DES JOUEURS COMPULSIFS
ET PATHOLOGIQUES AU SEIN DE L'ÉCHANTILLON AUTOCHTONE
ET DANS L'ENSEMBLE DE LA POPULATION DE L'ALBERTA**

	Échantillon autochtone	Population générale
Échantillon	149	153
Courses de chevaux	336 \$	31 \$
Bingo	272	37
Appareils de loterie vidéo ou machines à sous vidéo	182	28
Casinos locaux	55	12
Billets en pochette ou billets Nevada	34	10
Jeux de type loterie	32	11
Jeux de cartes entre amis ou en famille pour de l'argent	30	8
Instantanés ou «gratteux»	26	10
Tombolas ou billets de levées de fonds	15	6

Plus de 40 p. cent de l'ensemble des répondants autochtones se tournaient vers leur conjoint ou un membre de leur famille pour obtenir de l'argent leur permettant de jouer ou de payer leurs dettes de jeu. Pour plus de détails, voir le tableau 26. Les joueurs autochtones considérés comme ayant des problèmes de jeu utilisaient surtout les prestations d'aide sociale et les allocations familiales pour jouer régulièrement. Les joueurs pathologiques graves préféraient emprunter l'argent du ménage ou emprunter des sommes d'argent auprès de leur conjoint ou d'autres membres de leur famille mais ils étaient plus aptes à utiliser de nombreuses sources de financement. En règle générale, chaque type d'emprunt augmentait à mesure que les problèmes associés au jeu devenaient plus graves.

TABLEAU 26

LES EMPRUNTS AU SEIN DE L'ÉCHANTILLON AUTOCHTONE DE L'ALBERTA

	Échantillon total	Joueurs non compulsifs	Joueurs compulsifs	Joueurs pathologiques modérés	Joueurs pathologiques graves
Emprunt auprès du conjoint	44 %	11 %	31 %	50 %	90 %
Emprunt auprès d'un membre de la famille	43 %	17 %	22 %	52 %	83 %
Prestations d'aide sociale ou allocations familiales	38 %	6 %	41 %	44 %	62 %
Utilisation de l'argent du ménage	37 %	6 %	16 %	40 %	93 %
Mise en gage de biens personnels ou familiaux	28 %	6 %	13 %	29 %	72 %
Emprunt sur cartes de crédit	22 %	11 %	19 %	15 %	48 %
Emprunt non remboursé	17 %	0 %	3 %	15 %	55 %
Chèques sans provision	11 %	0 %	3 %	12 %	31 %
Retrait d'économies ou de fonds de pension	9 %	3 %	0 %	8 %	31 %
Emprunt bancaires	5 %	0 %	0 %	0 %	28 %
Emprunt d'usuriers	1 %	0 %	0 %	4 %	0 %

L'étude renforce l'observation générale selon laquelle les joueurs compulsifs sont souvent des polytoxicomanes, ou l'ont déjà été. Soixante-treize pour cent des répondants fumaient, 60 p. cent étaient d'anciens alcooliques ou toxicomanes et 26 p. cent consommaient de l'alcool ou d'autres drogues au moment de l'étude. Cependant, aucune corrélation n'a été faite entre la consommation d'alcool et d'autres drogues et la gravité du jeu compulsif.

VI. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Le Conseil national du bien-être social a décidé de se pencher sur les jeux de hasard en raison de préoccupations générales au sujet de leurs effets pervers sur les Canadiennes et les Canadiens et de certaines préoccupations en particulier concernant l'impact du jeu sur les personnes à faible revenu. Nous nous demandions si l'assertion voulant que le jeu soit une forme de taxe cachée pour les pauvres comportait un fond de vérité.

Lorsque nous avons entrepris cette étude, nous étions pleinement conscients de la popularité du jeu mais nous avons été franchement surpris par certaines des conclusions auxquelles nous en sommes venus. Les montants joués par les Canadiennes et les Canadiens sont énormes. Une faible portion de la population joue rarement sinon pas du tout mais d'autres segments jouent régulièrement et vont jusqu'à risquer des milliers de dollars par année.

Nous avons également été étonnés de constater à quel point le jeu compulsif était répandu chez les adultes. Les enquêtes suggèrent que le nombre de joueurs compulsifs et pathologiques peut atteindre jusqu'à 1,2 million de Canadiennes et Canadiens.

Plus bouleversant encore peut-être, certains travaux de recherche ont démontré la popularité du jeu chez les jeunes et même chez les écoliers du primaire. À moins d'un changement d'attitude, nous craignons que la prochaine génération de joueurs compulsifs soit beaucoup plus grande.

Il n'y avait pas de liens évidents entre le jeu compulsif et les gens gagnant un faible revenu mais il serait prudent d'effectuer d'autres recherches dans ce domaine.

Une bonne partie de la recherche examinée dans le présent rapport avait été commandée par des gouvernements provinciaux qui partagent nombre de nos préoccupations. Nous apprécions leurs efforts mais nous reconnaissons en même temps la possibilité et la nécessité de faire beaucoup plus pour minimiser les effets pervers du jeu chez les Canadiennes et les Canadiens.

Compte tenu des conclusions du présent rapport, le Conseil national du bien-être social juge que les gouvernements provinciaux et territoriaux devraient prendre les mesures suivantes: imposer des restrictions supplémentaires relatives à certains types de jeu; offrir davantage d'aide aux joueurs compulsifs; divulguer largement la portée et les risques du jeu; effectuer davantage de travaux de recherche sur le jeu et ses effets pervers.

Restrictions supplémentaires relatives au jeu. Nous nous préoccupons surtout de la trop grande accessibilité des appareils de loterie vidéo et des liens existant entre ceux-ci et le jeu compulsif. On note par exemple que l'étude commandée par la Nouvelle-Écosse a démontré que les appareils de loterie vidéo constituaient le type de jeu le plus étroitement lié au jeu compulsif, tant chez les adultes que chez les adolescents. Le Manitoba a tiré des conclusions analogues de ses études. Près de 92 p. cent des joueurs pathologiques qui ont cherché de l'aide auprès de la Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances ont indiqué que les appareils de loterie vidéo représentaient la forme de jeu à laquelle ils s'adonnaient le plus souvent. Autre point intéressant, les chercheurs de l'Alberta ont constaté que les appareils de loterie vidéo étaient préférés par les joueurs pathologiques en raison de la nature solitaire de cette activité.⁹³

Plusieurs gouvernements provinciaux ont fait part de leur inquiétude relativement aux effets des appareils de loterie vidéo et ont mis en place des restrictions supplémentaires quelconques sur leur accès. La Nouvelle-Écosse les a retirés des épiceries de quartier, des salles de quilles et des stations-service et le Manitoba et l'Alberta ont imposé des limites quant au nombre d'appareils pour lesquels ils accorderont des permis. Dans ce contexte, la décision de l'Ontario d'installer 20 000 appareils de loterie vidéo semble ignorer les préoccupations pourtant très réelles que l'on perçoit ailleurs au Canada.

Les appareils de loterie vidéo ne sont pas très différents des machines à sous qui ont longtemps été la raison d'être des casinos et nous considérons que le casino est l'emplacement qui se prête le mieux à l'installation de tels appareils. Nous croyons par ailleurs que les appareils de loterie vidéo n'ont pas leur place dans les salles de bingo ou dans les hippodromes et encore moins dans les restaurants, les bars ou tout autre endroit fréquenté par les mineurs.

Recommandation n° 1 : Les gouvernements provinciaux et territoriaux devraient envisager une interdiction formelle d'installer des appareils de loterie vidéo ailleurs que dans les casinos ou tout autre établissement qui s'y apparente.

Des études menées par plusieurs provinces indiquent clairement que les jeunes gens réussissent à acheter des billets de loterie et des produits de ce genre comme les billets en pochette et les billets Nevada en dépit des efforts des gouvernements provinciaux dans le but de limiter la vente de tels articles aux adultes. Nous croyons que des mesures supplémentaires devraient être prises pour décourager ces pratiques.

Recommandation n° 2 : Les gouvernements provinciaux et territoriaux devraient adopter des lois prévoyant des sanctions sévères contre les détaillants qui vendent des billets de loterie aux mineurs et les exploitants d'établissements de jeu destinés aux adultes seulement qui admettent des mineurs.

Recommandation n° 3 : Il faudrait interdire formellement l'installation de distributrices automatiques de billets de loterie et de produits analogues.

Plus d'aide pour les joueurs compulsifs. Les répercussions du jeu compulsif sur la famille et les amis peuvent être dévastatrices et certains types de problèmes associés au jeu peuvent s'avérer très coûteux pour les contribuables en général.

Les ressources en place pour aider les joueurs compulsifs varient énormément d'un bout à l'autre du pays. Comme les gouvernements provinciaux et territoriaux parrainent des jeux de hasard et en sont les bénéficiaires directs, nous croyons qu'ils ont la responsabilité de fournir une aide appropriée aux victimes de ces jeux. Compte tenu de l'ampleur du jeu compulsif, nous jugeons qu'une portion des recettes du jeu, après déduction des lots et des dépenses, devrait être consacrée à l'éducation, à la prévention et au traitement des problèmes associés au jeu.

Recommandation n° 4 : Les gouvernements provinciaux et territoriaux devraient consacrer dix pour cent ou plus de leurs recettes nettes de jeu à l'éducation, à la prévention et au traitement des problèmes associés au jeu.

Recommandation n° 5 : En plus de leurs programmes généraux de prévention et de traitement, les gouvernements provinciaux et territoriaux devraient offrir des programmes spécialement destinés à des groupes de joueurs à risque élevé.

Divulgateion complète de la portée et des risques du jeu. Tous les gouvernements provinciaux et territoriaux rédigent des rapports annuels sur le jeu mais quelques-uns de ces rapports sont incomplets. Nous croyons que les Canadiennes et les Canadiens ont le droit d'obtenir un compte rendu détaillé des sommes jouées dans chaque type de jeu parrainé par le gouvernement, de la portion des recettes distribuée en lots, des sommes consacrées à la publicité et aux frais administratifs et de la manière dont les recettes nettes sont utilisées par les gouvernements.

Nous croyons également que les Canadiennes et les Canadiens ont le droit de connaître leurs chances de gagner aux jeux de hasard parrainés par le gouvernement. Si ce n'est peut-être pas possible dans le cas de tombolas locales ou de soirées de bingo, c'est certainement réalisable en ce qui concerne les machines à sous, les appareils de loterie vidéo, ainsi que les jeux de cartes et les autres jeux dans les casinos.

Enfin, même si nous n'avons pas étudié la publicité se rapportant au jeu dans le présent rapport, nous nous préoccupons de la nature, de la portée et du coût de la publicité, surtout de la publicité à la télévision. Un message publicitaire télévisé présenté dans le cadre d'une récente campagne avait été tourné dans une garderie et laissait entendre que les recettes de loterie représentaient une importante source de financement pour les services de garde d'enfants. En fait, la majeure partie de l'argent recueilli au moyen de loteries était affectée aux hôpitaux et une toute petite portion à la garde d'enfants.

Recommandation n° 6 : Les commissions des jeux gouvernementales devraient publier des comptes rendus détaillés indiquant les sommes jouées, les lots gagnés, les coûts administratifs et les recettes de jeu pour chacune des activités qu'elles supervisent.

Recommandation n° 7 : Les commissions des jeux gouvernementales devraient produire et distribuer à chaque année des dépliants ou des brochures révélant les chances de gagner associées à divers types de jeux de hasard, les afficher et les offrir gratuitement aux intéressés dans les établissements de jeu.

Recommandation n° 8 : Les gouvernements provinciaux et territoriaux devraient établir des lignes directrices en matière de publicité pour décourager les affirmations extravagantes ou trompeuses au sujet du jeu.

Plus de recherche sur le jeu. Le Conseil national du bien-être social a été troublé de constater le peu d'uniformité dans la recherche sur la fréquence du jeu et des problèmes associés à celui-ci. L'exemple qui saute aux yeux est sans doute l'étrange système de cotation utilisé de concert avec le South Oaks Gambling Screen en Ontario.

Il est primordial de fixer des normes de recherche sur tous les aspects du jeu qui soient uniformes, sinon identiques, d'un océan à l'autre. Il faudrait établir des catégories plus réalistes dans les portions des études mesurant la fréquence du jeu. Il pourrait s'agir notamment des catégories suivantes : n'a jamais joué, joue une fois par année ou moins, joue chaque mois et joue chaque semaine.

Recommandation n° 9 : Les gouvernements provinciaux et territoriaux devraient s'entendre pour commander régulièrement des études normalisées du jeu en vue de mesurer la fréquence du jeu et les problèmes de comportement associés à celui-ci.

Recommandation n° 10 : Les gouvernements provinciaux et territoriaux devraient commander des travaux de recherche sur la récupération à la suite de problèmes associés au jeu et sur les méthodes les plus efficaces pour surmonter de tels problèmes.

ANNEXE A

LE QUESTIONNAIRE «SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN»

Les questions suivantes sont extraites de l'étude de l'Alberta. Ce sont les 20 questions permettant de mesurer les tendances sur toute une vie. Les mesures «actuelles» utilisent les mêmes questions mais elles sont reformulées pour s'appliquer aux 12 mois précédents.

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 croyiez 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? 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 MasterCard, 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 B

LES PROGRAMMES ET LES SERVICES DE LUTTE CONTRE LE JEU COMPULSIF

Au cours des cinq dernières années, le jeu compulsif a suscité beaucoup plus d'intérêt que jamais auparavant au Canada. Des programmes de traitement et de prévention sont bien en place dans de nombreuses provinces et les autres provinces et territoires envisagent des stratégies analogues.

SOURCES D'AIDE GÉNÉRALES

Lignes d'écoute sur le jeu

L'Alberta, la Saskatchewan, le Manitoba, le Québec, le Nouveau-Brunswick et la Nouvelle-Écosse ont toutes des lignes d'écoute sans frais sur le jeu à l'intention des personnes ayant besoin d'une intervention en situation de crise, d'information, ou d'un aiguillage vers un spécialiste pouvant les aider à régler leurs problèmes associés au jeu. Les résidents de l'Île-du-Prince-Édouard ont accès à la ligne d'écoute de la Nouvelle-Écosse. Dans le cadre de sa future stratégie, l'Ontario entend offrir elle aussi une ligne d'écoute.

Avertissements placés sur les appareils de loterie vidéo

Dans certains territoires et provinces, les appareils de loterie vidéo présentent un message de mise en garde dès le début de l'utilisation. Au Québec, le message est le suivant : «Jouez avec modération pour que le jeu demeure un jeu». L'avertissement apparaissant sur les appareils exploités en Saskatchewan dit à peu près ceci : «Lorsque cela devient plus qu'un jeu, composez le 1-800-306-6789 pour obtenir la ligne d'écoute sur le jeu». Au Nouveau-Brunswick, une décalcomanie portant le numéro de la ligne d'écoute sur le jeu de la province est collée aux appareils de loterie vidéo. L'Alberta compte elle aussi offrir une mise en garde très prochainement, tout comme la Nouvelle-Écosse.

Politiques d'auto-exclusion pour les casinos

La Saskatchewan, le Manitoba, l'Ontario, le Québec et la Nouvelle-Écosse offrent aux joueurs compulsifs des politiques d'auto-exclusion volontaires. Ces politiques permettent aux joueurs de conclure avec un casino un contrat les empêchant de jouer pendant des périodes précises. Les autres provinces et territoires n'ont pas de casinos.

Gamblers Anonymous

L'association Gamblers Anonymous, un groupe d'entraide qui s'inspire du programme des 12 étapes des Alcooliques Anonymes, vient en aide aux joueurs compulsifs de la Saskatchewan, du Manitoba, de l'Ontario, du Québec, du Nouveau-Brunswick, de l'Île-du-Prince-Édouard, de Terre-Neuve et des Territoires du Nord-Ouest.

LES PROGRAMMES D'ÉDUCATION ET DE TRAITEMENT PROPRES À CHAQUE PROVINCE

Colombie-Britannique

La province ne dispense pas de services de traitement précis pour le jeu compulsif dans le secteur public. Cependant, les polytoxicomanes ont accès à des services locaux destinés aux alcooliques et aux toxicomanes. Les joueurs compulsifs ont aussi recours à un réseau d'entraide et aux services de conseillers privés.

Alberta

L'Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission a rédigé un manuel pour les conseillers auprès des malades externes, qui comprend de l'information sur le dépistage et l'évaluation, des chiffriers pour la planification financière et le règlement des dettes, ainsi que des stratégies de prévention des rechutes. Deux sites en Alberta offrent des services de consultation externes, un traitement de jour intensif et un traitement sur les lieux pour les joueurs compulsifs. En outre, cette province offre aux professionnels de la santé une vaste gamme de programmes de formation portant notamment sur le traitement, l'aiguillage et la prévention. La sensibilisation

de la population prend notamment la forme d'une trousse communautaire sur le jeu compulsif et d'une vidéocassette sur le jeu intitulée «Easy Money Hard Times». Les groupes cibles sont les membres de la population en général, les jeunes, les travailleurs du domaine de la santé, les travailleurs sociaux, les éducateurs et les établissements financiers.

Saskatchewan

Le ministère de la Santé de la Saskatchewan a financé 60 heures de formation clinique pour 30 conseillers de la province s'occupant de joueurs compulsifs. Il a également offert une formation à des employés travaillant dans des services d'aide aux alcooliques et aux toxicomanes et dans des services de santé mentale et à des membres du personnel s'occupant de programmes d'aide aux employés, ainsi qu'aux Premières Nations. L'Association canadienne pour la santé mentale en Saskatchewan a un contrat lui permettant d'exploiter un programme de développement communautaire pour lutter contre le jeu compulsif qui a été mis en oeuvre en 1994. Le programme a pour mandat de consulter des groupes et des organismes communautaires dans le but d'élaborer des stratégies visant la prévention et le dépistage précoce du jeu compulsif et de présenter des exposés dans les écoles et d'autres organisations. La province a mis à l'essai un programme d'aide à la clientèle à l'intention de l'industrie du jeu, qui traite de questions comme la sensibilisation générale au jeu compulsif, le jeu responsable et la réduction des risques de devenir un joueur compulsif.

Manitoba

L'Addiction Foundation of Manitoba a choisi un programme de traitement non résidentiel pour venir en aide aux joueurs compulsifs et à leur famille. Tout le personnel préposé au traitement reçoit une formation du Conseil national sur le jeu compulsif et de la fondation. Les clients sont reçus individuellement ou en groupe. Les personnes qui optent pour l'abstinence sont acheminées vers Gamblers Anonymous. Les membres de la famille sont interviewés avec le joueur puis aiguillés vers un programme de traitement parallèle. La fondation offre une formation en matière de prévention, de sensibilisation et de traitement à une vaste gamme de professionnels de la santé, y compris des médecins, des infirmières, des travailleurs sociaux et des conseillers.

Ontario

En Ontario, les efforts concertés de la Fondation de la recherche sur l'alcoolisme et la toxicomanie, de la Fondation canadienne sur le jeu compulsif et du Donwood Institute permettent d'offrir divers programmes et services aux joueurs compulsifs, aux professionnels de la santé, aux conseillers et aux enseignants. La Fondation de la recherche sur l'alcoolisme et la toxicomanie offre des cours de formation de base et avancée aux professionnels de la santé qui travaillent auprès de joueurs compulsifs. La Fondation canadienne sur le jeu compulsif a récemment coordonné un projet de sensibilisation au jeu compulsif dans la région de Ste-Catherines et élaboré un programme sur le jeu compulsif comportant un manuel de l'enseignant et une vidéocassette pour les étudiants du secondaire. La fondation travaille également en collaboration avec 11 centres correctionnels de la province. Le Donwood Institute offre des programmes de diagnostic et de traitement qui mettent spécialement l'accent sur l'autonomie fonctionnelle.

Québec

Le Québec concentre ses efforts sur la prévention et la recherche. Loto-Québec consacre environ 1 million de dollars à la recherche sur le jeu compulsif et pathologique qui est effectuée à l'Université McGill, à l'Université de Sherbrooke et à l'Université Laval. Des dépliants faisant la promotion de la ligne d'écoute sur le jeu compulsif sont placés près des appareils de loterie vidéo dans tous les casinos.

Nouveau-Brunswick

Au Nouveau-Brunswick, la sensibilisation de la population comprend notamment des dépliants qui sont distribués dans les cabinets de médecins et de conseillers ainsi que dans les cliniques de santé mentale. Au début des années 1990, le Nouveau-Brunswick a annoncé sa ligne d'écoute sur le jeu à la radio et à la télévision. Les programmes de prévention et de traitement du jeu sont incorporés aux programmes existants de lutte contre les toxicomanies.

Nouvelle-Écosse

Dans cette province, les services de prévention du jeu compulsif sont dispensés sous les auspices du ministère de la Santé. Le personnel affecté à ces services présente sur demande des exposés éducatifs et informatifs au sujet du jeu compulsif. Les budgets de ces services prévoient des stratégies de sensibilisation de la population mais la forme que prendront ces initiatives n'a pas encore été déterminée. La création d'un site World-Wide Web sur le jeu compulsif est également prévue. Des membres du personnel du ministère de la Santé provincial suivent actuellement une formation qui leur permettra d'intégrer le jeu aux domaines couverts par les services de lutte contre les toxicomanies. Des cours se rapportant au jeu compulsif sont également offerts aux professionnels de la santé. Enfin, en plus d'une ligne d'écoute sur le jeu, la Nouvelle-Écosse dispensera bientôt les services de consultation téléphonique sans frais.

L'Île-du-Prince-Édouard

L'Île-du-Prince-Édouard offrira un atelier de formation à la fin de 1996 dans le cadre de son projet sur le jeu compulsif à l'intention des professionnels de la santé. L'organisme de la province appelé Health and Community Services Agency a embauché un coordonnateur de projet qui sera responsable de l'élaboration d'un programme de traitement destiné aux joueurs compulsifs et à leur famille. Le projet devrait être mis en oeuvre au début de l'année 1997.

Terre-Neuve

Au cours de l'exercice 1995-1996, la province a mis de côté 150 000 \$ provenant des recettes des appareils de loterie vidéo dans le but d'établir un programme de traitement pour les joueurs compulsifs. Elle investie une somme équivalente dans le programme pour l'exercice en cours. Le gouvernement provincial envisage également l'exécution d'une plus vaste campagne de sensibilisation de la population plus tard dans l'année. En outre, 35 professionnels spécialisés dans les toxicomanies et la santé mentale venant de diverses régions de la province ont été formés en vue d'évaluer et de traiter les joueurs compulsifs. Six conseillers en matière de toxicomanie, un pour chaque région de la province, ont aussi été engagés. Des services externes d'évaluation et de traitement sont dispensés. La province a également élaboré un atelier d'une journée visant à favoriser l'aiguillage par des professionnels communautaires de divers coins de la province dans le cas de problèmes associés au jeu.

RENVOIS

1. David H. Tsubouchi, ministre de la Consommation et du Commerce, a affirmé devant le parlement provincial de l'Ontario, le 21 octobre 1996, que «près de 10 milliards de dollars sont pariés chaque année» dans des jeux de hasard dans la province.
2. Alberta Public Accounts 1994-1995, Lottery Fund Financial Statements, p. 183.
3. Tous les chiffres qui figurent dans le tableau sont ceux de l'exercice 1994-1995, à l'exception de ceux de la Colombie-Britannique (1993-1994) et de ceux de la Nouvelle-Écosse (1995).
4. Les chiffres pour le Manitoba, la Saskatchewan et la Nouvelle-Écosse ont été publiés par les organismes de jeu des provinces respectives. Dans le cas de l'Alberta, l'estimation provient de Wynne Resources Ltd., Adolescent Gambling and Problem Gambling in Alberta (Edmonton: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission, 1996), p. 12.
5. Nova Scotia Gaming Control Commission, A Year in Review: Gaming in Nova Scotia (Halifax: 1996), pp. 4, 61-62.
6. Renseignements fournis par la Manitoba Loteries Commission.
7. La mise à jour sur les appareils de loterie vidéo a été présentée le 14 août 1996, lors des audiences du comité législatif de l'Ontario sur la loi concernant les appareils de loterie vidéo.
8. Katherine Marshall, «A Sure Bet Industry», Perspectives (automne 1996), pp. 37 à 41 et données non publiées fournies au Conseil national du bien-être social par l'auteur. Les renseignements sur les recettes totales ont été obtenus de Statistique Canada, Finances du secteur public 1995-1996 (n° de catalogue 68-212-XPB). Les revenus de l'Ontario sont des estimés préparés par le Conseil national du bien-être social.
9. Ibid.
10. Lennart E. Henriksson, «Hardly a Quick Fix: Casino Gambling in Canada» Analyse de Politiques XXII:2, pp. 118, 121.
11. Social Gambling and Problem Gambling in British Columbia (Gemini Research & Angus Reid Group, 1994), p. 14.
12. H. Lesieur et R. Rosenthal, «Pathological Gambling: A Review of the Literature», Journal of Gambling Studies VII:1 (1991), pp. 5 à 40.

13. American Psychiatric Association, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, quatrième édition, cité dans le document du Manitoba intitulé Problem Gambling Study: Final Report (Winnipeg: Criterion Research Corp, 1995), p. 1.
14. Une incidence semblable du jeu pathologique a été signalée en Ontario dans l'étude de 1995 Gambling in Ontario: A Report from A General Population Survey on Gambling-Related Problems and Opinions, menée par Jackie Ferrie et Tania Stirpe pour l'École pour les études sur la toxicomanie et le Institute for Social Research de l'Université York. Cette étude évaluait l'incidence du jeu compulsif au moyen de trois types de mesures, comprenant une version du South Oaks Gambling Screen, où seule une cote de zéro indiquait l'absence de problèmes de jeu.
15. Une enquête de 1993 d'Omnifacts Research Ltd intitulé An Examination of the Prevalence of Gambling in Nova Scotia a relevé un pourcentage de 4,8 p. cent de joueurs compulsifs permanents en Nouvelle-Écosse, contre 5,5 p. cent dans l'étude de 1996. Toutefois, l'écart entre les deux pourcentages respecte la marge d'erreurs prévue par les études.
16. Gambling and Problem Gambling in Alberta: Final Report (Edmonton: Alberta Lotteries and Gaming, 1994), p. 17.
17. Social Gambling and Problem Gambling in British Columbia, p. 59.
18. V. C. Lorenz, «State Lotteries and Compulsive Gambling», Journal of Gambling Studies VI:4 (1990), p. 384.
19. Gambling and Problem Gambling in Alberta: Final Report
20. R. Ladouceur, Prevalence Estimates of Pathological Gamblers in Quebec (Québec: École de psychologie, 1989). p. 10.
21. G. A. Brenner, «Why Do People Gamble? Further Canadian Evidence», Journal of Gambling Behaviour II: 2 (1986), pp. 121 à 129; J. Hraba, W. Mok et D. Huff, «Lottery Play and Problem Gambling», Journal of Gambling Studies VI:4 (1990), pp. 355 à 377; D. A. Abbott et S. L. Cramer, «Gambling Attitudes and Participation», Journal of Gambling Studies IX:3 (1993), pp. 247 à 263.
22. Social Gambling and Problem Gambling in British Columbia, p. 37.
23. Gambling in Ontario: A Report from a General Population Survey on Gambling-Related Problems and Opinions, p. 10.
24. Gambling and Problem Gambling in Alberta, p. 57; Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 52.

25. Gemini Research, Gambling and Problem Gambling in Saskatchewan, Report to the Minister's Advisory Committee on the Social Impacts of Gaming (1994), p. 14.
26. Ibid., p. 15.
27. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 49.
28. Baseline Market Research, Final Report: Prevalence Study: Problem Gambling (Ministère des Finances du Nouveau-Brunswick, 1992), p. 43.
29. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 7.
30. «Information: Les joueurs pathologiques dépenseraient 500 millions de dollars par année au Québec», (Communiqué de l'Université Laval, 1^{er} mars 1993), pp. 2 et 3.
31. Gambling and Problem Gambling in Alberta, p.63.
32. «Information: Les joueurs pathologiques dépenseraient 500 millions de dollars par année au Québec», p. 3.
33. S. Blackman, R. Simone et D. Thoms, Letter to the Editor: Treatment of Gamblers, Hospital and Community Psychiatry (1986), p. 404; M. Politzer et al., «Report on the Cost-Benefit/Effectiveness of Treatment at the John Hopkins Center for Pathological Gambling», Journal of Gambling Behaviour (1985), pp. 119 à 130.
34. H. Lesieur, «The Female Pathological Gambler», document présenté lors de la 7th International Conference on Gambling and Risk Taking (Reno, Nevada, 1987).
35. Henriksson, p. 120.
36. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 7; Gambling and Problem Gambling in Alberta, p. 98.
37. An Examination of the Prevalence of Gambling in Nova Scotia, p. iii.
38. Gambling and Problem Gambling in Alberta, p. 98.
39. An Examination of the Prevalence of Gambling in Nova Scotia, pp. 28 et 29.
40. Gambling and Problem Gambling in Saskatchewan, p. 16.
41. R. G. Smart et J. Ferris, Alcohol, Drugs and Gambling: A Preliminary Report (Toronto: Fondation de la recherche sur la toxicomanie, 1995), p. 12.

42. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 7.
43. M. Steinberg et al., «Cocaine Abuse and Pathological Gambling», The American Journal on Addiction (Printemps 1992).
44. R.C. Bland et al., «Epidemiology of Pathological Gambling in Edmonton», Canadian Journal of Psychiatry XXXVIII:2 (1993), pp. 108 à 112; D.F. Jacobs, «A General Theory of Addictions: A New Theoretical Mode», Journal of Gambling Behaviour II:1 (1986), pp. 15 à 31; L. Sharpe et N. Tarrier, «Towards a Cognitive-Behavioural Theory of Problem Gambling», British Journal of Psychiatry (1993), pp. 407 à 412.
45. Gambling and Problem Gambling in Alberta, pp. 84, 85 et 105.
46. R. Ladouceur et al., «Social Cost of Pathological Gambling», Journal of Gambling Studies X:4 (1994), pp. 289 à 293.
47. M. Frank, D. Lester et A. Wexler, «Suicidal Behaviour Among Members of Gamblers Anonymous», Journal of Gambling Studies (1991), pp. 249 à 254.
48. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 5.
49. R. Ladouceur et al., «Social Cost of Pathological Gambling», pp. 399 à 409.
50. V. Lorenz et R. Yaffee (1988), «Pathological Gambling : Psychosomatic, Emotional and Marital Difficulties as Reported by the Spouse», tiré de Gambling and Problem Gambling in Alberta, p. 16.
51. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 7.
52. R. Ladouceur et al., «Social Cost of Pathological Gambling», pp. 399 à 409.
53. H. Lesieur, «Compulsive Gambling», Society (1992), pp. 43 à 50.
54. Gambling and Problem Gambling in Alberta, p. 94.
55. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 7.
56. H. R. Kaplan, State Lotteries: Should the Government be a Player? (Lexington, Mass., 1989), pp. 187 à 204.
57. D. A. Abbott et S. L. Cramer, «Gambling Attitudes and Participation», Journal of Gambling Studies IX:3 (1993), pp. 247 à 263.

58. L. Hugick, «Gambling on the Rise: Lotteries Lead the Way», Gallup Reports N° 285 (1989), pp. 32 à 39.
59. Lorenz et Yaffee, pp. 13 à 26.
60. V. Lorenz et D. Shuttleworth, «The Impact of Pathological Gambling on the Spouse of the Gambler», Journal of Community Psychology (1983), pp. 67 à 76.
61. Gambling and Problem Gambling in Alberta, pp. 89 et 90.
62. H. Lesieur, «Family Issues and Compulsive Gambling», Report on Pathological Gambling in New Jersey (Governor's Advisory Commission on Gambling, 1988), p. 124.
63. Lorenz et Shuttleworth, pp. 67 à 76.
64. D. F. Jacobs et al., «Children of Problem Gamblers», Journal of Gambling Behaviour V:4 (1989), pp. 261 à 268.
65. H. Lesieur, Report on Pathological Gambling in New Jersey, p. 126; H. Lesieur et R. Klein, «Pathological Gambling Among High School Students», Addictive Behaviours (1987), pp. 129 à 135.
66. Le quotidien Ottawa Citizen, le 8 août 1996.
67. R. Brown, «Pathological Gambling and Associated Patterns of Crime: Comparisons with Alcohol and Other Drug Addictions», Journal of Gambling Behaviour (1987) pp. 98 à 114.
68. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 6; H. Lesieur, «Pathological Gambling in Canada», tiré de Gambling in Canada: Golden Goose or Trojan Horse? (Vancouver: Simon Fraser University, 1988), p. 230; H. Lesieur et K. Puig, «Insurance Problems and Pathological Gambling», Journal of Gambling Behaviour (1987), pp. 123 à 136.
69. H. Lesieur, «Gambling, Pathological Gambling and Crime», dans T. Galski (ed.), The Handbook of Pathological Gambling (Illinois: Charles C. Thomas, 1987).
70. Gambling and Problem Gambling in Alberta, p. 15.
71. Les études américaines où il est question des adultes autochtones ont été menées dans le Dakota du Nord, le Dakota du Sud et le Montana. Une étude sur les jeunes autochtones a été faite au Minnesota. Toutes ces études sont citées dans Spirit of Bingoland, p. 1 et Firewatch on Aboriginal Adolescent Gambling, p. 1.

72. Pour plus de détails sur la situation dans chaque province, voir le rapport de 1995 Le jeu légalisé au Canada : aperçu, rédigé pour la direction de la recherche et de l'analyse du ministère des Affaires indiennes et du Nord canadien.
73. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 51.
74. An Examination of the Prevalence of Gambling in Nova Scotia. L'étude sur les adolescents a été menée en même temps que l'étude sur les adultes.
75. Ibid., p. 29.
76. R. Ladouceur et C. Mireault, "Gambling Behaviours Among High School Students in the Quebec Area," The Journal of Gambling Behaviour IV:1 (Printemps 1988), pp. 3 à 12.
77. R. Ladouceur, Prevalence Estimates of Pathological Gamblers in Quebec, p. 8.
78. R. Ladouceur et C. Mireault, p. 6.
79. Dominique Dubé, Habitudes de Jeu des Écoliers du deuxième cycle primaire de la région de Québec (Université Laval, 1993).
80. An Exploration of the Prevalence of Pathological Gambling Behaviour Among Adolescents in Ontario (Toronto: Canadian Foundation on Compulsive Gambling, 1994).
81. Wynne Resources Ltd., Adolescent Gambling and Problem Gambling in Alberta (Edmonton : Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission, 1996). Le reste de la section provient du même rapport.
82. Ibid., p. 75.
83. Nechi Training, Research and Health Promotions Institute, Firewatch on Aboriginal Adolescent Gambling (Edmonton : 1995). Le reste de la section provient du même rapport.
84. «The South Oaks Gambling Screen - Revised Adolescent» a été établi par Winters, Stinchfield et Fulkerson en 1993.
85. Firewatch on Aboriginal Adolescent Gambling, p. 28.
86. Female Problem Gamblers in Alberta: A Secondary Analysis of the Gambling and Problem Gambling in Alberta Study (Edmonton: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission, 1994), p. 10.

87. Gambling in Ontario: A Report From a General Population Survey on Gambling-Related Problems and Opinions, pp. 11 à 15.
88. Female Problem Gamblers in Alberta, pp. 13 à 16.
89. H. Lesieur et S. Blume, «When Lady Luck Loses: Women and Compulsive Gambling», N. van den Bergh (ed.), Feminist Perspectives on Treating Addictions (New York: Springer, 1991).
90. Gambling and Problem Gambling in Saskatchewan, p. 9.
91. Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 26.
92. Spirit of Bingoland, p. 13; Gambling and Problem Gambling in Alberta, p. 57; Social Gaming and Problem Gambling in British Columbia, p. 52.
93. An Examination of the Prevalence of Gambling in Nova Scotia, p. 17; Manitoba Lottery Policy Review, Working Group Report, p. 31; Gambling and Problem Gambling in Alberta, p. 79.

MEMBRES DU CONSEIL NATIONAL DU BIEN-ÊTRE SOCIAL

Mad. Lucie Blais	Sullivan (Québec)
M. Armand Brun	Shediac (Nouveau-Brunswick)
Mad. Helen Margaret Finucane	Regina (Saskatchewan)
M. Charles H. Forsyth	Hamilton (Ontario)
M. Bruce Hardy	Surrey (Colombie-Britannique)
Mad. Dana Howe	Windsor (Ontario)
M. Jonathan Murphy	Edmonton (Alberta)
M. David S. Northcott	Winnipeg (Manitoba)
Mad. Lorraine Tordiff	Fort Smith (Territoires du Nord-Ouest)
Mad. Claudette Toupin	St-Bruno (Québec)
M. Calvin White	Flat Bay (Terre-Neuve)

Directeur: Steve Kerstetter

Agent de recherche: Gilles Séguin

Agent de liaison: Carole Lanthier Bayram

Agent de publications: Anna Kyle

CONSEIL NATIONAL DU BIEN-ÊTRE SOCIAL

La Loi de 1969 sur l'organisation du gouvernement a institué le Conseil national du bien-être social en tant qu'organisme consultatif de citoyens auprès du gouvernement fédéral. Le Conseil a pour mandat de conseiller le Ministre du Développement des ressources humaines sur des questions relatives aux citoyens à faible revenu.

Le Conseil est composé de membres nommés par le gouverneur en conseil et provenant de diverses régions du Canada. Les membres agissent à titre personnel et non en tant que représentants d'organismes ou d'agences. Ils sont d'anciens ou d'actuels assistés sociaux, des locataires de logements publics et d'autres citoyens à faible revenu, ou des enseignants, des travailleurs sociaux et d'autres personnes travaillant au sein d'associations de services bénévoles ou d'organismes privés d'aide sociale.

Les rapports du Conseil national du bien-être social ont porté sur une vaste gamme de questions relatives à la pauvreté et à la politique sociale au Canada, notamment les programmes de sécurité de revenu, la réforme du bien-être social, les soins de santé, les seuils de pauvreté et des données statistiques sur la pauvreté, le système de revenus de retraite, la réforme de la fiscalité, la politique de l'emploi, les services sociaux et l'aide juridique.

All publications of the National Council of Welfare are also available in English. For copies, please write to the National Council of Welfare, 2nd Floor, 1010 Somerset Street West, Ottawa K1A 0J9.