



RÉGIE RÉGIONALE
DE LA SANTÉ ET DES
SERVICES SOCIAUX
DE MONTRÉAL-CENTRE

La prévention dans les jeux de hasard et d'argent

POUR JOUER GAGNANT

THIS MACHINE
PAYS 3 5 70 20 5



Répertoire et analyse des campagnes de sensibilisation,
des programmes et des initiatives préventives
québécoises et montréalaises (mars 2003)

DIRECTION
DE SANTÉ
PUBLIQUE

Garder notre
monde en santé



RÉGIE RÉGIONALE
DE LA SANTÉ ET DES
SERVICES SOCIAUX
DE MONTRÉAL-CENTRE*

La prévention dans les jeux de hasard et d'argent

POUR JOUER GAGNANT



Répertoire et analyse des campagnes de sensibilisation,
des programmes et des initiatives préventives
québécoises et montréalaises (mars 2003)

* Depuis le 30 janvier 2004, la nouvelle appellation de la Régie régionale est
l'Agence de développement de réseaux locaux de services de santé
et de services sociaux de Montréal

**DIRECTION
DE SANTÉ
PUBLIQUE**

*Garder notre
monde en santé*

Une réalisation de l'Unité Écologie humaine et sociale
de la Direction de santé publique de Montréal-Centre
Hôpital Maisonneuve-Rosemont, mandataire

Coordination et révision

Mireille Lajoie, *M.D.* – *DSP de Montréal-Centre*

Recherche

Micheline Vézina, *psychologue* – *DSP de Montréal-Centre*

Mise en page

Lucie Roy-Mustillo
Charles Tétrault

Page couverture

Paul Cloutier

Révision linguistique

Yves Laplante

© Direction de santé publique
Agence de développement de réseaux locaux de services de santé et de services sociaux
de Montréal (2004)

Tous droits réservés

Dépôt légal : 2^e trimestre 2004
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

ISBN : 2-89494-420-9

REMERCIEMENTS

De sincères remerciements sont adressés à tous les partenaires qui ont accepté, dans un climat de collaboration, de partager et livrer l'information concernant leur(s) initiative(s) préventive(s) à des fins de recherche et d'orientation stratégique à venir. Ce répertoire n'aurait pu voir le jour sans la disponibilité de ces personnes :

Nicole Beaulieu, directrice de la Fondation Mise sur toi à Loto-Québec

Lynne Duguay, Service de toxicomanie de la Direction des services à la population au ministère de la Santé et des Services sociaux

Rina Gupta, Anne-Élyse Deguire et Jeffrey Derevensky, chercheurs au Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque des jeunes (Université McGill)

ainsi que

Jacques Boulogne et Jacques Cloutier pour la Table de concertation des aînés de l'île de Montréal

Claire Brassard et Marcel Simard de Tournées communautaires Virage

May Chiu, directrice, et Ho Yan Janet Jim, travailleuse sociale au Service à la famille chinoise du Grand Montréal

Daniel Dubeau, directeur général, Le Groupe Jeunesse

Julio Jamal, directeur du Forum d'action des communautés culturelles

Manon Lacroix, directrice du Centre Option-Prévention TVDS

Table des matières

Liste des tableaux	V
Liste des acronymes	VI
Introduction.....	1
Partie 1 - Répertoire	3
Notes préalables.....	5
Section 1 – Les trois «grands chantiers montréalais» en promotion/prévention des problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent.....	9
Chapitre 1 – Loto-Québec et ses filiales.....	11
Chapitre 2 – Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes (CIEJCRJ).....	25
Chapitre 3 – Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP).....	37
Section 2 – Les quatre populations ciblées	61
Chapitre 4 – Les initiatives de prévention auprès des jeunes	63
• Lucky, le hasard on ne peut rien y changer	65
• Moi je passe / Count me out	71
• Parler, c'est grandir	79
• Animations scolaires	87
• Voler pour jouer, c'est un crime	93
• Tournées communautaires Virage (Un jeu d'enfant).....	103
Chapitre 5 – Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous)	111
• Savez-vous jouer sans perdre la tête?.....	113
• Le jeu doit rester un jeu	119
• Bill Gagné.....	125
• Tournées communautaires Virage (Maudite machine).....	131
• Mise pas ta vie	137
• Jouer gagnant : savoir s'arrêter.....	147
Chapitre 6 – Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés	157
• Prévention dans la communauté chinoise du Grand Montréal	159
• Intervention familiale dans les communautés culturelles	169
• Sensibilisation des aînés aux jeux de hasard et d'argent	181

Partie 2 – Analyse des actions auprès des quatre populations ciblées..... 185

Notes préalables..... 187

Chapitre 7 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d’argent chez les jeunes..... 189

- L’offre de jeu aux jeunes Montréalais..... 191
- Les mesures de protection 193
- La prévalence des problèmes liés aux jeux de hasard et d’argent chez les mineurs et les jeunes de 18 – 24 ans 198
- Les pratiques efficaces de prévention du jeu excessif pour les jeunes 201
- Les initiatives de promotion/prévention pour les jeunes Montréalais 202

Chapitre 8 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d’argent chez les joueurs d’appareils électroniques de jeu (AEJ) 209

- L’offre d’appareils électroniques de jeu à Montréal (AEJ) 211
- La protection des joueurs d’appareils électroniques de jeu (AEJ) 220
- La prévalence des problèmes liés aux jeux électroniques chez les Montréalais 226
- Les programmes efficaces 228
- Les initiatives de prévention ciblant les joueurs d’appareils électroniques de jeu 229

Chapitre 9 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d’argent chez les aînés et les communautés culturelles..... 237

- De timides débuts 239
- L’offre de jeu aux aînés et aux communautés culturelles 240
- La prévalence des problèmes liés aux jeux de hasard et d’argent chez les aînés et les communautés culturelles 243
- Pratiques efficaces 246
- Initiatives de prévention auprès des aînés et des communautés culturelles 246

Conclusion de la partie 2..... 247

Annexes 251

Annexe 1 – Informations méthodologiques 253

Annexe 1a - Grille d’analyse des initiatives de prévention 255

Annexe 1b - Critères d’évaluation appliqués aux diverses rubriques de la grille descriptive des initiatives de prévention 259

Annexe 2 – Références 265

Annexe 2a - Articles et publications 267

Annexe 2b - Liste de quelques sites Internet 269

Annexe 2c - Listes de vidéos (avril 2003) 273

LISTE DES TABLEAUX

TABLEAU 1	Chiffre d'affaires et bénéfices générés par les appareils de loterie vidéo (ALV) situés dans les bars, brasseries, tavernes, autres lieux mixtes et hippodromes	214
TABLEAU 2	L'évolution de l'offre de jeu selon le nombre d'établissements au Québec et à Montréal Appareils de loterie vidéo (ALV)	215
TABLEAU 3	L'évolution de l'offre de jeu provinciale et régionale selon le nombre d'appareils Appareils électroniques de jeu (ALV + MS)	217

LISTE DES ACRONYMES

AEJ	Appareil électronique de jeu (comprend les appareils de loterie vidéo et les machines à sous)
ALV	Appareil de loterie vidéo
CIEJCRJ	Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque des jeunes (Université McGill)
COEPTJ	Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (Université Laval)
DGSP	Direction générale des services à la population (au ministère)
DSP	Direction de santé publique
DSM-IV	Diagnostic and Statistical Manual of Disorders (American Psychiatric Association)
FQRSC	Fonds québécois de recherche sur la santé et la culture
INSPQ	Institut national de santé publique du Québec
MS	Machines à sous
MSSS	Ministère de la Santé et des Services sociaux
PEJP	Programme expérimental sur le jeu pathologique (MSSS)
RACJ	Régie des alcools, des courses et des jeux
RRSSS	Régie régionale de la santé et des services sociaux
SLVQ	Société des loteries vidéo
TVDS	Centre Option-Prévention TVDS (Toxicomanie, Violence, Délinquance et Sida)

INTRODUCTION

Au début de décembre 2003, la *Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre*, (maintenant *Agence de développement de réseaux locaux de services de santé et de services sociaux*) rendait publiques ses orientations pour la prévention des problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent dans un document intitulé : *La prévention dans les jeux de hasard et d'argent - Pour jouer gagnant - Plan stratégique montréalais 2003-2006*. Pour contribuer à leur concrétisation, ce dernier était accompagné du *Plan de financement et appel d'offres 2003-2005*. L'appel d'offres – échéancier : 9 mars 2004 – était lancé pour susciter des projets en vue d'amorcer la réalisation des objectifs énoncés dans le Plan stratégique.

Ce Plan stratégique montréalais et les approches retenues ont découlés d'une démarche en plusieurs volets. Elle fut initiée en réponse à une requête ministérielle d'avril 2002 qui demandait aux Régies régionales d'apporter une attention particulière à la prévention des problèmes reliés au jeu pour les jeunes, les joueurs de loteries vidéo, les personnes âgées et les communautés culturelles. Cette demande s'inscrivait dans le cadre du Programme expérimental sur le jeu pathologique amorcé en 2000, lequel s'était jusqu'alors principalement attardé à répondre aux besoins criants de services pour les joueurs pathologiques. Elle a été suivie d'un financement additionnel afin de mieux répondre à la fois aux besoins en services thérapeutiques et aux mesures de prévention. À Montréal, le conseil d'administration de la Régie a alors décidé de consacrer 20 % du budget accordé dans le Programme expérimental à la prévention du jeu pathologique.

Les deux directions de la Régie régionale interpellées par ce dossier, Santé publique et Adaptation sociale, ont alors convenu qu'avant de mettre de l'avant des projets et des interventions préventives, il était essentiel d'avoir une meilleure connaissance de ce qui se faisait déjà, des principaux interlocuteurs dans notre région, tout comme des outils et des programmes déjà disponibles. Ceci en vue de mieux cerner les orientations à privilégier et les moyens requis.

Bien que l'accent ait été mis sur la région de Montréal, il est apparu important de tenir compte aussi des interventions provinciales qui pouvaient avoir de l'influence sur la métropole. C'est ainsi qu'un travail de documentation et d'analyse des interventions et un inventaire des d'outils, de même que des rencontres avec les principaux acteurs dans le domaine à Montréal mais aussi au ministère de la Santé et des Services sociaux et à Loto-Québec ont été réalisés par Madame Micheline Vézina, psychologue contractuelle à la Direction de santé publique.

Les informations présentées dans ce document et extraites en majeure partie de documents de travail rédigés par Madame Vézina ont contribué à alimenter les réflexions et les échanges entre les membres du groupe de travail¹ qui a développé les orientations du Plan stratégique montréalais 2003-2006, de même que la conception de l'appel d'offres. Elles nous ont aussi permis de nous doter d'une meilleure connaissance des groupes et organismes déjà préoccupés par la problématique de la prévention dans les jeux de hasard et d'argent dans notre région.

Même si les données colligées s'arrêtent à mars 2003, et que la grande mouvance observable dans le dossier des jeux de hasard et d'argent est susceptible de rendre rapidement caduques les données recueillies, il est apparu pertinent de les rendre disponibles, ne serait-ce que pour une meilleure compréhension de l'évolution du contexte et des acteurs dans le domaine des jeux de hasard et d'argent, notamment en prévention. La lecture de ce document peut être aussi une opportunité d'apprécier le travail fait jusqu'à maintenant et d'entrevoir l'ampleur de la tâche à réaliser.

Ce document est divisé en deux grandes parties suivies des annexes.

La Partie 1 consiste en un répertoire des interventions à Montréal, et au Québec pour les interventions nationales. Ce répertoire comprend deux sections. La première section s'adresse à trois principaux acteurs ou pionniers dans le domaine de la prévention, appelés aussi chantiers. Elle donne une perspective à la fois historique et contextuelle du développement des initiatives en prévention dans les jeux de hasard et d'argent au Québec, et leur influence sur la situation dans notre région. La deuxième section explore les interventions montréalaises et provinciales auprès des populations ciblées par le ministère, soit les jeunes, les joueurs d'appareils de loteries vidéo, les aînés et les communautés culturelles.

La Partie 2 présente une analyse transversale en reprenant et complétant dans une perspective d'ensemble les interventions recensées pour les quatre populations ciblées décrites à la section 2 de la première partie.

En annexe, on trouvera, de façon plus détaillée, les approches méthodologiques utilisées dans la collecte des informations et dans leur analyse, de même que des références utiles, présentées, entre autres, lors d'une journée d'information tenue le 20 janvier 2004 à la Régie régionale de la santé et des services sociaux.

Mireille Lajoie

Mai 2004

¹ Ping Wang, coordonnatrice régionale du programme expérimental sur le jeu pathologique, Régie régionale de Montréal Denis Allard et Serge Chevalier, Direction de santé publique de Montréal-Centre. Ils ont menés plusieurs recherches sur les jeux de hasard et d'argent.
Mireille Lajoie, responsable du dossier sur la prévention dans les jeux de hasard et d'argent à la Direction de santé publique de Montréal-Centre.
Micheline Vézina, psychologue à la Direction de santé publique de Montréal-Centre.

Partie 1

Répertoire

NOTES PRÉALABLES

La prévention des problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent, la promotion du jeu responsable ou encore le dépistage précoce des joueurs risquant de connaître d'éventuels problèmes de jeu sont des interventions relativement récentes au Québec. Ce répertoire offre un panorama de celles réalisées sur le territoire montréalais entre 1998 et mars 2003. Elles ont été parrainées par une dizaine d'organismes très diversifiés.

À l'origine, la vocation de cet inventaire était de fournir — grâce à une cueillette d'information systématique — une banque de données descriptives qui servirait de matière première à une meilleure connaissance de la situation à Montréal et, éventuellement, à la rédaction d'un plan stratégique. Élaboré durant les premiers mois du mandat de la Direction de santé publique de Montréal, ce répertoire en a donc, en quelque sorte, constitué le principal outil.

Toutefois, à la faveur des suggestions transmises par les premiers lecteurs, il fut décidé d'en faire un document autonome, et ce, malgré son volume et sa mise en forme un peu austère. Malgré également le fait que les informations qui y sont colligées n'aient pas été validées par chacun des promoteurs. Après quelques correctifs rendus nécessaires par la nouvelle autonomie du document, voici donc le *Répertoire et analyse des campagnes de sensibilisation, des programmes et des initiatives préventives québécoises et montréalaises*. Complété au 31 mars 2003, période correspondant à la fin de la phase dite expérimentale du *Programme expérimental sur le jeu pathologique*, il fut par la suite mis à jour au 30 juin 2003.

Nous pensons que ce travail de recension offre aux acteurs actuels de la prévention dans les jeux de hasard et d'argent une occasion de prendre le recul nécessaire pour apprécier tant la contribution spécifique de chacun des partenaires que celle, plus globale, de l'ensemble d'entre eux. Il offre également une occasion unique de formation accélérée aux nouveaux partenaires communautaires ou de première ligne qui voudront se joindre à ce réseau d'acteurs. Enfin, souhaitons que les quelques omissions ou inexactitudes pouvant subsister ou encore le caractère potentiellement obsolète (dépassé) de certaines descriptions ne distrairont pas le lecteur de l'objectif premier. Plus que le souci du détail, c'est la lecture d'une tendance générale qui doit ici prévaloir, puisqu'il s'agit de viser l'amélioration des actions entreprises. C'est une vue d'ensemble d'une première génération d'expériences de prévention menées ou diffusées sur le territoire montréalais. Ce répertoire est complété par une analyse qui présente de façon regroupée les interventions auprès des quatre groupes ciblés.

Méthodologie

La rédaction d'un état de situation nécessitait de réunir pour une première fois un certain nombre d'informations, de documents, de matériel, de sites Internet et d'avis. Elle nécessitait également l'organisation des multiples données qualitatives ainsi recueillies et la mise en forme propre à en faciliter tant la consultation subséquente — nécessaire pour réaliser l'analyse — que la synthèse. Voici la méthode retenue.

La grille descriptive

Une grille normative, pouvant par ailleurs s'appliquer aux initiatives préventives fort diversifiées que nous voulions mieux connaître, a d'abord été élaborée. Comportant 13 sections, elles-mêmes subdivisées en quelques sous-sections, cette grille a servi de canevas de base à la cueillette d'informations et aux divers portraits descriptifs qui en ont résultés par la suite. Une version brève de cette grille apparaît à la page suivante tandis que sa version détaillée se retrouve à l'annexe ajoutée à la fin du document. Il s'agit somme toute d'une grille assez classique contenant les éléments susceptibles de bien renseigner sur la teneur d'un programme de prévention ou sur la manière dont il a été mené. Une fois complétée, il en résulte un portrait de chaque projet de prévention.

Ainsi, le répertoire réunit-il les dix-huit (18) grilles descriptives auxquelles a donné lieu la cueillette d'informations. Ayant préalablement convenu que ce portrait et son analyse seraient structurés autour des quatre populations que le ministère de la Santé et des Services sociaux demandait aux régions de cibler (cabinet du ministre délégué à la Santé, aux Services sociaux, à la Protection de la jeunesse et à la prévention, 2002c), le regroupement des grilles descriptives suit donc cette logique. La section 2 du volet Répertoire est consacrée aux initiatives préventives pour les jeunes et les joueurs d'appareils électroniques de jeu, pour les communautés culturelles ainsi que pour les aînés. À l'intérieur de chaque chapitre, l'ordre chronologique de publication est respecté.

En outre, la grille normative a également été appliquée aux programmations préventives mises en oeuvre par trois partenaires montréalais ayant exercé une influence marquée sur la plupart des initiatives préventives mises en place sur le territoire montréalais depuis 1998. La première section est donc consacrée à ces trois pionniers en matière d'initiatives préventives concernant les jeux de hasard et d'argent.

GRILLE DESCRIPTIVE DES INITIATIVES DE PRÉVENTION

Jeux de hasard et d'argent

Promotion du jeu responsable; prévention; dépistage précoce de problèmes

(Version brève)

- 1- ORIGINE DE LA DEMANDE
L'organisme promoteur du service préventif
L'origine du projet de prévenir des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent
- 2- DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL L'INITIATIVE RÉPOND
- 3- OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES DE L'INITIATIVE
(En termes opérationnels si possible)
- 4- POPULATION CIBLE
Population ciblée
Population visée
- 5- STRATÉGIES D'INTERVENTION
- 6- INITIATIVES DE PROMOTION DE LA SANTÉ, DE PRÉVENTION OU DE DÉPISTAGE PRÉCOCE DES PROBLÈMES LIÉS AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT MISES DE L'AVANT PAR L'ORGANISME
- 7- FORMATION DES CONCEPTEURS, DES INTERVENANTS OU DES ÉVALUATEURS
- 8- CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES À L'IMPLANTATION
- 9- FINANCEMENT
De l'organisme
De l'initiative de promotion/prévention/dépistage précoce analysée
- 10- ÉVALUATION(S)
Formative
D'implantation
Recherche évaluative
D'efficacité
D'impact ou de rendement
- 11- EFFICACITÉ DU PROGRAMME
- 12- AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES
- 13- DIFFUSION DU PROGRAMME

RÉFÉRENCES D'OUÛ SONT TIRÉES LES INFORMATIONS POUR CHAQUE INITIATIVE

Note : Une version plus détaillée de cette grille peut être consultée à l'annexe.

La cueillette d'information

La grille normative visait à s'assurer de rechercher des informations équivalentes pour chacune des interventions préventives analysées. Elle a donc orienté toutes les communications avec les partenaires ou encore les demandes de compléments d'information. Ces informations nécessaires à la constitution du répertoire ont été puisées à diverses sources : entrevues avec des partenaires, présentations de groupe par des organismes, consultation de sites Internet, lecture ou visionnement du matériel d'intervention ou de promotion, consultation de rapports d'étape, de bilans ou de documents internes fournis par les partenaires. Elles ont été colligées afin d'établir les différents portraits descriptifs, **au 31 mars 2003**, peu importe le niveau d'achèvement des diverses initiatives préventives. Elles reflètent le point de vue de chaque promoteur sur l'initiative de prévention qu'il a lui-même mis en oeuvre. L'annexe 1b, à la fin du document, contient les critères ayant prévalu lors de l'analyse de l'ensemble de ces données qualitatives. C'est d'ailleurs dans la Partie 2 qu'apparaissent les divers constats que l'analyse du répertoire a permis de tirer pour les groupes ciblés.

Précautions

Le répertoire n'a pas la prétention d'être exhaustif. Il est composé non pas de l'ensemble des interventions préventives en matière de jeux de hasard et d'argent pouvant exister à Montréal mais plutôt, pour des raisons contextuelles, de celles s'adressant aux quatre populations cibles précédemment citées.

Aussi, ce répertoire devrait être considéré comme un *work in progress*. D'abord, parce qu'il pourrait être bonifié par d'autres expériences préventives du Québec ou d'ailleurs, mais également parce que les informations n'ont pas été validées par chacun des organismes promoteurs.

Section 1

**LES TROIS « GRANDS CHANTIERS MONTRÉALAIS » EN
PROMOTION/PRÉVENTION DES PROBLÈMES ASSOCIÉS AUX
JEUX DE HASARD ET D'ARGENT**

Chapitre 1

Loto-Québec et ses filiales

Volet promotion/prévention

**Société des loteries du Québec, Société des casinos du Québec,
Société des loteries vidéo du Québec, Société des bingos du Québec et Ingénio**

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Loto-Québec est au nombre des organismes d'État qui génèrent des revenus pour le gouvernement du Québec. Créée en 1969, cette société d'État avait à l'origine pour mandat d'exploiter les loteries, les paris et les jeux de hasard et d'argent. Jusqu'en 1992, cette société n'offrait que des loteries sur terminal et instantanées.

En 1992, le gouvernement lui confie le mandat supplémentaire de mettre en œuvre et d'exploiter des casinos d'État. La Société des casinos du Québec (SCQ) est mise sur pied et le premier, celui de Montréal, ouvre ses portes en 1993. Également en 1993, à la suite d'une commission parlementaire, décision est prise d'instaurer un système de loteries vidéo géré par l'État; la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) est créée. Puis ont vu le jour deux autres filiales : la Société des bingos du Québec ainsi que Ingénio, un exploitant de loteries sur cédérom. En 2002, Loto-Québec compte 6 317 employés et d'innombrables partenaires commerciaux, touristiques, municipaux, universitaires, communautaires, culturels et d'affaires.

En 2002, la mission de la société d'État, telle que rédigée dans son plan triennal 2003-2006, se lit comme suit : «... de concevoir et d'administrer des systèmes de loteries ainsi que d'exploiter les commerces qui contribuent à l'exploitation des casinos d'État. Elle peut également offrir des services de consultation et de mise en œuvre dans les domaines de sa compétence ». Dans les faits, Loto-Québec joue un rôle à la fois économique, touristique, culturel et social. Nous nous attarderons ici à n'en préciser que deux pour les besoins de ce document.

Volet économique

Le chiffre d'affaires de la société d'état s'élevait à 3,7 milliards \$ en 2002 et son bénéfice net atteignait 1,4 milliard \$. Le fruit de ses activités est entièrement retourné au public. En effet, outre l'activité économique générée par toute entreprise conventionnelle — c'est-à-dire la création d'emplois directs et indirects, l'achat de biens et services auprès de partenaires commerciaux, le paiement des taxes et d'autres contributions aux gouvernements à titre d'employeur, etc. —, Loto-Québec verse l'intégralité de ses revenus au public sous diverses formes : lots aux gagnants; parts des partenaires des réseaux de loteries, loteries vidéo et bingos; dividendes nets versés en totalité à son unique actionnaire, le gouvernement du Québec. Cette dernière contribution s'élevait à 1,3 milliard \$ en 2002 et représentait environ 3 % du budget de l'État. Au nombre de ses objectifs des prochaines années, Loto-Québec a le mandat de maintenir le niveau de bénéfices retourné au gouvernement.

Volet engagement social

La mission sociale de l'organisme, essentiellement réalisée grâce au financement versé à divers organismes, revêt trois formes principales (Loto-Québec, 2002):

- Un apport financier aux OSBL ou organismes communautaires du Québec; cette contribution s'est élevée à 36,3 millions \$ en 2001-2002, provenant des loteries, casinos et bingos;
- Un programme de dons et commandites dans toutes les régions du Québec, soit 7 millions \$ en commandite et 1 % de son chiffre d'affaires en acquisition d'œuvres d'art, en 2001-2002;
- Une contribution au fonds gouvernemental contre le jeu compulsif (avant 2001 : financement de diverses initiatives de recherche et de prévention du jeu pathologique; après 2001 : contribution financière annuelle de 20 millions \$ au fonds gouvernemental contre le jeu compulsif).

En janvier 2003, **l'offre de jeu aux Montréalais** comptait des activités tant nationales que régionales, mises en marché par chacune de ses filiales, soit :

- 43 tirages hebdomadaires de loteries traditionnelles ou sur terminal;
- 15 loteries instantanées disponibles en tout temps;
- 4 loteries télévisées hebdomadaires;
- 4 loteries éditions spéciales;
- 2 paris sportifs.

Commercialisées par la Société des loteries du Québec dans des milliers de points de vente sur le territoire montréalais, les loteries sur terminal sont également offertes au consommateur qui le souhaite, via un abonnement à Lotomatique. D'une durée de 6 à 12 mois, ce procédé de fidélisation de la clientèle comporte certains avantages pour ce dernier. En effet, cela lui évite l'achat et la vérification hebdomadaire de ses billets et même, s'il est chanceux, la réclamation de ses lots qui lui parviennent directement par la poste.

La filiale Ingenio offrait quant à elle la possibilité d'acheter cinq cédéroms de loteries instantanées.

La Société des bingos opérait

- 3 produits de bingo en réseau;
- des milliers de programmes de bingo locaux annuellement (au Québec).

Au plan régional, les Montréalais peuvent également visiter :

- le Casino de Montréal, ouvert 24 heures sur 24, accueillant en moyenne 20 000 visiteurs/jour avec des pointes pouvant atteindre 35 000 visiteurs/jour, rassemblés autour de 3 000 machines à sous et 123 tables de jeux;
- 718 sites locaux montréalais d'appareils de loteries vidéo (au 28 septembre 2002) comptant au total quelque 4 000 de ces appareils et dont les heures d'ouverture varient d'un commerce à l'autre.

Le plan triennal 2003-2006 de Loto-Québec, paru en novembre 2002, indique, avec plus ou moins de clarté, un réaménagement prochain de cette offre de jeu, surtout en ce qui concerne le casino et les appareils de loteries vidéo (voir rubrique 6 et 12 de cette grille).

L'origine du projet de prévenir des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent

- Depuis les années 60, une loi fédérale autorise les provinces à opérer les jeux de hasard et d'argent sur leur territoire et à en conserver les profits. Parmi les motifs invoqués pour étatiser le jeu : contrer les excès, la criminalité et la fraude occasionnés par l'industrie du jeu, le plus souvent opérée par le crime organisé.
- Le gouvernement du Québec a alors créé la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) afin de réglementer l'industrie (permis d'exploitation, licences, réglementation, etc.) et d'exercer un contrôle de son activité (normes, inspections, etc.).
- Loto-Québec — créé pour exploiter et opérer les jeux de hasard et d'argent, rappelons-le — sera graduellement sensibilisé aux risques du jeu par les chercheurs universitaires dont elle a accepté de financer les travaux.
- Une Direction de la Recherche et de la prévention sur le jeu pathologique est mise en place à Loto-Québec en 1997.

2 - DÉFINITION DES PROBLÈMES AUXQUELS RÉPONDENT LES INITIATIVES DE PRÉVENTION

L'organisme n'a pas officiellement documenté ses décisions d'infrastructure, ni les critères de financement quant à la prévention, au standard exigé ou au partenariat recherché dans le domaine de la prévention du jeu pathologique. Aucun principe directeur n'est documenté. À l'époque, Loto-Québec réagissait aux demandes de financement qui lui étaient faites.

État de situation ou constat

Non documenté.

Analyse de besoins en prévention

Non documentée.

Analyse scientifique

Non documentée.

De nombreux aspects de ses activités sont peu ou pas documentés, faute de recherches sur ses propres innovations ou faute d'avancement de la recherche en général dans son domaine.

Dimension théorique

Non documentée.

Se fie principalement aux quelques chercheurs dont elle finance les activités.

Note :

Un Centre de documentation spécialisé existe au siège social de Loto-Québec . On peut, sur rendez-vous, y consulter les milliers de documents archivés.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

1998-2002

Depuis 1992, soit depuis les débuts de l'expansion proprement dite, la majeure partie du financement que la société d'État a accordé à divers organismes concerne davantage le traitement des problèmes associés au jeu. Il est toutefois possible de déduire, à partir des interventions que nous connaissons de Loto-Québec, quelques objectifs de prévention.

Ainsi, entre 1998 et 2002, *Loto-Québec* a manifestement fait des efforts pour :

- **Exclure les mineurs** de l'offre de jeux de hasard et d'argent étatisés.
 - Demander une modification à la loi sur les loteries pour en exclure les jeunes mineurs.

- Mise à jour des mesures corporatives à Loto-Québec et dans ses filiales concernant les mineurs (exemple : Société des loteries vidéos et aménagement des lieux; Société des bingos et interdiction de vendre des cartes à un mineur).
- Publiciser ces mesures.
- **Favoriser une approche de *jeu responsable*** par la conception d'outils de prévention pour les joueurs qui fréquentent ses sites de jeu, pour la population en général, les enfants, les jeunes et son personnel.
 - Développer chez les mineurs les compétences nécessaires pour les prémunir contre des problèmes futurs.
 - Modérer l'impact des machines ALV sur les joueurs (2002-2003).
 - Informer les adultes au sujet des comportements et habitudes de jeu qu'ils doivent éviter et des conséquences négatives du jeu pathologique.

La presque totalité du matériel finalement conservé pour fin d'analyse dans cet état de situation est issue de cette période.

4 - POPULATIONS CIBLÉES PAR LES INITIATIVES DE PRÉVENTION (1998-2002)

Populations ciblées

- La population en général.
- Les mineurs.
- Les joueurs, principalement ceux d'ALV ou ceux qui fréquentent les casinos.

Populations visées par les médias et le travail de partenaires communautaires, privés puis gouvernementaux

- Les détaillants de loteries.
- Les responsables et opérateurs de lieux où se pratique du jeu étatisé (filiales de la société d'État : casinos, bingos, Ingénio).
- Les propriétaires de bars, brasseries et tavernes qui opèrent des ALV.
- Les adultes.
- Les parents.
- Les jeunes et les enseignants en milieu scolaire, au primaire et au secondaire.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

Les six principales stratégies utilisées par Loto-Québec s'arriment principalement à sa culture d'entreprise sont les suivantes :

- Instauration et publicité de mesures administratives et corporatives;
- Participation à la gestion resserrée des ALV;
- Financement de la recherche;
- Financement de partenaires pour la conception et la distribution d'outils, de services ou de programmes de promotion/prévention;
- Campagne de sensibilisation à l'« interne » (joueurs sur les sites de jeu, employés, propriétaires de bars, brasseries et tavernes, etc.);
- Campagne de sensibilisation grand public.

6 - INITIATIVES DE PROMOTION DU JEU RESPONSABLE ET DE PRÉVENTION

Voici une nomenclature d'activités ou d'initiatives déployées par Loto-Québec à l'égard de chacune des stratégies identifiées à la rubrique précédente. Celles d'entre elles qui peuvent prendre valeur de « programme » ou de « campagne » dans une optique de santé publique seront décrites dans les diverses sections du répertoire descriptif selon la clientèle cible à laquelle elles s'adressent.

Stratégie 1 - MESURES ADMINISTRATIVES ET CORPORATIVES

Règles et règlements

- Lors de la création de Loto-Québec (en 1969) et de chacune de ses filiales (depuis 1993), des mesures corporatives ont été incluses à l'intérieur du code publicitaire et des règles de l'organisme pour protéger les mineurs, limiter ou interdire la publicité, proscrire le crédit, protéger les employés, limiter la consommation d'alcool sur les aires de jeu, etc. Le code publicitaire a été bonifié en 2002.
- Loto-Québec respecte chacun des articles de Loi (dont la RACJ surveille l'application) et les bonifie à l'occasion de sa propre initiative. Ces articles prévoient, par exemple, limiter la mise maximale et le gain maximal d'un ALV, défendre l'incitation au jeu par les employés, obliger l'émission automatique de coupons de remboursement, etc.
- Loto-Québec a demandé en 1997 au gouvernement de modifier la loi et d'interdire le jeu aux mineurs.
- Instauration d'un code d'éthique (2002).

Communication corporative

- Des informations sur le jeu pathologique apparaissent sur le site Internet à la section Mieux nous connaître.
- Diffusion des informations sur les probabilités de gains des jeux de loteries (2001).
- Loto-Québec a utilisé diverses signatures corporatives au fil des années : *Pour que le jeu demeure un jeu* (1993); *Le jeu doit rester un jeu* (2000); ou encore *Loto-Québec vous rappelle que le jeu est pour adulte seulement. C'est la loi.* (parfois remplacé par *C'est à nous, adultes, d'y voir.*) (2002-2003)

Stratégie 2 – PARTICIPATION À LA GESTION RESSERRÉE DES ALV

- En 2002, la société d'État a demandé à la RACJ un moratoire d'un an — soit entre le 15 mars 2002 et le 14 mars 2003 —, puis une prolongation du moratoire jusqu'en décembre 2003, sur l'octroi de tout nouveau permis de site d'exploitation d'ALV. Ce moratoire a, depuis, été prolongé jusqu'au 14 mars 2004.
- Réduction projetée de 24 % du nombre d'ALV dans les bars et brasseries soit une diminution de 3 370 unités au Québec, entre le 12 septembre 2002 et le 31 mars 2003.
- Participation indirecte au financement de la Régie des alcools, des courses et des jeux. Depuis 2001, le MSSS réserve environ 15 % de l'enveloppe budgétaire annuelle du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* à la gestion resserrée des ALV. Ainsi, en 2002, sur les 20 millions de dollars annuels supplémentaires que Loto-Québec versait au gouvernement, 3 millions \$ ont servi été versés à la Régie des alcools, des courses et des jeux (cabinet du ministre délégué, 2002). Ces montants devaient servir à :
 - a) la gestion resserrée des licences ALV (1,7 million \$);
 - b) au contrôle et l'impact des actions de la RACJ (1,3 million \$).

Stratégie 3 - FINANCEMENT DE LA RECHERCHE

Jusqu'en 2001

- Un total de 5,6 millions \$ de 1996 à 2001.
- Mise sur pied d'un Centre de documentation spécialisé au siège social de Loto-Québec.
- Depuis la fin de 1997, financement du démarrage et appui pour cinq ans au Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (Université Laval).
- Plan triennal (1998-2001) de recherche et de prévention du jeu pathologique approuvé par le conseil d'administration en mars 1998.
- Depuis 2000, engagement de financement de la création et appui pour cinq ans au Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque des jeunes (Université McGill).
- Autres subventions de recherche pour des chercheurs de l'Université de Montréal et l'UQAM.

Depuis 2001

- En vertu d'une nouvelle entente avec le gouvernement du Québec et le MSSS, trois des 20 millions \$ supplémentaires sont affectés à des projets de recherche et d'évaluation par l'entremise du Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (cabinet du ministre délégué, 2002).

Stratégie 4 - FINANCEMENT DE PARTENAIRES POUR LA CONCEPTION ET LA DISTRIBUTION D'OUTILS, DE SERVICES OU DE PROGRAMMES DE PROMOTION/PRÉVENTION DANS LA COMMUNAUTÉ

Amorcé durant la période 1993-1999

- Dépliant d'information en cinq langues lors de l'ouverture du Casino de Montréal (1993).
- Ligne téléphonique *Jeu : aide et référence* instaurée en 1993 par Loto-Québec qui en confie l'administration au Centre de référence du Grand Montréal; la société d'État a financé la ligne de 1993 à 2001 et l'a publicisée sur tous ses sites et produits.
- Manuel d'autocontrôle à l'usage des joueurs en difficulté et de leurs proches de la communauté chinoise; publié en trois langues et conçu en collaboration avec le Service la Famille chinoise du Grand Montréal (1995-1998).
- La ligne téléphonique chinoise 514-861-1665 (en 1996-1997).
- Programme *Moi, je passe / Count Me Out* * conçu par Le Groupe jeunesse et introduit grâce à de nombreux appuis dans les milieux scolaires primaire et secondaire du Québec (1998-2001).
- Campagne *Savez-vous jouer... sans perdre la tête?** créé par Programme de santé Acti-Menu (1998).
- Chroniques sur le jeu pathologique et la prévention dans l'hebdomadaire *Loto-Hebdo* (depuis 1998).

Durant la transition 2000-2001

Mars 2001- La société d'État transfère au MSSS le financement de la ligne *Jeu : aide et référence* ainsi que les activités de traitement, de prévention et de recherche scientifique qui cadrent avec le *Programme expérimental sur le jeu pathologique* et relèvent désormais des partenaires de la santé et des services sociaux. Elle centrera donc dorénavant ses interventions préventives en fonction de sa mission d'affaires et de son rôle de bon citoyen corporatif. Elle continuera de sensibiliser sa clientèle aux risques associés au jeu et poursuivra des efforts de prévention en fonction des activités opérationnelles.

- Participation au *Forum 2001* organisé par le MSSS (automne 2001).
- Adaptation du *Manuel d'autocontrôle* pour la population en général (2001).
- *Journées d'information sur les jeux de hasard et d'argent* (2001-2002). Offertes aux coordonnateurs des régies régionales et aux 200 intervenants ciblés pour offrir le traitement dans le réseau public, ces formations sont animées par des spécialistes des ALV, des casinos et des loteries. Elles ont lieu dans les ateliers de formation des croupiers de *Loto-Québec* à Montréal.

* La description de cette initiative préventive apparaît à la section 2.

- Contrôle parental (texte et arborescence) sur le premier cédérom d'Ingénio.

2002-2003

- Création de la ligne 1 866 SOS-JEUX (2002).
- Fermeture de la Direction de la recherche et de la prévention de Loto-Québec (automne 2002).
- 20 % du temps publicitaire télévisé consacré à la promotion de la nouvelle ligne téléphonique 1-866-SOS-JEUX.
- Création et début des opérations de la Fondation *Mise sur toi* (printemps et automne 2002).

Stratégie 5 - CAMPAGNE DE SENSIBILISATION À L'« INTERNE »

(pour joueurs sur les sites de jeu, employés, tenanciers, etc.)

- Chroniques sur le jeu pathologique et la prévention dans le journal interne de l'entreprise (1998-1999).
- Programme *Le jeu doit rester un jeu** (2000-2002) : bornes interactives, affiches, dépliant, etc.
- Programme de sensibilisation *Au hasard du jeu** (printemps 2001) : vidéo, dépliant, affiche, etc.
- Poursuite des efforts d'affichage et de mises en garde sur les méfaits et dangers du jeu excessif (2002-2003).

Stratégie 6 - CAMPAGNE DE SENSIBILISATION GRAND PUBLIC

- Campagne télévisée de Loto-Québec, pour adultes – deux messages - (2001).

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Jusqu'en 2000, les employés de Loto-Québec impliqués dans ces dossiers et les partenaires privés ou communautaires auxquels ils ont confié des mandats étaient de formation, de compétences et d'expertises très diversifiées (relations publiques, publicité, travailleurs sociaux, chercheurs universitaires, artistes, médecins, etc.). Toutefois, jusqu'à tout récemment, peu de partenaires détenaient une l'expertise en recherche-intervention et en promotion-prévention.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Non documentées par le bailleur de fonds.

En fait, Loto-Québec n'a pas implanté à proprement dit les initiatives qu'elle a financées. Sauf en ce qui concerne les initiatives touchant son propre personnel ou ses partenaires exploitants. D'ailleurs, on imagine facilement que son expertise commerciale lui a permis de planifier la diffusion des outils de prévention mais certainement pas leur implantation au sens où nous l'employons en langage clinique ou de recherche en santé publique.

9 - FINANCEMENT

Autofinancement pour toutes les mesures.

10 - ÉVALUATION(S)

L'impact des deux campagnes de sensibilisation, l'une à l'interne et l'autre auprès du grand public n'a pas été documenté par le bailleur de fonds.

Loto-Québec n'avait d'autres exigences envers les chercheurs ou les organismes subventionnés que de fournir copies des publications et des produits qu'ils s'étaient engagés à produire.

11 - EFFICACITÉ

Non documentée.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Prospective 2003-2006

Loto-Québec publiait en novembre 2002 son plan triennal 2003-2006. Les améliorations que la société souhaite entreprendre y sont clairement décrites. Deux des quatre objectifs généraux sont de nature préventive. Ce sont :

- intensifier les mesures visant à aider les joueurs pathologiques;
- ne pas augmenter, globalement, l'offre de jeu au Québec.

Concernant les appareils de loteries vidéo (ALV), qui sont de plus en plus identifiés comme particulièrement susceptibles de provoquer rapidement de la dépendance et des problèmes graves (tout en représentant 50 % des bénéfices), la plan triennal de Loto-Québec, prévoit :

Poursuivre la réduction de l'accessibilité aux ALV

- Faire des recommandations en vue d'une modification à la réglementation gouvernementale (RACJ) pour réduire l'accessibilité des ALV.
- Prolonger le moratoire empêchant l'ouverture de nouveaux sites d'exploitation jusqu'en décembre 2003.
- Réaménager le parc d'ALV sur le territoire (Hippodrome, petits exploitants, mini-casinos, etc.).

- Baisse de 41 % du nombre d'établissements opérant des ALV au Québec. Toutefois, cette baisse planifiée n'est que de 19 % à Montréal qui passerait ainsi de 719 à 582 sites (Loto-Québec, 2002).

Poursuivre la gestion resserrée des ALV

- Gestion resserrée des sites et appareils d'ALV (ratio d'ALV/établissement, désactivation, messages, permis, aménagement, rappel du gros lot maximum, tables de lots) (2003).
- Développement de nouveaux dispositifs pour les ALV (2003).
- Programme de responsabilisation (en développement) pour les joueurs avec la nouvelle génération d'ALV.

Toutefois, il faut se garder d'être ici trop optimiste pour Montréal. Cette gestion resserrée n'aurait pas le même impact de protection dans toutes les régions. Ainsi, le projet de doter les hippodromes d'un parc d'ALV plus important pourrait annuler la réduction planifiée.

Nous ignorons à quelle hauteur s'élèverait finalement le parc actuel de 200 ALV déjà en place à l'Hippodrome de Montréal qui, il faut le préciser, est géré par la Société nationale du cheval de course ou SONACC. Pour Montréal, cela risque fort de susciter une concentration accrue des ALV en milieu urbain.

Concernant le Casino de Montréal, les objectifs de prévention sont peu manifestes. En effet, plutôt que de cibler la clientèle montréalaise ou québécoise, les projets d'agrandissement du Casino de Montréal visent à augmenter la clientèle touristique. Toutefois, on peut se demander si ces projets de restauration ne vont pas tout de même représenter un attrait incitatif pour la clientèle locale, montréalaise ou québécoise. Dans le plan triennal 2003-2006 de la société, on fait grand état du réaménagement extérieur du Casino de Montréal et des commodités qui seront offertes aux touristes.

Toutefois, aucune mention n'y est faite quant à l'augmentation ou au maintien du nombre de tables de jeu, de machines à sous et de sièges de toutes autres sortes qui seront disponibles au terme de ces travaux. L'agrandissement du Casino de Montréal sera-t-il, oui ou non, accompagné d'une augmentation de l'offre de jeu et, si oui, comment la Société des casinos du Québec prévoit-elle en limiter l'impact — de toute apparence non souhaité — sur la consommation locale?

13 - DIFFUSION

Voir les grilles descriptives pertinentes dans les autres sections.

RÉFÉRENCES

Cabinet du Ministre délégué à la Santé, aux Services sociaux, à la Protection de la jeunesse et à la Prévention (2002). *Jeu pathologique – Le ministre Roger Bertrand rend publiques les priorités 2002-2003 et lance de nouveaux outils de prévention*. Communiqués de mai 2002.

Direction de la Recherche et de la prévention du jeu pathologique (2002). *Information de réserve concernant le jeu pathologique*. Document interne de Loto-Québec. – 80 p. –

Entrevue du 8 décembre 2002 avec madame Nicole Beaulieu, directrice de la Fondation Mise sur toi et ex-professionnelle à la Direction de la recherche et prévention de Loto-Québec (3 heures).

Loto-Québec (2002). *L'offre de jeu au Québec : un réaménagement nécessaire. Une orientation moins locale, plus touristique*. Plan d'action 2003-2006. – 27 p. –

Site Internet www.loto-quebec.com

Chapitre 2

**Centre international d'étude sur le jeu et les
comportements à risque chez les jeunes
(CIEJCRJ)**

Volet promotion/prévention

**Département de psychopédagogie et de counselling
Université McGill**

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le **Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes (CIEJCRJ)** a été fondé en 1999. Depuis 1992, deux chercheurs du Département de psychopédagogie et de counselling de l'Université McGill s'intéressaient au jeu pathologique chez les jeunes : Jeffrey Derevensky et Rina Gupta, les co-fondateurs et co-directeurs du Centre. En 2000, ils convainquent Loto-Québec de financer la création et le fonctionnement du Centre durant cinq ans. Actuellement, une dizaine de chercheurs, cliniciens et membres du personnel y sont associés.

La mission du Centre est d'améliorer les connaissances et la compréhension à l'égard des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes ainsi que de leurs comportements à risque.

Les principaux services offerts par le Centre sont :

- la recherche fondamentale et la recherche clinique;
- une clinique indépendante pour le traitement de la dépendance et la recherche des problèmes de jeu chez les jeunes;
- l'éducation;
- formation pour cliniciens, chercheurs, organismes communautaires, représentants du secteur privé ainsi que pour les jeunes et leur famille (ateliers interactifs, enseignement à distance via Internet);
- le développement, l'implantation et l'évaluation de programmes de prévention adaptés pour les enfants et les adolescents dans les écoles et les organismes communautaires;
- l'information et la documentation (entrepôt de l'information, Bulletin trimestriel *YGI*, *Flash-info YGI* (pour *Youth Gambling International*) et site Internet www.youthgambling.com);
- la publication du bulletin *The Wager*, en collaboration avec l'Université Harvard;
- la formulation de recommandations en matière de politique et de réglementation sur la prévention et le traitement;
- des services de consultation offerts aux membres de l'industrie du jeu, aux instances gouvernementales et autres organismes publics ou privés, au Canada ou à l'étranger.

Partenariat

Une collaboration existe avec l'Université Harvard. Le Centre est également, depuis peu, un partenaire actif au *Programme expérimental sur le jeu pathologique* mis de l'avant par la Table interministérielle du gouvernement du Québec et coordonné par le ministère de la Santé et des Services sociaux. Des pourparlers sont en cours avec la Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre.

L'origine du projet de prévenir les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

Non documentée.

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPONDENT LES INITIATIVES DE PRÉVENTION

De par la nature même de sa mission universitaire et du fait que la création du CIEJCRJ soit relativement récente, une part considérable de ses activités des dernières années a justement consisté à documenter cette problématique. Cette équipe s'est en effet attardée au problème de la dépendance au jeu des jeunes en termes scientifiques et cliniques, à l'aide de concepts théoriques partagés par la communauté scientifique en prévention, d'observations cliniques faites par des professionnels et de faits recueillis avec des méthodes éprouvées. La majeure partie des publications de l'organisme alimente d'ailleurs cette question. L'expertise et l'envergure de cette équipe nous ont amenés à la considérer comme un leader important de toute la question des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes.

État de situation - la prévalence

- Entre 4 % et 8 % des adolescents souffriraient d'un problème de jeu sérieux, alors que 10 à 14 % d'entre eux seraient à risque de développer un tel problème (Jacobs, 2000; Shaffer et Hall, 1996).
- 80 % des ados rapportent avoir joué au cours des 12 derniers mois et 35 % disent jouer au moins une fois/semaine (Derevensky et Gupta, 2001).
- Concordance de diverses données avec celles rapportées aux États-Unis.
- Il y a encore plus d'adolescents qui jouent que d'adolescents qui s'engagent dans d'autres comportements pouvant entraîner une dépendance (par exemple : le tabagisme, la consommation d'alcool et de drogues) (Gupta et Derevensky, 1998, 2001).
- Les problèmes de dépendance au jeu des adolescents et des enfants sont demeurés relativement peu connus en raison du peu de symptômes comparativement aux autres dépendances.

Analyse de besoins

Le programme de recherche du CIEJCRJ vise à mieux connaître :

- l'examen des antécédents du problème des jeunes;
- la présence d'autres dépendances associées;
- les motifs ou circonstances entourant le fait que très peu d'adolescents se présentent d'eux-mêmes pour le traitement, alors que plusieurs peuvent bénéficier d'efforts préventifs;
- l'identification de stratégies efficaces pour la prévention et le traitement des jeunes ayant de sérieux problèmes de jeu;
- l'impact du réseau social des jeunes;
- le fait que les parents et que le grand public ne savent pas que des problèmes de jeu graves existent chez les jeunes et le fait que ceux-ci, les jeunes, se perçoivent eux-mêmes comme invulnérables soulèvent des préoccupations importantes en ce qui a trait aux politiques sociales de santé mentale et de santé publique.

La documentation scientifique

- L'état des connaissances empiriques concernant le jeu chez les adolescents a été décrit (Derevensky et Gupta, 1998 et 1999; Griffith et Wood, 2000).
- L'identification des facteurs de risques associés spécifiquement aux problèmes de jeu chez les jeunes.
- Départager les facteurs de risque spécifiques et génériques.
- La résilience chez les jeunes.
- DSM-IV-J et questionnaires développés par l'équipe sont utilisés.

La dimension théorique du traitement

- Ne considère pas le jeu pathologique comme une maladie isolée, mais comme le reflet de difficultés sous-jacentes plus profondes.
- Approche clinique globale concernant les comportements à risque en général et les autres problèmes de santé mentale associés.
- Réduction des méfaits.

La dimension théorique des activités de prévention

- Basée sur les facteurs de risque et de protection courants associés aux comportements risqués des adolescents.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Non documentés.

4 - POPULATIONS CIBLÉES

Population ciblée

Jeunes du niveau primaire et adolescents du Québec, francophones et anglophones.

Population visée

Réponse sur demande aux appels logés :

- par les commissions scolaires, les écoles ou les enseignants du primaire et du secondaire de la grande région montréalaise;
- par les parents;
- par les jeunes montréalais.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

- Sensibilisation.
- Information/éducation.
- Le système scolaire comme lieu par excellence pour implanter le volet prévention et l'apprentissage d'habiletés de *coping* et d'adaptation comme moyen de prévention du jeu problématique (Derevensky, Gupta, Dickson et Deguire, 2001; Dickson, Derevensky et Gupta, 2002).
- Animations pédagogiques interactives.
- Animations à l'aide des nouvelles technologies (cédérom, *toon machine*, etc.).

6 - INITIATIVES DE PROMOTION ET DE PRÉVENTION

Outre le matériel nécessaire à la promotion du Centre lui-même et des services qui y sont offerts, le CIEJCRJ a développé une expertise du matériel de sensibilisation et de prévention pour les jeunes.

PRÉVENTION

Collaboration/consultation sur du matériel développé pour les jeunes

- Participation à l'élaboration du curriculum *Moi, je passe / Count Me Out* mis de l'avant par Le Groupe Jeunesse en 1996.
- Coparticipation, avec d'autres chercheurs, à deux évaluations du programme *Moi, je passe / Count Me Out*, en 1999 et 2000.
- Révision du contenu de la version 2001-2002 *Moi, je passe / Count Me Out* (4^e version).

Ch. 2 – Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes (CIEJCRJ)

Ateliers de sensibilisation en milieux scolaires primaires et secondaires, francophones et anglophones

Sollicités par les commissions scolaires et les écoles de la région montréalaise, ces ateliers sont animés depuis quelques années par une intervenante professionnelle et diplômée depuis quelques années. L'intervention ciblée est privilégiée, c'est-à-dire que le thème traité dépend du matériel fourni par les élèves eux-mêmes.

La liste actuelle des thèmes comprend :

- jeux de hasard et d'argent;
- personnes à risques;
- hasard;
- indépendance des événements;
- dépendance;
- signes avertisseurs;
- mise en garde;
- moyens d'obtenir de l'aide.

D'une durée de 50 minutes (au secondaire), chaque atelier offre de l'information et permet les échanges afin que les jeunes fassent des liens avec les jeux auxquels ils jouent, avec leurs propres comportements de jeu, avec les autres dépendances. Divers conseils pour développer leur esprit critique sont également à l'ordre du jour.

Un matériel de promotion/sensibilisation accompagne ces ateliers : dépliant sur les mythes, carton de dépistage et référence, affiches, matériel de promotion pour l'intervenant scolaire.

En 2002-2003, les projets sont :

- des formations pour l'animation des ateliers au secondaire;
- cédérom interactif pour le milieu scolaire;
- concours d'affiches;
- une série de bandes vidéo;
- le développement d'un projet d'utilisation d'une nouvelle technologie pour les animations scolaires est présentement suspendu, faute de fonds.

PROMOTION / SENSIBILISATION

Création/Production/Diffusion

- Concours.
- Affiche *Les vraies couleurs du jeu / The True Colors of Gambling*.
- Dépliant *Les jeux de hasard et d'argent. Savais-tu que...*
- Présentations dans les écoles, cégeps, ... avec kiosque.
- Éditoriaux médiatiques pour atteindre les parents.
- Site Internet.

DÉPISTAGE ET RÉFÉRENCE

Création/Production/Diffusion

- Carton *La chance a tourné? / Out of Luck? Think Again...*
- Affiche *Arrêtez et répondez à ces questions, ça pourrait changer votre vie / This Could be the Most Important Quiz You Ever Take.*

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Les chercheurs et intervenants en prévention et dépistage précoce détiennent tous un diplôme d'études supérieures tous diplômés aux grades supérieurs en psychologie et sont spécialistes des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes, ou en voie de le devenir.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Favorables

- Les animations et le matériel sont appréciés et suscitent la participation et la demande en provenance du milieu scolaire.
- animateurs compétents.
- Intervention en milieu scolaire souple, pouvant s'adapter aux motifs réels des jeunes.
- Animations adaptées au format scolaire.

Défavorables

- La mission de l'organisme, son financement et l'infrastructure ne permettent pas d'offrir des services et des outils à la population à très grande échelle.
- La transition de partenariat entre Loto-Québec et le MSSS a entraîné des instabilités dans leur planification initiale lors de leur entente avec Loto-Québec en 2002.

9 - FINANCEMENT

Le site Internet de l'organisme indiquait qu'en novembre 2002, le CIEJCRJ était impliqué dans plusieurs programmes de recherches soutenus par :

- Loto-Québec;
- Le Groupe Jeunesse;
- Le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSHC);
- Harrah's Entertainment Inc.;
- Canadian Institutes of Health Research;
- British Columbia Lottery Corporation;
- Minnesota Indian Gaming Association;
- National Center for Responsible Gaming;
- Université McGill.;

De plus, le centre participant depuis lors au *Programme expérimental sur le jeu pathologique*, il faut ajouter à cette liste :

- le ministère de la Santé et des Services sociaux;
- la Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre.

10 - ÉVALUATION(S)

En 2002-2003

Étant dans une période de mise au point de projets ou de prédémarrage de projets innovateurs, les évaluations suivantes sont prévues.

Évaluation formative

Évaluation de l'efficacité d'un nouveau projet d'animation en milieu scolaire impliquant une nouvelle technologie.

Évaluation d'implantation

Non documentée.

Recherche évaluative

- Évaluation du cédérom interactif pour le milieu scolaire.
- Évaluation des ateliers scolaires.

11 - Efficacité

- Trop tôt pour être documentée

12 – Améliorations souhaitées par le promoteur

- Ne pas aller trop vite. Travailler la prévention et le dépistage dans les milieux, par exemple, en milieu scolaire, et prévoir le développement d'infrastructures de traitement.
- Offrir les ateliers à un plus grand bassin de population (plus d'écoles, de maisons de jeunes et d'organismes jeunesse).
- Formation d'intervenants de première ligne auprès des jeunes.
- Poursuivre la recherche évaluative de la quatrième version du programme *Moi, je passe* pour mesurer l'atteinte des objectifs tels que reconfigurés dans la dernière version, et ce, pour chaque niveau scolaire.
- Surmonter la difficulté de concilier l'atteinte des objectifs spécifiques au jeu avec une approche globale de l'ensemble des dépendances ainsi qu'avec une approche intégrée incluant le transfert des connaissances dans les milieux d'intervention.

13 - DIFFUSION

Coordonnées

Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque des jeunes /
International Center for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors

3724, rue McTavish

Montréal (Québec) H3A 1Y2

(514) 398-1391

info@youthgambling.com et www.youthgambling.com

Ch. 2 – Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes (CIEJCRJ)

RÉFÉRENCES

Derevensky, Jeffrey et Gupta, Rina (2001a). « Dossier : Le problème du jeu touche aussi les jeunes. », *Psychologie Québec*, nov. 2001, 23-27.

Derevensky, Jeffrey et Gupta, Rina (2001b). *Nouveau regard sur la problématique du jeu chez les jeunes*. Présentation dans le cadre du Forum sur le jeu pathologique Connaitre et comprendre le jeu afin d'agir efficacement (8 et 9 nov.).

Derevensky, Jeffrey, Gupta, Rina, Dickson, Laurie et Deguire, Anne-Élyse (2002). *Prevention Efforts Toward Reducing Gambling Problems*. Paper prepared for the National Council on Problem Gambling and SAMSHA (Washington D.C.).

Dickson, Laurie, Derevensky, Jeffrey et Gupta, Rina (2002). « The Prevention of Gambling Problems in Youth : A Conceptual Framework », *Journal of Gambling Studies*, 18(2), 97-159.

Hardoon, Karen K. et Derevensky, Jeffrey (2001). « Social Influences Involved in Children's Gambling Behaviour », *Journal of Gambling Studies*, 17(3), 191-215.

Présentation de Rina Gupta (Ph.D.) et Anne-Élyse Deguire (M.Sc.) du 11 décembre 2002 dans les locaux de l'Université McGill.

www.youthgambling.com

Chapitre 3

Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Volet promotion/prévention

Ministère de la Santé et des Services sociaux

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Dans la foulée de la mise sur pied, à l'automne 2000, de la **Table de concertation interministérielle**, présidée par le MSSS et composée des sous-ministres provenant de trois ministères — Finances, Santé et Services sociaux, Sécurité publique — ainsi que des présidents de deux sociétés d'État, le MSSS a pris l'initiative de développer le *Programme expérimental sur le jeu pathologique 2002-2005*. C'est la Direction générale des services à la population qui coordonne ce projet.

Le MSSS agit à titre de rassembleur auprès des nombreux partenaires qu'il se devait d'impliquer dans ce projet d'envergure. Le *Programme expérimental sur le jeu pathologique*, d'une durée de cinq ans, inclut : la prévention, le dépistage, l'intervention en situation de crise, le traitement, la réinsertion, la formation des intervenants ainsi que la recherche scientifique et l'évaluation de programmes. Pour les fins de cet état de situation, seules ses composantes de prévention ou de dépistage sont décrites.

Origine du projet d'intervention sur les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent

- Prévalence de problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent et considérations de santé publique à l'égard des joueurs problématiques et pathologiques et de leurs proches ainsi que des jeunes.
- Rapport du coroner au sujet de suicides liés au jeu pathologique et de celui du Vérificateur général.
- Bien que le MSSS disposait d'un Service de toxicomanie et d'un réseau provincial de centres de réadaptation en toxicomanie, la problématique du jeu pathologique n'était pas encore une préoccupation importante. Seule la région de l'Outaouais offrait des services spécialisés aux joueurs pathologiques.
- À défaut d'un partage clair des responsabilités, Loto-Québec finançait depuis plusieurs années des groupes de recherche sur le jeu pathologique ou des organismes de prévention.

2 - DÉFINITION DES PROBLÈMES AUXQUELS RÉPOND LE PROGRAMME EXPÉRIMENTAL

Analyse de la situation à l'origine de la démarche

Ce projet d'envergure et d'une grande complexité a été l'occasion de quelques activités visant à analyser la situation sur divers aspects de la problématique des jeux de hasard et d'argent et ce, à différents moments de son déploiement, au fur et à mesure du déroulement de ses diverses étapes. Parmi les événements initiés par ce projet ou à sa périphérie, il faut signaler :

Hiver 2000	La Loi interdisant la vente de loteries aux mineurs est acceptée et entre en vigueur.
Été 2000	Un comité de réflexion, organisé par le MSSS et composé de quelques experts en santé publique et en recherche sur le jeu pathologique, dont messieurs Serge Chevalier et Denis Allard de l'Institut national de santé publique du Québec et de la Direction de santé publique de Montréal-Centre, se réunit .
Septembre 2000	Les constats émanant de trois autorités différentes à savoir la Commission parlementaire sur l'administration publique portant sur la gestion des répercussions sociales et économiques liées aux jeux de hasard et d'argent, le Rapport du Vérificateur général 1999-2000 et le gouvernement vont permettre d'arriver à deux conclusions : <ol style="list-style-type: none">1) il y a bel et bien de la recherche sur le traitement et la prévention du jeu pathologique qui se fait au Québec mais elle n'est pas coordonnée;2) il n'y a pas non plus de services coordonnés offerts à la population concernant le traitement du jeu pathologique. Une série de propositions ont alors été faites.

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Octobre 2000	Création d'une table de concertation interministérielle
Décembre 2000	<p>Le MSSS annonce la mise en œuvre du <i>Programme expérimental sur le jeu pathologique</i>. Comme il s'agit d'une problématique en émergence, la planification d'origine prévoyait développer le programme de manière expérimentale de 2000 à 2003 puis de passer, pour 2004-2005, à l'élaboration de stratégies identifiées durant la phase expérimentale. Ce processus a été modifié un peu plus tard.</p> <p>Le 14 décembre 2000, le MSSS confirme à la RRSSS Montréal-Centre une enveloppe de 3 360 000 \$ spécifiquement affectée à la problématique du jeu pathologique pour 2000-2003 ainsi qu'un mandat de coordination du site pilote Montréal-Laval-Montérégie et d'implantation d'un continuum de services.</p>
Novembre 2001	<p>Forum Jeu pathologique Connaître, comprendre, agir.</p> <p>Une quarantaine de leaders de milieux très variés se réunissent à Montréal afin de mettre à jour leurs connaissances sur les problématiques entourant les jeux de hasard et d'argent et de dégager des pistes d'interventions dont s'inspirerait par la suite le MSSS dans la coordination des efforts de prévention et de traitement.</p> <p>Présidé par la ministre déléguée Agnès Maltais, ce Forum a permis de réunir et mobiliser quelque 120 individus — dont les deux tiers participaient à titre d'observateurs seulement — en provenance de l'industrie du jeu et des sociétés d'État impliquées, des milieux communautaires, du milieu de la santé et des services sociaux, du milieu de l'éducation et de diverses associations professionnelles. Entre autres résultats attendus, le Forum visait à favoriser une vision scientifique et pratique de la réalité des jeux de hasard et d'argent au Québec ainsi que de la prévention et du traitement des problèmes qui y sont associés.</p>

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Automne 2002	Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique Au terme de cette expérience rassembleuse, engagement avait été pris auprès des participants de soumettre dès 2002 un plan d'action gouvernemental plutôt que le plan stratégique planifié pour 2004. Cinq grands objectifs y sont détaillés en actions sectorielles planifiées dont deux concernent davantage la prévention. Ce document a été largement distribué. Tous les paliers de décision ont alors pu prendre connaissance des grandes orientations promues par le ministère.
Janvier 2003	À la fin de janvier 2003, les partenaires des régions devaient composer avec un état de situation relativement peu documenté en ce qui a trait à la prévention des problèmes de santé et des méfaits ou de la promotion du jeu « responsable ». Par ailleurs, c'est à compter de ce moment que la documentation scientifique commence à paraître.

L'analyse scientifique

Les diverses conférences prononcées dans le cadre du Forum 2001 ainsi que le Cahier du participant ont représenté une première étape de documentation scientifique partagée dans le cadre du *Programme expérimental*. Un tour d'horizon permettait d'y trouver :

- quelques définitions;
- des données sur l'industrie des jeux de hasard et d'argent au Canada;
(Sources : Jason J. Azmier (2001), Direction de la planification stratégique de Loto-Québec, divers rapports provinciaux)
- des résumés des recommandations émises par le National Working Group on Addictions Policy (Canada), le National Gambling Impact Study et la North American Think Tank on Youth Gambling Issues (États-Unis);
- des considérations de santé publique de l'Association canadienne de santé publique et de la Commission australienne sur les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent;
- les taux de prévalences recensées dans la littérature, pour les adultes et les jeunes;
(Sources : Jason J. Azmier (2001); Chevalier et Allard (2001); diverses données provinciales)
- les méfaits et impacts socioéconomiques associés aux jeux de hasard et d'argent;
- le profil des joueurs et les 10 manifestations du DSM-1V;
- la comorbidité avec d'autres dépendances;
- le tableau comparatif d'actions de prévention et de réduction de méfaits;
(Source : Productivity Commission, Australia, 1999)
- le tableau comparatif des dépenses *per capita* pour **la recherche**.

Un document de référence préparatoire au Forum parviendra aussi aux participants.

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Le 31 janvier 2003, paraissait sur le site Internet du ministère, le Rapport du Forum 2001 et les divers documents d'information pouvant soutenir les intervenants en région.

Diverses études ont aussi été commandées ou intégrées dans la documentation des interventions à privilégier afin de combler les besoins en regard d'un modèle de santé publique dont ne rendait pas compte la documentation développée par les principaux groupes universitaires de recherche qui s'intéressaient jusqu'alors aux jeux de hasard et d'argent. Parmi ces documents signalons :

- une enquête de l'Institut de la statistique du Québec (2000-2002);
- une revue de littérature sur les programmes efficaces de prévention du jeu excessif par l'Institut national de santé publique du Québec, etc. (2003).

L'analyse des besoins

Peu de données permettant de définir précisément les besoins des clientèles cibles en prévention étaient disponibles durant la phase expérimentale du programme.

La dimension théorique

Des orientations générales ont été communiquées par le MSSS aux divers partenaires.

En général

- Modèle axé sur la santé publique (Association canadienne de santé publique, 2000).
- Modèle de la protection du consommateur : information, éducation et consentement éclairé. (Commission australienne de l'industrie du jeu).
- Réduction des problèmes sociaux et de santé associés au jeu (Réduction de méfaits).
- Reconnaissance et préservation des bienfaits des jeux de hasard et d'argent (et non seulement des risques associés ou des méfaits engendrés).

Source : La prévention du jeu pathologique. Document de référence suite au Forum 2001, p.51-52.

Intervention de traitement clinique

Approche cognitive et comportementale (du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu ou CQEPTJ de l'Université Laval).

Interventions préventives

L'essentiel des pistes d'action préconisées par le MSSS ont été décrites succinctement la première fois, à la partie 3 du document de référence précité (pp. 59-79).

Le concept de jeu responsable (Dickerson, 1998) et l'intervention dans plusieurs sphères de l'environnement social (Korn et Shaffer, 1999).

Intervention préventive auprès des jeunes

Le rôle des familles et des communautés dans l'augmentation de la résilience des adolescents et adolescentes y est privilégié :

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

- l'amélioration des compétences individuelles;
- l'amélioration des conditions de vie.

Une approche globale c'est-à-dire associée à un ensemble de problématiques connexes pour lesquels existent des facteurs génériques (ou « universels ») de risque et de protection, démontrés efficaces pour des groupes vulnérables précis, tels les jeunes ou les aînés sera par la suite mise en œuvre par le MSSS.

(Ex. : viser les facteurs de risque et de protection communs aux diverses problématiques de dépendances ou de conduites à risque chez les jeunes.)

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES DU PROGRAMME EXPÉRIMENTAL

Le tableau synoptique des objectifs du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* et des projets d'évaluation devant être menés par l'INSPQ a été publié dans le Cahier du participant du Forum 2001 (p.31). Les objectifs généraux s'y lisaient comme suit :

Objectifs généraux

Réduction :

- à long terme, de la prévalence;
- à moyen terme, de l'incidence;
- à court terme, des méfaits associés au jeu pathologique.

Objectifs intermédiaires

- Prévenir les problèmes reliés au jeu excessif.
- Traiter les problèmes reliés au jeu excessif.
- Favoriser une plus grande collaboration entre les ministères et organismes concernés par le jeu excessif au Québec.
- Obtenir une meilleure connaissance sur les répercussions sociales et économiques liées aux jeux de hasard et d'argent.

Objectifs spécifiques

1. Mettre en commun les expertises et faire émerger une vision commune dans le domaine des jeux de hasard et d'argent afin d'infléchir la suite des choses quant à l'usage inapproprié des jeux de hasard et d'argent, sa prévention, l'information à fournir aux joueurs ainsi que le traitement des personnes qui éprouvent des problèmes avec le jeu.
2. Identifier et promouvoir, et ce, dans le respect des rôles et responsabilités de chacun des partenaires, des axes d'intervention concertés aux plans de la prévention et du traitement du jeu excessif ainsi que de la recherche et de l'évaluation.
3. Offrir un continuum de services à la grandeur du Québec incluant le traitement en situation de crise, le traitement des joueurs problématiques et pathologiques, le dépistage et la référence, la prévention primaire et secondaire, la promotion du jeu responsable.

Dont,

Sensibiliser la population en général, les groupes à risque et leurs proches aux problèmes liés au jeu pathologique, à ses méfaits et à son dépistage, et favoriser le jeu responsable.

4. Stratégie collective et actions enracinées dans les milieux mêmes, en favorisant une utilisation optimale des ressources disponibles pour la recherche, l'évaluation, la prévention et le traitement.

Outre ces objectifs, le *Programme expérimental* s'est doté de principes directeurs dont un parti pris pour les actions.

4 - PARTENAIRES ET POPULATIONS CIBLÉS

Partenaires

Ministères et sociétés

- Ministère des Finances
- Ministère de la Sécurité publique
- Ministère de la Santé et des Services sociaux
- Ministère de l'Éducation
- Ministère des Relations avec les citoyens et de l'Immigration
- Régie des alcools, des courses et des jeux
- Société des loteries du Québec (Loto-Québec)

Organismes et regroupements d'organismes

(Participants et observateurs au Forum 2001)

Les partenaires de ces ministères et sociétés d'État dont :

- organismes gouvernementaux (Protecteur du citoyen, Curateur public, Bureau du Coroner, etc.)
- réseau public de santé (régies régionales, CLSC, etc.)
- réseau des centres de réadaptation en toxicomanie
- groupes de recherches universitaires ou de santé publique
- commissions scolaires, écoles; cégeps et universités
- organismes communautaires variés
- organismes privés de l'industrie du jeu
- organismes privés de traitement ou de prévention du jeu
- associations professionnelles et regroupements d'organismes
- entreprises

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Populations

ciblées	Provincial	<ul style="list-style-type: none">- Population en général- Joueurs problématiques et pathologiques et leurs proches- Joueurs problématiques et pathologiques d'ALV et leurs proches- Les jeunes- Les aînés- Les communautés culturelles
	Régional	<ul style="list-style-type: none">- Les groupes vulnérables identifiés par le MSSS et la Régie- les jeunes- les personnes âgées- les joueurs d'appareils électroniques de jeu- les communautés culturelles
Visées	Provincial	<ul style="list-style-type: none">- Les mêmes que celles ciblées en y ajoutant- les intervenants de divers milieux à même de les dépister, les traiter ou les référer- les exploitants de l'industrie du jeu (casinos et bars)- les parents et intervenants scolaires- la communauté
	Régional	<p>Selon les plans de chaque région. À Montréal,</p> <ul style="list-style-type: none">- les omnipraticiens- les groupes communautaires des communautés culturelles- les tenanciers de bars de Lachine- les intervenants en toxicomanie des centres de transition non touchés par la mesure provinciale ont été visés dans le cadre de projets pilotes

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

- Positionnement gouvernemental pour la concertation dès le printemps 2001.
- Utilisation du réseau public en place pour l'implantation et l'accessibilité des services de traitement des joueurs problématiques ou pathologiques. (exemples : régies régionales et centres de réadaptation en toxicomanie).
- Poursuite des ententes de collaboration avec des organismes déjà partenaires des ministères et des sociétés d'État de la Table de concertation ainsi que du réseau public de 1^{re} ligne et des réseaux communautaire et privé dans les régions pour la promotion/prévention.

Volet promotion/prévention

Les stratégies d'intervention suivantes ont été utilisées ou le seront dans le cadre du *Programme expérimental* :

- Protection (restreindre l'accès au jeu);
- Influence (diffuser de l'information);
- Promotion (développement de compétences et aptitudes);
- Marketing social;
- Aménagement du milieu;
- Intervention communautaire.

6 - ACTIVITÉS DE PROGRAMMATION

Leur provenance

Les activités de promotion/prévention et le matériel utilisé ont été, soit :

- créés dans le cadre de ce programme (exemple : Campagne *Bill Gagné*);
- combinés à d'autres initiatives déjà entreprises par le MSSS (exemple : Campagne *Parler, c'est grandir* - Volet jeu excessif);
- développés en ayant recours partiellement à des productions d'autres organismes avec leur collaboration (exemple : boîtier distribué aux entreprises);
- poursuivis, parfois de manière seulement temporaire (exemple : programme *Moi, je passe / Count Me Out*) et à d'autres occasions de manière plus durable (exemple : *Au hasard du jeu*).

Leur qualité

On comprend aisément que cette réingénierie donne lieu à du matériel dont la qualité et la présentation visuelle sont inégales. Toutefois, l'uniformité de contenu a été recherchée (Approche cognitive du COEPTJ ou Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, grille de dépistage, etc.).

Aussi, alors que les activités des autres volets du *Programme expérimental* ont pris la forme d'activités de mobilisation, de formation aux intervenants, de bottins des ressources, de monitoring, etc., celles du volet promotion / prévention ont davantage la forme de campagnes, programmes, trousse, boîtier, kit, etc. diffusés dans divers milieux.

Leur déploiement

Toutes les activités planifiées n'ont pas encore été déployées. Il faut se rappeler que nous ne sommes qu'à mi-parcours du *Programme expérimental* et qu'il était entendu dès le départ que les activités de promotion / prévention démarreraient avec un certain décalage par rapport à l'intervention de crise ou au traitement. Ceci afin, entre autres choses, de s'assurer que du dépistage stérile ne serait fait et ne provoquerait plus de demandes d'aide que ce que le réseau public n'en pouvait accueillir. Des orientations pour les années 2002-2005 ont été présentées dans le *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique*.

La nature des activités

D'abord, en filigrane de la programmation, il est important de réaliser les nombreuses activités de mobilisation, de concertation, de négociation, de consultation et de gestion qui ont été nécessaires. Ces activités ont représenté une part importante du mandat du MSSS et constituent un champ d'activités dont il est difficile de rendre compte. Nous les avons toutefois intégrées à la programmation dans la mesure où elles donnaient lieu à des activités structurées et programmées.

Voici, sous forme de tableau synthèse, la liste des activités de promotion/prévention ainsi que celles de mobilisation menées à ce jour dans le cadre du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* et du *Plan d'action gouvernemental 2002-2005*. Les projets connus du MSSS pour 2003-2004 sont inclus. Seules les activités de portée nationale sont incluses. Les activités mises en place sur les divers territoires sites ou les projets pilotes mis à l'essai dans la région de Montréal apparaissent plutôt dans le second tableau synthèse.

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Tableau synthèse - Niveau provincial

Actions de promotion/prévention 2000-2003

Programme expérimental sur le jeu pathologique – MSSS – autres instances

	PRÉVENTION	PROMOTION	MOBILISATION
2000-2002	<p>Campagne provinciale à la radio et affichage dans les bars <i>Bill Gagné (Début)</i></p> <p>Financement de l'élaboration <i>Trousse en milieu de travail</i> Composé de matériel déjà existant et de nouveau matériel, développé par Acti-Menu et pour le MSSS.</p> <p>Financement 2001-2002 (fin) Programme <i>Moi, je passe</i> Mis au point et diffusé depuis 1998 par Le Groupe Jeunesse dans les écoles du Québec (dernière diffusion)</p> <p>Information sur le jeu excessif incluant le jeu sur Internet Micro site Internet sur le jeu excessif</p> <p>Publication du <i>Bottin des ressources</i> et des cartes de ressources régionales (On peut noter l'absence de ressources en prévention) Projet de diminution des ALV (Loto-Québec)</p>	<p>Lancement de la campagne provinciale pour les jeunes An 1 (Début) Parler, c'est grandir</p> <p>Volet jeu excessif (Information et éducation) (Oct. 2001)</p>	<p>Création d'une Table de concertation interministérielle en matière de jeux de hasard et d'argent</p> <p><i>Forum 2001</i> <i>Jeu pathologique : connaître, comprendre, agir</i></p> <p>Lancement du programme de recherche thématique portant sur les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ FQRSC ▪ 750 000 \$/an X 3 ans ▪ 4 axes <p>AN 1</p> <p>2 axes en priorité n'incluant pas la prévention</p> <p>Concertation avec les intervenants de l'industrie du jeu (ALV)</p> <p>Identification des priorités régionales</p>

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Tableau synthèse - Niveau provincial (suite)

Actions de promotion/prévention 2000-2003

Programme expérimental sur le jeu pathologique – MSSS – autres instances

	PRÉVENTION	PROMOTION	MOBILISATION
2002-2003	<p>Formation et trousse <i>Au hasard du jeu</i> pour tenanciers de bars (ALV) (Loto-Québec)</p> <p>Lancement <i>Bien jouer son jeu!</i> Vidéo et brochure pour intervenants en milieu de travail.</p> <p>Financement, production et distribution <i>Trousse en milieu de travail</i> (boîtier réunissant vidéos, dépliants et brochure).</p> <p>Financement 2000-2002 de la conception Vidéo pour les jeunes de 18-24 ans CQEPTJ de l'Université Laval.</p> <p>Financement d'un projet de formation ur le dépistage/adulte Guide de formation mis au point en Outaouais par le Centre Jelinek et la RRSSS 07.</p>	<p>Campagne provinciale pour les jeunes An 2 (suite). Parler c'est grandir Volet <i>Jeu excessif et toxicomanie</i>.</p> <p>Financement 2000-2002 de la conception d'uncédérom pour les adolescents CIEJCRJ de l'Université McGill.</p>	<p>Plan d'action gouvernemental 2002-2005</p> <p>Plans d'action régionaux fait par chaque région en vertu des populations ciblées par le MSSS.</p> <p>Formations et matériel divers mis à la disposition des régions.</p>

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Tableau synthèse - Niveau régional

Actions de promotion/prévention 2000-2003

Programme expérimental sur le jeu pathologique – RRSSS Montréal Centre

PRÉVENTION	PROMOTION	MOBILISATION
<p>2000-2002 Financement sur 3 ans de trois organismes pour la mobilisation communautaire ou la conception et la mise à l'essai de projets pilotes de prévention ou de dépistage précoce.</p> <p>1- TVDS Option-Prévention</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Programme <i>Mise pas ta vie!</i> <p>2- Service à la famille chinoise du Grand Montréal</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Intervention communautaire : information et sensibilisation. <p>3- Forum d'action des communautés culturelles</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Intervention communautaire : documentation de la problématique des jeux de hasard et d'argent au sein des communautés culturelles. ▪ Élaboration d'une intervention en milieu familial. <p style="text-align: center;">▪</p> <p>Envoi d'une publication à 1 200 omnipraticiens de Montréal par la DSP (Allard et Chevalier, 2002). Bulletin <i>Prévention et pratique médicale</i> thème : Jeu pathologique; contenu : information, deux grilles de dépistage et ressources du milieu.</p>		<p>Coordination et gestion du territoire site Laval / Montréal / Montérégie.</p> <p style="text-align: center;">▪</p> <p>Création d'un comité de pilotage montréalais en matière de jeux de hasard et d'argent. Une quinzaine d'organismes publics ou communautaires participent dont ceux financés pour des projets de prévention.</p> <p style="text-align: center;">▪</p> <p>Participation au Forum 2001 <i>Jeu pathologique : connaître, comprendre, agir.</i></p> <p style="text-align: center;">▪</p> <p>Concertation et suivi avec divers partenaires pour le développement et l'actualisation d'initiatives de prévention.</p> <p style="text-align: center;">▪</p> <p>Priorités régionales.</p>

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Tableau synthèse - Niveau régional (suite)

Actions de promotion/prévention 2000-2003

Programme expérimental sur le jeu pathologique – RRSSS Montréal Centre

2002-2003 (12 mois)	Ajout de cinq projets pilotes : 1- Centre Option-Prévention TVDS Mobilisation de tenanciers de bars à Lachine (ALV) <i>Jouer gagnant : savoir s'arrêter.</i> 2- Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risques des jeunes (McGill) Animations scolaires. 3- Table de concertation des aînés de Montréal Discussion de groupe en vue d'une session de sensibilisation. 4- Direction de gestion du réseau (RRSSS) Stratégie de prévention adaptée aux communautés ethnoculturelles. 5- Direction de gestion de réseau (RRSSS) Concertation en milieu de travail.	Concertation et suivi avec de nouveaux partenaires communautaires ou publics. ▪ Mandate la DSP de Montréal Centre pour la rédaction d'un état de situation au 31 mars 2003. ▪ Groupe de travail Planification stratégique 2003-2006 et plan d'action régional. ▪ Projet de création d'un comité de prévention élargi.
--------------------------------	---	--

7 - FORMATION DES INTERVENANTS DU VOLET PROMOTION/PRÉVENTION

Volet régional Montréal - Promotion/prévention

- Formation de base très variée et de niveau inégal des intervenants communautaires, promoteurs privés ou autres personnes associées à ce dossier.
- La plupart des organismes communautaires ou privés impliqués au départ dans des activités préventives à l'égard des jeux de hasard et d'argent n'avaient que peu ou pas d'expertise en prévention/promotion.
- De la formation spécifique en prévention/promotion dans les jeux de hasard et d'argent n'ayant pas encore été développées, une invitation a été faite aux CLSC intéressés de se joindre à celle offerte à ceux de troisième ligne (approche cognitivo-comportementale, jeux de hasard et d'argent).

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Favorables

- Le transfert de l'argent, de Loto-Québec au MSSS, a rendu disponibles des sommes qui ne l'étaient pas dans le réseau de la santé. Le développement et le déploiement en ont été facilités.
- Le MSSS a laissé aux régies régionales l'évaluation de la part de leur budget à accorder à la prévention dans le contexte des échanges survenus avec chacune pour l'approbation de leur plan d'action global, selon les orientations nationales sur jeu pathologique. En 2002-2003, la RRSSS de Montréal-Centre choisissait de réserver 20 % des sommes dévolues à la problématique des jeux de hasard et d'argent pour la promotion/prévention.
- Avant de songer à coordonner des services et des actions à l'échelle nationale, encore fallait-il que des traitements ou des outils de prévention préexistent. Le financement antérieur assuré par Loto-Québec pour la recherche sur le traitement et la prévention, le développement d'outils et le développement de l'expertise concernant les jeux de hasard a, sans l'ombre d'un doute, facilité et accéléré le déploiement coordonné par le MSSS dans son réseau.
- Relative souplesse de la gestion de ce programme, eut égard à son envergure et sa complexité.

Défavorables

Expertise et connaissances

- Les connaissances en prévention dans les jeux de hasard et d'argent sont en émergence partout à travers le monde et l'efficacité des programmes existants n'a pas encore été démontrée. Les régions doivent ainsi composer avec un état de situation fort peu avancé, tant au niveau général des connaissances que sur la situation prévalant dans leur région pour les différentes clientèles ciblées par le ministère, entre autres.
- Il existe un nombre limité d'experts sur la prévention dans les jeux de hasard et d'argent au niveau provincial, mais particulièrement aux niveaux régionaux.
- On observe ainsi un manque d'expertise ou bien en promotion/prévention, ou bien sur les jeux de hasard et d'argent ou même sur les deux, de nombreux acteurs.

Mobilisation / Implantation

- Le volet Prévention ne se trouvait pas parmi les priorités du *Programme de recherche thématique sur les impacts socioéconomiques du jeu* (géré par le FQRSC) lors de la première année.
- Le MSSS a diffusé (ou prévoit le faire) des programmes ou trousse, par exemple en milieu de travail. Les régies ont été mandatées pour en assurer l'implantation. Toutefois, ces deux démarches, jusqu'à ce moment, auraient bénéficié d'une planification conjointe plus étroite.
- L'implication du milieu de la santé publique a été parcellaire et n'est pas encore systématique, tant au niveau provincial qu'en région. Cette faiblesse pourrait se faire au

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

détriment des investissements futur en prévention. À Montréal, la santé publique est cependant très active.

- Le rôle de rassembleur et de coordonnateur du MSSS n'a pas été assumé avec autant d'efficacité que pour le volet traitement ou intervention de crise. La présence de représentants de santé publique aux activités de coordination pour le volet prévention laisse à désirer.
- La campagne « Bill Gagné » qui semblait porter fruit, a été suspendue. Elle n'était pas appuyée par des actions concomitantes aux niveaux régional et local, ce qui pouvait réduire son impact. Quant à la campagne « Parler, c'est grandir », elle n'aborde le sujet que très succinctement.

9 - FINANCEMENT GLOBAL DU PROGRAMME EXPÉRIMENTAL

Le financement

- Le Programme expérimental est financé à même les bénéfices d'exploitation que Loto-Québec remet au ministère des Finances.
- Le ministère des Finances distribue au MSSS, à la RACJ et au FQRSC les sommes convenues. Ce dernier alloue des fonds de recherche au FQRSC.

L'enveloppe budgétaire

- La répartition de l'enveloppe budgétaire nationale annoncée au départ, en décembre 2000, pour le traitement et la prévention, prévoyait 44 millions \$ répartis sur 5 ans.

2000-2001	6 millions \$
2001-2002	8 millions \$
2002-2003	10 millions \$
2003-2004	10 millions \$
2004-2005	10 millions \$

- Au printemps 2001, des modifications sont apportées à l'enveloppe budgétaire. Le Discours du budget annonce des augmentations du financement prévu jusqu'en 2005. Le budget annuel se lit maintenant comme suit :

2001-2002	20 millions \$, soit 18 millions au MSSS et 2 millions à la RACJ;
2002-2003	20 millions \$, soit 17 millions au MSSS et 3 millions à la RACJ.

La répartition budgétaire globale du budget reçu au MSSS

- 10 millions \$ envoyés aux régions;
- 8 millions \$ conservés au niveau provincial, dont 3 millions pour les campagnes, 3 millions pour la recherche, de même que des budgets pour la ligne « Jeu : aide et référence » et les formations nécessaires à la mise à niveau des connaissances.

Le versement de ces sommes dans les régions a été complété à la fin de 2002.

- Conformément à la correspondance du ministre Gilles Baril (14 décembre 2000), le MSSS a procédé à la répartition de l'enveloppe entre différents partenaires de la grande région montréalaise concernés par la problématique du jeu pathologique. Au moment de cette première phase, il confiait aussi à la Régie le suivi jusqu'à leur terme – habituellement prévu à la fin de l'années financière – de projets de prévention engagés préalablement (MSSS, Loto-Québec).

10 - ÉVALUATION(S)

Évaluation formative

À l'occasion des activités de mobilisation.

- Questionnaire aux participants du *Forum 2001*. Résultats non documentés.
- Questionnaire aux participants des formations. Résultats non documentés.

Évaluation d'implantation

- Quatre sites pilotes regroupant huit régions ont été choisis pour qu'on y expérimente de manière intensive et qu'on y évalue la gamme de services élaborés et coordonnés dans le cadre du Programme expérimental sur le jeu pathologique. L'une des régions régionales assumait la coordination de chaque comité de pilotage régional.

Le choix des sites pilotes s'est fait en tenant compte de divers facteurs dont la présence d'un casino sur le territoire ainsi que celle de ressources ou de services pour le traitement du jeu pathologique. Ces quatre sites sont étaient :

- Montréal-Centre-Montérégie-Laval, coordonné par la RRSSS de Montréal-Centre (présence d'experts en santé publique ayant travaillé au plan d'action du MSSS ainsi que du Casino de Montréal);
 - Outaouais (présence de services aux joueurs pathologiques, collaboration au plan d'action du MSSS et présence du Casino du Lac-Leamy);
 - Québec et Chaudière-Appalaches (présence du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval et du Casino de Charlevoix);
 - Bas-Saint-Laurent, Gaspésie et Îles-de-la-Madeleine.
- Le monitoring des actions entreprises, qui sont des interventions thérapeutiques en premier lieu, a été confié dès le départ à l'Institut national de santé publique du Québec (INSPQ) auquel seront également confiés d'autres mandats évaluatifs au fur et à mesure du développement du projet.
 - En ce qui concerne la prévention, le Plan d'action gouvernemental identifie surtout des indicateurs d'ordre administratif. Il sera important d'investir davantage dans le support à l'évaluation des diverses démarches de prévention aux niveaux provincial et régional.

Recherche évaluative en prévention

La recherche évaluative en prévention se fait très rare (au Québec et ailleurs) et n'est pas encore privilégiée dans les priorités du FQRSC.

Évaluation sommative d'efficacité

L'évaluation des lignes téléphoniques d'écoute JAR et SOS-JEUX ont été exclues dans le cadre de cet état de situation parce que considérées comme du traitement ou de l'intervention de crise. En effet, selon l'évaluation faite par l'INSPO, les appels reçus en sont surtout de détresse ou de référence quant aux centres de traitement, avec ou sans hébergement.

Campagne *Parler, c'est grandir* : groupes de discussion et sondages sur les perceptions des jeunes et des parents réalisés par Impact recherche : marketing et communication (2001) et MSSS et Impact recherche (2002a, 2002c).

11 - EFFICACITÉ DU VOLET PRÉVENTIF NATIONAL DU PROGRAMME EXPÉRIMENTAL

Bill Gagné

Les résultats des *focus groups* de la campagne Bill Gagné ont été remis seulement à l'INSPO.

Parler, c'est grandir – Volet jeu excessif – An 1

Les résultats des enquêtes et des *focus groups* de la campagne *Parler, c'est grandir – Volet Jeu excessif (An 1)* sont peu concluants et, surtout, encore trop partiels pour la région montréalaise (activités régionales seulement à l'automne 2003). Les résultats sur les perceptions des parents et des jeunes sont toutefois intéressants d'un point de vue documentaire. Il faudrait en tenir compte dans un futur contexte théorique ainsi qu'au moment d'élaborer l'orientation stratégique régionale et le plan d'action.

Parler, c'est grandir – Volet sur les dépendances – An 2

Insuffisant en regard du jeu. Sujet non prioritaire selon les groupes consultés

12 - Améliorations souhaitées par le promoteur

Aucun souhait particulier ne nous a été signalé. Du fait d'un fonctionnement en mode concertation/actions, un processus continu d'amélioration est constamment favorisé bien que non documenté. Tant les expériences terrains que les échanges permettent d'apporter les ajustements constants et indispensables :

- au bon déroulement de l'agenda;
- au respect et à la légitimité des rôles et des responsabilités respectives;
- aux contraintes, limites, ressources, expertises et changements propres au réseau de chaque partenaire;
- aux connaissances acquises en cours de projet;
- à l'évolution du contexte général.

Ch. 3 - Programme expérimental sur le jeu pathologique (PEJP)

Considérant les actions planifiées 2003-2005 comme des améliorations souhaitées, en voici un tableau synthèse.

Tableau synthèse - Niveau provincial
Autres actions planifiées de promotion/prévention 2003-2005
Programme expérimental sur le jeu pathologique - MSSS

	PRÉVENTION	PROMOTION	MOBILISATION
2003-2004	Campagne nationale pour adultes (Suite) <i>Bill Gagné.</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formation des intervenants des CLSC et CHSLD, du milieu communautaire et scolaire au dépistage, conseil et référence. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Implantation d'outils de dépistage. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Développement d'outils et d'interventions communautaires dans les régions.	Campagne nationale jeunes (Fin) <i>Parler, c'est grandir</i> Volet jeu excessif (dont des activités régionales à Montréal-Centre). <ul style="list-style-type: none"> ▪ 	Formation et matériel divers mis à la disposition des régions. <ul style="list-style-type: none"> ▪
2004-2005 (prévu au Plan d'action)	Activités d'information et de sensibilisation dans les organismes pour personnes âgées. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Trousse de prévention en milieu scolaire (Test d'autoévaluation, cédérom et vidéo). <ul style="list-style-type: none"> ▪ Trousse de prévention adaptée aux communautés culturelles.		

13 - DIFFUSION

Le MSSS a cherché à rendre le matériel qu'il développait accessible aux clientèles ciblées ou visées. Toutefois, une distribution centralisée n'a pas toujours facilité un suivi régional ou local.

Documents de base

Les documents *La prévention du jeu pathologique. Document de référence (2001c)* et *Plan d'action gouvernemental 2002-2005 (2002a)* ont été largement diffusés. Ces deux documents ainsi que le Rapport du Forum 2001 (2003b) apparaissent également sur le site Internet du MSSS : www.msss.gouv.qc.ca/f/sujets/jeupatho.htm.

Diffusion des campagnes provinciales et des activités régionales connexes s'il y a lieu

Voir la description spécifique dans la description de chaque campagne aux autres sections de l'annexe 2ce répertoire.

Diffusion isolée des trousse

Jeu pathologique : Trousse de prévention (MSSS, 2002e)

- 3 000 exemplaires aux entreprises québécoises, PME, commissions scolaires, ministères, etc.
- Contient : boîte, une lettre, le Plan d'action gouvernemental, le *Répertoire des ressources sur le jeu*, la Carte régionale de ressources pour le traitement, vidéocassette de 18 min. pour les employés intitulée *Savez-vous jouer... sans perdre la tête?*, vidéocassette de 18 min. pour les intervenants en milieu de travail intitulée *Bien jouer son jeu !*, les versions française et anglaise d'un dépliant (*Bien jouer son jeu! / Making the right move!*).
- Diffusion depuis automne 2002. Suscite peu de demandes à la RRSSS de Montréal-Centre.

Diffusion des formations auprès des intervenants en prévention

Non documentée.

Coordonnées

MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX
Direction générale des services à la population
Service de toxicomanie
Madame Lynne Duguay
1005, chemin Sainte-Foy, 5^e étage
Québec (Québec)
G1S 4N4

www.msss.gouv.qc.ca

RÉFÉRENCES

Allard, D. et S. Chevalier (2002). Le jeu pathologique. *Bulletin Prévention et pratique médicale*, février 2002. Direction de santé publique de Montréal-Centre et Association des omnipraticiens de Montréal (2002). – 4p. + suppl. –

Allard, D. et S. Chevalier (2000). *Programme québécois sur le jeu excessif. Objectifs et projets de recherche-évaluation*. Institut national de santé publique du Québec et Direction de la santé publique de Montréal-Centre. Document de travail.

Cabinet du Ministre délégué à la Santé, aux Services sociaux, à la Protection de la jeunesse et à la Prévention (2002b). *La région de Montréal-Centre reçoit 2 117 000 \$ pour la prévention et le traitement du jeu pathologique*. Communiqués de juin 2002.

Chevalier, S., Papineau, É. et C. Geoffrion (2003, sous presse). Évaluation du programme expérimental québécois de traitement des joueurs pathologiques. *Rapport 9. Les lignes téléphoniques dédiées aux jeux de hasard et d'argent*. Institut national de santé publique du Québec.

Chevalier, S. et C. Geoffrion (2002). *Analyse comparative des appels logés aux lignes téléphoniques « Jeu : aide et référence » et « 1-866-SOS-JEUX »*. Québec, Institut national de santé publique du Québec – 55 p.

Entrevue avec madame Lynne Duquay, le 8 janvier 2003 au ministère de la Santé et des Services sociaux à Québec (5 heures).

Ministère de la Santé et des Services sociaux (2003b). *Rapport du Forum du 8 et 9 novembre 2001 – Jeu pathologique : connaître, comprendre et agir*. Direction des communications du MSSS. –82 p.-

Ministère de la Santé et des Services sociaux (2002a). *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2005*. Direction des communications du MSSS. – 40 p.-

Ministère de la Santé et des Services sociaux (2002b). *Bilan et perspectives. Synthèse des travaux du MSSS*. – 4 p. –

Ministère de la Santé et des Services sociaux (2002c). *Jeu pathologique. Trousse de prévention*. Boîtier concernant deux vidéos, une brochure et deux dépliants.

Ministère de la Santé et des Services sociaux (2001a). *Programme expérimental sur le jeu pathologique*. Plan de travail. Mise à jour février 2001- 12 p. -

Ministère de la Santé et des Services sociaux (2001b). *Jeu pathologique : Connaître, comprendre, agir. Cahier de participation du Forum sur le jeu pathologique*. Direction des communications du MSSS – 49 p.-

Ministère de la Santé et des Services sociaux (2001c). *La prévention du jeu pathologique. Document de référence du Forum sur le jeu pathologique*. Novembre 2001. Direction des communications du MSSS. – 98 p.-

Ministère de la Santé et des Services sociaux (2001d). *Programme de recherche thématique portant sur Les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent (2002-2003)*. Direction des communications du MSSS en collaboration avec le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FORSC) – 11 p.-

Papineau, É. et S. Chevalier (2003). Évaluation du Programme expérimental de traitement de joueurs pathologiques. *Rapport 3. Revue critique de la littérature portant sur les évaluations d'interventions préventives*. Montréal, Institut national de santé publique du Québec – 35 p.-

Vérificateur général du Québec (2000). Chapitre 12 – *Gestion des répercussions sociales et économiques liées aux jeux de hasard et d'argent*. Dans *Rapport à l'Assemblée nationale pour l'année 1999-2000. Tome 1*. p.329-348. Travaux menés par Alain Drouin, directeur de vérification.

www.vgq.gouv.qc.ca/rappann/

www.msss.gouv.qc.ca/f/sujets/jeupatho.htm

Section 2

LES QUATRE POPULATIONS CIBLÉES

Chapitre 4

Les initiatives de prévention auprès des jeunes

LUCKY, LE HASARD ON NE PEUT RIEN Y CHANGER

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le **Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu** ou COEPTJ est un centre affilié à l'Université Laval de Québec. Fondé par le D^r Robert Ladouceur, on y étudie depuis de nombreuses années les habitudes de jeux de hasard et d'argent des joueurs québécois. Ces dernières années, quelques travaux ou consultations ont concerné la clientèle des jeunes, que ce soit en milieu scolaire ou via les Centres jeunesse de la région de Québec.

Le COEPTJ est reconnu pour avoir développé une approche cognitivo-comportementale. Son directeur, Robert Ladouceur, est fréquemment consulté par de nombreux partenaires privés ou publics impliqués dans le traitement diagnostique, le dépistage ou la prévention du jeu pathologique. L'expertise du Centre concerne surtout le traitement de joueurs pathologiques et la recherche. Sa réputation est internationale. De nombreuses publications scientifiques témoignent de la mission scientifique et d'éducation du Centre. Plusieurs jeunes cliniciens ou chercheurs ont été formés au sein de cette équipe.

Le COEPTJ a été le premier partenaire de recherche financé par Loto-Québec. Il a, dès le début, participé activement au *Programme expérimental sur le jeu pathologique* coordonné par le MSSS. D'ailleurs, le traitement implanté à la grandeur du Québec est celui développé par Ladouceur, Sylvain, Letarte, Giroux et Jacques (1998).

À l'origine de l'intérêt porté à la problématique des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

Non documentée.

Toutefois, les premières publications de cette équipe concernant les jeunes datent du début des années 90 (Ladouceur et Mireaut, 1988; Gaboury et Ladouceur, 1993).

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPOND LE PROGRAMME

Contexte

Dès leur tout jeune âge, les jeunes vivent dans un environnement où les jeux de hasard et d'argent sont très présents. Ce faisant, ils abordent le jeu comme étant une activité ne pouvant entraîner de conséquences négatives à moyen ou à long terme.

Prévalence

Le CQEPTJ s'est intéressé pour la première fois aux comportements de jeu des jeunes Québécois en 1988. À ce moment,

- 76 % des jeunes avaient parié au moins une fois dans leur vie;
- 65 % d'entre eux avaient parié au cours de la dernière année;
- 24 % étaient des joueurs réguliers.

Dix ans plus tard, une étude similaire démontre une augmentation des activités de jeu chez les jeunes. Désormais, ce sont respectivement 87 % et 77 % qui ont parié au cours de leur vie ou de l'année qui vient de s'écouler.

Quelque 13 000 adolescents du Québec (2,7 %) ont des habitudes de jeu problématique.

Constat

Le jeu est un problème en croissance au Québec. L'arrivée d'une loi interdisant la vente de billets de loterie aux mineurs(e)s devrait ralentir cette progression. Par contre, une loi ne pourra jamais remplacer l'apprentissage d'un comportement responsable.

Dimension théorique

Le concept d'indépendance entre les événements.

La théorie mise de l'avant par le CQEPTJ est basée sur plusieurs années de recherche auprès des joueurs adultes. La principale conclusion de ces recherches est qu'un individu impliqué dans une activité de jeu de hasard et d'argent ne tient pas compte de l'indépendance entre chaque tour. Ceci l'amène à agir d'une manière irrationnelle face au hasard : illusion de contrôle, superstition, etc.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES DU PROGRAMME *LUCKY*

Objectif général

Amener les jeunes à être plus critiques lorsqu'ils décideront de participer à des jeux de hasard et d'argent.

(Jeu responsable)

Objectifs spécifiques

- Transmettre des connaissances adéquates aux jeunes sur les jeux de hasard et d'argent.
- Modifier leur attitude envers les jeux de hasard et d'argent, de manière à ce qu'elle soit plus rationnelle.

4 - POPULATIONS CIBLÉES

Population ciblée

Les adolescents fréquentant l'école secondaire.

Populations visées

- Les jeunes.
- Les enseignants et enseignantes du secondaire.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

Éducation et promotion du jeu responsable.

6 - PROGRAMME

Dans le but de soutenir l'enseignant ou l'enseignante qui souhaite aborder le thème des jeux de hasard et d'argent avec les jeunes du secondaire et favoriser des interactions en classe significatives et documentées, le programme *Lucky, le hasard on ne peut rien y changer* contient deux outils :

- une brochure à l'intention de l'enseignant ou de l'enseignante (2000);
- une vidéocassette d'une vingtaine de minutes s'adressant aux jeunes (2000).

L'enseignante ou l'enseignant consulte d'abord la brochure afin de se familiariser avec certains concepts, de connaître le contenu de la vidéo et de sélectionner, parmi les activités complémentaires proposées, celle qui correspond le mieux à l'objectif précis qu'il poursuit avec ses élèves.

Ch. 4 - Les initiatives de prévention auprès des jeunes

Une fois en classe, l'enseignant ou l'enseignante est en mesure de proposer, à l'intérieur d'une seule période de cours,

- une activité de sensibilisation (entre 10 et 15 minutes);
- le visionnement de la vidéocassette (20 minutes);
- une période d'échange.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

- Les chercheurs et cliniciens du CQEPTJP sont tous diplômés en psychologie ou en voie de le devenir. La recherche préalable, la conception, la production, la mise à l'essai et l'évaluation des activités sont donc toujours sous la supervision de cette équipe de professionnels de la psychologie.
- Les intervenants qui animent le programme *Lucky* sont des enseignants ou des enseignantes du secondaire à qui on a fait parvenir le matériel.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Conditions favorables

- L'enseignant peut choisir l'activité qui convient le mieux à sa capacité ou aux intérêts des jeunes.

Conditions défavorables

- Le matériel est seulement diffusé. L'implantation est assurée par l'enseignant.
- On ne sait pas dans quelle mesure cela se fait dans les conditions ou de la manière préconisée.
- Matériel suscitant peu de demande.

9 – FINANCEMENT

Non documenté.

10 - ÉVALUATION(S)

Évaluation formative

Non documentée.

Évaluation d'implantation

Non documentée.

Recherche évaluative

Réalisée et publiée (Ferland, Ladouceur et Vitaro, 2002).

Évaluation d'impact

Non documentée.

11 - EFFICACITÉ

« ...confirms our hypothesis that a videobased intervention would have a positive effect in increasing knowledge and in misconceptions toward gambling. »

L'efficacité de la vidéo *Lucky, le hasard on ne peut rien y changer* a été évaluée au cours de l'année scolaire 1998-1999. Elle a permis de susciter l'intérêt des étudiants de secondaire 1 et 2 et du personnel enseignant. La seule présentation de la vidéo a permis d'améliorer les connaissances des jeunes sur les jeux de hasard et d'argent. L'évaluation de l'efficacité de la vidéo a démontré qu'il est possible de maximiser son impact sur les croyances des jeunes en faisant précéder la présentation de quelques activités de sensibilisation et de vulgarisation des concepts. Toutefois, l'efficacité de cette intervention semble limitée si l'on considère une échelle temporelle plus longue ou encore son incidence réelle sur le comportement de jeu des jeunes.

« Further studies should now look at the maintenance of these gains in increasing knowledge and reducing misconceptions toward the notion of randomness. The long term effects of these positive results on gambling behavior should be systematically evaluated. »

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Non documentées.

13 - DIFFUSION

Non documentée.

Coordonnées

CENTRE QUÉBÉCOIS D'EXCELLENCE POUR LA PRÉVENTION ET LE TRAITEMENT DU JEU
Université Laval
Québec (Québec)
G1K 7P4

<http://gambling.psy.ulaval.ca/>

RÉFÉRENCES

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu pathologique (2000). *Lucky, le hasard on ne peut rien y changer*. Québec : Université Laval. ISBN 2-922847-00-4

Brochure : 18 p

Vidéo : 20 minutes

Ferland, F., Ladouceur, R., Vitaro, F. (2002). Prevention of problem gambling : modifying misconceptions and increasing knowledge. *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 19-29.

Gaboury, A. et R. Ladouceur (1993). Evaluation of a Primary Prevention Program of Pathological Gambling Among Adolescents. *Journal of Primary Prevention*, 14, 21-28.

Ladouceur, R et C, Mireault (1988). Gambling behavior among high school students in the Québec area. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 3-11.

Ladouceur, R., Sylvain, C, Letarte, H., Giroux, I. et C. Jacques (1998). Cognitive treatment of pathological gamblers. *Behavior Research and Therapy*, 36, 1111-1119.

<http://gambling.psy.ulaval.ca/>

MOI, JE PASSE^{MC} / COUNT ME OUTTM

4^e édition / 2001-2002

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le Groupe Jeunesse 2000 est une entreprise privée, spécialisée en communication pour les jeunes, fondée il y a près de 25 ans. La mission de l'organisme est d'offrir divers services aux jeunes de 12-17 ans en milieu scolaire et d'organiser des événements/spectacles. Toutefois, il est important de mentionner qu'il existe deux Groupe Jeunesse. En effet, durant l'année 2000, le groupe se scinde. Normand Bouchard, le responsable du programme *Moi, Je passe / Count Me Out*, qui nous intéresse ici plus particulièrement, quitte l'organisme pour des raisons personnelles.

Il crée alors une nouvelle entreprise privée, désormais appelée **Le Groupe Jeunesse (9092-7542 Québec inc.)** et loge désormais dans les locaux et sur le site Internet des Productions TGV, une maison de production de spectacles de musique que l'on retrouve dans le répertoire de l'ADISQ.

Les membres des deux groupes jeunesse ont donc collaboré à l'élaboration et à la diffusion de ce programme.

Les services de communication et les réalisations de « cette ou ces » équipes regroupent des :

- programmes de sensibilisation (*Moi, je passe*; estime de soi; extorsion ou taxage; violence; agression sexuelle; droits de la personne);
- publications (*Magazine jeunesse* distribué à 50 000 exemplaires dans les écoles, *Virage express*, *Le Petit magazine des arts*,...);
- événements et spectacles (Cofondateur du Salon Pepsi Jeunesse, Spectacle BEAT, Fêtes et festival COKE, TGV musique, etc.);
- édition et production (Les Éditions Tandem, Production de disques).

La première édition du programme *Moi, je passe* a paru en 1998. Mise au point par Le Groupe Jeunesse 2000 donc, c'est Le Groupe Jeunesse qui en est aujourd'hui l'unique propriétaire et promoteur. Le financement de sa conception, de sa production et de sa distribution était assuré en totalité par Loto-Québec jusqu'en 2000-2001. De nombreux collaborateurs (plus de 25) ont collaboré à sa conception et sa réalisation.

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPOND LE PROGRAMME

Constat

- Les jeux de hasard et d'argent peuvent mener à une dépendance au même titre que la cigarette, l'alcool et les drogues.
- La recherche d'identité rend les jeunes plus fragiles et plus vulnérables à la dépendance aux jeux de hasard et d'argent.
- Les jeunes qui souffrent de dépendance ont une faible estime de soi.
- Les jeunes doivent développer une image positive d'eux-mêmes pour contrer les pièges des jeux de hasard et d'argent.

État de situation

Seule une étude de prévalence des comportements excessifs à l'égard des jeux de hasard et d'argent de chercheurs de l'Université McGill (1998) est citée sur le feuillet explicatif du programme.

Documentation et dimension théorique

Les données théoriques et la documentation à la base de ce projet ne sont pas mentionnées dans la documentation qui nous a été remise. On y mentionne que les objectifs sont en lien avec les facteurs de risque ou les facteurs de protection reconnus et propres au jeu pathologique mais sans les nommer.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

But

Sensibiliser, par le biais des enseignants et enseignantes, les jeunes Québécois de 8 à 17 ans, ainsi que leurs parents, aux risques et problèmes que peut engendrer la dépendance aux jeux de hasard et d'argent.

Objectif général

Moi, je passe vise à prévenir la dépendance aux jeux de hasard et d'argent chez les enfants et les adolescents.

Objectifs spécifiques

- Développer une attitude positive.
- Faire la différence entre les jeux sains et ceux qui peuvent être nuisibles.
- Reconnaître les dangers des jeux de hasard et d'argent.

4 - POPULATIONS CIBLÉES

À l'origine, en 1998, l'intervention rejoignait les jeunes du deuxième cycle du primaire et ceux du premier cycle du secondaire (1 à 3).

Afin de s'adapter aux regroupements préconisés par la récente réforme du programme éducatif du MEQ, l'intervention vise depuis 2001-2002 les jeunes des neuf niveaux scolaires de la 3^e année du primaire à la 5^e année du secondaire.

Directions d'écoles et enseignants sont également rejoints ainsi que, dans une moindre mesure, les parents des jeunes visés par le programme.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

Ce programme en est un de prévention primaire et de promotion de la santé. Il peut arriver que du dépistage soit accessoirement réalisé lors des animations en classe.

Promotion de la santé

(Développement de l'estime de soi et d'habilités personnelles et sociales.)

Prévention primaire

(Développement de connaissances connexes aux jeux de hasard et d'argent.)

Stratégie d'éducation

(Enseignement.)

6 - PROGRAMME

Le Groupe Jeunesse inc. a choisi d'élaborer un programme de type universel s'adressant à l'ensemble de la population québécoise des 9-17 ans, distribué et administré via les réseaux scolaires publics et privés. Le programme existe également dans sa version anglaise *Count Me Out*. Le programme a connu quatre versions/éditions au fil desquelles de nouvelles personnes-ressources ont collaboré.

Ch. 4 - Les initiatives de prévention auprès des jeunes

Moi, je passe / Count Me Out, prend d'abord la forme d'une trousse pour les écoles comprenant :

- un feuillet explicatif;
- neuf guides d'animations pour les enseignants (un par niveau);
- neuf cahiers d'activités pour l'élève (également un par niveau);
- une affiche;
- le dépliant *Parents : Parier, ce n'est pas un jeu d'enfant*.

Le site Internet www.mojepasse.com et son équivalent anglais, ainsi qu'une vidéocassette, permettent de faire la promotion et la publicité du programme et facilitent l'acheminement des commandes de matériel complétées par les écoles intéressées.

Neuf grands thèmes sont abordés dans le programme *Moi, je passe*, soit un thème par niveau scolaire.

- La capacité de faire de bons choix (3^e primaire).
- L'impossibilité de contrôler le hasard (4^e primaire).
- Le maintien du contrôle sur ses activités (5^e primaire).
- Le développement d'une image positive de soi (6^e primaire).
- Les pressions exercées par les pairs (Secondaire 1).
- L'illusion de contrôle (Secondaire 2).
- Les superstitions (Secondaire 3).
- Les jeux de hasard et d'argent et les autres dépendances (Secondaire 4).
- Le développement de la connaissance de soi (Secondaire 5).

Moi, je passe / Count Me Out est une marque déposée.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Les concepteurs

Outre les membres du Groupe Jeunesse 2000 et du Groupe Jeunesse, des chercheurs universitaires et des conseillers pédagogiques ont contribué de manière sporadique à la conception de ce programme.

Les intervenants

Au niveau primaire, les intervenants sont les enseignants et les enseignantes titulaires.

Au niveau secondaire, il est difficile de savoir quels enseignants offrent le programme. Nous ignorons si le suivi est suffisant pour connaître le profil de ceux qui administrent le programme dans leur classe.

Il est important de noter qu'aucune autre information ou formation que celle véhiculée dans les guides de l'enseignant n'est offerte.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Favorables

- Tout le matériel est attrayant et structuré.
- Gratuité du programme pour les écoles.
- Collaboration du milieu éducatif (ministère de l'Éducation, Direction générale des jeunes)
- La publicité 2001-2002 fait mention de 45 organismes des milieux de l'éducation, de la santé et de divers autres secteurs qui ont appuyé le programme au fil des ans.
- Semble vouloir commencer à informer les enfants avant même leur première expérience de pari ou loterie.
- Se soucie d'adapter le matériel au développement cognitif et social des enfants et des jeunes.
- Mise sur une abondante répétition et une continuité dans l'intervention pour permettre que les notions et les habiletés soient réinvesties et intégrées.

Défavorables

- Il faut noter l'aspect répétitif du matériel.
- La première version anglaise a été sujette à la critique venant des écoles anglophones.
- Distribution nationale d'un projet pilote dès ses débuts; limite considérablement l'évaluation future (effet de « contamination »; déception des utilisateurs si peu d'effets; etc.).
- Application locale non contrôlée d'un projet somme toute pilote; se contente de diffuser.
- Seulement 19 % de pénétration du marché montréalais en 2001-2002. Pourquoi? (26 840 cahiers de l'élèves commandés / 139 924 élèves montréalais = 19 %)
- Utilisation du programme peu documentée.
- Limite marketing de la rétroaction tentée avec les enseignants (voir la rubrique 10).
- Pas de formation, de supervision ou de suivi auprès de l'équipe école lors de l'implantation.
- En raison des multiples partenaires impliqués dans ce projet au fil des ans, il serait bon de s'assurer que toutes les considérations scientifiques, éthiques, juridiques, de droits d'auteur ou de marque déposée, seront claires avant d'entreprendre quelque partenariat que ce soit.
- Mécontentes avec les partenaires sur certaines questions. Par exemple, Loto-Québec semblait exercer un droit de veto sur certaines activités du programme et demandait des modifications sur certains contenus. En cas de conflits, on enlevait les activités. Autre exemple, les chercheurs impliqués dans l'évaluation ne s'entendaient pas sur ce qui devait être évalué.

9 - FINANCEMENT

À venir jusqu'à 2001, *Moi, je passe / Count Me Out* a été entièrement financé par Loto-Québec et appuyé par le ministère de l'Éducation du Québec. L'année suivante, le MSSS en a assuré la diffusion via les budgets consacrés au *Programme expérimental sur le jeu pathologique*.

En 2002-2003, le MEQ n'est plus partenaire et le protocole d'entente avec Loto-Québec était arrivé à son terme. De plus, comme il s'agit de l'année de transition au cours de laquelle les budgets de Loto-Québec réservés à la prévention et au traitement sont désormais versés au ministère de la Santé et des Services sociaux plutôt que d'être transmis directement à divers organismes, le Groupe Jeunesse a adressé une demande de subvention aux RRSSS de plusieurs régions du Québec afin de poursuivre la distribution gratuite et nationale du programme dans les écoles. À notre connaissance, aucune région n'a, à ce jour, adopté le programme.

10 – ÉVALUATION(S)

Évaluation formative

- Des versions améliorées du programme se succédant, il semble évident qu'une évaluation formative du programme lui-même a été faite mais aucun document structuré ne témoigne des défis à relever et des améliorations souhaitées puis apportées.

Évaluation d'implantation

- Trois sondages effectués par Léger & Léger Recherche et stratégie Marketing en 1999, 2000 et avril 2001 sur la satisfaction d'enseignants qui ont utilisé le programme. (Groupe Jeunesse, 2002).
- Les résultats donnent des indications quant aux réactions et commentaires des enseignants sur le matériel, sur leur progression quant à l'adhésion au programme et sur des améliorations qui pourraient être apportées au matériel.
- Plus récemment, on semble s'être soucié de commencer une évaluation sommative de l'implantation. Toutefois, les données recueillies n'ont pas été communiquées.
- Liste de commandes des écoles à Montréal 2000-2001 et 2001-2002.

Évaluation sommative d'efficacité

Deux évaluations, qui n'avaient pas été planifiées au départ, ont été réalisées pour le compte du promoteur par des chercheurs universitaires. Le Groupe Jeunesse n'était pas subventionné pour l'évaluer.

Recherche évaluative

Non documentée.

Évaluation d'impact ou rendement

- Coût de revient : en se basant sur les statistiques fournies concernant les commandes placées par les écoles en 2001-2002 ainsi qu'au montant de subvention demandé à La RRSSS de Montréal-Centre, le coût de revient par jeune Montréalais effectivement rejoint s'élèverait à 5,68 \$/élève.

(152 511 \$ de subvention demandée à la RRSSS de Montréal-Centre / 26 840 élèves rejoints en 2001-2002 = 5,68 \$ l'unité).

Pas d'effets iatrogènes.

11 - EFFICACITÉ

- Aucun changement autre que celui dû à l'effet de maturation des enfants et des jeunes.
- Ne peut être retenu tel quel pour l'instant à titre de pratique efficace (Papineau et Chevalier, 2003).
- Les objectifs à atteindre par niveau scolaire à chaque année n'ont pas été évalués.
- Seul l'objectif global a été évalué. Il était un peu tôt pour mesurer l'effet à moyen terme.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

- Poursuivre la diffusion.
- Modalités d'application ou d'implantation : Quel est le minimum requis pour que ça fonctionne?
- L'intégration au curriculum des écoles.
- Intégration à une approche plus globale concernant toutes les dépendances.
- Un sondage effectué par Léger & Léger Recherche et stratégie Marketing en août 2001 sur l'intérêt des enseignants à l'égard d'un programme de prévention relativement aux dépendances chez les jeunes : le tabac, l'alcool, la drogue et les jeux de hasard et d'argent.

13 - DIFFUSION

Le Groupe Jeunesse 2000 a assuré la distribution de ce programme de 1998 à 2001. Le Groupe Jeunesse (9092-7542 Québec Inc.) en détient les droits d'auteur et en assure la distribution depuis 2001-2002. Jusqu'à cette date, la distribution se déroulait comme suit :

Une (1) trousse complète était d'abord envoyée systématiquement à chaque direction ou conseil d'établissement scolaire des écoles des niveaux primaire et secondaire du Québec.

Par la suite, chaque école décidait si elle appliquait le programme, à quelle échelle et avec quelle intensité. Puis, une commande était adressée au *Groupe Jeunesse* : nombre d'exemplaires / unité de matériel contenu dans la trousse.

Les écoles recevaient gratuitement le matériel c'est-à-dire qu'il était défrayé par Loto-Québec de 1998-2001, puis par le MSSS en 2001-2002.

Ch. 4 - Les initiatives de prévention auprès des jeunes

Outre le nombre restreint d'écoles ayant contribué à l'évaluation du programme, il est difficile de connaître combien exactement ont offert le programme dans leurs écoles, dans quelles conditions, avec quelle ampleur, quelle intensité et quel degré de continuité.

Depuis 2002-2003, *Moi, je passe / Count Me Out* n'est plus distribué de manière systématique à la grandeur du Québec. Le Groupe Jeunesse tente d'établir des ententes avec chaque région régionale, commission scolaire ou école peut en assurer la distribution. Son financement est devenu précaire.

Coordonnées

PRODUCTION TGV
Le Groupe Jeunesse Inc.
Normand Bouchard
Carole Melançon
3275, rue Prieur Est
Montréal (Québec)
H1H 2K4

Norbou@prodtgv.com

Carole@prodtgv.com

(514) 277-4544
(514) 277-4970 (télécopieur)

www.mojjepasse.com

RÉFÉRENCES

Deverensky, Jeffrey, Gupta, Rina, Ladouceur, Robert et Vitaro, Frank (2000). *Évaluation du programme de sensibilisation Moi, je passe dans les écoles du Québec*. Document interne non publié par le Groupe Jeunesse.

Entrevue de deux heures avec Daniel Dubeau, directeur, le 21 janvier 2003 au siège social du Groupe Jeunesse.

Groupe Jeunesse (2002). *Présentation du programme Moi, je passe / Count Me Out*. Document administratif interne incluant les sondages Léger & Léger Recherche et stratégie Marketing.

Groupe Jeunesse (2001). *Le Programme Moi, je passe / Count Me Out*. Version 2001-2002.

Groupe Jeunesse (2000). *Le Programme Moi, je passe / Count Me Out*. Version 2000-2001.

Gupta, R. et Deverensky' J. (1998). Adolescent gambling behavior : A prevalence study and examination of the correlates associated with excessive gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14(4), 319-345..

Ladouceur, Robert, Deverensky, Jeffrey et Gupta, Rina (1999). *Évaluation du programme Moi, je passe dans les écoles du Québec*. Document interne non publié.

Papineau, É. et Chevalier, S. (2003). *Évaluation du Programme expérimental de traitement de joueurs pathologiques. Rapport 3. Revue critique de littérature portant sur les évaluations d'interventions préventives*. Montréal : Institut national de santé publique du Québec.- 35 p. -

www.mojjepasse.com

PARLER, C'EST GRANDIR

Volet Jeu excessif (An 1)

Volet Jeu et toxicomanie (An 2)

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

« Le **ministère de la Santé et des Services sociaux** a mis sur pied à l'été 2001 une série d'actions de communications afin de sensibiliser les jeunes de 11-17 ans à propos de différentes thématiques qui les concernent soit, les MTS et le sida, la détresse, les agressions sexuelles, le jeu excessif et le tabac, auxquelles s'ajoute en 2002 la toxicomanie. » (MSSS et Impact recherche Communication Marketing, 2002d).

Projet de s'intéresser au jeu excessif chez les jeunes

- La campagne multithématique *Parler, c'est grandir* a été développée en vue d'harmoniser les divers messages d'information destinés aux jeunes. Elle est issue d'une campagne sur la détresse des jeunes. Cette campagne de sensibilisation se déroule sur trois années : 2001-2002, 2002-2003 et 2003-2004.
- Un volet sur le jeu excessif a été prévu au début de ce projet (An 1) mais sera par la suite amalgamé à celui de la toxicomanie.

2 - DÉFINITION DES PROBLÈMES AUXQUELS RÉPOND LA CAMPAGNE

Documentation et approche théorique

- Une revue de littérature sur les cinq thématiques touchées aurait été produite par Impact recherche communication marketing et remise au MSSS à l'été 2001 (MSSS et Impact Recherche Communication marketing, 2002b).
- Prise en considération des facteurs de protection et de risque communs à plusieurs problématiques rencontrées chez les jeunes.
- Rejoindre les jeunes dans l'environnement où ils évoluent : la famille, l'entourage, le voisinage, etc.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Objectifs /clientèles ciblées

- **12-17 ans**

- Sensibiliser à l'importance de parler de ses émotions.
- Aider à identifier une personne en qui le jeune a confiance et qui pourra l'aider.
- Sensibiliser à l'estime de soi.
- Favoriser les échanges entre jeunes et adultes significatifs.
- Faire connaître les ressources d'aide.

- **Parents ou adultes**

- Valoriser le rôle des parents.
- Créer un climat propice au dialogue.
- Sensibiliser les parents et adultes à l'importance de soutenir le jeune.

- **Population en général**

- Sensibiliser aux différents problèmes vécus par les jeunes

4 - POPULATIONS CIBLÉES

Clientèles ciblées

- Jeunes de 12 –17 ans de niveau scolaire secondaire.
- Parents et adultes significatifs, susceptibles d'apporter du soutien.
- Population en général.

Clientèles visées

Idem.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

Approche communicationnelle

Communication de masse

Diffusion par le recours à divers outils de communication de masses (actions génériques)
sous le thème Parler, c'est grandir.

Approche clientèle sous forme d'une campagne jeune intégrant plusieurs problématiques :

- MTS/Sida;
- jeu (deviendra *Jeu et toxicomanie* à partir de l'an 2);
- agression sexuelle;
- détresse;
- tabagisme.

Niveaux de diffusion

Cette campagne englobe simultanément des activités médiatiques nationales et des activités régionales et locales pour les jeunes et se déploie sur trois ans.

- Provincial : campagne chapeau sous la responsabilité MSSS avec collaboration MEÉQ.
- Régional : quatre activités régionales spécifiques régionales et plusieurs outils (chaque région reçoit deux des quatre activités régionales et d'autres activités seront conçues au fur et à mesure des trois années).

6 - CAMPAGNE

ACTIVITÉS NATIONALES

Volet jeu excessif

AN 1

- **Télévision**

Deux messages *Parler, c'est grandir* (communication avec le père) / français et anglais

AN 2

- **Télévision**

Deux messages Jeux et toxicomanie

Deux messages *Parler, c'est grandir* (deux ados et leur rêve : t-shirt et journaliste)

Un message tabagisme

Une participation à l'émission *La Fureur*

- **Cinéma**

Deux messages (français/anglais) pour la thématique Jeux et toxicomanie

- **Site Internet**

Thématique Toxicomanie : www.parlonsdrogue.org

ACTIVITÉS RÉGIONALES

Spécifiques au jeu excessif (An 1) ou jeu et toxicomanie (An 2)

- **Affiche :** Gratteux de Méga loto : *Pas plus de chance la prochaine fois*, annonçant la ligne Tel-jeunes.

- **Commando théâtral**

Activité « improvisée », en accord avec la direction de l'école, au cours de laquelle trois comédiens et un meneur de jeu sensibilise, à l'improviste, les jeunes à l'une des thématiques de la campagne. Une discussion avec les jeunes suit.

Il existe deux équipes dont l'une est basée à Montréal. Chaque équipe du commando peut jouer chacun des thèmes de la campagne. La thématique des dépendances fait partie des quatre thématiques au choix.

ACTIVITÉS ÉLARGIES

En dehors du réseau de l'éducation (An 2)

- **Être ado, c'est cool.** – Projet des maisons de jeunes.
Concours 2002-2003 afin de permettre aux maisons de jeunes de faire connaître des projets en lien avec les thèmes dont *Tabac et dépendance*. Ces projets s'appuient sur des valeurs essentielles comme l'entraide, la solidarité ou l'amitié entre les jeunes et met l'accent sur tous les aspects positifs de la vie des jeunes.

Une maison de jeunes par région sera récompensée (printemps 2003).

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Les activités nationales sont mises au point par des spécialistes des communications : Le groupe Cossette. Des experts en contenu participent dont CIEJCRJ et COEPTJ.

Les sondages menés auprès des parents et des jeunes sont mis en oeuvre par Impact Recherche Marketing et Communication.

Les activités spécifiques de terrain sont conçues et réalisées de concert avec les collaborateurs suivants :

- Tel-Jeunes (www.teljeunes.com);
- Production Par ici (commando théâtral);
- Maisons de jeunes à travers le Québec.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Conditions favorables

- Les Directions générales du MEQ identifient les écoles à visiter.
- Les régies régionales et les directions de santé publique supportent la campagne par une diffusion dans le réseau de la santé et communautaire.
- Mobilisation et expertise venant du terrain.
- Fiches techniques sur chacune des activités envoyées aux écoles avant la tenue des événements.

Conditions défavorables

- Financement de cette campagne de sensibilisation limité à seulement trois ans.
- À Montréal, la diffusion rejoint un nombre très restreint d'écoles.

9 – FINANCEMENT

Non documenté.

10 - ÉVALUATION(S)

Plusieurs évaluations de cette campagne ont été réalisées. Cependant, il n'est pas toujours possible (ou même souhaitable?) de distinguer le volet jeu excessif dans une approche conçue pour être globale. Toutefois, les principales références permettant de fournir des indications spécifiques à ce volet sont citées ici.

Évaluation formative

« Le MSSS désire mesurer les perceptions et croyances actuelles des parents et des jeunes...
observer l'évolution de chacune des thématiques...
mesurer l'impact que peuvent avoir ses actions de communications et les adapter, au besoin, pour les années à suivre. »

(MSSS et Impact Recherche Communication marketing, 2002c)

An 1

- Prétest de création pour la campagne publicitaire (global).
- Il y a eu des pilotes du commando théâtral.
- Enquête sur les perceptions des parents de jeunes de 11-17 ans à propos des cinq problématiques.

Un sondage quantitatif afin de mesurer l'opinion des parents québécois de jeunes de 11-17 ans et afin de dresser le portrait de leurs perceptions à propos des thématiques (Impact recherche Communication marketing, 2001).

Ch. 4 - Les initiatives de prévention auprès des jeunes

- Enquête sur les perceptions des jeunes de 11-17 ans à propos des cinq problématiques.
- Comparatif des perceptions des parents d'adolescents et de celles des adolescents de 11-17 ans (MSSS et Impact Recherche Communication marketing, 2002a).

An 2

- Sondage auprès des parents de jeunes de 11-17 ans sur les six thématiques. (MSSS et Impact recherche communication marketing, 2002c). La comparaison des résultats avec ceux de l'année antérieure.

Évaluation d'implantation

An 1

- Groupes de discussion avec des intervenants engagés auprès des jeunes dans les 15 régions sociosanitaires du Québec, sur :
 - la campagne;
 - les priorités régionales;
 - autres commentaires(MSSS et Impact Recherche Communication marketing, 2002b).
- Mesures de satisfaction des activités *Facile à dire* de la troupe *Parminou* ainsi que du *Commando théâtral*.

An 2

- Groupes de discussion An 2
Pas encore documenté.

Recherche évaluative

Non documentée.

Évaluation sommative d'efficacité

Test postpublicitaire réalisé par Léger Marketing mais information non disponible (MSSS et Impact recherche Communication marketing, 2002b).

11 - EFFICACITÉ DU VOLET JEU EXCESSIF

Non documentée.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Par les intervenants montréalais (An 1)

Pour la campagne en général

- Certains intervenants ont souligné qu'il serait intéressant de rejoindre davantage les parents. La publicité télévisée est un bon début, mais ils croient qu'il faudrait les impliquer aussi dans d'autres activités.
- Inclure tous les groupes ethniques dans les campagnes.

- S'adapter un peu mieux au public anglophone (pour les outils promotionnels entre autres).
- On voudrait un seul fil conducteur et une approche par réduction des méfaits, c'est-à-dire, selon eux, montrer des modèles et des messages positifs.
- La campagne devrait porter sur l'estime de soi, la communication, le respect de soi et d'autrui, la tolérance, le courage... Les thématiques serviraient plutôt à illustrer ces concepts.
- Suggestions d'autres thématiques (urbaines?) telles : phénomène de gang, racisme, rave, jeunes de la rue.
- La condition *sine qua non* qui explique le succès des interventions est la participation et l'implication des jeunes à toutes les étapes d'un projet.

Pour le volet Jeu excessif

- Le jeu excessif est moins problématique que les autres thématiques.
- La plupart des intervenants pensent qu'il serait souhaitable d'intégrer sous la thématique Tabac tous les autres types de dépendances telles que la drogue ou l'alcool. On ne parle pas assez de drogues.
- L'affiche « jeu » est un des éléments qui a été le moins bien perçu.

Par les intervenants régionaux hôtes (An 1)

- Affiche mal comprise par les jeunes mais appréciée du réseau.
- Les acteurs du commando théâtral constatent que les jeunes sont peu interpellés par la thématique du jeu par rapport aux deux autres thématiques. On décidera de cibler davantage les parents par la suite.

13 - DIFFUSION DANS LA RÉGION MONTRÉALAISE

www.detresse.com/accueil.asp

www.santepub-mtl.qc.ca/jeunesse/projet/grandir.html

AN 1

Télévision	???
Clip machine	automne 2001 dans 2 écoles de la CSMB
Facile à dire	octobre à décembre 2001 dans 12 écoles francophones et 2 écoles anglophones
Commando théâtral	décembre 2001 février et avril 2002

AN 2

Télévision	26 août au 28 octobre 2002 13 janvier au 10 février 2003 Spécial <i>La Fureur</i> du 11 octobre
Roulotte Ado Express	janvier à mi-février 2003 reporté printemps 2003 reporté à nouveau automne 2003 à confirmer

Ch. 4 - Les initiatives de prévention auprès des jeunes

Activités régionales prévues à la fin de 2003 pour la région de Montréal.

Coordonnées (pour Montréal)

RÉGIE RÉGIONALE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX
DE MONTRÉAL-CENTRE
a/s Responsable des communications
3725, rue Saint-Denis
Montréal (Québec)
H2X 3L9
(514) 286-6500

RÉFÉRENCES

Entrevue avec madame Lynne Duguay le 8 janvier 2003 à Québec.

Impact Recherche Communication Marketing (2001). Campagne jeunes *Parler, c'est grandir. Perception des parents de jeunes de 11 à 17 ans à propos des cinq problématiques : MTS et sida, détresse, agressions sexuelles, jeu excessif et tabac*. Résultats Septembre 2001 Volet parents An 1. Préparé pour le MSSS. Dossier 11.5036H – 113p. –

MSSS (2002d) Campagne jeunes - An 2 - *Parler, c'est grandir*. - 14 p –

- Carte postale *Parler, c'est grandir* (An 2).
- Commando théâtral *Dépendance/prévention* – 4 p. –
- Groupe de discussion *Dépendance/prévention* – 2 p. –

MSSS (2001e) Campagne jeunes *Parler, c'est grandir*. - 11 p. –

- Carte postale *Parler, c'est grandir* (An 2).
- Commando théâtral *Jeu excessif* – 2 p. –
- Groupe de discussion *Jeu excessif* – 1 p. –
- Carte d'affaires *Parler, c'est grandir* (An 2).

MSSS et Impact Recherche Communication Marketing (2002a). *Sondage comparatif parents d'adolescents et adolescents de 11 à 17 ans. Résultats An 1*. Mars 2002.

MSSS et Impact Recherche Communication Marketing (2002b). *Parler, c'est grandir. Groupes de discussion dans les régions sociosanitaires du Québec auprès des intervenants*. Rapport du 18 mars 2002. –83 p –.

MSSS et Impact Recherche Communication Marketing (2002c). *Campagne jeunes Parler, c'est grandir. Perception des parents de jeunes de 11 à 17 ans à propos des six thématiques : MTS et sida, détresse, agressions sexuelles, jeu excessif, tabac et toxicomanie. Résultats Volet parents An 2*. Août 2002 – 164 p.–

www.détresse.com/accueil.asp

www.parlonsdrogue.org/pages/fsjeunes.html

www.santepub-mtl.qc.ca/jeunesse/projet/grandir.html

www.tel-jeunes.com/thematiques/f/index.asp

ANIMATIONS SCOLAIRES

CENTRE INTERNATIONAL D'ÉTUDE SUR LE JEU ET LES COMPORTEMENTS À RISQUE DES JEUNES

**Département de psychopédagogie et de counselling
Université McGill**

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le **Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes** (CIEÉJCRJ) a été fondé en 1999. Depuis 1992, deux chercheurs du Département de psychopédagogie et de counselling de l'Université McGill s'intéressaient au jeu pathologique chez les jeunes : Jeffrey Derevensky et Rina Gupta, co-fondatrice et co-directeurs du CIEJCRJ. En 2000, ils convainquent Loto-Québec de financer la création et le fonctionnement du CIEJCRJ durant cinq ans. Actuellement, une dizaine de chercheurs, cliniciens et membres du personnel y sont associés.

La mission du Centre est d'améliorer les connaissances et la compréhension à l'égard des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes ainsi que de leurs comportements à risque.

Pour une description plus complète, voir le chapitre 2.

2 - DÉFINITION DES PROBLÈMES AUXQUELS RÉPONDENT LES INITIATIVES DE PRÉVENTION

Voir Section 1 de la présente annexe 2.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Non documentés.

4 - POPULATIONS CIBLÉES

Population ciblée

Adolescents et adolescentes du Québec, francophones et anglophones.

Population visée

Répondent sur demande aux appels logés

- par les commissions scolaires, les écoles ou les enseignants du secondaire de la grande région montréalaise;
- par les parents;
- par les jeunes Montréalais.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

- Sensibilisation.
- Le système scolaire comme lieu par excellence pour implanter le volet prévention et l'apprentissage d'habiletés de *coping* et d'adaptation comme moyen de prévention du jeu problématique (Derevensky, Gupta, Dickson et Deguire, 2001; Dickson, Derevensky et Gupta, 2002).
- Animations pédagogiques interactives.
- Interventions ciblées en fonction des besoins des jeunes.

6 - ACTIVITÉS DE PROMOTION ET DE PRÉVENTION

Ateliers de sensibilisation en milieux scolaires primaires et secondaires

- Matériel et animations disponibles dans les deux langues, français et anglais.
- Sollicités par les commissions scolaires et les écoles de la région montréalaise, ces ateliers sont animés par une intervenante professionnelle et diplômée depuis quelques années.
- L'intervention ciblée est privilégiée, c'est-à-dire que le thème traité dépend du matériel fourni par les élèves eux-mêmes.

Thématiques pouvant être développées en classe

- Jeux de hasard et d'argent
- Personnes à risque
- Hasard
- Indépendance des événements
- Dépendance
- Signes avertisseurs
- Mise en garde
- Moyens d'obtenir de l'aide

D'une durée de 50 minutes (au secondaire), chaque atelier offre de l'information, permet les échanges afin que les jeunes fassent des liens avec les jeux auxquels ils jouent, leurs propres

comportements de jeu, les autres dépendances et divers conseils pour développer leur esprit critique.

Le matériel

Promotion/sensibilisation

- Concours.
- Affiche *Les vraies couleurs du jeu / The True Colors of Gambling*.
- Dépliant *Les jeux de hasard et d'argent. Savais-tu que...*
- Présentations dans les écoles, cégeps, ... avec kiosque.
- Éditoriaux médiatiques pour atteindre les parents.
- Site Internet info@youthgambling.com et www.youthgambling.com.

Ateliers scolaires / Dépistage précoce et référence

- Carton *La chance a tourné? / Out of Luck? Think Again...*
- Affiche *Arrêtez et répondez à ces questions, ça pourrait changer votre vie / This Could be the Most Important Quiz You Ever Take*.
- Ligne téléphonique (514) 398-1391.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Les chercheurs et intervenants en prévention et dépistage précoce sont tous diplômés aux grades supérieurs en psychologie et spécialistes des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes ou en voie de le devenir.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Favorables

- Les animations et le matériel sont appréciés et suscitent la participation et la demande en provenance du milieu scolaire.
- animateurs compétents.
- Intervention en milieu scolaire souple, pouvant s'adapter aux motifs réels des jeunes.
- Animations adaptées au format scolaire.

Défavorables

La mission de l'organisme, son financement et l'infrastructure ne permettent pas d'offrir des services et des outils à la population à très grande échelle.

9 - FINANCEMENT

L'organisme

Le centre est engagé dans plusieurs programmes de recherches supportés par :

- Loto-Québec;
- Le Groupe jeunesse;
- Le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada;
- Harrah's Entertainment Inc.;
- Canadian Institutes of Health Research;
- British Columbia Lottery Corporation;
- Minnesota Indian Gaming Association;
- National Center for Responsible Gaming;
- Université McGill;
- Ministère de la Santé et des Services sociaux.

Le CIEJCRJ connaît actuellement une période transitoire passablement inconfortable quant aux subsides concernant le jeu pathologique.

- Le Centre est reconnu comme partenaire de recherche et expert pour les problématiques concernant les jeunes mais n'est pas reconnu comme centre de services.

Le MSSS supporte actuellement le développement du cédérom et a donné en décembre un mandat à l'équipe de rédiger un état de situation sur la prévention du jeu auprès des jeunes.

Le projet d'ateliers scolaires de prévention

- La RRSSS de Montréal-Centre a une entente 2002-2003 avec le CIEJCRJ concernant ces ateliers scolaires.

10 - ÉVALUATION(S) DU PROGRAMME

Recherche évaluative

- Évaluation des ateliers scolaires (En cours?)

11 - EFFICACITÉ DU PROGRAMME

Non documentée (trop tôt).

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

- Ne pas aller trop vite. Bien s'assurer d'une infrastructure de traitement avant de travailler la prévention et le dépistage dans les milieux. Par exemple, en milieu scolaire.
- Offrir les ateliers à un plus grand bassin de population (Plus d'écoles, maisons de jeunes, organismes jeunesse).
- Mettre au point des formations pour l'animation des ateliers au secondaire ou auprès d'intervenants de 1^{re} ligne.
- Plusieurs projets innovateurs en cours de développement.

13 - DIFFUSION

Ces ateliers ont été offerts dans des écoles montréalaises qui en ont fait la demande.

Coordonnées

CENTRE INTERNATIONAL D'ÉTUDE SUR LE JEU ET LES COMPORTEMENTS À RISQUE DES JEUNES / International Center for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviours

Anne-Élyse Deguire

3724, rue McTavish

Montréal (Québec)

H3A 1Y2

(514) 398-1391

info@youthgambling.com et www.youthgambling.com

RÉFÉRENCES

Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque (2000). *Pochette de presse*.

Courrier échangé à l'hiver 2003 avec la RRSSS de Montréal-Centre au sujet des ateliers scolaires.

Présentation de Rina Gupta et Anne-Élyse Deguire sur l'ensemble des projets du CIEJCRJ le 16 décembre 2002 dans les locaux de l'Université McGill.

www.youthgambling.com/

VOLER POUR JOUER, C'EST UN CRIME!

Première version 2003

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le **Centre Option-Prévention T.V.D.S.** est un organisme à but non lucratif, fondé en janvier 1996, dont le mandat principal est d'intervenir en matière de prévention dans les domaines suivants : toxicomanie, violence, délinquance et SIDA. Il regroupe des personnes intéressées à la création, à l'organisation et au maintien des différents services de prévention et d'intervention auprès des jeunes et des adultes. L'équipe d'animation est constituée de professionnels et de bénévoles ayant l'habitude de travailler avec des objectifs précis et d'y répondre par des concepts originaux qui rejoignent les cordes sensibles de sa clientèle. En 2003, TVDS est actuellement présidé par Nicole Dupré et dirigé par Manon Lacroix.

La mission de TVDS est de regrouper en corporation des personnes intéressées à la création, à l'organisation et au maintien d'un centre de prévention et d'intervention auprès des jeunes et des adultes en matière de toxicomanie, de jeu pathologique, de violence, de délinquance, de suicide, de prévention VIH/SIDA, hépatites et toute autre maladie transmise sexuellement et ce, notamment en milieu de travail, en milieu scolaire, en milieu carcéral et en milieu hospitalier.

L'expertise que TVDS a développée à ce jour touche la conception d'outils de prévention notamment auprès d'une clientèle jeunesse et particulièrement dans l'implantation de ses programmes à l'échelle provinciale. TVDS travaille « en amont des problèmes dans une approche qui considère l'importance des doubles problématiques ».

TVDS réalise actuellement une dizaine de projets auprès des animateurs des maisons de jeunes et des personnes toxicomanes et criminelles en traitement. La grande force de TVDS est sans doute sa capacité de pénétrer des milieux qui sont souvent difficiles d'accès.

Le réseau de membres et de collaborateurs de TVDS est considérable. Pour plus d'information, son récent site Internet www.tvds.ca est très instructif. TVDS a participé au volet préventif du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* (MSSS) à titre de partenaire régional (RRSSS de Montréal-Centre).

Le projet de travailler sur la prévention du jeu pathologique auprès des jeunes à risque

- Ce programme est une extension naturelle du programme *Mise pas ta vie!* mis au point dans le cadre du *Programme expérimental*. Décrit dans la prochaine section, *Mise pas ta vie!* a été implanté dans 21 maisons de réadaptation.
- À l'origine du projet — concevoir un programme de prévention de la criminalité de type éconocompulsif auprès des jeunes joueurs à risque — vient surtout le fait que les besoins des jeunes à risque sont au nombre des priorités et de la mission de l'organisme.

2 - DÉFINITION DES PROBLÈMES AUXQUELS RÉPOND VOLER POUR JOUER, C'EST UN CRIME!

État de situation

- L'ensemble des travaux recensés indique qu'environ le tiers des jeunes joueurs pathologiques vivent concurremment des problèmes de toxicomanie; entre 15 % et 25 % des toxicomanes adolescents ont aussi des problèmes de jeu (Vittaro, 1998; et autres).
- L'apparition de l'agir délictueux chez les gros joueurs est un comportement ponctuel relié au besoin d'argent plutôt que le fait d'une personnalité criminelle (Brochu, ???).
- Consultation auprès d'intervenants en toxicomanie permettant de constater le manque de connaissances face au jeu pathologique.

Analyse de besoins (août-septembre 2002)

TVDS a confié à une évaluatrice extérieure le soin de procéder à une analyse de besoins auprès de deux clientèles différentes de jeunes.

Ainsi, l'animation de deux groupes de discussion a d'abord permis de recueillir des données sur les habitudes de jeu de jeunes au profil différent.

- Une dizaine de jeunes filles de secondaire 2 et 3 d'une école secondaire de Lachine.
- Une dizaine d'adolescents et d'adolescentes en thérapie pour consommation de drogues au Centre Le Portage à Saint-Jérôme.

De plus, une vingtaine de jeunes de 14-18 ans de Trois-Rivières ont également été interrogés, cette fois par voie de questionnaire.

Comme on pouvait s'y attendre, les préoccupations des jeunes consommateurs « sans problème » de jeux de hasard et d'argent sont passablement différentes de celles des jeunes qui souffrent déjà d'une quelconque dépendance. Des recommandations en vue de la conception de la trousse de prévention pour les jeunes à risques en sont tirées.

La documentation scientifique qui a inspiré les auteurs du programme visait à faire le lien entre le crime et le jeu pathologique. Elle est essentiellement tirée de deux sites Internet : www.ccsa.ca/adh/Henrikssonfr.htm.

- Les coûts sociaux et financiers associés au jeu compulsif ou pathologique (criminalité, suicide, difficultés relatives à la famille et au travail et coûts de santé).
- La co-morbidité entre le jeu pathologique et d'autres troubles (polytoxicomanie, troubles mentaux et physiques).
- Le contexte politique sur les jeux de hasard et d'argent au Canada.

<http://archives.infinet.net>

- Un article paru en février 2001 sur la prévalence des habitudes de jeux de hasard et d'argent chez les jeunes tirés des travaux de Jeffrey Derevensky du CIEJCRJ de l'Université McGill.

La dimension théorique

- Prévention et réduction de méfaits.
- Approche cognitive du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Objectifs généraux (nationaux)

- D'ici mars 2003, outiller et motiver les intervenants des centres de traitement pour jeunes, les organismes de justice alternatives et les maisons de jeunes au Québec à sensibiliser les adolescents aux liens existant entre le jeu compulsif et la criminalité.
- Convaincre 20 organismes jeunesse au Québec d'intégrer à leurs services un programme de prévention de la criminalité de type éconocompulsif pour les jeunes joueurs à risque.
- Diminuer le risque d'adopter un style de vie criminel chez les jeunes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent.
- Que 200 organismes jeunesse disposent d'un programme de prévention de la criminalité de type éconocompulsif pour les jeunes joueurs à risque.

Objectifs spécifiques

À MOYEN TERME

- CONNAISSANCES

Que 75 % des participants au programme reconnaissent :

- 1) les dangers et les problèmes (conséquences) reliés à la dépendance aux jeux de hasard et d'argent;
- 2) un lien entre la dépendance aux drogues, le jeu compulsif et la criminalité.

Ch. 4 - Les initiatives de prévention auprès des jeunes

▪ ATTITUDES

Que 50 % des participants au Québec :

- 1) soient convaincus du danger de faire un transfert de dépendance aux drogues vers le jeu (interprété comme une rechute);
- 2) aient l'intention d'adopter des comportements réfléchis en matière de jeux de hasard et d'argent.

Que 25 % des participants au Québec aient l'intention de renoncer à recourir aux moyens illégaux pour continuer de jouer.

À LONG TERME

(plus de deux ans)

▪ HABILITÉS

Que 50 % des participants soient capables :

- 1) d'évaluer la présence de comportements automatiques (signaux d'alarme) de joueurs compulsifs;
- 2) de mettre en pratique les différentes étapes d'un processus de décision face aux jeux de hasard et d'argent et appliquent des habilités personnelles et sociales;
- 3) d'évaluer les coûts reliés aux drogues et aux jeux afin de prévenir l'apparition des comportements criminels.

▪ COMPORTEMENTS

Que 50 % des participants au Québec aient exercé les principes du jeu sain.

Que 30 % des participants au Québec :

- 1) ne présentent plus d'indicateurs de la double problématique toxicomanie/jeu compulsif;
- 2) aient renoncé à commettre des gestes illégaux pour rembourser des dettes de jeu ou pour jouer.

4 - POPULATIONS CIBLÉES

Population ciblée

Jeunes à risque âgés de 12 à 17 ans qui fréquentent

- les centres de traitement en toxicomanie,
- les organismes de justice alternative,
- les maisons de jeunes.

Populations visées

Les intervenants

- de maisons de jeunes et d'organismes communautaires (15 en 2002-2003),
- de centres de traitement pour jeunes toxicomanes (quatre en 2002-2003).

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

Conception et implantation d'un programme incluant 4 dimensions :

- information;
- persuasion;
- éducation et développement de compétences;
- aménagement du milieu.

6 - PROGRAMME

Le programme *Voler pour jouer, c'est un crime!* créé et implanté pour une première fois en 2002-2003, fournit aux intervenants des activités de prévention du jeu pathologique et de prévention de méfaits dus au jeu compulsif auprès d'adolescents ou de jeunes à risques. Le document contient cinq chapitres correspondant chacun à une rencontre à animer d'une durée de deux heures. Chacune de ces rencontres peut être animée indépendamment des autres sauf la dernière qui doit obligatoirement faire suite à la quatrième rencontre. C'est à l'intervenant en place de déterminer les besoins du groupe de jeunes auquel il s'adresse.

Chaque chapitre débute par une description détaillée du déroulement de la rencontre afin que l'intervenant qui anime prépare son matériel, ses consignes et, s'il y a lieu, les réponses aux exercices proposés aux jeunes. Chacune des cinq rencontres est elle-même subdivisée en 3 ou 4 ateliers interactifs pour lesquelles des fiches –réponses peuvent être préalablement photocopiées par l'animateur. Les trois premières rencontres portent sur les jeux de hasard et d'argent, les pièges dans lesquels tombent fréquemment les joueurs (dépendance des tours, illusion de contrôle, superstitions, porte-bonheur, etc.), sur les conséquences qui peuvent advenir et, enfin, sur les pratiques de jeu responsable et de stratégies adéquates.

Quant aux quatrième et cinquième rencontres, ce sont les seules qui fondent spécifiquement la double problématique toxicomanie/jeu pathologique. Une pause de 15 minutes et, pour le temps que durera l'implantation du projet, du temps pour les prétests et post-tests sont également prévus.

PRÉVENTION DU JEU PATHOLOGIQUE

Première rencontre : Je m'informe

- Atelier 1 : Qui dit habileté? (25 minutes)*
- Atelier 2 : Vous avez dit illusion? (30 minutes)*
- Atelier 3 : Pourquoi parier? (20 minutes)*
- Atelier 4 : À propos des jeux... (30 minutes)*

Deuxième rencontre : Je me découvre

- Atelier 1 : Suis-je à risque? (20 minutes)*
- Atelier 2 : À propos de la dépendance... (45 minutes)*
- Atelier 3 : Moi, superstitieux? Voyons voir! (10 minutes)*
- Atelier 4 : Les superstitions, j'en fais mon affaire!(30 minutes)*

Troisième rencontre : Je me responsabilise

Atelier 1 : Déjouons le jeu, restons lucide! (30 minutes)

Atelier 2 : Jouer sans perdre la boule (35 minutes)

Atelier 3 : Jouer gagnant : savoir s'arrêter! (40 minutes)

PRÉVENTION DES MÉFAITS DUS AU JEU COMPULSIF

Quatrième rencontre : J'agis autrement

Atelier 1 : Vous avez dit jeu pathologique? (30 minutes)

Atelier 2 : Des activités, rien que des activités! (30 minutes)

Atelier 3 : Le crime et le jeu : un mix dangereux! (30 minutes)

Atelier 4 : Un jour à la fois. (15 minutes)

Volet complémentaire : des crimes et des jeux (en lien avec l'atelier 4)

Atelier 1 : Imagine que... (30 minutes)

Atelier 2 : Un problème? Connais pas (30 minutes)

Atelier 3 : Des petits scénarios pour mieux changer (45 minutes)

Idéalement, des groupes de 8-10 adolescents ou jeunes sont favorisés.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

TVDS

Deux professionnels détenant un baccalauréat dans une discipline pertinente et/ou un certificat en toxicomanie.

Le personnel de TVDS a également reçu les formations spécialisées suivantes :

- Société des casinos;
- Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval;
- Observations individuelles au Casino de Montréal.

L'évaluateur externe

Non documenté.

Dans les maisons de jeunes ou les centres de traitements

Les intervenants en place.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Conditions favorables

- Vocation unique et réseau important de l'organisme.
- Outre les cinq centres de traitement pour adolescents, quinze organismes communautaires jeunesse, principalement des maisons de jeunes de la Montérégie mais également de Repentigny, Saint-Nicholas et Saint Romuald, Rigaud, Farnham, Victoriaville et Gatineau, participent au projet.

- Souci de travailler avec rigueur malgré des moyens limités.
- Dynamisme des initiateurs du projet.
- Intervenants avec formation de base adéquate et souci de formation continue.
- Expérience en conception et implantation de programmes.

Conditions défavorables

- Précarité financière relative de l'organisme.

9 - FINANCEMENT

L'organisme

Outre les cotisations de ses membres, TVDS reçoit du soutien financier de divers bailleurs de fonds, dépendamment de la nature des projets mis de l'avant : ministère de la Justice du Canada, ministère de la Sécurité publique du Québec, Santé Canada, Communication Canada, MSSS, Fonds Jeunesse Québec et DHRC. TVDS est donc financièrement tributaire de subventions mais espère pouvoir prochainement obtenir du financement pour assurer son infrastructure et son fonctionnement.

La participation au volet régional du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* du MSSS

- De 2000 à 2003, le Centre Option-Prévention TVDJ était au nombre des partenaires membres du comité de pilotage du territoire site Laval/Montréal/Montérégie dans le cadre du *Programme expérimental* mis de l'avant par le MSSS.

C'est d'ailleurs dans ce cadre spécifique que le programme de prévention *Mise pas ta vie!* — dont est issu le présent programme — a été conçu et implanté.

Le programme *Voler pour jouer, c'est un crime!*

Ce programme-ci n'ayant pas reçu l'aval de la RRSSS de Montréal-Centre pour l'année 2002-2003, TVDS s'est assuré d'autres sources de subvention.

À la suite d'une demande de subvention déposée en décembre 2001, le comité conjoint de gestion Justice Canada et Sécurité publique Québec a accordé à TVDS, pour 2002-2003, une somme de 49 590 \$ dans le cadre du *Programme de mobilisation des collectivités* de la Stratégie nationale sur la sécurité communautaire et la prévention du crime (Centre national de prévention du crime).

10 - ÉVALUATION(S)

TVDS a prévu trois types d'évaluation de son programme.

Recherche évaluative

Aucune.

Évaluation formative

Le déroulement et le matériel ont été mis à l'essai et validés auprès de cinq centres de traitement pour adolescents entre décembre 2002 et mars 2003. Les organismes ayant acceptés de participer sont :

- Centre Jean-Lapointe ou Centre toxico 12-18 (Montréal);
- Pavillon du Nouveau point de vue (Lanaudière);
- Centre Nouvelle vie (Lanaudière);
- Portage ADOS (Laurentides et Québec).

Des questionnaires pour chacune des rencontres sont remplis par les intervenants et retournés pour évaluation. Une compensation de 100 \$ leur est accordée.

Une rencontre avec les intervenants de ces organismes aura lieu à la fin et tiendra lieu de perfectionnement continu dans le cadre de leurs activités professionnelles.

Évaluation sommative d'implantation et d'impact

- Réalisée par une évaluatrice externe.
- Évaluation participative.
- Visant à répondre à cinq questions :
 - 1- Avons-nous fait ce qu'il était prévu de faire?
 - 2- Qu'avons-nous appris de ce qui a été réussi ou non?
 - 3- Quels changements notre travail a-t-il entraînés?
 - 4- Que changerions-nous si c'était à refaire?
 - 5- Comment comptons-nous utiliser les résultats de l'évaluation dans un but d'apprentissage continu?

Enfin, l'intention des intervenants d'intégrer le programme aux activités courantes de l'organisme sera vérifiée.

Évaluation de l'efficacité du programme

Les objectifs à court terme (Connaissances et attitudes) seront évalués grâce aux prétests et post-tests soumis aux jeunes par les intervenants qui les retournent à TVDS au fur et à mesure de l'implantation des rencontres. Des indicateurs de réussite ont préalablement été identifiés.

Les objectifs à long terme (Habilités et comportements) seront aussi évalués

- par entrevues (les intervenants),
- prétest/post-test Budget (les participants),
- test autorévélé (suivi à moyen terme d'un groupe témoin).

11 - EFFICACITÉ

Évaluation pas encore documentée.

Un rapport d'évaluation présentera les résultats du projet. Le rapport sera largement diffusé tout comme le programme.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Facteurs de risque

- Des recherches ou des expériences sur le transfert possible de l'illusion de contrôle du jeu d'adresse de type *Gameboy* aux ALV ou jeux de hasard et d'argent Internet, par exemple.

Orientations quant aux interventions préventives auprès des jeunes

- Arrêter d'apporter des chiffres, des partenaires,... donner du COMMENT. Des principes quant à ce que l'on veut investir pour les jeunes : habiletés mises à l'épreuve, comportements à rehausser, etc.

Formation continue

Des échanges entre partenaires sur nos expériences mutuelles.

13 - DIFFUSION

Le programme *Voler pour jouer, c'est un crime!* sera disponible sur le site Internet de l'organisme à compter de juin 2003. Il s'agissait d'une condition *sine qua non* du bailleur de fonds.

Quelque 200 organismes jeunesse, ministères, regroupements d'intervenants en toxicomanie, en prévention de la criminalité et autres organismes de prévention en recevront une copie par la poste, accompagnée des résultats de l'évaluation (à même son budget de projet!).

Coordonnées

CENTRE OPTION-PRÉVENTION TVDS

A/S Manon Lacroix, directrice

785, rue Prévost

Lachine (Québec)

H8S 1M6

(514) 634-7899

Ch. 4 - Les initiatives de prévention auprès des jeunes

RÉFÉRENCES

Centre Option-Prévention TVDS (2003). *Voler pour jouer, c'est un crime!* Version préliminaire du programme. Lachine (Québec).

Entrevue avec la directrice du Centre Option-Prévention TVDS à Lachine, madame Manon Lacroix, réalisée le 10 décembre 2002.

www.tvds.ca

TOURNÉES COMMUNAUTAIRES VIRAGE

Un jeu d'enfant

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Les Productions Virage ont été fondées en 1985. Il s'agit d'une des principales maisons de production de films d'auteurs au Canada dont les sujets sont à caractère social. Marcel Simard et Monique Simard en sont les producteurs associés. Parmi les documentaires dont on se souviendra : *Que se passe-t-il avec nos garçons?* (2002), *Les Mots perdus* (1993), *Love-moi* (1991), *Des Marelles et des petites filles...* (1999).

Tournées communautaires Virage est un organisme sans but lucratif, également fondé par Marcel Simard, au service de la collectivité depuis une douzaine d'années. Cet organisme a été récipiendaire du Prix Jacques Couture en 1998 pour la qualité des interventions dans le support à l'organisation d'interactions sociales sur les thèmes liés à la citoyenneté, en regroupant des gens ayant des appartenances culturelles diverses.

Sa mission est de faire le lien entre éducation populaire et action communautaire, en utilisant le film documentaire comme outil d'information, d'animation et d'intervention.

Les moyens utilisés

Des projections-débats, des animations, des interventions *d'empowerment* grâce à l'organisation d'événements publics par et pour des personnes qui ont rarement la parole.

Parmi les tournées antérieures financées par le MSSS, citons :

- La Tournée du grand monde
Vaste campagne de sensibilisation sur la santé mentale
Projection-débat.
Film : *Le grand monde* (1988) de Marcel Simard
Appui : Ressources alternatives de santé mentale
Tournée : 18 mois; 10 régions du Québec; 39 événements publics; estime avoir rejoint des dizaines de milliers de personnes
- La Tournée Love-moi
Rejoindre les jeunes les plus isolés et sensibiliser l'ensemble de la population à la situation des jeunes aux prises avec la violence, le décrochage, la drogue, etc.
Film : *Love-moi* (1991) de Marcel Simard
Appui : Organismes communautaires jeunesse

- La Tournée Sida-Jeunes à Montréal et Québec (avril 1995 à décembre 1997)
Impliquer des jeunes dans une campagne de prévention du sida et des MTS.
Appuis : Santé Canada, MSSS et Centre québécois de coordination du sida.

D'autres tournées subventionnées par le ministère des Relations avec les citoyens et l'Immigration, Santé Canada, diverses fondations, les Services correctionnels du Canada, etc. ont également été réalisées :

- La Tournée Tolérance (1995-1996);
- Tournée Siderrance (1994);
- La mort des masques (1998);
- Tournée Message d'amour (1999-2001);
- Tournée Participation à l'action civique (1999-2001).

Annuellement, les tournées communautaires Virage rejoignent environ 2 000 personnes sans compter les initiatives locales qu'elles ne manquent pas de susciter.

À l'origine de l'intérêt porté aux jeux de hasard et d'argent

La maison de production semble exercer une certaine veille sur les enjeux sociaux en émergence. Les auteurs et réalisateurs qu'elle soutient sont tous préoccupés par des sujets sociaux. La problématique des jeux de hasard et d'argent a surgi de l'actualité.

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPOND *UN JEU D'ENFANT*

Contexte

« Les médias font état des ravages désastreux du jeu pathologique sur la population... Une génération qui grandit dans une société où la pratique des jeux de hasard est légale, accessible et encouragée... Une génération qui risque de compter beaucoup de perdants! »

Prévalence du jeu pathologique chez les jeunes

« Les joueurs pathologiques de moins de 18 ans sont deux fois plus nombreux que les adultes. »

Sidérée par cette révélation faite par des chercheurs, la scénariste Johanne Prément a d'abord tenté de valider cette statistique auprès de parents, de professeurs, d'intervenants jeunesse de tous horizons. Des dizaines d'entrevues plus tard, la réponse est toujours la même : *« Vous fabulez. Drogue, cigarette, alcool, MTS, sida, taxage : ça on connaît, mais les jeux de hasard et d'argent chez les jeunes; c'est impossible, on le saurait! »*

Constat / Documentation

Seule façon d'en avoir le coeur net : aller sur le terrain.

Johanne Prégent est donc allée à la rencontre des enfants et des adolescents pour leur poser les vraies questions. Dans leurs classes, leurs cours d'école, leurs parcs, leurs cafétérias et jusque dans leur salon.

Résultat : des révélations ... croquées sur pellicule. Avec la candeur et la franchise qu'on leur connaît, les enfants dévoilent l'épidémie invisible. Dés, cartes, dominos, billes, gratteurs : des jeux innocents? Les machines de loteries vidéo, les casinos et le *gambling* sur Internet, accessibles aux adultes seulement?

Bref, des images et des visages attachants se superposent à la consternante statistique de départ.

Un film documentaire indépendant intitulé *Un jeu d'enfant* devient ici un outil de sensibilisation d'une grande qualité.

Modèle d'intervention

Intervention communautaire.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Objectif général

Sensibiliser au problème du jeu compulsif chez les enfants et les jeunes.

Objectif spécifique

Sera déterminé en collaboration avec les hôtes scolaires ou communautaires.

4 - POPULATIONS CIBLÉES

Population ciblée

- Les enfants et les jeunes.

Populations visées

- Enfants de niveau primaire.
- Jeunes de niveau secondaire.
- Jeunes adultes.
- Parents, enseignants et intervenants.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

Prévention, sensibilisation et intervention sur le jeu compulsif chez les enfants, les adolescents et les jeunes adultes.

Empowerment

Rayon d'action

Région de Montréal et des environs dans un premier temps.

Possibilité d'intervention sur l'ensemble du territoire du Québec.

6 - INITIATIVES DE PRÉVENTION

À partir de la projection du film d'auteur « *Un jeu d'enfant* » de la réalisatrice Johanne Prigent **ou encore** de celui co-réalisé par Christian M. Fournier et Biz et intitulé « Maudite machine », Tournées communautaires Virage propose trois scénarios souples selon l'objectif que souhaiteront poursuivre leurs hôtes.

Programme 1

Prévention auprès des enfants ou de personnes sans problèmes liés au jeux de hasard et d'argent.

- Projection.
- Témoignages de personnes aux prises avec des problèmes liés au jeu.
- Témoignages de personnalités connues des jeunes.
- Interventions de personnes ayant collaboré aux films.
- Discussion sur les sujets abordés par les films; activités liées à l'animation.

Programme 2

Intervention par et pour les adolescents et les jeunes adultes ou les personnes aux prises avec un problème lié au jeu.

- Projection.
- Témoignages de personnes aux prises avec des problèmes liés au jeu.
- Témoignages de personnalités connues des jeunes.
- Interventions de personnes ayant collaboré aux films.
- Discussion sur les sujets abordés par les films; activités liées à l'animation.

Programme 3

Information et sensibilisation pour les parents, les enseignants et les intervenants.

- Projection.
- Témoignages de personnes aux prises avec des problèmes liés au jeu.
- Discussions sur le problème du jeu chez les jeunes; pistes de solutions.
- Discussions sur les ressources.

Ces programmes seront présentés dans les écoles, les centres de jeunes, les organismes de loisirs de la région de Montréal et des environs, en collaboration avec les intervenants et organismes de chaque milieu.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Porte-parole du programme

Biz, du groupe Loco Locass.

Intervenants

Pas encore documenté.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Favorables

- Qualité et originalité du document visuel.
- Approche unique de l'organisme.
- Susceptible de créer des éléments multiplicateurs.
- Intervention souple pouvant être adaptée à divers milieux ou contextes.
- Capacité d'encadrement semble adéquate; l'activité locale est circonscrite à l'intérieur d'un échéancier négocié de 6 à 8 semaines afin d'éviter que cela s'étire trop dans le temps et que cela n'émousse les motivations.
- Reddition de compte possible et négociable.
- Peuvent mener de front leurs activités dans plusieurs localités.
- Souhaitent être subventionnés afin d'offrir le service gratuitement aux commissions scolaires, EMLPJ, maisons de jeunes, etc.

Défavorables

- Absence de professionnels ou d'un comité consultatif sur la problématique.

9 - FINANCEMENT

Ce film d'auteur de la réalisatrice Johanne Prigent a été produit par les Productions Virage au coût d'environ 600 000 \$ et avec l'appui de RDI.

Tournées communautaires Virage - *Un jeu d'enfant* a déposé en décembre 2002 une demande de subvention à la Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre pour le financement de la tournée.

10 - ÉVALUATION

- « *L'ensemble de la démarche fera l'objet d'un processus d'évaluation rigoureux, encadré par des spécialistes.* »
- Exemples de partenaires d'évaluation passés : Hôpital Douglas, UQAM, Centre de formation populaire.
- Objectifs visés, moyens employés et buts atteints
- Le bilan de l'activité et le résultat de l'évaluation sont toujours transmis à l'organisme qui a fourni l'aide financière.

11 - EFFICACITÉ

Pas encore documentée.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Non documentées.

13 - DIFFUSION

Un jeu d'enfant – le film :

- a déjà été diffusé :
 - à RDI le 12 juin 2002 à 20 h 00,
 - au Cinéma Parallèle à Ex-Centris du 25 au 31 octobre 2002 (programme double avec le film *Maudite machine*),
 - à Radio-Canada en juillet 2003;
- est actuellement offert aux organismes communautaires ou de recherche intéressés par le jeu pathologique et aux centres de réadaptation;
- est aussi offert en milieu scolaire concurremment à un autre document intitulé *Que se passe-t-il avec nos garçons?*

Coordonnées

FILM EN VUE INC. et LES PRODUCTIONS VIRAGE INC.

A/s Mélanie Bhérier, coordonnatrice de la diffusion

6300, ave du Parc

Bureau 605

Montréal (Québec) H2V 4H8

(514) 276-9556 poste 42

(514) 276-2262 (télécopieur)

productionsvirage@qc.aira.com

Coordonnées

FILM EN VUE INC. et LES PRODUCTIONS VIRAGE INC.

A/s Mélanie Bhérier, coordonnatrice de la diffusion

6300, ave du Parc

Bureau 605

Montréal (Québec) H2V 4H8

(514) 276-9556 poste 42

(514) 276-2262 (télécopieur)

productionsvirage@qc.aira.com

RÉFÉRENCES

Prégent, Johanne (2000). *Un jeu d'enfant*. Long métrage documentaire. Les Productions Virage Inc. (50 minutes).

Présentation des Productions Virage le 23 janvier 2003 à la Direction de santé publique de Montréal-Centre.

Productions Virage (2002). *Dossier de presse Les tournées communautaires Virage : Un jeu d'enfant et Maudite Machine*. Transmis par le distributeur Films en vue Inc. en décembre 2002.

Chapitre 5

**Les initiatives de prévention auprès des joueurs
d'appareils électroniques de jeu
(ALV et machines à sous du Casino)**

SAVEZ-VOUS JOUER... SANS PERDRE LA TÊTE?

1998

1 - ORIGINE

L'organisme

Le **Programme de santé Acti-Menu** est un organisme privé de promotion de la santé regroupant des omnipraticiens, des spécialistes des communications et de la prévention.

L'origine de l'intérêt pour le jeu pathologique

Savez-vous jouer...sans perdre la tête? a été la première campagne médiatique de sensibilisation au jeu responsable au Québec. Comme les initiatives de prévention réalisées avant l'année 2000 étaient généralement de type universel, cette campagne ne s'adresse donc pas exclusivement aux joueurs d'appareils de loteries vidéo ou de machines à sous mais plutôt à l'ensemble des joueurs adultes fréquentant divers lieux et s'adonnant à divers jeux de hasard et d'argent (bingos, hippodrome, bars, etc.). Bien que le MSSS ait plus tard décidé de réutiliser une partie du matériel de cette campagne dans le cadre du *Programme expérimental*, il fut décidé de conserver ce matériel et de l'inclure à cette section.

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME

Non documentée

3 - OBJECTIFS

Objectif général

Sensibiliser les adultes au jeu responsable (jouer sans subir de conséquences négatives).

Objectifs spécifiques

- Questionner nos attitudes face aux jeux de hasard et d'argent.
- Proposer des moyens pour réviser certains comportements ou habitudes.

4 - POPULATION CIBLE

Grand public / adultes qui jouent.

5 - STRATÉGIE D'INTERVENTION

- Sensibilisation
- Communication de masse aux heures de grande écoute.
- Avec l'appui du ministère de la Santé et des Services sociaux, du ministère de l'Éducation, des directions de santé publique de Montréal-Centre, de la Montérégie, de l'Outaouais et de Québec, de l'Ordre des psychologues du Québec, de l'Association des médecins de langue française du Canada et de la Fédération des médecins omnipraticiens du Québec.

6 - CAMPAGNE NATIONALE

Savez-vous jouer... sans perdre la tête? c'est

- Une émission télévisée de 58m45s (y compris espaces commanditaires).
Réalisation : Georges Athans, M.D.
Vidéocassette d'une émission télévisée diffusée le 10 décembre 1998.
Animée par Francis Reddy, les spectateurs étaient invités à consulter la circulaire hebdomadaire Provigo dans laquelle un petit test permettait de dessiner son profil de joueur. L'émission est structurée en 76 blocs d'animations/informations :

Bloc 1- Introduction du menu de l'émission

Invitation au spectateur à approcher sa circulaire Provigo contenant le petit test, présentation des artistes et des experts invités et enfin, rappel des principales mesures préventives existantes à l'égard des casinos, des appareils de loteries vidéo et des loteries dont la ligne téléphonique JAR ou *Jeu : aide et référence!* Chaque bloc se termine d'ailleurs par un rappel à l'écran des coordonnées de la ligne d'aide JAR.

Bloc 2 – Faites le test

Avec en fond de scène différents lieux où il est possible de tenter sa chance aux jeux de hasard et d'argent (salle de bingo, hippodrome, bar avec ALV, etc.), quelques artistes viennent à tour de rôle passer le petit test en compagnie de l'animateur.

Bloc 3 – Experts

- But de l'émission ACTI-MENU en compagnie des D^r Gilles Pineau et Louis Gagnon.
- Raison d'être de la collaboration d'Éduc'Alcool à une émission sur le jeu avec Hubert Soucy, directeur général de l'organisme. La parenté des deux problématiques de dépendance et un même mode d'emploi : se fixer des limites et « la modération a bien meilleur goût ».
- *Jouez-vous avec le feu?* En compagnie d'un professionnel de la Direction de santé publique de Montréal-Centre, le D^r Robert Perreault : cinq signes à prendre au sérieux.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Bloc 4 – Jeu pathologique

- Entrevue d'un ex-joueur pathologique (non identifié) menée par Francis Reddy.
- Les premiers signes et les facteurs de risque.
- Quelques habitudes de jeu des Québécois.
- Le gouvernement s'apprête à modifier la Loi concernant l'âge limite (18+ans).

Bloc 5 – Les jeunes et les jeux de hasard et d'argent

À tour de rôle, Rina Gupta, chercheure à l'Université McGill et D^r Gagnon expliquent la différence des motivations et des habitudes de jeu des jeunes ainsi que quelques moyens de prévenir les problèmes de jeu.

Enfin, une courte entrevue avec Jacques Bianci, directeur de la rédaction du programme de prévention *Moi, je passe / Count Me Out* distribué dans des écoles.

Bloc 6 – Passez à l'action !

Retour sur les résultats du test et les « profils » de quelques artistes. Leurs bonnes habitudes et leurs trucs pour jouer ou parier de manière modérée.

Quoi faire quand on connaît quelqu'un qui a un problème de jeu?

Principes à la base d'un traitement en compagnie de Claude Boutin, psychologue.

Bloc 7 - Conclusion

Soyons vigilants.

Demain, une brochure disponible dans tous les marchés Provigo.

- Une brochure de 12 pages diffusée à des dizaines de milliers d'exemplaires au Québec. Elle permet au spectateur de tracer son profil de joueur en évaluant ses habitudes de jeu. Des suggestions pratiques pour profiter des plaisirs du jeu sans en subir les effets négatifs.
- Une vidéocassette *Savez-vous jouer... sans perdre la tête?* (18m18s)
Présente un condensé de l'émission et peut servir comme outil de sensibilisation sur le jeu pathologique pour les employés.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Pour l'émission

Émission de spécialistes.

Chercheurs, professionnels de la santé et personnalités de l'industrie des jeux de hasard et d'argent viennent présenter chaque bloc d'émission.

Conception de la brochure

Dr Louis Gagnon et Gilles Pineau,
Sylvie Brousseau

et collaborations multiples de spécialistes (Robert Ladouceur, Rina Gupta et Jeffrey Deverensky, Robert Perreault, Louise Labrie, Denis Boivin, Daniel Dubeau, etc.).

**8 - CONDITIONS D'IMPLANTATION FAVORABLES
ET DÉFAVORABLES**

Favorables

- Met l'accent sur la crédibilité des acteurs en présence.
- Ton sérieux sans être alarmiste.
- Diffusée à des heures de grande écoute.
- La brochure a largement été distribuée et a fait l'objet d'une révision.

Défavorables

- Brochure, émission et cassette diffusées seulement. Leur utilisation reste inconnue.
- On connaît mal la vie autonome de la cassette. Qui s'en sert?
- Réalisation télévisuelle didactique; un peu ennuyante; peu touchante ou marquante.
- Document télévisuel vieillit vite.

9 - FINANCEMENT

ÉDUC'ALCOOL, PROVIGO et LOTO-QUÉBEC.

10 - ÉVALUATION

Non documentée.

11 - EFFICACITÉ

Non documentée

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Non documentées.

13 - DIFFUSION

Très large diffusion.

Le contenu de ces documents a depuis été diffusé auprès de diverses clientèles, à de multiples occasions et sous diverses formes, soit par Loto-Québec, soit par le MSSS. (ex. : vidéocassette résumée *Savez-vous ... jouer sans perdre la tête* dans la trousse *Bien jouer son jeu* destinée aux milieux de travail

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

RÉFÉRENCES

Programme de santé Acti-Menu (1998). *Savez-vous... jouer sans perdre la tête?*

- Vidéocassette Version française de l'émission télévisée (58m45s)
- Vidéocassette Version française du résumé de l'émission (18m18s)
- Brochure (12 pages)

Programme de santé Acti-Menu (2002). *Savez-vous... jouer sans perdre la tête?*

- Brochure (12 pages – édition révisée)

LE JEU DOIT RESTER UN JEU

Volet préventif à l'interne

(2000-2002)

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

Les organismes

Loto-Québec et ses filiales : la Société des casinos du Québec (SCQ), la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) ainsi que, dans une moindre mesure, le secteur des loteries.

Le projet de s'intéresser à la promotion du jeu responsable

- Octobre 2000 - La responsabilité de coordonner les services de prévention, de dépistage, de traitement et d'intervention de crise est désormais confiée au MSSS.
- Loto-Québec recentre désormais ses interventions en fonction de la mission d'affaire et de son rôle de bon citoyen.
- La société d'État veut poursuivre le travail entrepris dans son plan triennal 1998-2001 et continuer de sensibiliser sa clientèle aux risques des jeux de hasard et d'argent.

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPOND LE PROGRAMME

- Loto-Québec doit voir à informer les personnes qui fréquentent les casinos ainsi que les bars, brasseries et tavernes qui exploitent des ALV, des risques de dépendance ainsi que des habitudes de jeu plus favorables au jeu responsable.
- Loto-Québec consulte plusieurs conseillers scientifiques et des professionnels de Programme de santé Acti-Menu qui donnent des recommandations quant aux contenus de ses productions.
- Choix de l'approche du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES DU VOLET PRÉVENTIF

- Informer au sujet des risques liés au jeu.
- Favoriser le dépistage des joueurs problématiques par les plus à même de les côtoyer.
- Promouvoir le jeu responsable à l'interne soit auprès des membres de son personnel ainsi qu'auprès des joueurs qui fréquentent les sites de jeu étatisé ou qui consomment leurs produits.

4 - POPULATION CIBLE

Populations ciblées

- Membres du personnel de Loto-Québec, de la Société des casinos du Québec et de la Société des loteries vidéo du Québec.
- Exploitants de jeux de hasard et d'argent (dépanneurs, tenanciers de bars, etc.).
- L'ensemble des joueurs sur les sites de jeu.

Populations visées

- Idem.

5 - STRATÉGIE D'INTERVENTION

Campagne « chapeau » *Le jeu doit rester un jeu* regroupant diverses initiatives à l'interne et à l'externe.

Volet interne

- Information/ Éducation.
- Formation.

6 - CAMPAGNE À L'INTERNE

Sur une période de 2 ans, la société d'État a produit, avec l'aide de collaborateurs comme ceux du Programme de santé Acti-Menu divers dépliants, vidéos et affiches, visant à informer tant son personnel que ses clients sur les divers sites de jeu. Bien que cette action de communication n'ait pas toujours semblé planifiée ou faire partie d'une communication interne stratégique, nous les avons réunies pour deux raisons :

- une quantité appréciable de matériel a été produite dans ce contexte;
- le MSSS a par la suite décidé de conserver plusieurs éléments de ce matériel préventif lors du déploiement des activités qu'il devait coordonner.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Le matériel produit:

Le Casino de Montréal et les autres casinos

En collaboration avec Programme de santé Acti-Menu

- Brochure *Pour que le jeu demeure un jeu*.
- Deux bornes interactives au Casino de Montréal.
Colonnes contenant un programme interactif divertissant animé par un personnage virtuel, le joker, permettant au joueur de connaître ou vérifier son comportement face aux jeux de hasard et d'argent.
- Dépliant *Pour que le jeu demeure un jeu* (Le Joker) disponible dans des présentoirs à côté des bornes interactives.
- Brochure *Menez-vous le jeu?*
- Dépliant *Avez-vous un problème de jeu?*
- Sensibilisation des nouveaux employés à l'intérieur de leur formation d'intégration.

La Société des loteries vidéo du Québec

En collaboration avec le Centre québécois d'excellence en prévention et traitement du jeu pathologique de l'Université Laval

- Messages corporatifs sur les ALV et sur les coupons de remboursement des appareils.
- Programme de sensibilisation *Au hasard du jeu* incluant :
 - une affiche *Le jeu doit rester un jeu*;
 - vidéocassette *Au hasard du jeu* (12m47s);
 - dépliant Les loteries vidéo et le hasard fourni dans des présentoirs installés près des ALV dans les bars, brasseries et tavernes du Québec.
- Promotion de la ligne téléphonique 1- 866- SOS-JEUX.
- Divers messages dans le journal *Info-Vidéo* et sur le site de la SLVQ.

Pour le secteur des loteries

- Message corporatif à l'endos des billets vendus sur terminal.
- Diverses chroniques sur le jeu pathologique dans le journal interne.

Les contenus

De manière générale, le même contenu est répété dans presque tous les documents produits. Bien sûr, il est parfois plus détaillé ou plus succinct selon le médium ou l'intention. Loto-Québec a surtout voulu s'assurer que cette information de base serait accessible à tous les membres de son personnel et aux clients rendrait à toute sa clientèle.

Concernant le dépistage précoce de joueurs problématiques

- Test d'autoévaluation.
- Conséquences lourdes de la dépendance au jeu.
- Phases de jeu menant à la dépendance.
- Perceptions erronées du joueur au sujet des ALV.
- Attention aux mélanges (alcool).

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

- Conseils pour aider le joueur compulsif (dont promotion du service d'autoexclusion au Casino).
- Promotion de la ligne *Jeu : aide et référence.*, puis du numéro, 1-866-SOS-JEUX.
- Comportement souhaité des tenanciers de bars, brasseries et tavernes.

Concernant la prévention primaire (en amont)

- Indications d'habitudes de jeu plus saines ou souhaitables.
- Conseils pour éviter les problèmes de jeu chez les jeunes.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

- Personnel de la Direction de la recherche et de la prévention de Loto-Québec.
- Conseillers du Programme de santé Acti-Menu (professionnels de la santé).
- Chercheurs universitaires.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Favorables

- Implantation systématique de la formation « *Au hasard du jeu* » : tous les tenanciers ont été rejoints.
- Effort de mise en forme intéressante. Les bornes interactives entre autres ont été passablement consultées par la clientèle.
- Avantage d'agir *in situ*, là où sont les joueurs.

Défavorables

- Diffusion seulement; peu d'implantation à proprement dite.
- Les bornes interactives sont coûteuses et exigent une reprogrammation prochaine.
- Le côté répétitif du matériel et le risque de saturation.
- Est-ce bien le moment de sensibiliser les gens lorsqu'ils sont au Casino ou au bar?

9 - FINANCEMENT

Autofinancement. Non documenté.

10 - ÉVALUATION(S)

Non documentée dans l'ensemble.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Évaluation d'implantation

- À même l'utilisation des bornes interactives, on a pu compiler leur consultation par la clientèle du Casino. Elles sont passablement consultées. À Montréal, 25 226 personnes ont complété leur visite entre janvier 2001 et août 2002. Par contre, seulement 40 % des parties engagées ont été complétées.
- Bon nombre d'éléments du matériel produit ont été jugés suffisamment adéquat pour que le MSSS le diffuse par la suite, avec ou sans modifications.

11 - EFFICACITÉ

Non documentée.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Non documentées.

13 - DIFFUSION

- Tous les tenanciers de bars du Québec ont été rejoints.
- Les nouveaux employés du Casino sont impliqués dès leur formation d'intégration.
- Des réimpressions de dépliants, d'affiches, brochures ont eu lieu.

Coordonnées

LOTO-QUÉBEC
Fondation Mise sur toi
Madame Nicole Beaulieu, directrice
500, rue Sherbrooke Ouest
Montréal (Québec)
H3A 3G6

(514) 282-8000

www.loto-quebec.com

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

RÉFÉRENCES

Direction de la recherche et de la prévention du jeu pathologique de Loto-Québec (2002). *Information de réserve concernant le jeu pathologique*. Document interne. Montréal. – 80 p. –

Direction de la recherche et de la prévention du jeu pathologique de Loto-Québec et Service à la Famille chinoise du Grand Montréal (2001). *Le jeu doit rester un jeu : manuel d'autocontrôle*. Montréal – 58 p + section pour le conjoint /la conjointe et les membres de la famille –

- Version anglaise Gambling Should Remain a Game; a self-help manual.

Société des casinos du Québec et Programme de santé Acti-Menu (1999 à 2001). *Pour que le jeu demeure un jeu!* Montréal.

- Dépliant *Avez-vous un problème de jeu?*
- Brochure *Pour que le jeu demeure un jeu* (Le joker) – 12p. –
- Multimédia bilingue *Pour que le jeu demeure un jeu*. Sur les cinq bornes interactives situées dans les casinos seulement.
- Outil d'autoévaluation *Menez-vous le jeu?*

Société des loteries vidéo du Québec et Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (2001). *Au hasard du jeu*. Montréal.

- Cahier du participant *Au hasard du jeu* – 20 p. –
- Vidéocassette *Au hasard du jeu*. Production Énigma. (12m47s)
- Dépliant *Les loteries vidéo et le hasard*.
- Affiche *Le jeu doit rester un jeu*.

BILL GAGNÉ

(2001-2002)

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le **ministère de la Santé et des Services sociaux** est le promoteur de cette campagne radiophonique diffusée dans le cadre du *Programme expérimental sur le jeu pathologique – Volet Prévention – Réseau national*.

(Voir description complète dans la section 1 sur les grands chantiers.)

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPOND LA CAMPAGNE

- Prévalence des problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent plus prononcée chez les joueurs d'ALV, des hommes de 18-34 ans.
- Les gens sont peu conscients que les jeux de hasard et d'argent peuvent créer de la dépendance.
- Les gens ne connaissent pas bien les signes avant-coureurs qu'un problème de jeu s'installe chez un proche (dépistage précoce et référence).
- Il faut procéder rapidement.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Objectif général

- Savoir reconnaître un joueur excessif en devenant familier avec les comportements liés au jeu excessif.

Objectifs spécifiques (de communication)

- Rejoindre la population en général avec une emphase auprès des hommes du groupe d'âge 18-34 ans.
- Atteindre les proches et l'entourage des joueurs.
- Obtenir la meilleure pénétration possible dans l'ensemble des marchés du Québec.

4 - POPULATIONS CIBLÉES

Populations ciblées

- Joueurs d'appareils électroniques de jeu.

Populations visées

- Population en général.
- Hommes de 18-34 ans (à risque).
- Les proches et l'entourage des joueurs.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION

- Campagne de prévention/éducation.
- Marketing social.
- Diffusion nationale.

6 - CAMPAGNE

Campagne radiophonique *Bill Gagné*

Qui est Bill Gagné? C'est le personnage principal du radio-roman *Bill Gagné*.

Le radio-roman *Bill Gagné*? Cinq épisodes « C'est à suivre ».

L'histoire d'un bon gars, drôle et attachant, père de famille, joueur d'ALV, qui donne depuis quelque temps des signes inquiétants aux membres de son entourage immédiat.

Sur un ton intimiste, cinq messages de 60 secondes ont été diffusés au Québec. Les principaux comportements réputés être des signes avant-coureurs (d'alarme) que le jeu n'est plus un jeu y sont utilisés. En fait, chaque épisode illustre quelques-uns des critères diagnostiques du jeu pathologique retrouvés dans le DSM-IV (1996).

Épisode 1

Bill a-t-il un p'tit problème?

Sur fond sonore d'ALV et du son ambiant d'une brasserie, Bill s'ambitionne à en jouer (encore) une p'tite dernière et à miser davantage que ce qu'il avait prévu. L'invitation répétée de sa conjointe à quitter l'établissement reste vaine.

Épisode 2

Où étais-tu Bill?

Bill revient de sa soirée de squash...à une heure du matin! Il tente de donner le change à sa conjointe qui le questionne. Après avoir tenté de lui cacher qu'il a joué, il tente de cacher le montant qu'il a perdu. Son fils, réveillé, s'inquiète du vélo qu'il a demandé à son père pour sa fête.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Épisode 3

Bill est-il supérieur au singe?

À son domicile, Bill est absorbé par les calculs qui lui permettront de déjouer la machine la prochaine fois. Sa conjointe et son fils tentent de le persuader que son habilité ne déjouera jamais le hasard. Quand on pense qu'on a le contrôle sur le hasard, ce n'est pas par hasard qu'on le perd, le contrôle.

Épisode 4

Attention à ton cœur Bill!

Ce n'est pas par hasard que Bill pellette son entrée en même temps que son voisin la sienne. Bill veut emprunter 1000 \$ à Bob. Mais de fil en aiguille, Bob n'est pas dupe. Malgré les tentatives d'attendrissement de Bill, il refuse net de prêter de l'argent à son voisin.

Épisode 5

Rien ne va plus

Bill rentre trop tard pour assister à l'anniversaire de son fils. Bill ment à sa conjointe. Bill n'est pas allé au bureau depuis trois jours! Bill est dans le trouble. Bill appellera-t-il Jeu : Aide et référence? *Hé boy!*

Affiches Bill Gagné

Deux (2) affiches couleur, en forme de bandes dessinées :

Bill Gagné a un p'tit problème.

Bill Gagné va-t-il manger du gâteau ce soir?

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

- Concepteur de la campagne : Marketel.
- Placement média : Cossette.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Favorables

- Matériel touchant.
- Le ton évite la stigmatisation.
- Idée originale et production très soignée.
- La structure du radio-roman permet aux auditeurs de suivre l'évolution du problème de jeu et assure une continuité dans l'intervention.
- Crée de l'anticipation chez les auditeurs : Alex aura-t-il sa bicyclette? Maryse laissera-t-elle Bill? Bill demandera-t-il de l'aide? etc.
- Placement média adéquat : bon choix du média (la radio), bonne portée et fréquence efficace de chaque message.

Défavorables

- Conception et diffusion de l'An 2 reportées indéfiniment malgré son succès.

La simultanéité de publicités sinon contradictoires du moins paradoxales émanant de deux organismes gouvernementaux à vocation très différente — en l'occurrence Loto-Québec et le MSSS — peut prêter à la critique des contribuables. Le partage des ondes pourrait sans doute faire partie de négociations futures.

9 - FINANCEMENT

Sommes réservées par le ministère des Finances au déploiement du *Programme expérimental sur le jeu pathologique*.

Non documenté.

10 - ÉVALUATION(S)

Évaluation formative

S.O.

Évaluation d'implantation

- Sondages et groupes de discussion sur la notoriété de la campagne et son « impact ».

Recherche évaluative

S.O.

Évaluation sommative d'efficacité

S.O.

Évaluation d'impact

- Succès d'estime.

Bureau de la commercialisation de la radio du Québec ou BCRQ.

Prix d'excellence radio – Avril 2002 (aux campagnes radio s'étant démarquées en 2001-2002).

- Originalité et belle continuité.
- Stratégie média et impact recherché atteint.
- Atteinte des objectifs.

11 - EFFICACITÉ

Dans la revue de littérature concernant les évaluations de programmes efficaces que l'INSPQ a publié en mars 2003, Papineau et Chevalier estiment que les sondages et groupes de discussion menés par les évaluateurs externes (Groupe Gignac communication marketing) ne sont pas parvenus à mesurer l'impact de la campagne *Bill Gagné* sur la modification de comportement de la population ciblée.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Assurer la suite ou même passer à une campagne télévisée.

13 - DIFFUSION

Campagne radiophonique *Bill Gagné*

- À la radio : automne 2001.
- Info-Presse de mai 2002 (publireportage sur le Prix obtenu).
- Diffusion sur ligne interactive du site Internet du BCRQ.
- Fait partie de l'édition 2002 du cédérom « Les plus grands succès de la radio au monde ».

Affiches Bandes dessinées *Bill Gagné*

- Dans tous les bars, brasseries et tavernes avec ALV au Québec.

Coordonnées

MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX

Jocelyne Charest

Responsable des campagnes de publicité, MSSS

Lynne Duguay

Responsable du dossier Jeu, MSSS

1005, chemin Sainte-Foy, 5^e étage

Québec (Québec)

G1S 4N4

RÉFÉRENCES

American Psychiatric Association (1996). DSM-IV. *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (4^e édition)* – p. 725-728. Paris; Éditions Masson.

Bureau de la commercialisation de la radio au Québec (2002). *Bill...ou comment reconnaître un joueur excessif!* Publireportage Les grandes campagnes radio, mai 2002.

Entrevue avec madame Lynne Duguay le 8 janvier 2003, à Québec, au Ministère de la Santé et des Services sociaux.

Marketel (2001). Textes des cinq messages radio. Document interne seulement.

Ministère de la Santé et des Services sociaux et Marketel (2001). *Campagne de sensibilisation « Bill Gagné »*. Québec; Service des communications du MSSS.

- Deux (2) affiches.
- Cédérom des cinq messages radiophoniques.
- Textes des cinq messages radiophoniques.

TOURNÉES COMMUNAUTAIRES VIRAGE

Maudite machine!

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Les Productions Virages ont été fondées en 1985. Il s'agit d'une des principales maisons de production au Canada de films d'auteurs dont les sujets sont à caractère social. Marcel Simard et Monique Simard en sont les producteurs associés. Parmi les documentaires dont on se souviendra : *Que se passe-t-il avec nos garçons?* (2002), *Les Mots perdus* (1993), *Love-moi* (1991), *Des Marelles et des petites filles...* (1999).

Tournées communautaires Virage est un organisme sans but lucratif, également fondé par Marcel Simard, au service de la collectivité depuis une douzaine d'années. Cet organisme a été récipiendaire du Prix Jacques Couture en 1998 pour la qualité des interventions dans le support à l'organisation d'interactions sociales sur les thèmes liés à la citoyenneté, en regroupant des gens ayant des appartenances culturelles diverses.

Sa mission est de faire le lien entre éducation populaire et action communautaire, en utilisant le film documentaire comme outil d'information, d'animation et d'intervention.

Les moyens utilisés

Des projections-débats, des animations, des interventions *d'empowerment* grâce à l'organisation d'événements publics par et pour des personnes qui ont rarement la parole.

Parmi les tournées antérieures financées par le MSSS, citons :

- La Tournée du grand monde
Vaste campagne de sensibilisation sur la santé mentale
Projection-débat
Film : *Le grand monde* (1988) de Marcel Simard
Appui : Ressources alternatives de santé mentale
Tournée : 10 régions du Québec; estime avoir rejoint des dizaines de milliers de personnes
- La Tournée Love-moi
Rejoindre les jeunes les plus isolés et sensibiliser l'ensemble de la population à la situation des jeunes aux prises avec la violence, le décrochage, la drogue, etc.
Film : *Love-moi* (1991) de Marcel Simard
Appui : Organismes communautaires jeunesse
- La Tournée Sida-Jeunes à Montréal et Québec (avril 1995 à décembre 1997)
Impliquer des jeunes dans une campagne de prévention du sida et des MTS
Appuis : Santé Canada, MSSS et Centre québécois de coordination du sida

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

D'autres tournées subventionnées par le ministère des Relations avec les citoyens et l'Immigration, Santé Canada, diverses fondations, les Services correctionnels du Canada, etc. ont également été réalisées :

- La Tournée Tolérance (1995-1996);
- Tournée Siderrance (1994);
- La mort des masques (1998);
- Tournée Message d'amour (1999-2001);
- Tournée Participation à l'action civique (1999-2001). Annuellement, Les tournées communautaires Virage rejoignent environ 2000 personnes sans compter les initiatives locales qu'elles ne manquent pas de susciter.

À l'origine de l'intérêt porté aux jeux de hasard et d'argent

La maison de production semble exercer une certaine veille sur les enjeux sociaux en émergence. Les auteurs et réalisateurs qu'elle soutient sont tous préoccupés par des sujets sociaux. La problématique des jeux de hasard et d'argent a surgi de l'actualité.

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPOND L'INITIATIVE PRÉVENTIVE

Contexte

« Les médias font état des ravages désastreux du jeu pathologique sur la population. »

Prévalence du jeu pathologique chez les adultes

Les joueurs pathologiques sont plus nombreux chez ceux qui jouent sur les appareils électroniques de jeu.

Constat / Documentation

Ce film documentaire constitue en soi une documentation sur les risques de dépendance qu'encourent les adeptes d'ALV, les conséquences graves qui en découlent (jusqu'au suicide) et le processus de réadaptation qui offre un espoir à ceux qui sont aux prises ou ont des proches aux prises avec ce problème de santé.

Un film documentaire indépendant intitulé é « *Maudite machine!* » devient ici un outil de sensibilisation crédible.

Modèle d'intervention

Intervention communautaire.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Objectif général

Sensibiliser au problème du jeu compulsif.

Objectif spécifique

Sera déterminé en collaboration avec les hôtes scolaires ou communautaires (exemple : favoriser la prise en charge par ceux là même qui ont des problèmes).

4 - POPULATION CIBLE

Population ciblée

Grand public??? (pas clair)

Populations visées

Joueurs d'ALV :

- jeunes;
- adultes;
- aînés;
- intervenants.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION

Prévention, information, sensibilisation et intervention sur le jeu compulsif chez les joueurs d'ALV ou appareils de loterie vidéo.

Empowerment

Rayon d'action

Région de Montréal et des environs dans un premier temps.
Possibilité de tournées régionales.

6 - PROGRAMME

À partir de la projection du film d'auteur *Maudite machine!*, co-réalisé par Christian M. Fournier et Biz, Tournées communautaires Virage propose trois scénarios souples selon l'objectif que souhaitera poursuivre leurs hôtes et le déroulement.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Programme 1

Prévention auprès de personnes n'ayant pas de problèmes liés au jeu de hasard et d'argent.

- Projection.
- Témoignages de personnes aux prises avec des problèmes liés au jeu.
- Témoignages de personnalités connues des jeunes.
- Interventions de personnes ayant collaboré aux films.
- Discussion sur les sujets abordés par les films; activités liées à l'animation.

Programme 2

Intervention par et pour les jeunes adultes ou les personnes aux prises avec un problème lié au jeu.

- Projection.
- Témoignages de personnes aux prises avec des problèmes liés au jeu.
- Témoignages de personnalités connues des jeunes.
- Interventions de personnes ayant collaboré aux films.
- Discussion sur les sujets abordés par les films; activités liées à l'animation.

Programme 3

Information et sensibilisation pour les communautés ou les intervenants.

- Projection.
- Témoignages de personnes aux prises avec des problèmes liés au jeu.
- Discussions sur le problème du jeu chez les jeunes; pistes de solutions.
- Discussions sur les ressources.

Ces activités sont circonscrites sur une période ne dépassant pas 6-8 semaines; elles peuvent être menées à plusieurs endroits concurremment. Ces programmes seront présentés dans les organismes de loisirs de la région de Montréal et des environs, en collaboration avec les intervenants et organismes de chaque milieu.

Résumé du film

À l'aide principalement de trois témoignages de René, serveur à la taverne de quartier Coucou, recueillis à trois intervalles de sa vie de joueur pathologique, ce documentaire propose une réflexion empreinte de réalisme et de compassion sur la réalité que vivent les joueurs d'ALV.

L'illustration de son processus de réadaptation, ponctué d'extraits musicaux évocateurs, a l'avantage d'offrir réalisme, espoir et dignité aux joueurs pathologiques et à leurs proches. Quant au spectateur, devenu lui-même témoin, il a l'occasion :

- d'observer des joueurs d'ALV à diverses phases du processus entre le jeu social et le jeu pathologique;
- de saisir certaines préoccupations peu fréquemment abordées et qui sont propres aux serveurs dans les bars, brasseries ou tavernes.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Par exemple :

- 90 % des clients de cette taverne ne jouent pas aux ALV;
- la présence d'ALV dans ces établissements « fait tomber le social des tavernes »;
- si 30 % de commission va au propriétaire, les serveurs ne touchent en retour aucune rémunération ou pourboire pour leur utilisation;
- l'ambivalence du personnel d'un bar de quartier quand il assiste à l'emprise graduelle de la machine sur son client, aux ennuis qui vont en progressant et aux pressions des proches.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Porte-parole du programme

Biz, du groupe Loco Locass, et René, ex-joueur et acteur principal du film.

Intervenants

Pas encore documentée.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Non documentées (trop tôt)

9 - FINANCEMENT

Ce film d'auteur a été produit, à très petit budget, par les Productions Virage.

Tournées communautaires Virage - *Maudite machine!* a déposé en décembre 2002 une demande de subvention à la Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre pour le financement de la tournée.

10 - ÉVALUATION(S)

- « *L'ensemble de la démarche fera l'objet d'un processus d'évaluation rigoureux, encadré par des spécialistes.* »
Exemples de partenaires d'évaluation dans le passé : Hôpital Douglass, UQAM, Centre de formation populaire.
- Objectifs visés, moyens employés et buts atteints.
- Le bilan de l'activité et le résultat de l'évaluation sont toujours transmis à l'organisme qui a fourni l'aide financière.

11 - EFFICACITÉ

Pas encore documentée.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Non documentées.

13 - DIFFUSION

Maudite machine! – le film – a déjà été diffusé :

- au Cinéma Parallèle à Ex-Centris du 25 au 31 octobre 2002
(Programme double avec le film *Un jeu d'enfant*);
- est actuellement offert aux centres de traitement ou aux organismes communautaires qui agissent déjà auprès des joueurs;
- est en demande.

Coordonnées

FILM EN VUE INC. et LES PRODUCTIONS VIRAGE INC.

a/s Mélanie Bhérier, coordonnatrice de la diffusion

ou

TOURNÉES COMMUNAUTAIRES VIRAGE

a/s Claire Brassard, directrice

6300, ave du Parc

Bureau 605

Montréal (Québec)

H2V 4H8

(514) 276-9556 poste 42

(514) 276-2262 (télécopieur)

productionsvirage@qc.aira.com

RÉFÉRENCES

Fournier, Christian M. et Biz, (2002). *Maudite machine!* Long métrage documentaire. Les Productions Virage Inc. (44minutes).

Présentation des productions Virage le 23 janvier 2003 à la Direction de santé publique de Montréal-Centre.

Productions Virage (2002). *Dossier de presse*. Les tournées communautaires Virage Un jeu d'enfant et Maudite Machine. Transmis par le distributeur Films en vue inc. en décembre 2002.

MISE PAS TA VIE!

(2000-2002)

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le **Centre Option-Prévention T.V.D.S.** est un organisme à but non lucratif, fondé en janvier 1996, dont le mandat principal est d'intervenir en matière de prévention dans les domaines suivants : **T**oxicomanie, **V**iolence, **D**élinquance et **S**ida. Il regroupe des personnes intéressées à la création, à l'organisation et au maintien des différents services de prévention et d'intervention auprès des jeunes et des adultes. L'équipe d'animation est constituée de professionnels et de bénévoles ayant l'habitude de travailler avec des objectifs précis et d'y répondre par des concepts originaux qui rejoignent les cordes sensibles de sa clientèle. En 2003, TVDS est actuellement présidé par Nicole Dupré et dirigé par Manon Lacroix.

La mission de TVDS est de regrouper en corporation des personnes intéressées à la création, à l'organisation et au maintien d'un centre de prévention et d'intervention auprès des jeunes et des adultes en matière de toxicomanie, de jeu pathologique, de violence, de délinquance, de suicide, de prévention VIH/SIDA, hépatites et toute autre maladie transmise sexuellement et ce, notamment en milieu de travail, en milieu scolaire, en milieu carcéral et en milieu hospitalier.

L'expertise que TVDS a développée à ce jour touche la conception d'outils de prévention notamment auprès d'une clientèle jeunesse et particulièrement dans l'implantation de ses programmes à l'échelle provinciale. TVDS travaille « en amont des problèmes dans une approche qui considère l'importance des doubles problématiques ».

TVDS réalise actuellement une dizaine de projets auprès des animateurs des maisons de jeunes et des personnes toxicomanes et criminelles en traitement. La grande force de TVDS est sans doute sa capacité de pénétrer des milieux qui sont souvent difficiles d'accès. Le programme *Mise pas ta vie!* a constitué la toute première initiative du Centre Option-Prévention TVDS en regard de la problématique du jeu pathologique ou de la double problématique « jeu-toxicomanie ».

Le réseau de membres et de collaborateurs de TVDS est considérable. Pour plus d'information, son récent site Internet www.tvds.ca est très instructif. TVDS a participé au *Programme expérimental sur le jeu pathologique* (MSSS) à titre de partenaire régional (RRSSS de Montréal-Centre).

Le projet de travailler sur la prévention du jeu pathologique

- En lien avec les recommandations 6.2, 6.3 et 6.4 du comité permanent de la lutte à la toxicomanie.
- Les personnes toxicomanes et criminelles en traitement sont au nombre de la clientèle expressément visées par la mission et les activités de l'organisme.
- Les personnes toxicomanes sont identifiées comme plus à risque de développer des problèmes de jeu excessif.
- Ce programme compte au nombre des projets pilotes régionaux mis au point dans le cadre des volets prévention et traitement du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* (2000-2003).

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPOND LE PROGRAMME

Constat

- Les personnes qui présentent déjà une expérience assujettissante face aux drogues et à l'alcool sont plus fragiles et risquent davantage de perdre leur rationalité face aux dangers associés aux jeux de hasard et d'argent.
- Tirer avantage du processus thérapeutique dans lequel ces personnes toxicomanes se retrouvent pour vaincre leur dépendance. Des expériences d'interventions dans ce contexte ont démontré un certain succès.
- 85 % des gens qui suivent et terminent une thérapie pour se libérer de leur dépendance au jeu réussissent à relever le défi.

Analyse de besoins en matière de jeu compulsif

Rencontres de deux heures avec des joueurs compulsifs de trois centres de réhabilitation en toxicomanie (entre mai à novembre 2001) afin de mieux connaître les personnes qui jouent.

Documentation

Le projet initial (Centre Option-Prévention TVDS, 2000) visait tant les personnes toxicomanes jeunes et adultes et documentait la double problématique jeu-toxicomanie chez ces deux clientèles. Il concluait ainsi :

- Globalement, l'ensemble des travaux recensés indiquent qu'environ le tiers des jeunes joueurs pathologiques vivent concurremment des problèmes de toxicomanie alors que ces derniers n'affectent qu'environ 10 % des autres jeunes; parallèlement, entre 15 et 25 % des toxicomanes adolescents ont aussi des problèmes de jeu.
- L'ensemble de ces travaux indique que, chez les adultes, la prévalence mixte au jeu, à l'alcool ou aux drogues serait de 5 à 10 fois plus élevée dans une population de joueurs pathologiques en traitement que dans la population en général. Une étude albertaine... indique également que 23 % des individus ayant un problème de jeu sont également toxicomanes, comparativement à 6,3 % au sein de la population en général.

Approche théorique

- Approche émotivo-rationnelle de base de la conceptrice et animatrice du programme.
- Approche du Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu.
- Renoncement au jeu.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

La formulation d'objectifs a représenté un défi particulier à cette équipe. Au fil des textes et rapports, les objectifs ont changé et il est difficile d'en rendre compte avec exactitude. La logique dans laquelle s'inscrit le programme *Mise pas ta vie!* ressemblerait à ceci.

But

Prévenir la dépendance aux jeux de hasard et d'argent auprès d'une clientèle toxicomane, tout en renforçant la détermination des joueurs excessifs à renoncer au jeu.

Objectifs

- Prévenir le jeu compulsif auprès de la clientèle à risque de doubles toxicomanies.
- Outiller et motiver les intervenants auprès des personnes toxicomanes à prévenir le transfert de la dépendance aux drogues vers le jeu compulsif.
- Sensibiliser les personnes toxicomanes en traitement aux facteurs de risque auxquels elles s'exposent.

Objectifs spécifiques à l'atelier 1

- Acquérir des connaissances sur les jeux de hasard et d'argent, le hasard, les caractéristiques des joueurs excessifs et la dynamique de la personne toxicomane et celle du joueur excessif.
- Évaluer ses habitudes de jeu, faire le point sur ses comportements de jeu en lien avec sa toxicomanie.

Objectifs spécifiques à l'atelier 2

- Acquérir des connaissances sur les distinctions entre le joueur problématique et le joueur pathologique, les similitudes entre le jeu pathologique et la toxicomanie, les répercussions de la double dépendance.
- Déceler les premiers signes de dépendance au jeu, évaluer son degré de dépendance aux jeux de hasard et d'argent et vérifier la notion d'«indépendance des tours» dans le jeu.

4 - POPULATION CIBLE

Population ciblée

Les résidents adultes de centres de traitement en toxicomanie non ciblés par le volet traitement du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* du MSSS.

Population visée

Les intervenants des centres de traitement en toxicomanie.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION

- Programme d'ateliers interactifs suivant un continuum allant de la prévention primaire à la prévention tertiaire.
- Éducation/sensibilisation et dépistage.
- Profiter de l'occasion offerte par un traitement de toxicomanie en cours pour sensibiliser des personnes à haut risque de dépendance au jeu ou les dépister.

6 - ACTIVITÉS DU VOLET PRÉVENTIF DU PROGRAMME *MISE PAS TA VIE!*

Les étapes

Le programme *Mise pas ta vie!* (2002a) a d'abord donné lieu à diverses activités visant à créer et élaborer cette initiative préventive :

- évaluation des besoins de résidents;
- promotion auprès de partenaires potentiels (lettre, affiche et contacts);
- conception et rédaction des activités;
- expérimentation et validation du programme : participation de quatre centres, soit 49 personnes (Centre Option-Prévention TVDS, 2002b);
- correctifs;
- implantation proprement dite.

Une formation de quatre heures a été offerte à 36 personnes ou intervenants et a été évaluée par un évaluateur externe. (Centre Option-Prévention TVDS, 2002c).

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Le matériel

Le programme *Mise pas ta vie!* est un guide à l'intention des intervenants de centres de traitement qui reçoivent des personnes aux prises avec des problèmes de toxicomanie. Il y est proposé une suite de six rencontres interactives de trois heures chacune, à être animées durant le séjour des participants en traitement. Les rencontres suivent une gradation quant au dépistage de problèmes de jeu. Par conséquent, le continuum d'intervention y est privilégié. En effet, à compter de la troisième rencontre, ce sont les personnes aux prises avec un problème de dépendance au jeu, en sus de leur problème de toxicomanie, qui sont expressément visées. Dans le cadre de cet état de situation sur la prévention, nous nous intéresserons essentiellement au volet prévention c'est-à-dire aux deux premières rencontres.

Le contenu du guide est constitué de consignes de préparation et de repères d'animation, de fiches d'activités pouvant être reproduites, de blocs d'information à l'intention des intervenants (définitions, dépistage, etc.) et du contenu de chaque atelier. Une affiche couleur est également disponible.

Le guide du participant est constitué des fiches d'activités ou fiches-réponses illustrées.

Le contenu et déroulement du volet préventif

Les deux premières rencontres cherchent à informer la clientèle des risques et à la motiver à ne pas se laisser contrôler par les jeux de hasard et d'argent. On y renforce leur détermination à la prudence à l'égard du jeu, en insistant sur leurs habiletés personnelles et sociales pour y arriver.

Rencontre 1 : Je me sensibilise

Durée : trois heures.

Objectifs: Sensibiliser aux jeux de hasard et d'argent, brosser le portrait réaliste de sa situation, aborder la notion de hasard et l'illusion de pouvoir « se refaire ».

Contenu : Cinq ateliers interactifs.

- Plaisir et jeu : un bon mixte? (30 minutes)
- Hasard, quand tu me tiens! (40 minutes)
- À moi de jouer! (Dépistage) (25 minutes)
- Quand le jeu n'est qu'une illusion! (35 minutes)
- Je ne suis pas un devin! (35 minutes)

Rencontre 2 : Je me questionne

Durée : trois heures

Objectifs : évaluer ses habitudes de jeu et s'autocritiquer en vue d'adopter une attitude saine à l'égard du jeu; prévenir le transfert de dépendance en identifiant ses facteurs de vulnérabilité; identifier s'il y a présence d'une double problématique « jeu et toxicomanie » chez certains participants.

Contenu : Cinq ateliers interactifs.

- Imagine que c'est pareil... (25 minutes)

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

- Jouez-vous? (45 minutes)
- La facture! (30 minutes)
- Le jeu, une drogue « dangereuse »! (40 minutes)
- L'indépendance des tours... (25 minutes)

À compter du troisième atelier, le programme s'adresse aux personnes aux prises avec une double problématique « jeu et toxicomanie ». Le second volet vise à modifier les habitudes de jeu des joueurs toxicomanes.

Rencontre 3 : Je me prends en main

Rencontre 4 : Je change

Les quatrième et cinquième rencontres abordent la prévention de la rechute et la gestion des écarts. En effet, on aide le joueur excessif toxicomane à cesser de jouer et on le soutient dans ses efforts.

Rencontre 5 : Je me contrôle

Rencontre 6 : Je me libère

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

TVDS

Deux professionnels détenant un baccalauréat dans une discipline pertinente et /ou un certificat en toxicomanie. Le personnel de TVDS a également reçu les formations spécialisées suivantes :

- Jeux de hasard et d'argent (Loto-Québec);
- Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu;
- Observations au Casino de Montréal.

Dans les centres de réhabilitation visés

Les intervenants ayant reçu la formation dispensée par TVDS comptaient : cinq directeurs, huit coordonnateurs cliniques, 1 psychologue, 1 sexologue, 1 infirmière, 1 agent de liaison, 17 intervenants, 1 ex-joueur compulsif et 1 joueur compulsif.

Évaluatrice externe pour les activités de transfert de connaissances

8 - LES CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Favorables

- Population vulnérable cible adéquate et expertise de l'organisme avec des clientèles peu accessibles.
- La conception du programme tient compte des besoins des intervenants et de la structure dans laquelle ils ont à fonctionner.
- Qualité de la collaboration des organismes du réseau de TVDS

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

- Souci de transfert de connaissances et d'expertise.
- Une implantation du programme a été assurée qui va au-delà de la promotion et de la distribution de matériel. Formation des intervenants, encadrement des intervenants, évaluation du travail d'animation et évaluation du transfert d'expertise en favorisent l'implantation réussie.
- La formation offerte par TVDS est jugée utile par 92 % des 36 participants.
- Ce programme a fait l'objet d'une évaluation formative et d'une évaluation de son implantation.
- Format, matériel et contenus des ateliers 1 et 2 (prévention primaire et secondaire) appréciés des intervenants et des participants.
- Dynamisme et attitude positive des dirigeants de l'organisme sont prometteurs.

Défavorables

- La source des diverses statistiques, données et grilles contenues dans le programme n'est pas citée.
- Choix du type d'intervention peu documenté.
- Support scientifique et professionnel dans la conception du programme et des évaluations paraît limité.
- Les divers rapports d'évaluation ou d'étape sont touffus, comportent des erreurs et manquent de clarté. Le rapport final est incomplet (du moins la version reçue).

9 - FINANCEMENT

Le programme *Mise pas ta vie!* a été subventionné par le MSSS dans le cadre du *Programme expérimental sur le jeu pathologique*. Le Centre Option-Prévention TVDS figurait au nombre des partenaires en prévention du site supra-régional Laval/Montérégie/Montréal-Centre de 2000-2003 et ce programme comptait au nombre des projets pilotes de prévention.

Les montants suivants ont été accordés pour l'ensemble du programme :

2000-2001	41 667 \$;
2001-2002	50 000 \$;
2002-2003	50 000 \$.

10 - ÉVALUATION

Évaluation formative

Le programme a été développé de mai à novembre 2001 et testé auprès de différents groupes à la fin de l'automne 2001.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Une expérimentation et une validation de chacun des ateliers composant le programme ont été réalisées auprès de personnes toxicomanes de cinq centres de traitement en toxicomanie (Centre Option-Prévention TVDS, 2002b) :

- Centre CAFAT;
- Centre L'Exode;
- Maison Cliche;
- Résidence Le Sentier;
- Maison de thérapie Notre Histoire.

Des correctifs (non documentés) ont par la suite été apportés au programme.

Évaluation d'implantation

L'organisation du calendrier des rencontres dans les 20 centres de traitement visés et le transfert des connaissances auprès des intervenants de ces centres ont eu lieu en 2002. Des rapports d'étape ont été produits et le rapport final a été déposé en mars 2003.

Au terme de cette phase pilote de ce programme, il y a eu :

- 392 résidents impliqués;
- 20 intervenants mobilisés;
- 31 ateliers interactifs animés dans 13 centres participants (voir la rubrique 13 pour la liste complète).

Trois types de données ont été recueillis :

- fiches d'autoévaluation de chaque animateur d'atelier;
- prétest (avant l'atelier) pour cerner le profil des habitudes de jeu des résidents;
- post-test (après l'atelier) pour mesurer l'impact de l'atelier.

Ce qu'en pensent les intervenants

- 13/20 ont suivi la formation de TVDS.
- En moyenne, ils se sont préparés à donner leurs ateliers.
- 15/20 se sentaient à l'aise d'animer ces rencontres.
- 19/20 considèrent avoir reçu l'information pour le faire.
- 20/20 ont animé la Rencontre 1 : *Je me sensibilise*.
- 4/20 ont animé la seconde, soit *Je me questionne*.
- L'atelier est considéré comme un bon complément à la thérapie et a été apprécié de la clientèle.
- 16/20 se disent intéressés à suivre d'autres ateliers sur le même sujet.

Ce qu'en pensent les participants

- Résultats provenant 13/20 centres ou 384 participants.
- 72 % d'hommes.
- le profil d'habitudes de jeu des participants de ces centres.

Recherche évaluative

Non documentée.

Évaluation sommative d'efficacité

Non documentée.

Évaluation de rendement

Non documentée.

11 - EFFICACITÉ DU VOLET PRÉVENTIF DU PROGRAMME MISE PAS TA VIE!

Non documentée.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Non documentées.

13 - DIFFUSION

Le programme *Mise pas ta vie!* a été imprimé puis diffusé gratuitement dans les vingt centres de réhabilitation ainsi qu'auprès des organismes membres du comité de pilotage.

Les centres de traitement ayant participé à l'expérimentation du programme *Mise pas ta vie!* en 2002 sont :

- **Région 03 – Québec**
 - Domaine La Source
 - Le Portage Québec
- **Région 05 – Estrie**
 - Maison Corps Âme Esprit
- **Région 06 – Montréal**
 - Pavillon Emmanuel-Grégoire
 - Maison ASPA
 - Le Portage Montréal
- **Région 14 – Lanaudière**
 - Maison L'Entre-temps
 - Pavillon Nouvelle-Vie
 - Résidence Le Sentier
- **Région 15 – Laurentides**
 - Centre de l'Équilibre
- **Région 16 – Montérégie**
 - Maison de réadaptation Génésis
 - Maison de thérapie Notre Histoire
 - Pavillon L'Essence-Ciel

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Coordonnées

CENTRE OPTION-PRÉVENTION TVDS

A/S Manon Lacroix, directrice

785, rue Prévost

Lachine (Québec)

H8S 1M6

(514) 634-7899

www.tvds.ca

RÉFÉRENCES

Centre Option-Prévention TVDS (2003e). *Prévention du jeu compulsif dans les centres de traitement en toxicomanie*. Rapport final mars 2003. Document interne non publié. – 13 p + 3 annexes –

Centre Option-Prévention TVDS (2002a). *Mise pas ta vie! Programme de prévention du jeu excessif auprès des personnes toxicomanes en traitement*. Lachine; Édition Option-Prévention TVDS. – 99 p –

Centre Option-Prévention TVDS (2002b). *Prévention du jeu compulsif dans les centres de traitement en toxicomanie*. Rapport d'étape de janvier 2002. Document interne non publié. – 15 p + 4 annexes –

Centre Option-Prévention TVDS (2002c). *Prévention du jeu compulsif dans les centres de traitement en toxicomanie*. Rapport d'étape pour le transfert des connaissances de juillet 2002. Document interne non publié. – 9 p + 2 annexes –

Centre Option-Prévention TVDS (2000). *Prévention du jeu compulsif dans les centres de traitements en toxicomanie. Projet de prévention de la double problématique toxicomanie et jeu pathologique chez les jeunes et les adultes dans 20 centres de traitements au Québec*. Projet pilote présenté le 15 avril 2000 dans le cadre du volet préventif du Programme expérimental sur le jeu pathologique. Montréal. – Non paginé –

Entrevue du 12 décembre 2002 avec madame Manon Lacroix, directrice du Centre Option-Prévention TVDS, au siège social de l'organisme à Lachine (2,5 heures).

www.tvds.qc.ca

JOUER GAGNANT : SAVOIR S'ARRÊTER!

(2002-2003)

1 - L'ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le **Centre Option-Prévention T.V.D.S.** est un organisme à but non lucratif, fondé en janvier 1996, dont le mandat principal est d'intervenir en matière de prévention dans les domaines suivants : **T**oxicomanie, **V**iolence, **D**élinquance et **S**ida. Il regroupe des personnes intéressées à la création, à l'organisation et au maintien des différents services de prévention et d'intervention auprès des jeunes et des adultes. L'équipe d'animation est constituée de professionnels et de bénévoles ayant l'habitude de travailler avec des objectifs précis et d'y répondre par des concepts originaux qui rejoignent les cordes sensibles de sa clientèle. En 2003, TVDS est actuellement présidé par Nicole Dupré et dirigé par Manon Lacroix.

La mission de TVDS est de regrouper en corporation des personnes intéressées à la création, à l'organisation et au maintien d'un centre de prévention et d'intervention auprès des jeunes et des adultes en matière de toxicomanie, de jeu pathologique, de violence, de délinquance, de suicide, de prévention VIH/SIDA, hépatites et toute autre maladie transmise sexuellement et ce, notamment en milieu de travail, en milieu scolaire, en milieu carcéral et en milieu hospitalier.

L'expertise que TVDS a développée à ce jour touche la conception d'outils de prévention notamment auprès d'une clientèle jeunesse et particulièrement dans l'implantation de ses programmes à l'échelle provinciale. TVDS travaille « en amont des problèmes dans une approche qui considère l'importance des doubles problématiques ». TVDS réalise actuellement une dizaine de projets auprès des animateurs des maisons de jeunes et des personnes toxicomanes et criminelles en traitement. La grande force de TVDS est sans doute sa capacité de pénétrer des milieux qui sont souvent difficiles d'accès.

Parmi ses plus récentes réalisations en prévention citons, à titre d'exemples :

- *Guets-apens*, un jeu de société pour les jeunes de plus de 10 ans, conçu pour fournir des stratégies éducatives pour contrer le « taxage », implanté auprès du Regroupement des maisons de jeunes et des policiers de la Sûreté du Québec.
- *Mise pas ta vie!*, un programme de prévention du jeu excessif à l'intention des personnes toxicomanes en traitement, implanté auprès de 21 maisons de réadaptation. Le programme *Voler pour jouer, c'est un crime!* en est une extension.

Le réseau de membres et de collaborateurs de TVDS est considérable. Pour plus d'informations, son récent site Internet www.tvds.ca est très instructif. TVDS a participé au volet préventif du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* (MSSS) à titre de partenaire régional (RRSSS de Montréal-Centre).

Le projet de travailler sur la prévention du jeu pathologique auprès des tenanciers de bars

- C'est à titre de projet exploratoire que, de décembre 2002 à mars 2003, Centre Option-Prévention TVDS a amorcé *Jouer gagnant : savoir s'arrêter!* Ce projet a été développé dans le cadre du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* du MSSS.

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPOND LE PROGRAMME

L'essentiel des efforts consentis durant cette première étape du projet a servi à documenter la situation à Lachine. Ce n'est que subséquemment qu'un projet de prévention devrait voir le jour. Le rapport fourni par l'organisme (Centre Option-Prévention, 2003a) donne de nombreuses indications dont nous faisons état ici.

Analyse de la situation à Lachine

Au moment d'entreprendre les efforts de mobilisation à Lachine, TVDS identifiait dix-sept (17) établissements. Lors des démarches de prédémarrage de ce projet quatorze (14) tenanciers ont répondu à l'appel, un seul a refusé de répondre aux questions, un autre n'a aucun appareil de loterie vidéo et le dernier a fermé temporairement ses portes.

L'activité en lien avec les ALV

- Il existe une agglomération de bars par rapport aux secteurs plus résidentiels à Lachine.
- 14 bars participants; 117 employés.
- Une moyenne de 4,8 appareils de loteries vidéo par site, pour un total de 72.
- Les tenanciers estiment à 33,57 % de leur revenu annuel l'importance relative des revenus provenant des ALV.
- 925 joueurs par semaine, dont 41 % (environ 379) qui auraient vraisemblablement un problème de jeu.
- Deux tenanciers affirment qu'aucun joueur excessif ne fréquente leur établissement.
- L'âge moyen de la clientèle de l'ensemble de ces bars est de 30 ans et plus.
- Un seul établissement estimerait à un peu moins de 10 % de ses joueurs la clientèle d'âge mineur (en bas de 18 ans).
- Le contrôle est exercé lors de l'entrée, par l'obligation de montrer une preuve de son âge.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Les mesures de prévention

- Dans tous les établissements, on a suivi une formation sur le jeu excessif offerte par Loto-Québec.
- Trois établissements ont regroupé la moitié de leurs employés pour ces formations alors que les onze autres évaluent à moins de 10 % le personnel ayant participé à une formation.
- Quant à savoir si les employés et eux-mêmes peuvent dépister un joueur excessif, la presque totalité (12 sur 14) l'affirment. Plusieurs d'entre eux nomment même leurs indicateurs (exemples : Cela transparait dans leur comportement; ils tremblent et frappent la machine; ils ne lâchent pas les machines et ils vont au retrait (guichet) souvent; ils reviennent constamment; ils passent de nombreuses heures sur la machine; ils sont enragés, surtout lorsqu'ils perdent.)
- Quant à la perception du rôle que les tenanciers et le personnel pouvaient adopter devant un joueur qui a perdu beaucoup d'argent en une seule soirée, deux d'entre eux soulignent ne pas intervenir du tout, trois ne savent pas s'ils doivent intervenir et neuf soulignent qu'ils interviennent.
- Tous les tenanciers affirment connaître l'existence du numéro 1-800 pour la ligne d'aide aux joueurs. De même, neuf d'entre eux mettent en œuvre des mesures pour prévenir le jeu excessif. Leurs méthodes : tenter de raisonner les joueurs qui semblent avoir perdu le contrôle; tenter de les calmer, les inciter à téléphoner à la ligne d'aide et les écouter. L'un d'eux va même jusqu'à contrôler leur argent et le temps qu'ils passent sur la machine; cette personne souligne d'ailleurs avoir sauvé deux personnes du suicide.
- Les tenanciers qui n'ont pas de méthode pour prévenir le suicide chez les joueurs arguent qu'il est difficile de détecter une personne suicidaire et que cela n'est pas nécessaire car il n'y a pas de gros montants d'argent en jeu.
- Neuf tenanciers interrogés croient que leur personnel est apte à détecter la détresse psychologique chez les joueurs excessifs. Ils appuient leur perception sur le fait que le personnel en parle avec eux, sur le fait que la clientèle et le personnel sont « comme une grande famille » et qu'il s'agit de comportements très « perceptibles » pour tous. Ceux qui ne sont pas aptes à dépister cette détresse soulignent que « ce n'est pas facile à voir » et que « ce n'est pas écrit dans la face du joueur ».
- Finalement, douze tenanciers ont adopté des mesures de prévention pour réduire l'attrait des appareils de loterie vidéo auprès de leur clientèle. Il s'agit surtout d'une pièce à part, d'un lieu isolé et discret où les murs servent à cacher les machines et à placarder les affiches de prévention. En plus, un tenancier a diminué ses heures d'activité (fermeture à 23 h 00 au lieu de 3 h 00) pour contrer la frénésie du jeu. Deux bars n'ont aucune mesure; l'un d'entre eux souligne d'ailleurs que ses machines sont directement dans la vitrine.

L'intérêt à participer à des mesures de prévention

- Huit tenanciers sont préoccupés par les conséquences du jeu excessif chez leur clientèle. Trois d'entre eux commentent leurs motivations : « il faut que les joueurs décident par eux-mêmes », « c'est triste pour eux » et « surtout si je connais la personne ». L'un d'eux affirme ne pas en être préoccupé. Pourquoi? « Je les trouve manipulateurs ».
- Ceux qui se sont penchés sur les conséquences du jeu excessif croient pouvoir contribuer en apportant des solutions. Il s'agit pour eux d'écouter ces joueurs (deux mentions), de les conseiller, voire même de les raisonner, et, enfin, de les référer à la ligne d'aide grâce aux affiches bien en vue dans leurs établissements.
- D'autres tenanciers ont créé des diversions en offrant des jeux d'ordinateurs (Play Station), s'impliquent en parlant des impacts et en gérant eux-mêmes l'argent de manière à ce que les joueurs ne dépensent pas tout l'argent de leur paie dans les appareils de loterie vidéo.
- Neuf tenanciers seraient intéressés à participer à des actions préventives sur le jeu dans leur établissement selon leur disponibilité.
- Concernant la peur de fermer boutique au cas où Loto-Québec retirerait ses machines, il semble que peu de tenanciers la partagent. En effet, seulement quatre d'entre eux sont préoccupés par ce sujet. En plus, tous les tenanciers, sans exception, ne font pas d'association entre le fait de s'impliquer dans un projet de prévention et la survie de leur commerce. Au contraire, plusieurs y voient des gains secondaires notables : « En prévenant, on bâtit la confiance des gens et des joueurs », « J'ai suivi des formations et en plus, je suis contre les appareils », « Je suis confiant », « J'ai confiance en ma business ».

Le comité consultatif

- Sept tenanciers accepteraient de participer à un comité consultatif avec TVDS. Les cinq autres tenanciers avouent ne pas avoir le temps. Les raisons invoquées pour ne pas y participer sont en majorité le temps, la peur de perdre des profits et le fait qu'un tenancier projette de vendre son commerce très prochainement.
- Les responsables du projet ont invité ceux qui ont accepté de faire partie d'un tel comité consultatif à une première rencontre, le 25 février 2003, au bureau du Centre Option-Prévention T.V.D.S.
- Cinq tenanciers ont participé à la rencontre.
- Le but commun était d'identifier des pistes de solution afin que le jeu demeure une activité ludique pour les clients. Il s'agit aussi de développer prochainement un plan de prévention basé sur une approche plutôt sociale pouvant rejoindre les joueurs en difficulté.
- Les rôles et responsabilités du comité sont donc :
 - participer au processus de mobilisation des partenaires;
 - s'approprier des notions théoriques et des stratégies de prévention du jeu excessif pour développer une vision commune;

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

- s'impliquer dans toutes les étapes de l'étude de besoins, du développement du plan de prévention et de ses outils (phases 2 et 3);
 - collaborer au processus de validation et ainsi que de l'évaluation du projet (phases 2 et 3);
 - participer aux activités du plan d'action concerté.
- Concernant le comité consultatif, les tenanciers motivent leur présence par le fait qu'ils désirent recevoir des informations supplémentaires (2 mentions), avoir l'occasion d'en discuter (1 mention), de faire de la prévention, surtout auprès des jeunes (1 mention) et que la clientèle soit davantage responsable lorsqu'elle joue (1 mention). Pour atteindre ces objectifs, les thèmes à l'ordre du jour du comité devraient être les solutions pour contrer le jeu excessif et /ou pour le prévenir (4 mentions).
 - Au niveau logistique, le comité pourrait se rencontrer de quatre à six fois par année. Les obstacles à leur participation sont : un empêchement majeur, une difficulté à trouver un remplaçant pour le bar, des rencontres trop fréquentes et un verbiage (bla bla) inutile.
 - Le rôle du Centre Option-Prévention T.V.D.S. pourrait être de faire du dépistage en offrant par exemple la présence d'un intervenant sur place. Il pourrait être question également pour le tenancier de référer à TVDS un joueur qui semble afficher un problème avec le jeu. De plus, les tenanciers s'attendent à ce que l'organisme les informe des actions entreprises en matière de prévention, les aide en cas de problèmes et leur offre du soutien au besoin.
 - Finalement, trois sur quatre sont d'accord pour faire valoir, par le biais d'un article dans le journal local, le fait que des tenanciers de bars prennent à cœur les intérêts des citoyens en s'impliquant dans le comité consultatif. Toutefois, cet article ne devrait pas critiquer Loto-Québec, mais plutôt démontrer que la santé mentale des clients est au centre des préoccupations. Dans le même ordre d'idées, ils apprécieraient que les citoyens perçoivent la mise sur pied de ce comité comme étant une aide supplémentaire pour eux (deux mentions), une façon d'amorcer le dialogue sur le jeu et une invitation à percevoir les tenanciers comme des gens responsables et soucieux de leurs clients.

Analyse de besoins

Pour l'instant, seule l'analyse des besoins des tenanciers est en cours. Peu d'éléments ressortent à ce jour :

- Certains tenanciers avouent se sentir démunis devant une personne qui refuse de l'aide ou encore devant un client qui a englouti dans la machine plus de 1 000 \$ en une seule soirée et qu'ils doivent inviter à partir. Leur seul et unique moyen d'intervention, offrir un dépliant aux clients et les inciter à appeler la ligne d'aide. L'un d'eux a bien résumé la situation en disant : « les machines sont hypocrites ».

Constat

Non documenté.

Documentation théorique ou autre

Non documentée.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES DU PROJET DE MOBILISATION

Objectif général

Réduire les coûts sociaux et économiques du jeu excessif à Lachine, surtout auprès des joueurs d'ALV.

Objectifs spécifiques

À court terme

- Identifier les problèmes associés au jeu excessif constatés par les employés et tenanciers de bars (conséquences immédiates, besoins en ressources, formations, etc.) dans 50 % des bars à Lachine (100 % seront sollicités).
- Déterminer les obstacles (croyances, perceptions, etc.) pouvant inciter les employés et tenanciers de bars à refuser de s'impliquer dans la prévention du jeu excessif dans 50 % des bars à Lachine (100 % seront sollicités).
- Mobiliser 50 % des tenanciers de bars à Lachine (100 % seront sollicités) dans la prévention du jeu excessif et le dépistage des joueurs en difficulté.
- Développer une compréhension commune des notions de jouer pour le plaisir et du jeu excessif entre les partenaires du projet à Lachine.
- Assurer un leadership en favorisant le partage et l'échange entre les tenanciers des moyens de réduction du jeu excessif dans les bars de Lachine.
- Identifier des stratégies de dépistage et de référence des joueurs en difficultés, applicables dans les bars du secteur de Lachine.

À moyen terme

- Développer un plan de prévention du jeu excessif basé sur une approche plutôt sociale afin de répondre aux différents besoins des bars situés à Lachine

4 - POPULATION CIBLE

Population ciblée

- Joueurs d'ALV de Lachine.
- Les mineurs qui fréquentent ces bars.

Population visée

Les tenanciers de bars de Lachine.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION

- Mobilisation/ concertation.
- Stratégies de prévention à déterminer en cours de processus.

6 - ACTIVITÉS DE DOCUMENTATION ET DE MOBILISATION

PHASE 1 – Prédémarrage et démarrage du projet de mobilisation

Décembre 2002 et de janvier 2003

Amorcer une discussion avec les tenanciers de bars locaux concernant les obstacles, les croyances et les perceptions pouvant les inciter à refuser de s'impliquer dans la prévention du jeu excessif. Spécifiquement, les premières semaines ont permis de consulter les tenanciers afin de faire le diagnostic de la situation. TVDS a également mis en place les conditions permettant de mobiliser les tenanciers autour d'un comité consultatif.

Il s'agissait de rencontrer, tour à tour, les tenanciers de bars à Lachine et de les questionner, à l'aide d'un questionnaire bien précis, de les inviter à faire partie d'un comité consultatif afin d'identifier des pistes de solutions pouvant contrer le jeu excessif auprès des joueurs de loteries vidéo de Lachine (solutions qui pourraient s'appliquer lors de la deuxième ou troisième phase de ce projet).

Les solutions envisagées à ce jour par le comité consultatif

- **Diriger vers une aide** ou vers TVDS la personne en difficulté, mais seulement quand il y a une ouverture de la part du joueur excessif.
- Lorsque cela est possible, convenir avec le joueur d'un montant qu'il veut mettre dans la machine pour la soirée et gérer le reste de son argent pour ladite soirée.
- Rendre disponible un intervenant (de TVDS) qui pourrait venir au bar (sur la demande du tenancier) et intervenir auprès du client volontaire.
- Mettre sur pied, surtout, pour la population de Lachine, une pièce de théâtre sur la prévention du jeu. Cette pièce pourrait être présentée au centre communautaire. Sachant que les gens qui en ont le plus besoin ne s'y rendent pas, le groupe pense que les familles et les jeunes pourraient s'informer sur le sujet et apprendre du même coup à déceler les joueurs excessifs dans leur entourage et les référer au Centre Option-Prévention T.V.D.S.
- Mettre sur pied des séances d'information animées par le Centre Option-Prévention T.V.D.S. et inviter les gens à joindre TVDS pour en savoir davantage.

En résumé, les solutions envisagées semblent orienter un projet à dominance de dépistage, référence et, possiblement, traitement de première ligne.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

PHASE 2

À venir au printemps 2003.

Les prochaines actions viseront donc à développer une compréhension commune des notions de jouer pour le plaisir et du jeu excessif entre les partenaires du projet à Lachine, à assurer un leadership, surtout en favorisant le partage et l'échange de moyens de réduction du jeu excessif dans les bars de Lachine, à identifier des stratégies de dépistage et des façons de diriger vers une aide les joueurs en difficultés, ainsi qu'à développer un plan de prévention du jeu excessif basé sur une approche plutôt sociale, afin de répondre aux différents besoins des bars situés à Lachine

PHASE 3

À venir.

7 - LA FORMATION DES INTERVENANTS

Intervenants de TVDS

Formation universitaire.

Mobilisation

L'embauche de deux personnes-ressources (Sharon Moore et Caroline Coles), ayant œuvré dans le domaine de l'hôtellerie, a permis aux tenanciers de se sentir à l'aise avec des personnes de leur milieu connaissant bien leurs préoccupations.

8 - LES CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Conditions favorables

- Le projet est novateur et pourrait, dans de meilleures conditions de conception, être prometteur.

Les conditions favorables concernent surtout à ce jour l'approche conciliante et conviviale de l'organisme.

- Soucieux de prendre le temps d'installer un lien de confiance en les rencontrant une première fois et en leur demandant l'autorisation de participer à une enquête lors d'une éventuelle rencontre. La seconde rencontre a donc permis aux tenanciers de compléter l'enquête.
- Approche conciliante. Le thème du projet a été présenté comme une action de prévention ne visant pas la disparition des appareils de loterie vidéo dans leur établissement et l'accent a été mis sur les jeunes, clientèle également à risque qu'il faut assurément protéger contre les dangers inhérents aux jeux de hasard et d'argent.
- Pour susciter, cette fois, leur adhésion au comité consultatif, on a insisté sur l'importance d'aider la clientèle des joueurs de loterie vidéo à jouer de façon responsable.
- Sur le plan logistique, les tenanciers intéressés ont été invités à partager un repas.

Ch. 5 - Les initiatives de prévention auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu (ALV et machines à sous du Casino)

Conditions défavorables

- L'objectif général est très large, davantage un but, les données socioéconomiques de base sur les coûts des ALV à Lachine n'étant pas disponibles.
- La persévérance des intervenants a été nécessaire lors de cette Phase 1. Pour assurer la présence des tenanciers au comité consultatif, il a fallu assurer un suivi serré :
 - suivi téléphonique pour convenir d'une plage horaire où tous seraient disponibles pour une rencontre de deux heures;
 - visites imprévisibles dans leur établissement afin que l'équipe se fasse connaître dans le milieu;
 - visite de rappel auprès des tenanciers intéressés à faire partie du comité consultatif;
 - montant symbolique de 25 \$ pour défrayer les coûts de leur déplacement et leur temps.
- Il serait souhaitable que l'organisme reçoive des avis de chercheurs ou de professionnels pour la construction de ses questionnaires afin de tirer une information plus riche et plus significative.
- Modèle théorique sous-jacent à l'intervention non connu.

9 - FINANCEMENT

Le projet est financé par la RRSSS de Montréal-Centre dans le cadre du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* (12 000 \$).

10 - ÉVALUATION(S)

Évaluation formative

Trop tôt pour être documentée.

Évaluation d'implantation

Trop tôt pour être évaluée.

Recherche évaluative

Non prévue à ce jour.

Évaluation sommative d'efficacité

Non prévue à ce jour.

Évaluation de rendement

Non prévue à ce jour.

11 - EFFICACITÉ

Trop tôt pour être évaluée.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Lors d'une rencontre en février 2003 à la RRSSS de Montréal-Centre, la nature exploratoire de ce projet a été reconnue et l'organisme s'est engagé à documenter les actions et conditions d'implantation et de mobilisation locale de ce projet novateur afin qu'éventuellement l'expertise acquise puisse être reproduite pour être évaluée et/ou diffusée.

13 - DIFFUSION DU PROGRAMME

Il s'agit d'un projet qui n'est pas encore diffusé en raison de sa nature exploratoire et parce qu'il n'en est qu'à ses débuts.

Coordonnées

CENTRE OPTION-PRÉVENTION TVDS

a/s Manon Lacroix, directrice

785, rue Prévost

Lachine (Québec)

H8S 1M6

(514) 634-7899

www.tvds.ca

RÉFÉRENCES

Centre Option-Prévention TVDS (2003a). *Rapport des bars à Lachine*. Document interne non publié du 29 mars 2003. – 10 p. –

Centre Option-Prévention TVDS (2003b). *Projet : Jouer gagnant : savoir s'arrêter!* Version 3 déposée à la RRSSS de Montréal-Centre le 3 février 2003. – non paginé –

Centre Option-Prévention TVDS (2003c). *Documents annexés au projet*. Documents internes non publiés et non paginés.

- Liste des établissements avec ALV à Lachine.
- Membres du comité consultatif.
- Questionnaire.

Centre Option-Prévention TVDS (2002). *Jouer gagnant : savoir s'arrêter!* Projet présenté à la RRSSS de Montréal-Centre le 12 décembre 2002. – non paginé –

Entrevue du 7 février 2003 avec Manon Lacroix, directrice du Centre Option-Prévention TVDS (2 heures).

Chapitre 6

**Les initiatives de prévention auprès des
communautés culturelles montréalaises
et des aînés**

PRÉVENTION DANS LA COMMUNAUTÉ CHINOISE DU GRAND MONTRÉAL

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le **Service à la famille chinoise du Grand Montréal (SFCGM)** est un organisme communautaire sans but lucratif (OSBL) qui existe depuis 1976. Actuellement présidé par Pierrette Wong et dirigé par May Chiu, le SFCGM peut compter sur plus d'une vingtaine d'employés ainsi que sur un réseau de bénévoles, de collaborateurs et d'experts considérable. Disposant d'un budget annuel de plus de 1,3 million \$ en 2002, l'organisme est stable et profite d'une certaine marge de manœuvre. Ses sources de financement sont variées et les divers services offerts à la communauté chinoise sont subventionnés par Emploi-Québec et le Fonds de lutte à la pauvreté, le ministère des Relations avec les citoyens et de l'Immigration, la Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre et la Fondation de la famille J.W. McConnell. Le Service à la famille chinoise du Grand Montréal participe depuis l'an 2000 au *Programme expérimental sur le jeu pathologique* mis de l'avant par le ministère de la Santé et des Services sociaux.

La mission de l'organisme est d'établir des partenariats avec les institutions publiques et privées et avec des homologues dans le but de promouvoir le bien-être des membres de la communauté chinoise, en offrant des services et des programmes, ainsi qu'en développant des ressources communautaires appropriées à son intégration et à son épanouissement au sein de la société québécoise.

Les services offerts par le SFCGM sont nombreux et tendent à évoluer au gré des besoins spécifiques identifiés auprès des membres de la communauté chinoise et des projets mis de l'avant. Actuellement, le SFCGM coordonne :

- le Centre Man Sau pour les aînées et aînés (maintien à domicile, ateliers, repas, sorties, cours, vaccination, participation à des recherches universitaires sur les aînés, etc.);
- le programme d'accueil et d'établissement des immigrants (accueil d'environ 3 000 nouveaux immigrants en 2002, quelque 7 000 entretiens, séances d'information et consultations téléphoniques);
- le programme de soutien individuel et familial afin de faciliter l'accès des membres de la communauté chinoise aux services de santé et de services sociaux (interventions téléphoniques, consultations individuelles, services d'accompagnement, etc.);

Ch. 6 – Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

- les divers programmes de francisation offerts depuis une dizaine d'années (PAFI, PFMT, COFI, organisation de sorties et d'activités);
- les services de formation linguistique et culturelle (traduction de documents, interprétation et accompagnement, rédaction de documents officiels, assermentation, sensibilisation à la diversité culturelle, etc.);
- le programme d'employabilité (stage d'immersion professionnelle, programme de référence, Banque de RH, placement direct, conférences, etc.);
- le projet Jeu problématique (éducation, sensibilisation, prévention et traitement) dont :
 - une ligne téléphonique d'aide : (514) 861-1665;
 - un site Internet : www.jeusite.org;
 - un comité consultatif, constitué de 8-10 experts ou personnes-ressources de la communauté chinoise, se réunit une ou deux fois l'an.

L'origine du projet de prévention du jeu pathologique au sein de la communauté chinoise de Montréal

Non documentée.

2 - DÉFINITION DES PROBLÈMES AUXQUELS RÉPONDENT LES INITIATIVES DE PRÉVENTION

Dimension historique

L'implication et la mobilisation de l'équipe du Service à la famille chinoise du Grand Montréal autour des habitudes de jeu de hasard et d'argent et du jeu pathologique se sont développées à partir du milieu des années '90, soit bien avant que le MSSS n'hérite du mandat d'assurer un continuum de services à l'échelle nationale. Deux périodes ont donc marqué les initiatives et les interventions mises de l'avant par le SFCGM pour venir en aide aux joueurs de cette communauté.

Période 1 1995-2000

Projet sur le jeu pathologique (PJP) : Programme d'éducation et d'intervention

En 1995, avec le soutien financier de la Société des casinos du Québec, le SFCGM lance le projet sur le jeu problématique afin de rejoindre les joueurs de la communauté chinoise et les membres de leur famille. Briser le silence et sensibiliser la communauté toute entière au problème afin d'aider les joueurs à reprendre le contrôle de leur habitude, voilà quels étaient les objectifs alors poursuivis. Plusieurs réalisations majeures marqueront ces cinq années. Le soutien financier nécessaire sera assuré par Loto-Québec et quelques-unes de ses filiales. Parmi ces réalisations concrètes mentionnons une étude de besoins en trois volets.

Ch. 6 – Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

Au cours de l'année 1996-1997, la rédaction d'une étude exploratoire intitulée *Jeux et jeu problématique chez les adultes chinois du Québec : une étude exploratoire*. Également subventionnée par la Société des casinos du Québec, cette enquête ciblait les usagers du SFCGM ainsi que les travailleurs du secteur de la restauration. Son but était de déterminer la prévalence du jeu problématique et du jeu pathologique dans la communauté chinoise ainsi que les motifs des joueurs. L'enquête voulait également tenter d'identifier la source d'aide la plus appropriée pour les joueurs compulsifs de la communauté chinoise.

Période 2 2000-2003

Participation au *Programme expérimental sur le jeu pathologique* initié par le gouvernement du Québec.

À la suite du mandat confié à la Régie, le SFCGM demeure un partenaire privilégié afin d'assurer des services de prévention et de traitement dans sa communauté.

Outre le fait que le financement ne provienne plus de la même source, le SFCGM doit désormais s'inscrire dans une démarche de partenariat et d'élaboration d'un continuum de services à l'échelle nationale tout en relevant les défis spécifiques rencontrés au sein de la communauté chinoise.

Ainsi, au début de l'année 2002, la communauté chinoise a été tenue en haleine par le projet d'un promoteur privé d'établir un mini-casino au sein même du quartier chinois. Une mobilisation spontanée et sans précédent non seulement des résidants de ce quartier mais de nombreux autres citoyens et citoyennes de Montréal a permis de contrer le projet de ce commerçant. Une pétition de plus de 9000 signatures, une audition, une manifestation publique devant le Palais de justice et une assemblée dans la communauté chinoise ont alors été coordonnées par le SFCGM.

Dimension culturelle

En Chine, les jeux de hasard et d'argent sont au nombre des quatre « vices » qu'il vaut mieux ne pas porter à l'attention de son entourage si l'on ne veut pas être victime d'ostracisme. En effet, lorsqu'une personne de la communauté chinoise est connue pour l'une de ces quatre pratiques taboues — les trois autres étant l'abus d'alcool, le sexe interdit et la consommation de drogues —, elle est inévitablement mise au ban et doit vivre dans un isolement relatif. L'honneur et la réputation de toute la famille (qui a honte) sont alors compromis, deux valeurs fondamentales qui se doivent d'être protégées au sein de la culture chinoise.

La reconnaissance de cette réalité explique en partie le fait qu'il existe peu de services sociaux à proprement dit dans la communauté chinoise. En effet, le travailleur communautaire n'est consulté qu'en dernier recours. Quant au spécialiste, on n'en parle même pas.

Ch. 6 – Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

Dans un tel contexte, il faut donc faire preuve d'imagination afin d'assurer l'anonymat ou encore toute la confidentialité voulue lorsque vient le moment de proposer des services d'information, d'éducation ou de traitement. Un centre ouvertement affiché comme lieu de consultation pour des problèmes de jeu ou de tout autre problème de santé mentale en général aura peu de chance de voir la clientèle affluer. Il faut plutôt mettre à l'essai des réseaux alternatifs. Ainsi, les groupes de femmes peuvent devenir un vecteur important. Également, des rencontres pourront souvent avoir lieu dans des lieux publics en dehors du quartier ou encore dans des milieux informels peu ou pas associés à une demande d'aide spécifique (exemples : cours de langues et stratégies de résolutions de problèmes pour contrer le stress).

Une autre dimension culturelle propre à la culture chinoise est sans doute leur approche holistique de la santé.

Bref, une part importante des efforts à consentir à la problématique du jeu doit prioritairement être dévolue à une meilleure compréhension des moyens à mettre en place pour arriver à faire de la prévention dans cette communauté : briser le tabou pour arriver à sensibiliser; promouvoir l'importance de la santé mentale; convaincre de consulter; fournir le service de telle sorte qu'il convienne à la clientèle de la communauté.

Analyse des besoins

Le Service à la famille chinoise du Grand Montréal, en collaboration avec celui de Toronto, s'est penché plus particulièrement sur les besoins de deux clientèles à haut risque : les travailleurs de la restauration (40 à 50 % de dépendances) et les nouveaux arrivants.

Le profil type du travailleur de la restauration : homme; horaire de travail long et contraignant; peu de scolarisation; barrière linguistique; pas de loisirs pour eux (horaire de loisir et catégorie de loisirs); ils ont une faible estime d'eux-mêmes et sont peu valorisés. Ces travailleurs sont connus du personnel du Casino de Montréal.

Le profil type du nouvel arrivant : jeune, mobile et éduqué; sa fierté en prend un coup à son arrivée car il perd son statut; pas syndiqué, souvent payé sous la table, il se retrouve souvent dans le milieu de la restauration. Il vit des étapes de dégradation et ce processus se généralise à toutes les sphères de sa vie. Par contre, si on lui offre un soutien pour franchir la barrière de la langue et pour participer gratuitement à une vie sociale enrichissante, il aura plus de choix professionnels.

Entre eux, les travailleurs de la restauration n'échangent pas au sujet de leurs problèmes personnels. Leurs communications concernent beaucoup le jeu. D'ailleurs, une forte pression de l'entourage est exercée pour amener le dernier arrivé à jouer. Les cercles fermés qu'ils finissent par constituer sont composés presque essentiellement d'hommes et se retrouvent au Casino, lieu social entre tous.

Dimension théorique

Non documentée.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Non documentés pour 2000-2002.

2002-2003

- « *Provide culturally competent, community based support services to persons with gambling problem.* »
- « *Promote the development of healthy being within the Chinese community... Increase the awareness and knowledge of problem gambling and healthy being.* »

4 - POPULATIONS CIBLÉES

À venir jusqu'à maintenant, les actions préventives menées par le SFCGM ont ciblé :

- la communauté chinoise du quartier en général;
- les joueurs en difficulté et leurs proches;
- les travailleurs de la restauration fréquentant le Casino de Montréal après le travail;
- les nouveaux arrivants;
- les jeunes asiatiques de niveau secondaire.

En 2002-2003

- Les aînés.
- Les jeunes.
- Les travailleurs de la restauration.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

- Répondre à la demande et aux situations de crise.
- Reconnaître les groupes sociaux à l'intérieur de la communauté.
- Favoriser une approche en santé mentale plus globale.
- Privilégier quatre principes importants pour la communauté chinoise :
 - Tirer profit du journal hebdomadaire qui est lu et respecté;
 - Tenir compte du besoin de relation des membres de la communauté chinoise en organisant des activités ou des événements (ex. : classes de français pour les restaurateurs);
 - Favoriser l'intervention indirecte (atelier préventif sur les jeux de hasard et d'argent inséré dans les cours de français).

2002-2003

- Distribuer des imprimés éducatifs.
- Promotion dans les médias (journaux, radio, etc.).

6 - INITIATIVES DE PROMOTION DU JEU RESPONSABLE ET DE PRÉVENTION

Diverses activités et productions ont été réalisées par le SFCGM ou co-réalisées avec divers partenaires privilégiés.

Période 1 1995-2001

Promotion du jeu responsable

- Programme d'amélioration des compétences pour les jeunes asiatiques.
Adaptation partielle du programme *Moi, je passe* (dépliants aux parents et cahiers d'activités pour les jeunes animés dans les locaux du SFCGM).
Activités théâtrales.

Éducation et sensibilisation au jeu problématique et à ses conséquences

- *Manuel d'autocontrôle* (1^{re} édition).
Coproduit avec la Direction de la Recherche et de la prévention du jeu pathologique de Loto-Québec.
Versions française, anglaise et chinoise.
Financé par Loto-Québec et ses filiales.
Nombreux experts et personnes-ressources du milieu impliquées.
- La tenue du Forum sur le jeu pathologique dans la communauté chinoise.
Plus de 100 personnes y participent.
- Diverses initiatives en lien avec la protection des familles et la réduction des méfaits liés au jeu pathologique telles :
 - la promotion du service d'autoexclusion du Casino de Montréal;
 - la protection du patrimoine des familles de joueurs compulsifs (2 ateliers).

Dépistage et référence

- La mise sur pied de la ligne téléphonique spéciale (514) 861-1665 qui offre un support en langue chinoise.

Période 2 2000-2003

Étude exploratoire

Impact du jeu pathologique parental chez les jeunes de la communauté chinoise (30 p.) en 2000-2001.

Promotion du jeu responsable

Non documenté.

Éducation et sensibilisation au jeu problématique et à ses conséquences

- Cinq dépliants/brochures
Design, rédaction, traduction (chinois et/ou français) et édition de :
 - 1- *Bulletin sur le jeu pathologique;*
 - 2- *Comment protéger les biens familiaux 1 : Aide juridique;*
 - 3- *Traitement psychologique auprès des joueurs pathologiques;*
 - 4- *Service juridique auprès des joueurs excessifs et leur famille;*
 - 5- *Comment régler le problème d'endettement.*

Distribution totale de 3 792 exemplaires en 2002.

- Conférence : *Intégration et gambling*
- Distribution de 2 638 copies (2000-2001) du *Manuel d'autocontrôle* (en trois versions), de la section s'adressant aux parents du Programme *Moi, je passe!* en version chinoise ainsi que de la version chinoise du dépliant d'Acti-Menu *Savez-vous jouer sans perdre la tête?*
- Impression de 50 000 copies du *Manuel d'autocontrôle* (révisé) (2001-2002).
- Site Web : 150 pages Web et 25 320 bits et mises à jour.

Prévention du risque et dépistage

- Nombreuses chroniques hebdomadaires dans les journaux chinois.
- 27 annonces publicitaires à la radio.
- 102 annonces publicitaires dans les journaux chinois et sur le site Web.
- Un forum sur le jeu problématique à la radio chinoise et sur le Web.
- Conférence : Comment protéger les biens familiaux?
- Ligne d'aide chinoise Info-Jeu (514) 681-1665 : 134 appels téléphoniques.
- 29 entrevues.

Aide juridique ou financière et traitement psychologique

- 78 sessions de traitement psychologique (24 joueurs et leurs proches).
- 17 clients avec services juridiques.
- 4 accompagnements à l'ACEF ou à l'Aide juridique.

Formations pour intervenants du milieu

- Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (21 participants).

2002-2003

- Collaboration avec le Centre Mau Sau et d'autres groupes pour les aînés de la communauté chinoise (intégration des ateliers du SFCGM en santé mentale et jeu problématique dans leur programmation).
- Collaboration avec les bénévoles du SFCGM afin de recruter des jeunes et de leur offrir une formation sur la santé mentale et les problèmes de jeu. Ces jeunes ont collaboré à l'élaboration d'une vidéo et à l'organisation d'événements spéciaux.

Ch. 6 – Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

- Promotion du bien-être parmi les travailleurs de la restauration (nouveaux arrivants) et leur famille.

« *Build up trust relationships by offering language courses, educational workshops and services. Print bimonthly newsletter.* »

À venir

- Vidéo et cartable à partir du témoignage d'un résident de la communauté qui a été traité avec succès.
- Semaine de la santé mentale (printemps 2003).

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Perfectionnement continu sur les jeux de hasard et d'argent

- Formation sur le traitement psychologique auprès des joueurs chinois en collaboration avec le Service à la famille chinoise (Ontario).
- Participation au Forum *Jeu pathologique* : connaître, comprendre, agir organisé par le gouvernement du Québec.
- Colloque sur le jeu excessif dans les communautés culturelles.

Liens professionnels avec

- Faculty of Social Work, University of Toronto.
- Chinese Family Life Services of Metro Toronto

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Favorables

- Présence active au sein de la communauté avec une offre de services diversifiés.
- Connaissance des valeurs du milieu face aux jeux de hasard et d'argent.
- Souci d'aider leur communauté dans ce domaine.

Défavorables

- Fréquentation réduite aux activités.
- Risques d'ostracisme dans la communauté pour les personnes identifiées avec un problème de jeu ou de santé mentale.
- Manque d'expérience et d'articulation en promotion/prévention.
- Utilisation partielle d'interventions empruntées (exemple : *Moi, je passe*).

9 - FINANCEMENT DU VOLET PRÉVENTIF

Les revenus de diverses sources du SFCGM s'élèvent à plus de 1,3 millions de dollars ce qui lui permet d'offrir de nombreux services à la communauté chinoise montréalaise. En ce qui concerne spécifiquement le projet sur le jeu pathologique, le financement est venu de deux principales sources :

- | | |
|-----------|---|
| 1996-2001 | Ententes avec Loto-Québec. |
| 2000-2003 | Le SFCGM est financé, pour son volet Jeu pathologique, par la RRSSS de Montréal-Centre dans le cadre du <i>Programme expérimental sur le jeu pathologique</i> . Les sommes consacrées à la promotion/prévention/ dépistage précoce ne sont pas défalqupartagées du volet traitement ou de l'enveloppe globale consacrée au jeu. |

Les montants suivants ont été accordés pour consolider les services de prévention et de traitement :

- | | |
|-----------|--------------------------|
| 2000-2001 | 125 000 \$; |
| 2001-2003 | 150 000 \$ annuellement. |

10 - ÉVALUATION(S)

Non documentée.

11 - EFFICACITÉ

Non documentée.

12 - AMÉLIORATION SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

- Pouvoir envisager la fréquentation du Casino de Montréal comme une compensation contre le stress. Les problèmes d'adaptation sont en hausse dans la communauté et on aimerait réfléchir à une approche plus holistique en regard de la santé mentale.
- Se pencher sur les meilleurs moyens de faire de la promotion/prévention, peu importe le problème de santé mentale à contrer dans la communauté!
- Manque de données spécifiques sur les jeunes de la communauté.

13 - DIFFUSION

Beaucoup de distribution de dépliants, de chroniques ou de publicité dans les médias chinois.

Ch. 6 – Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

Coordonnées

SERVICE À LA FAMILLE CHINOISE DU GRAND MONTRÉAL

May Chiu, directrice

987, rue Coté – 4^e étage,

Montréal (Québec)

H2Z 1L1

(514) 861-5244

www.jeusite.org

RÉFÉRENCES

Direction de la Recherche et de la Prévention du jeu pathologique de Loto-Québec et Service à la famille chinoise du Grand Montréal (2001). *Le jeu doit rester un jeu : manuel d'autocontrôle*. Montréal. 58 p + Section pour le conjoint/la conjointe et les membres de la famille 16 p.

(Aussi disponible en anglais sous le titre *Gambling Should Remain a Game. A Self-help Manuel.*)

Entrevue avec madame May Chiu, directrice, au siège social à Montréal le 20 décembre 2002.

Service à la famille chinoise du Grand Montréal (2002). *Rapport annuel 2001-2002. Bâtir des ponts*. Montréal. 42p

Service à la famille chinoise du Grand Montréal (1997). *Jeux et jeu problématique chez les adultes chinois du Québec : une étude exploratoire*. Rapport de recherche. Montréal. 42p + annexes.

www.jeusite.org

INTERVENTION FAMILIALE DANS LES COMMUNAUTÉS CULTURELLES

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

Le **Forum d'action des communautés culturelles** ou FACC est un organisme sans but lucratif fondé récemment (2000). Historiquement, ce regroupement d'associations s'est précédemment appelé *Forum 2000*.

« En 2000, le Forum 2000 s'est transformé pour devenir le FACC. Cette transformation a eu lieu parce que les fondateurs du Forum 2000 ont constaté la présence du jeu pathologique dans la nouvelle immigration et ils ont voulu développer des outils de prévention pour le contrer. (sic) »

En novembre 2002, l'organisme, alors dirigé par Julio Jamal et appuyé par Me Jennifer L. Ferguson, chercheure juridique, poursuit toujours ses démarches proactives de recrutement de membres communautaires et de leur mobilisation, de documentation des dossiers prioritaires et d'élaboration d'un plan d'action. Le conseil d'administration, composé de trois membres — dont les deux initiateurs du projet —, peut compter sur l'expertise et les réseaux de :

- M. Gowrisankaran Kohai, président (directeur de la Faculté de mathématiques de l'Université McGill);
- Me Lam Chan Tho, vice-président (avocat);
- M. Pascual Delgado, secrétaire (expertise en relations interculturelles).

Étant donné la création relativement récente du regroupement, les ressources matérielles, financières et techniques de l'organisme demeurent réduites et fragiles. L'organisme occupe actuellement un local dans le quartier Rosemont/Petite patrie. Son site Internet : www.facc.ca.

La mission de l'organisme est d'encourager la participation sociale active des membres d'une grande variété de communautés culturelles. Le FACC souhaite contribuer à l'épanouissement de la nouvelle immigration au sein de la société québécoise. Son territoire couvre naturellement l'île de Montréal mais un rayonnement au-delà de cette frontière lui est nécessaire pour certains dossiers.

Ch. 6 - Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

Le partenariat occupe une place importante dans la mission et l'atteinte des objectifs que se fixe le FACC. Diverses alliances sont déjà conclues avec une quarantaine d'organismes communautaires dont :

- Le Service à la famille chinoise du Grand Montréal;
- Le centre haïtien d'action familiale;
- La fédération hindoue (une centaine d'organismes);
- La fédération philippine;
- Le centre Tequeyan (arménien);
- Centre communautaire Mountain Sight.

Quelques collaborations ont également été réalisées avec des CLSC, la police, des institutions juridiques, etc. Partenaire du *Programme expérimental* du MSSS de 2000 à 2003, le FACC termine une activité documentaire à l'égard du jeu pathologique ainsi qu'une mobilisation qui devrait lui permettre d'entrer en action sous peu.

Parmi les dossiers actifs actuellement, outre celui du jeu compulsif, on compte :

- le taxage;
- la violence conjugale et la violence faite aux femmes;
- la protection de la famille;
- le Comité national de la prévention du crime.

La prévention du jeu pathologique au sein des communautés culturelles

Trois constats ont motivé le Forum d'action des communautés culturelles à s'intéresser au dossier du jeu pathologique.

1. Un problème de jeu compulsif bel et bien existant au sein de plusieurs communautés culturelles de Montréal.
2. Les gens des communautés culturelles aux prises avec un problème de jeu — en particulier ceux issus de la nouvelle immigration — ne consultent pas les ressources professionnelles ou communautaires spécialisées dans le traitement du jeu pathologique. À moyen et long terme, cette réalité risque de se répercuter dramatiquement sur la qualité de vie des familles.
3. Les ressources existantes sur le jeu pathologique démontrent peu de sensibilité aux communautés culturelles, à leurs valeurs, à leurs caractéristiques culturelles, à leur dynamique propre, etc.

D'ailleurs, c'est vers la démonstration de ces trois constats que convergeront les premiers efforts de documentation consentis par les membres de la permanence.

2 - DÉFINITION DES PROBLÈMES AUXQUELS RÉPONDENT LES INITIATIVES DE PRÉVENTION

L'analyse de la situation

Le FACC a d'abord cherché à démontrer l'existence du problème du jeu pathologique au sein des communautés culturelles. Toutefois, un premier essai avec la méthode traditionnelle du questionnaire envoyé aux responsables d'organismes n'ayant pas fourni d'informations fiables suffisantes quant à la prévalence du jeu pathologique et ses caractéristiques au sein des communautés culturelles, il fut décidé de procéder autrement.

C'est l'angle juridique (ou des méfaits causés par le jeu pathologique) qui a généré les premières données probantes. Puis, grâce à des entrevues menées lors de visites aux organismes communautaires, un portrait plus qualitatif des habitudes de jeux et des problématiques de santé mentale et de méfaits psychosociaux dus au jeu (suicides, violence conjugale, etc..) ont commencé à apparaître. Les modèles d'intervention et programmes qui pourraient être adaptés à la réalité des communautés culturelles font actuellement l'objet de recherche et d'analyse.

Documentation

Des efforts non négligeables de documentation sur la situation du jeu pathologique au sein des communautés culturelles se poursuivent. Elle réunit à ce jour quelques grandes thématiques telles :

- la prévalence de problèmes judiciaires dus au jeu pathologique au sein des communautés culturelles (recension de 150 cas aux prises avec des méfaits);
- jeu pathologique et ses conséquences psychosociales;
- la prévalence de la consultation de ressources spécialisées pour problème de santé mentale par les membres des communautés culturelles;
- les jeux de hasard et d'argent que l'on pratique au sein de chaque communauté culturelle;
- préjudices discriminatoires à l'endroit des communautés culturelles;
- problématique des familles et des proches dont un membre est joueur pathologique;
- parier et jouer sur Internet;
- comparaison avec les communautés culturelles aux États-Unis.

Pour plus de détails, voir l'annexe Documentation à la fin de la grille descriptive.

L'analyse des besoins

L'analyse actuelle des besoins mène l'organisme à vouloir élaborer des services de traitement et de prévention. Seuls les éléments de la programmation de l'organisme qui sont de nature préventive (avant ou au tout début de l'apparition de problèmes liés au jeu) seront ici décrits. Ce ne sera pas aisé puisque les délimitations de ces interventions différentes se chevauchent constamment dans les documents ou demandes de fonds de l'organisme.

Ch. 6 - Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

De plus, il est important de souligner que plutôt que de « programme », il vaut mieux parler ici de programmation planifiée par l'organisme. En effet, l'organisme n'a pas achevé l'étape de prédémarrage et de structuration de ses interventions. Les buts à long terme de l'organisme et les objectifs ponctuels qu'il doit se donner par rapport à une intervention ciblée ne sont pas clairement départagés. Les pourparlers tant avec les experts-ressources, les organismes-membres et les bailleurs de fonds sont inachevés et des changements d'orientation semblent pouvoir encore survenir.

La dimension théorique

Au moment de rédiger ces lignes, outre le modèle communautaire, le Forum d'action des communautés culturelles envisage sérieusement d'adopter l'approche cognitivo-comportementale mise au point par l'équipe du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu pathologique de l'Université Laval et de la conjuguer avec une intervention en milieu familial inspirée du modèle de soins infirmiers de Moyra Allen qui se centre sur la promotion de la santé et la prévention primaire.

FACC désire mener un projet de « responsabilité sociale partagée ».

Quelques dimensions d'interventions dont il sera fait mention plus loin ne sont toutefois pas documentées (ex. : prévention, réduction de méfaits, approche juridique utilisée, intervention en situation de violence conjugale, etc.).

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Objectif général

Mener une intervention communautaire pour réduire le jeu compulsif (et ses méfaits juridiques et psychosociaux) parmi les communautés ethnoculturelles de Montréal.

Objectifs spécifiques de l'organisme quant au jeu pathologique (sur Internet)

1. Développer des outils et des méthodes efficaces de prévention et de traitement du jeu pathologique qui reflètent la réalité distincte des communautés culturelles.
2. S'assurer que les communautés culturelles aient accès aux ressources pour la prévention du jeu pathologique et que ces ressources soient traduites et adaptées afin de mieux combler les besoins des communautés culturelles.
3. Fournir des services de références et d'orientation aux joueurs pathologiques émanant des communautés culturelles afin qu'ils puissent obtenir des conseils juridiques et psychosociaux.
4. Diminution du jeu pathologique parmi les communautés culturelles par l'entremise de l'amélioration des conditions de vie (sic).

Objectifs des interventions préventives

A- Intervention en milieu familial (Projet 2003-2004)

Objectifs

- Promouvoir la santé et dépister les problèmes de jeu dans les familles.
- Prévenir la violence conjugale et autres problèmes familiaux engendrés par le jeu pathologique. (Réduction de méfaits envers les proches des joueurs)
- Privilégier une approche qui convienne aux valeurs des communautés culturelles (la famille).

B- Ateliers pour intervenants communautaires (???)

Objectifs spécifiques

1. Fournir, grâce à des renseignements juridiques, des outils de prévention aux intervenants communautaires à des fins de prévention du jeu pathologique.
2. Mettre en place des ressources pratiques pour les proches des joueurs.
3. Proposer des solutions pragmatiques aux problèmes existants.
4. Être en mesure de gérer un éventuel problème de jeu et l'empêcher de prendre plus d'ampleur.
5. Sensibiliser la communauté aux problèmes reliés au jeu compulsif.
6. Démontrer à la famille du joueur problématique qu'elle est en mesure de l'empêcher de jouer et que la conjointe peut faire cesser la violence en tirant avantage d'outils juridiques.

C- Action conjointe

Organismes communautaires/Familles/ Autres autorités auprès des enfants

Objectif général

Prévention pour les enfants et les jeunes d'âge scolaire (primaire et secondaire, soit de 8 à 15 ans).

Objectifs spécifiques

1. Dresser une série de valeurs par rapport au jeu, les limites, l'amusement et les possibles dangers.
2. Prendre conscience des attitudes des adultes face au jeu et des conséquences sur les enfants.

D- Rencontres aux endroits fréquentés par des jeunes du cégep (?)

E- Rencontres pour les adultes dans les centres communautaires (?)

F - Rencontres et témoignages pour les personnes du troisième âge (?)

4 - POPULATIONS CIBLÉES

Populations ciblées

- Les familles à risque ou déjà concernées par la violence conjugale due au jeu compulsif parmi les communautés de la nouvelle immigration.
Parlant français : communautés arabe, hindou, vietnamienne.
Parlant anglais : communauté philippine.
- Les enfants et les jeunes d'âge scolaire (primaire et secondaire soit de 8 à 15 ans).

Populations visées

- Une soixantaine d'intervenants, soit environ 12 à 15 intervenants (communautaires, de rue, etc.) par communauté ciblée.
- Les parents, les professeurs et les fédérations sportives..
- Les jeunes fréquentant les cégeps, les adultes et les aînés

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÉVENTIVE

Éducation et formation

Former des intervenants de première ligne déjà en place au sein des communautés culturelles à une intervention à l'égard du jeu pathologique qui corresponde à la réalité des communautés visées.

Visites à domicile des familles et dépistage

6 - INITIATIVES DE PRÉVENTION

Le programme ou le plan d'action étant encore en cours d'élaboration, il faut plutôt lire la description qui suit comme des initiatives devant mener à une action communautaire concertée de prévention et de traitement du jeu pathologique au sein des communautés culturelles de Montréal.

Activités réalisées (au 30 novembre 2002)

Formation de l'équipe du FACC et établissement d'un réseau de conseillers experts

Concertation auprès des communautés culturelles

Entrevues avec les organismes ethnoculturels.

Recension des demandes de services sur le jeu pathologique adressées au FACC.

Réunions.

Questionnaire.

Ch. 6 - Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

Colloque

« *Le jeu excessif dans les communautés culturelles* »

27 mars 2002

Centre communautaire catholique chinois

Conférenciers-experts, représentants du MSSS et de la RRSSS de Ateliers, animateurs spécialisés et 52 participants.

Ateliers- rencontres

« *Les ressources disponibles pour la prévention de la violence conjugale en relation avec le jeu pathologique* » (Animé par Me Jennifer Ferguson)

- 22 mai 2002
Centre haïtien d'action familiale
- 26 juin 2002
Centre communautaire Mountain Sight
Une douzaine de participants
- Août 2002
Centre communautaire Mountain Heights
- 20 septembre 2002
Centre communautaire des femmes sud asiatiques
Sept participantes
- 26 juin 2002
Centre communautaire Mountain Sight
Une douzaine de participants
- Août 2002
Centre communautaire Mountain Heights
- 20 septembre 2002
Centre communautaire des femmes sud asiatiques
Sept participantes

Ateliers pour intervenants

« *Un fléau qui nous concerne tous* »

- 11 septembre 2002
Centre Haïtien d'Action Familiale (CHAF)
Une dizaine de participants

Ch. 6 - Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

Développement d'outils d'information sur le jeu compulsif

Dépliant *Le jeu compulsif*
Pathological Gambling
Las Consecuencias del Juego Patologico

Dépliant Les ressources disponibles pour la prévention de la violence conjugale en relation avec le jeu compulsif.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Formations actuelles de base : Non documentées.

Perfectionnement spécialisé continu suivi par les membres de la permanence du FACC :

- journée d'information sur les jeux de hasard et d'argent au Casino (Loto-Québec);
- dépistage et diagnostic (RRSSS de Montréal-Centre);
- dépistage et diagnostic (Service à la famille chinoise du Grand Montréal);
- Las Vegas;
- COEPTJ de l'Université Laval.

Formation des consultants

Projet pilote en cours de conception. En lien avec la Faculté de travail social de l'Université McGill / Unité de recherche sur la culture et la santé ainsi qu'une diplômée en sciences infirmières.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Conditions favorables

Atouts de FACC

- Connu des communautés culturelles.
- Seul dans le dossier du jeu compulsif avec le Service à la famille chinoise du Grand Montréal.
- Organisation soucieuse de documenter ses actions.

Conditions défavorables

A) Lacunes et limites d'expertise des permanents et des membres du FACC

- En matière de jeu pathologique et d'autres problématiques psychosociales.
- En promotion de la santé, en prévention primaire et en dépistage précoce.
- Pour le diagnostic et le traitement.

En effet, trois défis, spécifiques au dossier du jeu pathologique, attendaient l'équipe du Forum d'action des communautés culturelles et exigeront encore une somme considérable d'efforts.

- Leurs connaissances limitées concernant cette nouvelle problématique. Cela nécessitait d'investir dans la documentation, la formation en compagnie d'experts, la consultation des organisations-membres, le partenariat et la structuration d'un plan d'action.
- Leur méconnaissance également de tout ce qui concerne la promotion de la santé, la prévention primaire, le dépistage précoce et l'intervention clinique. En effet, si la formation et l'expertise des membres fondateurs de l'organisme n'est pas étrangère au choix des problématiques sociales/judiciaires ou sociales /financières auxquelles s'est attaqué le FACC, le besoin pour l'organisme de s'entourer de personnes-ressources rompues aux approches préventives ou psychosociales demeurera stratégique dans les mois qui viennent.
- Quant à la dimension diagnostic et traitement – advenant l'hypothèse que le FACC s'y risque – il va s'en dire que des cliniciens ou des professionnels devront tôt ou tard être impliqués dans le plan d'action et dans diverses considérations éthiques.

B) Les défis propres aux interventions préventives

- Les objectifs de l'organisme quant aux interventions à mettre au point vont dans tous les azimuts.
- Un travail considérable de formulation, de structuration et de coordination de leurs interventions préventives demeure donc à préciser.
- L'organisme est tenté d'aller du côté du traitement, ce qui s'explique en partie par les formations reçues dans le cadre du Programme expérimental.
- La mobilisation conjointe des communautés.

C) Les défis propres à leurs clientèles

Des défis d'implantation sont à prévoir en ce qui concerne :

- les mentalités. En effet, le FACC aura fort à faire pour s'assurer que les organisations membres impliquées vont adhérer au modèle proposé et pour les aider à mobiliser leur communauté respective;
- la notion du temps. Afin d'assurer un suivi adéquat de la formation et de l'intervention subséquente, l'équipe du FACC songe à impliquer les différents acteurs dans l'organisation même des diverses étapes de l'implantation du projet;

Ch. 6 - Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

- La connaissance des habitudes et comportements de jeux dans chacune des communautés. Si les responsables du FACC semblent souhaiter inclure le jeu informel et illicite pratiqué par certaines communautés (ex. : dés, cartes, etc.), il lui faudra toutefois se pencher d'abord sur la pratique du jeu étatisé par les différentes communautés (ALV, fréquentation du Casino, etc.)

Autres conditions défavorables

- Fragilité financière et le besoin de support au fonctionnement de l'organisme.

9 - FINANCEMENT

Entre septembre 2000 et mars 2003, soit depuis la création de l'organisme, le projet sur le jeu pathologique a été financé par

- le Programme SOC ou Soutien aux organismes communautaires du ministère de la Santé et des Services sociaux

Puis par

- la Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre dans le cadre du *Programme expérimental sur le jeu pathologique*.

Pour 2003-2004, l'organisme a déposé une nouvelle demande à la RRSSS de Montréal-Centre.

D'autres sources de financement proviennent du Club Rotary, de membres du Conseil d'administration, des cotisations des associations membres, etc. Le financement demeure toutefois à consolider.

Les montants suivants ont été accordés pour la mise en place de services de prévention :

2000-2001 25 000 \$;
2001-2003 30 000 \$ annuellement.

10 - ÉVALUATION(S)

L'évaluation « prévue » serait assez sommaire et serait simplement partagée lors des rapports d'étape.

Évaluation participative

Feedback avec les intervenants (de nature non déterminée pour l'instant).

Évaluation d'implantation

Données statistiques et administratives sur la formation offerte, la participation à la formation, son appréciation, le suivi, les coûts réels, etc.

11 - EFFICACITÉ

Aucune évaluation prévue.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

S.O.

13 - DIFFUSION

Coordonnées

FORUM D'ACTION DES COMMUNAUTÉS CULTURELLES
a/s Julio Jamal, directeur
5769, rue Saint-Hubert
Montréal (Québec)
H2S 2L5

(514) 270-7884S.O.

www.facc.ca

RÉFÉRENCES

Entrevues du 28 novembre 2002 (2h30) et du 7 mars 2003 (2h00). En compagnie de M. Julio Jamal, directeur du Forum d'action des communautés culturelles.

Forum d'action des communautés culturelles (2002a). *Bilan d'activités pour la période du 31 octobre 2001 au 30 juin 2002*. Soumis à la_RRSSS Montréal-Centre.

Forum d'action des communautés culturelles (2002b). *Projet : Adaptation du programme du Dr Ladouceur et de formation des intervenants en milieu ethnique*. Projet soumis à la RRSSS de Montréal-Centre en novembre 2002. Non paginé.

Forum d'action des communautés culturelles (2002c). *Adaptation du modèle du projet de Moyra Allen de prévention pour les intervenants des communautés ethnoculturelles en jeu pathologique*. Document annexé non paginé.

www.facc.ca

Ch. 6 - Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

ANNEXE - Documentation réunie ou produite par le FACC

Prévalence du jeu pathologique au sein des communautés culturelles (Méfaits)

Ferguson, Me Jennifer L. *Références judiciaires de 150 joueurs problématiques originaires des communautés ethnoculturelles de Montréal*. Document interne du Forum d'action des communautés culturelles; 58 p.

Ferguson, Me Jennifer L. *Catégories de crimes commis par les joueurs pathologiques*. Document interne du Forum d'action des communautés culturelles; 2 p.

Jeu pathologique et conséquences psychosociales (Méfaits)

Association canadienne de santé mentale. *Les immigrants et la santé mentale*. Résumé. -1 p.-

Ferguson, Me Jennifer L. (2002). *Le jeu pathologique et le suicide*. Document interne du Forum d'action des communautés culturelles; 4 p.

Reno, Ronald A. (1998). *Gambling and suicide*. Family Issues in Policy and culture. Citizen Link. www.family.org. - 3 p.-

Les proches des joueurs compulsifs ont besoin d'aide. www.radio-Canada.ca/nouvelles. Février, 2002.

Consultation de ressources spécialisées en santé mentale par les communautés culturelles

Ferguson, Me Jennifer L. *La consultation des professionnels : un phénomène à encourager chez les communautés culturelles*. Document interne du Forum d'action des communautés culturelles; 2 p.

Ferguson, Me Jennifer L. *Résumé d'un rapport de recherche / Unité de recherche sur la culture et la santé mentale*. Faculté de travail social de l'Université McGill. Document interne du Forum d'action des communautés culturelles; 3 p.

Forum d'action des communautés culturelles (2002). *Adaptation du modèle de Morya Allen de prévention pour les intervenants des communautés ethnoculturelles en jeu pathologique*. Document interne; 8 p.

Discrimination à l'endroit des communautés culturelles

Ferguson, Me Jennifer L (2002). *Compulsive Gambling – Mitigating Factor or Aggravating Factor in Sentencing of Offenders from Cultural Communities*. Document interne; 19 p.

Ferguson, Me Jennifer L (2002). *Discriminating Against Pathological Gamblers from Cultural Communities – Using the Court Challenges Program to Achieve Equality*. Document interne; 15 p.

Internet Gambling

Hammond, Michael E. (2000). *Internet Gambling Regulation*. Gambleonthenet.com and ESPN.com - 10 p.-

Jepson, Valerie (2000). *Internet Gambling and the Canadian Conundrum. Review of Current Law and Law Reform*, 6 (6-13).

SENSIBILISATION DES AÎNÉS AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

1 - ORIGINE DE LA DEMANDE POUR LE SERVICE

L'organisme

La **Table de concertation des aînés de l'île de Montréal** vient d'entreprendre, de concert avec la RRSSS de Montréal-Centre, une démarche visant à concevoir une initiative préventive afin de sensibiliser les aînés montréalais en matière de jeux de hasard et d'argent.

La Table régionale de concertation des aînés de l'île de Montréal a été créée en 1999 durant l'Année internationale des personnes âgées. Elle réunit les principaux groupes d'aînés qui se préoccupent du mieux-être et du devenir des leurs afin de leur offrir la tribune nécessaire pour s'assurer que leurs besoins et leurs attentes soient intégrées à l'ensemble des préoccupations et perspectives locales et régionales (ministère de la Famille et de l'Enfance, 2001).

L'origine de la préoccupation envers les jeux de hasard et d'argent

Ce n'est que récemment que la préoccupation pour les jeux de hasard et d'argent a fait surface à la Table. En voulant organiser une activité susceptible de sensibiliser les aînés à ce sujet, les organisateurs se sont aperçus qu'ils ne disposaient pas de l'information nécessaire pour orienter leur démarche.

2 - DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL RÉPONDRA L'INITIATIVE

État de situation

Constatant le peu de connaissances sur les habitudes de jeu des aînés montréalais ou sur les besoins en matière d'information/sensibilisation sur les jeux de hasard et d'argent, la Table de concertation des aînés de l'île de Montréal a entrepris une activité documentaire préliminaire, qui devrait être complétée à l'automne 2003.

Deux groupes de discussion (*focus groups*) sont en préparation afin de mieux connaître les préoccupations, les préférences et les besoins des aînés en matière de sensibilisation et de prévention sur les jeux de hasard et d'argent. L'animation de ces groupes, d'abord prévue pour juin 2003, a été reportée à l'automne 2003.

Documentation théorique

Les résultats d'une étude de prévalence auprès des aînés, menée par le professeur Robert Vallerand du Laboratoire de comportement social de l'UQAM, n'étant pas encore publiés, il est difficile de connaître l'ampleur ou la spécificité du problème.

Les résultats de l'enquête que l'Institut de la statistique du Québec prévoit publier prochainement devraient aider à mieux décrire le phénomène.

3 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Objectif général (à confirmer)

- Sensibiliser les aînés résidant sur le territoire montréalais à un usage modéré des jeux de hasard et d'argent.

Objectif spécifique (à confirmer)

- Offrir, à compter de la fin de l'automne 2003, un atelier de sensibilisation conçu expressément pour la clientèle des aînés.

4 - POPULATION CIBLE

Trop tôt pour être documentée.

5 - STRATÉGIES D'INTERVENTION

Trop tôt pour être documentées.

6 - ACTIVITÉS

Trop tôt pour être documentées.

7 - FORMATION DES INTERVENANTS

Jacques Cloutier, consultant en planification et développement de stratégies de communication, assure la conception du canevas des deux groupes de discussion qui se tiendront au début de l'automne 2003.

8 - CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES D'IMPLANTATION

Trop tôt pour être documentées.

Ch. 6 - Les initiatives de prévention auprès des communautés culturelles montréalaises et des aînés

9 - FINANCEMENT

Le financement des tables régionales de concertation des aînés est assuré par le gouvernement du Québec jusqu'en 2004. Le projet sur le jeu pathologique est financé par la RRSSS de Montréal-Centre.

10 - ÉVALUATION

Trop tôt pour être documentée.

11 - EFFICACITÉ

Trop tôt pour être documentée.

12 - AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES PAR LE PROMOTEUR

Trop tôt pour être documentées.

13 - DIFFUSION

Coordonnées

TABLE DE CONCERTATION DES AÎNÉS DE L'ÎLE DE MONTRÉAL

Gérard Boulogne, directeur
68, boul. Saint-Joseph Ouest,
Montréal (Québec)
H2T 2P4

(514) 286-8226

www.tcaim.org

RÉFÉRENCES

Ministère de la Famille et de l'enfance (2001). *Le Québec et ses aînés : engagés dans l'action*. Direction des communications, 55p.

Rencontre de partenaires tenue le 30 avril 2003 au siège social de La Table de concertation des aînés de Montréal.

PARTIE 2

**Analyse des actions auprès des quatre
populations ciblées**

Notes préalables

Les pages suivantes rendent compte des grandes orientations qui se dégagent de l'analyse horizontale de chaque rubrique de la grille (annexe 1a) au travers de tous les programmes contenus dans la section 2, ainsi que de l'envergure et de la qualité des initiatives de prévention s'adressant aux jeunes et aux joueurs d'appareils électroniques de jeu, de même qu'aux aînés et aux communautés.

L'émergence des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent et la nouveauté des interventions préventives expliquent que peu d'initiatives furent concertées jusqu'en 2000, au moment de la mise en place de la Table interministérielle sur le jeu pathologique et du lancement du programme expérimental. C'est pourquoi il faut rappeler que notre regard s'est porté non pas tant sur la comparaison entre les interventions mais davantage sur leurs natures, leurs forces, leurs faiblesses, leur complémentarité et leur possible réutilisation. Chaque chapitre contient un abrégé d'état de situation pour chacune des clientèles jugées vulnérables. Les initiatives y sont appréciées dans leur ensemble plutôt que prises une à une.

Les critères d'évaluation

Pour savoir si les initiatives de promotion du jeu responsable ou celles de prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent s'inspirent au moins partiellement des principes à la base des meilleures pratiques de prévention, des critères d'évaluation ont dû être choisis. Les composantes des « initiatives » étant de nature potentiellement différente, il importait de se munir de critères suffisamment généraux afin qu'ils puissent prévaloir pour l'un ou l'autre cas d'espèces. Ainsi, en recoupant les éléments de la grille descriptive avec des critères faisant consensus scientifique ou d'usage, les initiatives mises à l'essai au plan national ou régional peuvent être estimées quant à leur crédibilité ou à leur caractère prometteur.

Deux sources ont permis d'adopter une liste de critères. Pour les initiatives de type « programme », nous avons puisé à même la liste de contrôle utilisée par Gary Roberts et autres (2002) dans leur Compendium des meilleures pratiques de prévention des problèmes attribuables à la consommation d'alcool et d'autres drogues chez les jeunes, puis l'avons adapté et bonifié. Pour les expériences d'« action intersectorielle », nous nous sommes fiés au modèle proposé par la DSP de Montréal-Centre (2002c) et aux repères pour évaluer le degré de mobilisation des partenaires. Ces critères sont disponibles sur le site Internet de la DSP. Un tri des éléments de ces listes de critères a été fait. La liste complète des critères d'évaluation appliqués à chacune des 13 rubriques de la grille descriptive est présentée dans l'annexe 1b.

Quant aux quelques mini-tests d'auto-évaluation ou de dépistage précoce qui sont en usage, ils pourraient faire l'objet d'une analyse ultérieure.

Chapitre 7

Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

L'OFFRE DE JEU AUX JEUNES MONTRÉLAIS

À la Direction de santé publique de Montréal-Centre, l'usage veut que l'expertise et le rayon d'action de l'équipe Jeunesse couvrent les besoins de la clientèle des 6-24 ans, avec toutes les nuances et les particularités que l'on devine quand vient le temps d'étudier ou de s'adresser aux divers groupes vulnérables ou d'âges différents concernés. Pour les fins de cet état de situation, nous avons conservé la même tranche d'âge délimitant les jeunes Montréalais.

L'offre de jeu aux mineurs (moins de 18 ans)

En principe, il n'existe aucune offre de jeu étatisé s'adressant aux mineurs. Ni Casino (1993), ni appareils électroniques de jeu (1993), ni tirage ou loterie instantanée (2000), ni bingo (2000), ni pari sportif, ni cédérom, puisqu'il est interdit de leur vendre des produits de jeux de hasard et d'argent au Québec. C'est la loi.

L'offre de jeu aux jeunes de 18-24 ans

À compter de 18 ans, les adolescents et jeunes adultes de Montréal ont en principe accès à toute l'offre de jeu étatisée c'est-à-dire celle offerte par Loto-Québec et ses filiales ainsi que celle de la SONACC ou Société nationale du cheval de course. En janvier 2003, l'offre détaillée de Loto-Québec comprenait :

Le Casino de Montréal, ouvert 24/24 heures, 7/7 jours, incluant :

- 123 tables de jeu (Baccara, Blackjack, Poker Pai Gow, Poker Grand prix, Poker des Caraïbes, Poker 3 cartes, Roulette anglaise, Roulette américaine, Craps et Sic Bo);
- trois mille (3000) machines à sous et vidéo;
- tous les autres sièges de jeux (Keno aux 10 minutes et jeux électroniques tels Bingo Party, Royal Ascot et Golden Night 21);
- toutes les autres aires de restauration, de spectacles et de consommation d'alcool.

L'ensemble des 718 sites montréalais gérés par la Société des loteries vidéo du Québec. En effet, les jeunes ont désormais l'âge requis pour que les commerçants soient autorisés à leur vendre des boissons alcoolisées. Par conséquent, bars, brasseries et tavernes, mais également salons de quilles, arcades et restaurants détenant un permis d'alcool et exploitant parfois des appareils de loteries vidéo, leur sont désormais accessibles.

L'ensemble des loteries commercialisées par la Société des loteries du Québec, à savoir :

- 43 tirages hebdomadaires de loteries traditionnelles ou sur terminal;
- 15 loteries instantanées disponibles en tout temps dont les très populaires Mots croisés^{MC} et Gagnant à vie![®] ;
- 4 loteries télévisées hebdomadaires (La Poule aux oeufs d'or[®], Lampe magique, Chasse au trésor et Métropoli\$, Cité du Million);

Ch. 7 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

- 5 loteries « éditions spéciales » (Célébration 2003, Mots cachés 5^e anniversaire, Lotto 6/49 – 20^e anniversaire, La Poule aux œufs d'or[®] 10^e saison et 31 jours de chance);
- 2 paris sportifs (MiseOJeu^{MC} et +Total-^{MC}).

L'achat de cédéroms de loteries instantanées, exploités par Ingénio

- Cinq thèmes étaient offerts en janvier 2003 : Trésors de la tour, Mini-Golf, Casteldor, Mozaic et Trio Royal.

Les bingos exploités par la Société des bingos du Québec

- 2 produits de bingo en réseau;
- plusieurs milliers de programmes de bingo annuellement, à des fins caritatives.

Quant à l'offre de jeu montréalaise située à l'Hippodrome de Montréal, elle provient de deux sources : la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) et la SONACC ou Société du cheval de course, une autre société d'État. On y héberge :

- les paris sur les courses;
- deux cent (200) appareils de loteries vidéo;
- trois (3) salons de paris où il est possible de miser sur des courses du Québec et d'ailleurs;
- les autres aires de divertissement (restaurants et bars).

Enfin, bien que cela déborde le cadre du présent état de situation, rappelons tout de même que les jeunes de 18-24 ans peuvent également avoir accès, à leur domicile, à tous les jeux illégaux offerts sur Internet, pour autant qu'ils détiennent une carte de crédit. Cela représente des centaines de milliers de possibilités en casinos Internet, Pool Hockey ou jeux électroniques de toutes sortes, dont il peut être difficile d'ignorer le marketing agressif.

En effet, pensons aux innombrables sollicitations publicitaires qui vont inévitablement de pair avec les communications qui transitent, par exemple, par Hotmail ou Yahoo!. Que dire aussi de ces « invitations répétées » à faire l'essai gratuit d'un casino virtuel ou d'une machine à sous ou même à compléter une demande de crédit que les jeunes reçoivent inopinément s'ils fréquentent un site de musique tel Morpheus ou Limewire? La même situation prévaut d'ailleurs pour des sites de jeux de rôle en ligne ou des jeux d'action. On devine sans peine le mal que peuvent éprouver des jeunes à résister à des offres alléchantes d'essai gratuit, de gains substantiels ou de crédit assuré. Surtout qu'il n'est guère certain qu'ils fassent la différence entre jouer en ligne et consommer des jeux de hasard et d'argent en ligne.

LES MESURES DE PROTECTION

La protection des mineurs

Pour les besoins de cet état de situation, la protection inclut toutes les lois, règlements ou normes, de nature juridique, administrative ou publicitaire, mises en place dans le but de protéger les personnes — en l'occurrence ici, les jeunes qui n'ont pas atteint la majorité.

Les organismes impliqués ici sont l'Assemblée nationale, la Régie des alcools, des courses et des jeux, la Société des loteries du Québec (Loto-Québec) et ses diverses filiales : la Société des casinos du Québec, la Société des loteries vidéo du Québec, la Société des bingos du Québec et Ingénio.

Protection instaurée par le législateur

L'Assemblée nationale a adopté le 15 décembre 1999 une loi interdisant la vente de produits de jeux de hasard et d'argent aux mineurs. Cette loi est entrée en vigueur le 1^{er} février 2000. Avant cette date, la loi qui avait permis la création de Loto-Québec omettait cette précision.

Mesures corporatives et administratives adoptées par Loto-Québec et ses filiales

Voici une liste des mesures de protection des mineurs adoptées par Loto-Québec et ses filiales pour se conformer aux règlements de la Régie des alcools, des courses et des jeux et à son propre Code publicitaire (Direction de la recherche et de la prévention du jeu pathologique de Loto-Québec, 2002).

a) Secteur des loteries

Une combinaison de mesures dissuasives, de normes publicitaires, de directives quant au paiement des lots et à la localisation commerciale ont été adoptées par le secteur des loteries de Loto-Québec afin de voir à protéger les mineurs et à respecter la Loi ainsi que les règlements mis de l'avant par la Régie des alcools, des courses et des jeux.

- Juillet 1997 : Loto-Québec demande que la vente des loteries soit interdite aux mineurs.
- Dans le but d'appuyer la Loi — adoptée à l'Assemblée nationale le 15 décembre 1999 et entrée en vigueur le 1^{er} février 2000 —, Loto-Québec met en place des mesures administratives concernant le non-respect de l'interdiction de vente :

1^{re} infraction : avertissement;

2^e infraction : suspension du permis de vente pour 30 jours;

3^e infraction : retrait définitif du permis de vente.

Ch. 7 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

- Le message « La vente de billets de loterie aux mineurs est interdite par la loi » est diffusé :
 - aux détaillants
 - Communiqué aux détaillants suite à l'adoption de la loi.
 - Affiché toutes les semaines à l'écran des terminaux des détaillants.
 - Imprimé sur les emballages de billets de loterie et fiches de sélection.
 - aux consommateurs
 - Sur la bande défilant sur les afficheurs (côté client) chez les détaillants.
 - Imprimé au verso des billets de loterie et des fiches de sélection.
- Le logo 18 ans+ apparaît sur :
 - Le matériel s'adressant aux détaillants
 - Des autocollants fournis aux détaillants et affichés à tous les points de vente.
 - Tout le matériel promotionnel destiné aux détaillants incluant le bulletin des détaillants (VIP).
 - Sur les emballages de billets et de fiches de sélection.
 - Le matériel s'adressant aux consommateurs
 - Le site Internet de Loto-Québec.
 - Le bulletin Loto Hebdo.
 - Les présentoirs à billets.
 - Les affiches et autres supports publicitaires installés chez les détaillants.
 - Les distributrices de loteries (DIMEC).

et est inclus dans toutes les pièces publicitaires quel que soit le média utilisé.

- Paiement des lots
 - Directive formelle aux détaillants de ne payer aucun lot à un mineur.
 - Tout lot gagné doit être payé au tuteur du mineur.
- Consignes de localisation commerciale
 - Aucune distributrice mécanique de billets (DIMEC) dans un endroit accessible aux mineurs.
 - Par ailleurs, étant donné que les mineurs ne fréquentent généralement pas ces endroits, ces distributrices pourront être placées dans les salles de bingo ou les usines si elles sont sous la surveillance constante du responsable.

Ch. 7 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

- Articles spécifiques du code publicitaire de Loto-Québec concernant les mineurs

Les jeux de loteries sont soumis à un code publicitaire défini par divers principes. Trois des 12 articles concernent spécifiquement les enfants tandis qu'un quatrième les inclut.

Art. 3 - Tout concept susceptible de susciter l'intérêt des enfants, tels dessins animés ou situations enfantines, sera refusé.

Art. 4 - Il est défendu de faire appel à des porte-parole populaires auprès des enfants, comme les athlètes professionnels, les vedettes de musique rock.

Art. 5 - Aucun achat de temps publicitaire dans les émissions regardées en grande partie par les enfants ne devra être effectué.

Et

Art. 12 – Toute la planification et l'achat de temps d'espace publicitaire seront faits suivant les paramètres du code d'éthique média du secteur loteries de Loto-Québec, code détaillé qui identifie les propriétés média qui rencontrent les valeurs de Loto-Québec.

b) La Société des casinos du Québec inc.

- L'accès des casinos (aires de jeu et autres lieux de services) est interdit aux moins de 18 ans

Octobre 1993. Cette mesure préventive concernant les mineurs apparaît dans la politique de prévention du jeu pathologique mise en place dès l'ouverture du premier casino, celui de Montréal. Les casinos du Lac Leamy et de Charlevoix sont depuis soumis aux mêmes engagements.
- Article spécifique du code publicitaire

En plus de respecter le code publicitaire de Loto-Québec, La Société des Casinos du Québec suit des lignes directrices additionnelles dans l'élaboration de ses campagnes de publicité. Un article de ce code fait référence aux mineurs. Il mentionne : « ...s'adresse uniquement à une clientèle d'adultes en évitant les lieux fréquentés par les mineurs ou les émissions s'adressant aux jeunes. »

c) La Société des loteries vidéo du Québec

- Les mineurs

Au nombre des règles sur les appareils de loteries vidéo que la RACJ se doit de faire appliquer :

Art. 55 - Il est interdit à une personne mineure de jouer avec un appareil de loteries vidéo. (Section VIII – Prohibitions -)
- La localisation commerciale

Les appareils de loteries vidéo sont installés dans des établissements ayant un permis d'alcool de la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ). L'accès des lieux de loteries vidéo est donc interdit aux moins de 18 ans.

Ch. 7 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

- L'aménagement des sites

Dans le cas d'établissements à vocation mixte (restaurants avec section bar), des cloisons doivent être installées afin de ne pas exposer les mineurs aux ALV. Le 30 mai 2001, le gouvernement du Québec annonçait un resserrement des règles afin que dans les établissements à vocation mixte les appareils ne soient ni vus ni entendus par les mineurs.

- La publicité

La section X des Règles sur les appareils de loteries vidéo — dont la RACJ doit s'assurer qu'elles sont appliquées dans le respect de l'esprit de la loi — contient un article sur la publicité.

Art. 62 - Une publicité peut s'adresser à une personne mineure uniquement lorsqu'elle vise à promouvoir l'abstinence ou la modération au jeu avec un appareil de loteries vidéo ou à donner de l'information sur les effets et conséquences du jeu excessif.

En outre, la SLVQ exige de ses membres que :

Art. 28 – Le titulaire d'une licence d'exploitant de site doit afficher, en tout temps dans son établissement, à la vue du public et à proximité des ALV, un avis indiquant qu'il est interdit aux moins de 18 ans de jouer avec un ALV.

La Société des loteries vidéo du Québec distribue gratuitement les affiches. Le jeu doit rester un jeu 18+ aux détenteurs de permis de licences d'exploitation d'ALV et s'assurer de leur visibilité dans l'établissement.

L'interdiction d'accès aux ALV est régulièrement reprise dans le bulletin InfoVidéo qui paraît quatre fois/an et est distribué à tous les établissements ainsi que sur le site Internet de la Société des loteries vidéo du Québec.

d) Ingénio

- Contrôle parental sur les cédéroms :

Dès le premier écran, un avis légal 18+ apparaît, puis un texte (français ou anglais) invite les parents à utiliser le contrôle parental.

« La loi québécoise interdit la vente de jeux de loterie aux mineurs de moins de 18 ans. Ce jeu, qui a été conçu pour les adultes et qui s'adresse à eux, n'est donc pas recommandé aux enfants et aux adolescents. Afin de limiter l'accès à ce jeu, les parents peuvent entrer un mot de passe de sécurité à la page-écran suivante. Ce mot de passe devra être entré à chaque utilisation du jeu. »

Un code d'accès ou un mot de passe est choisi par les parents.

e) La Société des bingos du Québec

▪ Participation

Les règles des bingos stipulent qu'il est interdit à un exploitant d'une salle de bingo qui a une licence de la RACJ de vendre des cartes de bingo à un mineur :

Art. 39 - Pour pouvoir jouer au bingo de Loto-Québec, il faut nécessairement participer au bingo régulier.

Art. 55 – Le titulaire de la licence de bingo ne peut permettre à une personne mineure de participer, à titre de joueur, à une partie ou un événement de bingo.

Autres protections

Il ne semble pas exister d'autres codes ou mesures de protection en provenance d'autres autorités. Concernant par exemple :

- la diffusion des loteries télévisées aux heures de grande écoute (CRTC, code publicitaire);
- la publicité des loteries dans les médias aux heures durant lesquelles les mineurs sont devant le petit écran;
- les règles entourant l'utilisation de véhicules promotionnels ayant l'apparence de jeux de hasard et d'argent pour des concours s'adressant aux mineurs ou pour des promotions dans des commerces qui n'ont normalement rien à voir avec les jeux de hasard et d'argent (par exemple, les *gratteux* et prix en argent chez McDonald).

LA PROTECTION DES JEUNES DE 18-24 ANS

Considérés comme des adultes, il n'existerait aucune mesure de protection particulière concernant les 18-24 ans. Les mesures de protection qui s'appliquent à ces jeunes sont donc les mêmes que celles s'appliquant aux adultes en général.

« Au Canada, les jeux de hasard et d'argent sont régis par le Code criminel. Tous les jeux où aucune tierce personne ne prélève une part des mises sont permis. Seules les provinces peuvent gérer directement le jeu (loteries, casinos et autres) ou encadrer les jeux avec prélèvements. Tous les autres jeux de hasard et d'argent sont illégaux (les paris sportifs auprès d'un bookie ou les casinos et bingos sur Internet). Au Québec, le gouvernement a mandaté la Régie des alcools, des courses et des jeux pour régir les jeux de hasard et d'argent offerts par l'État. » (Chevalier, Allard et Audet, 2002)

LA PRÉVALENCE DES PROBLÈMES LIÉS AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES MINEURS ET LES JEUNES DE 18-24 ANS

Malgré une offre de jeu étatisé en principe inexistante pour les enfants et les adolescents et une série de mesures de protection assurées par le législateur et les diverses sociétés d'État pour en empêcher l'accès, force est de constater que cela ne saurait suffire. Cette section dresse un bref constat de la participation effective des jeunes Québécois et Montréalais aux jeux de hasard et d'argent, ainsi que de la prévalence des problèmes liés au jeu excessif chez un certain pourcentage d'entre eux.

L'initiation au jeu, l'acquisition d'habitudes de jeu et l'assiduité au jeu chez les jeunes au Québec et à Montréal

En 1998, le MSSS a mandaté l'Institut de la statistique du Québec afin de mettre en place un mécanisme de surveillance des habitudes tabagiques des jeunes. Une enquête biennale d'envergure nationale a donc été lancée auprès d'un vaste échantillon d'élèves du secondaire. Lors de sa seconde édition, l'Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire (Institut de la statistique du Québec, 2002) s'est vue greffée un nouveau volet sur des problématiques connexes du tabagisme dont celle du jeu. Des données fiables sur les différents comportements à risque des jeunes sont désormais recueillies régulièrement. Les premiers résultats obtenus indiquent les données suivantes (Chevalier, Allard et Audet, 2002):

- 57 % des élèves du secondaire ont participé au moins une fois à des jeux de hasard et d'argent au cours des 12 mois précédant l'enquête tenue en 2000;
- 63 % des élèves du secondaire sont des joueurs occasionnels et 7 % sont des joueurs assidus;

Ch. 7 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

- cette participation aux jeux de hasard et d'argent indique que le comportement des jeunes est assez proche de celui des adultes;
- au total, 30 % des élèves n'ont jamais joué. Les élèves qui utilisent à la maison une langue autre que le français sont proportionnellement plus nombreux à n'avoir jamais joué;
- il existe une relation entre l'argent à la disposition des jeunes et leur participation aux jeux de hasard;
- les garçons sont proportionnellement plus nombreux à être des joueurs assidus;
- les élèves qui occupent un emploi sont proportionnellement plus nombreux à jouer;
- les élèves qui ne perçoivent pas le jeu comme un risque sont proportionnellement plus nombreux à s'adonner au jeu.

Les données recueillies au cours de cette enquête s'accordent avec d'autres données québécoises ou canadiennes concernant l'initiation et l'acquisition d'habitudes de jeu :

- la participation au jeu commence à partir de la 4^e année du primaire en moyenne (Gupta et Derevensky, 1997);
- il est plausible de croire que l'initiation au jeu est semblable chez l'ensemble des jeunes, quelle que soit leur situation personnelle ou familiale... L'âge moyen du premier pari : 11 ans... (Fortin, Ladouceur, Pelletier et Ferland, 2001);
- 15 % des jeunes font leur premier pari avec leurs parents et 20 % avec un autre membre de leur famille (Shaffer, 1996).

En ce qui concerne les jeunes de 18-24 ans, Chevalier et Allard (2001) observent, dans une étude menée sur le territoire montréalais seulement, que :

- ce sont les Montréalais de 18-24 ans qui participent le moins aux activités de jeu;
- ce sont par contre les jeunes Montréalais de 18-24 ans qui, toutes proportions gardées, misent le plus dans les machines à sous; 32 %, soit un tiers des joueurs de cet âge le font comparativement à 16 % de l'ensemble des joueurs adultes;
- ils sont quatre fois plus susceptibles de se hasarder avec les machines à sous que les personnes âgées de 65 ans et plus.

Autre donnée intéressante fournie par Coventry et Norman (1997) :

- dans une population d'étudiants universitaires, un lien a été établi entre le jeu et la recherche de sensations fortes à partir d'un échantillon qui parie sur les courses de chevaux.

La prévalence de problèmes de jeu chez les mineurs

La prévalence du jeu excessif chez les adolescents québécois varie, selon les auteurs et les régions où les mesures ont été prises, entre 2,6 % et 4,7 %. Dans l'Enquête québécoise sur le tabagisme, Chevalier, Allard et Audet (2002) révèlent qu'environ 3,5 % des élèves du secondaire auraient un problème de jeu ou seraient à risque d'en développer un (élèves ayant eu des disputes ou commis de petits délits en lien avec le jeu). D'autres indicateurs concordant avec diverses études sur la prévalence des problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent chez les mineurs viennent confirmer ce qui suit :

Ch. 7 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

- les garçons risquent davantage d'avoir un problème de jeu;
- les jeunes du secondaire qui disposent de plus de 50 \$ par semaine sont, toutes proportions gardées, plus nombreux que les autres à risquer d'avoir des problèmes de jeu;
- les élèves qui ne perçoivent pas le jeu comme un risque sont proportionnellement plus nombreux à risquer de présenter des problèmes de jeu;
- les élèves qui affichent une faible estime d'eux-mêmes sont plus nombreux à avoir potentiellement un problème de jeu que les autres élèves;
- il existe une relation entre les problèmes de jeu et les résultats scolaires; également avec le niveau des études que les jeunes prévoient entreprendre.

Dans la discussion de cette enquête (Loiselle et Chevalier, 2002), on remarque que 91 % des jeunes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent sont au stade d'un usage récréatif ou modéré. Il est également noté que lorsque le jeu est combiné à l'usage d'une seconde substance à risque, c'est le mixte « jeu / alcool » qui est le plus répandu chez ceux présentant une double problématique. Quand le jeu est combiné à deux autres substances, c'est l'alcool et la drogue — plutôt que la cigarette — qui y sont associés.

Enfin, d'autres études identifient diverses circonstances pouvant encourager la participation des jeunes aux jeux de hasard et d'argent :

- les adolescents et adolescentes ne semblent pas avoir bien intégré la notion de dépendance pouvant être associée au jeu au même titre que l'alcool, les drogues ou la cigarette (Fortin, Ladouceur, Pelletier et Ferland, 2001);
- « *Identification of gambling as a rite of initiation into adulthood are more susceptible to developing gambling related problems* » (Dickson, Derevensky and Gupta, 2001);
- plusieurs parents perçoivent le jeu comme une activité inoffensive (Shaffer, 1996).

D'ailleurs, au sujet de la perception des parents, un sondage récent mené par Impact Recherche Communication Marketing (2001) pour le compte du MSSS dans le cadre de la campagne *Parler, c'est grandir* sur leurs perceptions au sujet de cinq problématiques vécues par les adolescents québécois tendent à nuancer cette dernière affirmation. Nonobstant le fait que les parents ont tendance à surévaluer par rapport à la réalité le pourcentage de jeunes touchés par chacun des problèmes abordés dans cette étude,

- le jeu excessif n'est pas perçu par les parents comme un problème ayant une forte ampleur chez les jeunes, bien qu'en croissance;
- les détaillants ne sont pas perçus comme étant très sévères dans le contrôle de la vente de billets de loterie aux mineurs; ce sont les parents anglophones qui sont de loin les plus sévères à cet égard;
- les mesures préventives sont citées en plus grand nombre par les parents comme solution pour contrer le jeu excessif chez les jeunes, bien que le contrôle et la coercition aient été aussi envisagés par une certaine proportion d'entre eux.

LES PRATIQUES EFFICACES DE PRÉVENTION DU JEU EXCESSIF POUR LES JEUNES

Les initiatives de prévention

Dans une revue de littérature récente, Papineau et Chevalier (2003) ont répertorié à peine plus d'une dizaine de recherches évaluatives ou évaluations tentant de démontrer l'efficacité de mesures de prévention primaire ou secondaire. Parmi celles-ci, publiées en Amérique du Nord, en Europe et en Australie, seulement quatre concernaient des programmes ciblant les jeunes. Qui plus est, elles proviennent toutes les quatre du Québec et impliquent notamment des chercheurs appartenant aux deux groupes de recherche spécialisés sur le jeu pathologique, soit le Centre d'étude international sur le jeu et les comportements à risque des jeunes et le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu.

Outre les faiblesses méthodologiques relevées par Papineau et Chevalier, les résultats de ces recherches ne sont pas suffisamment probants pour que les chercheurs les considèrent comme des « pratiques efficaces » scientifiquement défendables. Ainsi, dans leur forme actuelle, ni le programme *Lucky, le hasard on ne peut rien y changer*, ni le programme *Moi, je passe/Count me Out* ne sauraient constituer des modèles de prévention de problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent pour les jeunes.

L'incidence du jeu excessif chez les jeunes

Il sera difficile de savoir à moyen ou long terme si les initiatives de promotion de la santé ou de prévention primaire sur le territoire montréalais atteignent leur but. Ainsi, à notre connaissance, il n'existe aucune donnée ou activité de surveillance en cours sur l'apparition de nouveaux cas de jeu excessif chez les jeunes.

LES INITIATIVES DE PROMOTION/PRÉVENTION POUR LES JEUNES MONTRÉLAIS

Il existe actuellement six initiatives préventives structurées s'adressant aux jeunes d'âge mineur et auxquelles les partenaires montréalais peuvent avoir recours. Elles sont toutes décrites à la section 2 du volume 2. Ce sont, par ordre chronologique de conception,

- Le programme *Lucky, le hasard on ne peut rien y changer*
Mis au point par le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (2000) à l'École de psychologie de l'Université Laval.
- Le programme *Moi, je passe / Count Me Out*
Dont le promoteur est Le Groupe Jeunesse (2000 et 2001).
- La campagne *Parler, c'est grandir*
Volet Jeu excessif (an 1) ou volet Jeux et toxicomanie (an 2)
Une campagne nationale de sensibilisation orchestrée par le MSSS (2001e et 2002d) dans toutes les régions du Québec.
- Les *Animations scolaires* (anglais et français)
Assurées par le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque des jeunes, affilié au Département de psychologie de l'Université McGill.
- Le programme *Voler pour jouer, c'est un crime!*
Mis au point par le groupe communautaire Option-Prévention TVDS (2002e).
- Les Tournées communautaires Virage : *Un jeu d'enfant* (et *Maudite machine*)
Une collaboration entre Les Productions Virage (2002) qui a financé le film d'auteur de Johanne Prigent (2002) intitulé *Un jeu d'enfant* et l'organisme Tournées communautaires Virage qui en assure la portée sociale et la diffusion.

Une seule de ces interventions préventives est actuellement au nombre des projets pilotes régionaux du Programme expérimental sur le jeu pathologique. Il s'agit des *Animations scolaires*.

Également, une seule de ces interventions serait pertinente pour les jeunes de 18-24 ans. Il s'agit des Tournées communautaires Virage. Conjugué avec un autre film d'auteur intitulé *Maudite machine!* — décrit à la section 3 du volume 2 — *Un jeu d'enfant* pourrait effectivement permettre la sensibilisation communautaire de cette clientèle.

Rubrique 1 – L'origine des projets

- Les organismes à l'origine de ces programmes ou initiatives sont très diversifiés. On compte deux centres de recherche universitaire, le ministère de la Santé et des Services sociaux, deux organismes communautaires et un organisme privé.
- Les motifs à l'origine de l'intérêt pour la problématique du jeu excessif chez les jeunes sont également très différents. La nécessité de mettre au point des interventions est en lien soit avec la mission de l'organisme, soit avec la clientèle normalement ciblée ou encore avec les problèmes générés par l'organisme auprès de la clientèle des jeunes.

Rubrique 2 – La définition du problème auquel répondent les six initiatives auprès des jeunes

- Mis à part le programme *Moi, je passe / Count Me Out*, tous les partenaires ont à cœur de documenter la problématique du jeu chez les jeunes dans la mesure de leurs ressources.
- État de situation, analyse de besoins, activités de documentation diverses sont effectivement réalisées, bien que cela prenne une ampleur et des formes différentes selon la mission de l'organisme.
- La dimension théorique (modèle, approche, facteurs de risque et de protection, définitions, etc.) demeure la moins documentée.
- Des approches de promotion de la santé (investir les ressources et compétences des jeunes), de prévention primaire (informer sur les jeux de hasard et d'argent, sur les habitudes risquées de jeu, les problèmes découlant du jeu, sur les pensées erronées lorsque l'on joue, etc.), de dépistage précoce (mini-test d'auto évaluation) et de prévention de la rechute (en lien avec le risque de polytoxicomanie) sont toutes utilisées.
- Il faut souligner que les partenaires ont consacré plus d'énergie à documenter qu'à évaluer, ce qui est compréhensible eu égard à l'état d'avancement des connaissances de cette problématique en émergence, auprès d'une clientèle par ailleurs pas toujours facile à interroger ou observer. Également en raison du peu de documentation disponible fournie initialement aux partenaires du volet préventif par le MSSS.

Rubrique 3 – Les objectifs poursuivis par les initiatives préventives

- Ou bien les objectifs poursuivis par les initiatives de prévention ne sont pas documentés ou bien, s'ils le sont, ce n'est pas formulé de manière opérationnelle, ou même réaliste.

Rubrique 4 – Les populations de jeunes ciblées et visées

Les six interventions préventives **ciblent** les adolescents de niveau secondaire et, dans une moindre mesure :

- les enfants du niveau primaire (*Moi, je passe / Count me Out*);
- les jeunes de 18-24 ans (seulement Les Tournées communautaires Virage);
- les jeunes à risque (seulement *Voler pour jouer, c'est un crime!*);
- la population en général (MSSS et Les tournées communautaires Virage).

Les populations **visées** comptent, en plus des jeunes eux-mêmes :

- les parents et adultes significatifs (*Parler, c'est grandir*);
- les enseignants;
- les intervenants auprès de jeunes à risque (seulement *Voler pour jouer, c'est un crime!*).

Rubrique 5 – Les stratégies d'intervention

- Les programmes s'adressant aux jeunes sont les seuls comportant un volet promotion de la santé.
- Deux organismes ont fait le choix d'intervenir en milieu scolaire, de favoriser l'acquisition de connaissances et de valoriser une approche « curriculum » d'intervention (*Lucky et Moi, je passe / Count Me Out*).
- Trois organismes ont fait le choix d'intervenir en milieu scolaire mais de manière plus dynamique, plus interactive, en compagnie d'intervenants non affiliés à l'école. (*Parler, c'est grandir / volet Jeu excessif, Animations scolaires et Un jeu d'enfant*). La collaboration des enseignants ou des professionnels y est toutefois souhaitable.
- Un seul programme vise les intervenants de maisons de jeunes et d'organismes communautaires ou les centres de traitement pour jeunes toxicomanes. Un matériel d'animation leur est proposé.

Rubrique 6 – Les activités et le matériel

- Parmi les six programmes, trois sont des programmes universels s'adressant à tous les jeunes; deux sont plutôt des interventions ciblées (*Animations scolaires et Voler pour jouer, c'est un crime!*) tandis qu'un troisième offre une intervention mixte selon que le milieu hôte décide de poursuivre ou non plus avant dans la démarche d'*empowerment* communautaire proposée (*Un jeu d'enfant*).
- Deux programmes misent sur une approche plus didactique, animée par l'enseignant et accompagnée d'exercices à compléter en classe sur des thèmes précis: *Lucky et Moi, je passe / Count Me Out*. Ils prennent alors la forme de petites trousse. Celle du programme *Moi, je passe / Count Me Out* est substantielle puisque les cahiers d'animation et d'exercices sont adaptés à chaque niveau scolaire.
- Les autres programmes tiennent davantage de la création d'événements et se servent, à divers degrés, de situations vécues quotidiennement par les jeunes. Celles-ci sont illustrées à l'aide de médias — théâtre, commando théâtral, Ados express, films — ou sont tirées directement de témoignages des jeunes (en cours d'animations, projets des jeunes, Clip machine, etc.). Les thématiques et scénarios auxquels les intervenants font face ont fait l'objet d'une préparation rigoureuse. Le matériel distribué est coloré mais en quantités limitées. Il tient du matériel promotionnel, d'information ou de référence en cas de besoin. Le CIEJCRJ distribue une grille d'autoévaluation de dépistage précoce.
- Les activités se déroulent en général le temps d'une seule période scolaire de 50-60 minutes, selon le cas. Toutefois, certaines initiatives peuvent faire l'objet d'une série d'ateliers plus ou moins longue. Le programme offert par TVDS comporte un minimum de quatre rencontres de deux heures réunissant seulement 8-10 jeunes à risque. Un cinquième atelier peut être ajouté selon les besoins.
- À partir du niveau secondaire, Les tournées communautaires Virage agissent comme facilitateur dans l'organisation, par les jeunes, d'un événement public s'adressant aux autres jeunes.
- L'équipe de CIEJCRJ et celle du Groupe Jeunesse dispose de matériel dans les deux langues (français et anglais).

Ch. 7 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

- Le programme *Moi, je passe / Count Me Out* est une marque déposée.

Rubrique 7 – La formation des intervenants

- Dépendamment de la nature de l'intervention préventive souhaitée, la conception des activités au programme est généralement confiée soit à des chercheurs, soit à des spécialistes des communications ou des intervenants communautaires.
- L'enseignement, l'animation ou la diffusion des activités sont assurés soit par les enseignants en place, soit par des intervenants professionnels, soit par des collaborateurs embauchés pour la durée du projet et rompus aux prestations grand public.
- Tous les promoteurs d'initiatives préventives auprès des jeunes ont ou comptent avoir recours à des évaluateurs externes, sauf les deux centres de recherche.

Rubrique 8 – Les conditions favorables et défavorables d'implantation

- Les tournées communautaires *Un jeu d'enfant* n'ont pas encore diffusé auprès des jeunes de milieu scolaire ou, s'ils l'ont fait, n'ont pas documenté les premières expériences d'implantation.
- Les organismes impliqués souhaitent tous offrir leur intervention gratuitement aux jeunes et souhaitent donc être subventionnés pour diffuser/implanter.
- L'équipe du CIEJCRJ peut desservir un nombre limité d'écoles en raison de sa vocation mais pourrait former des intervenants pour le faire.
- Si l'on se fie aux demandes qu'il suscite, le matériel mis au point par les partenaires semble d'intérêt inégal. *Lucky, le hasard on ne peut rien y changer*, mis au point par le COEPTJ, suscite peu de demande alors que le matériel du CIEJCRJ en suscite, sans publicité.
- *Moi, je passe* est le programme offert avec le plus de continuité, celui du Centre Option-Prévention TVDS avec le plus d'intensité et *Parler, c'est grandir* de la manière la plus intégrée.
- *Parler, c'est grandir*, le CIEJCRJ et le COEPTJ disposent de sites Internet et de liens Internet fournissant une information clinique appropriée pour les jeunes.
- Tous les partenaires ont su mobiliser des appuis de leur réseau naturel ou de collaborateurs précieux.

Rubrique 9 – Le financement

- Le Groupe jeunesse, Options Prévention TVDS et Les tournées communautaires Virage sont actuellement les partenaires — ou du moins leurs projets respectifs — les plus vulnérables à la disponibilité de sources de financement.

Rubrique 10 – Les évaluations des sources des initiatives préventives

- L'évaluation formative sur les contenus, le déroulement des interventions et la pertinence du matériel est pratiquée mais généralement non documentée par les partenaires. Pour l'instant, l'expertise acquise est peu connue.

Ch. 7 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes

- Il existe diverses évaluations d'implantation pour plusieurs programmes mais les résultats sont peu ou pas accessibles.
- *Lucky, le hasard on ne peut rien y changer* a fait l'objet d'une recherche évaluative.
- *Moi, je passe / Count Me Out* a fait l'objet d'une évaluation *sommative* d'efficacité, toutefois décidée *a posteriori*. Aucun effet paradoxal n'y a été détecté.

Rubrique 11 – L'efficacité des interventions préventives auprès des jeunes

- En général, il faut considérer qu'il serait prématuré de prétendre à une recherche évaluative d'initiatives de prévention dont l'évaluation formative — ou celle concernant une première implantation — n'est pas commencée ou achevée.
- À moins de disposer bientôt de budgets suffisants pour assurer les trois types d'évaluation de front et sur une période de temps suffisamment longue, il vaut mieux exiger des partenaires une documentation plus rigoureuse et systématique dont eux-mêmes profiteront davantage dans la mise au point de leur innovation.
- Aucune intervention efficace du point de vue scientifique pour l'instant (Papineau et Chevalier, 2003).

Rubrique 12 – Les améliorations souhaitées ou envisagées par les partenaires

- Il s'agit de la rubrique de la grille pour laquelle nous aurions eu besoin de relancer les partenaires afin de mieux connaître leurs besoins.
- Les améliorations souhaitées peuvent être regroupées en trois grandes catégories : 1) le transfert de connaissances, 2) la recherche ou la validation d'intuitions cliniques ou préventives spécifiques aux jeunes et 3) les efforts adéquats nécessaires pour s'inscrire dans une approche plus globale.
- Concernant le transfert de connaissances : bien s'assurer de l'efficacité d'une infrastructure de traitement pour les jeunes avant de songer à prévenir et dépister en 1^{re} ligne; formation continue offerte aux organismes de prévention pour alimenter la démarche préventive; échanges sur le comment prévenir auprès des jeunes à risque entre partenaires.
- Concernant les intuitions cliniques à valider : l'illusion de contrôle renforcée par des activités souvent pratiquées par les enfants ou les jeunes : *Gameboy*, jeux vidéo, utilisation d'Internet; projets innovateurs qui fonctionnent bien dans des domaines connexes.
- Concernant l'approche globale sur les dépendances préconisée entre autres par le MSSS : quelle forme ou stratégie déployée pour y arriver (s'inscrire dans le curriculum? formation aux enseignants? programmation?). Comment concilier l'atteinte d'objectifs opérationnels ou mesurables avec cette approche? Comment transférer les connaissances dans les milieux d'intervention?

Rubrique 13 – La diffusion des interventions auprès des jeunes

- La diffusion de ces interventions sur le territoire montréalais a été somme tout assez restreinte à ce jour.
- Bien que ce soit pour des motifs différents, la diffusion des initiatives suivantes a été marginale : *Lucky*, Les Tournées communautaires *Virage Un jeu d'enfant* et les activités régionales de la campagne de sensibilisation *Parler, c'est grandir*.
- *Les Animations scolaires* du CIEJCRJ ont été subventionnées pour la première fois en 2002-2003 et sont diffusées à petite échelle.
- 26 840 dépliants destinés aux parents ont été commandés au Groupe jeunesse en 2001-2002, ce qui laisse supposer qu'un même nombre d'enfants ou d'adolescents montréalais, répartis sur neuf niveaux scolaires différents, pourraient avoir reçu une animation *Moi, je passe / Count Me Out*.

Chapitre 8

**Prévention des problèmes liés aux jeux de
hasard et d'argent chez les joueurs d'appareils
électroniques de jeu (AEJ)**

L'OFFRE D'APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU À MONTRÉAL (AEJ)

D'entrée de jeu, précisons qu'il existe deux catégories d'appareils électroniques de jeu — les appareils de loteries vidéo et les machines à sous — accessibles dans trois types d'établissements commerciaux. Cette distinction mérite d'être analysée afin de mieux circonscrire et comprendre les enjeux actuels.

Les établissements qui commercialisent les jeux de hasard et d'argent électroniques au Québec et à Montréal

a) La Société des loteries vidéo du Québec

Les appareils de loteries vidéo, communément appelés ALV, sont des appareils électroniques multijeux, que les joueurs activent ou désactivent, une fois l'argent inséré bien sûr, en touchant directement l'écran tactile ou les commandes dont elles sont munies. Les crédits accumulés sont remboursés au joueur au moyen d'un coupon de remboursement qu'il présente au détaillant. Le lot gagnant maximal est de 500 \$ sur ce type d'appareil. La commercialisation et la gestion du réseau québécois des ALV sont sous la responsabilité de la Société des loteries vidéo du Québec, une filiale de Loto-Québec.

Au Québec, les appareils de loteries vidéo sont exploités dans des **débites d'alcool**, c'est-à-dire dans des établissements dont la caractéristique principale est de détenir un permis d'alcool accordé par la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ). Il s'agit d'une condition sine qua non. Ainsi, les retrouve-t-on surtout dans des bars, des brasseries et des tavernes. Un certain nombre de ces appareils est toutefois installé dans des restaurants, des salons de quilles, des arcades et autres lieux à vocation mixte.

Cependant, tout débit d'alcool n'a pas automatiquement droit à une licence d'exploitation d'ALV. La RACJ émet des consignes. Ainsi, le détenteur d'un permis d'alcool en bonne et due forme peut demander une licence d'exploitation d'ALV. En théorie, lorsqu'une licence est accordée, un maximum de cinq appareils/permis d'alcool peut être accordé. Les propriétaires d'établissement touchent, depuis l'ajustement de mai 2001, une commission de 26 % des revenus tirés de ces appareils (lots gagnants en moins). Le taux de retour global de ces appareils, garanti par la SLVQ, est de 92 %. De fait, les profits de la société d'État proviennent du gigantesque volume des ventes. Toutefois, la probabilité d'y gagner un lot ou le gros lot n'est pas communiquée par la SLVQ.

b) La Société nationale du cheval de course

On retrouve aussi des ALV dans les bars des hippodromes du Québec, gérés eux, par la Société nationale du cheval de course ou SONACC, une autre société d'État. Les titulaires d'une licence de courses ou de pistes de courses de chevaux de catégorie A et B peuvent exploiter un nombre supérieur d'ALV. En effet, les quatre hippodromes québécois se sont vus accorder par la RACJ la permission spéciale d'exploiter plus que cinq appareils sur un même site (RACJ, 2000). Les limites sont fixées par la RACJ tandis que la Société des loteries vidéo du Québec est tenue de leur fournir les appareils. Le taux de commission versé à l'opérateur sur chaque appareil y est ici de 52 % des revenus nets (mais baisserait à 26 % advenant l'élargissement éventuel de ce parc de machines).

c) La Société des casinos du Québec

Les machines à sous quant à elles sont exploitées exclusivement dans les casinos d'État et se différencient des appareils de loteries vidéo par deux caractéristiques. Activée, si le joueur le désire, au moyen d'un bras mécanique, la machine à sous ne présente généralement qu'un seul jeu. Le consommateur doit donc circuler d'une machine à une autre s'il souhaite tenter sa chance à plus d'un jeu. Aussi, à la différence des ALV avec lesquels le joueur réclame son gain du tenancier, la machine à sous (MS) remet le lot gagné au joueur sur-le-champ et en argent — sauf en cas de lots importants. Le son caractéristique produit par la monnaie qui tombe compte d'ailleurs parmi les attraits incontestables de ce type de machine. Sans compter que les gros lots qu'il est possible d'y gagner sont considérablement supérieurs à ceux des ALV. Ces appareils sont gérés et commercialisés par la Société des casinos du Québec, une autre filiale de Loto-Québec.

Contraintes pour estimer l'offre réelle de jeux électroniques à Montréal

Comme le développement et l'exploitation de ces deux types d'appareils sont assurés par trois organismes — la Société des casinos du Québec, la Société des loteries vidéo du Québec et la Société nationale du cheval de course — les informations statistiques ne sont pas toujours claires. Il arrive assez souvent qu'elles soient amalgamées, sans qu'il en soit toutefois fait mention (exemple : ALV sur les deux types de sites). Il arrive aussi qu'elles soient intégrées à l'ensemble des divers autres jeux non électroniques de l'établissement, ce qui tend à en occulter l'impact spécifique (par exemple, au casino). Enfin, leur nombre, les revenus générés et les projets de déploiement auxquels ils donnent lieu suivent les aléas marketing de la segmentation de marché de chaque société d'État.

D'un point de vue de santé publique, elles représentent toutefois les diverses facettes d'un même risque quant aux impacts socioéconomiques à prévenir. En effet, il est de plus en plus plausible de présumer que les caractéristiques similaires de ces appareils recèlent un potentiel de toxicité comparable — désormais admis en ce qui concerne les ALV — et, de ce fait, les mêmes conséquences néfastes sur les joueurs plus vulnérables.

Ch. 8 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les joueurs d'appareils électroniques de jeu (AEJ)

C'est pourquoi nous tentons dans cet état de situation de conjuguer les données disponibles au sujet de l'offre de jeu des deux types de machines. Également, nous adoptons, à l'instar de ce qui est proposé par l'Institut national de santé publique du Québec, l'appellation « appareils électroniques de jeu (AEJ) » pour désigner l'ensemble des appareils ALV et des machines à sous (MS). L'analyse qui suit tente de réunir et différencier les informations sur l'offre de jeu en provenance des trois types de sites et des deux catégories d'appareils. Comme l'important ici est de démontrer la tendance des dernières années, ce sont les données disponibles pour des dates comparables qui ont été retenues et non les plus récentes.

L'offre d'appareils de loterie vidéo

Pour être conforme à la réalité, rappelons que l'offre d'appareils de loterie vidéo (ALV) doit inclure les appareils opérés tant à l'Hippodrome que dans les établissements de quartier. De plus, l'offre peut être décrite sous deux angles : le nombre d'appareils bien sûr, mais aussi le nombre de sites sur un territoire donné.

a) Dans les bars, brasseries, tavernes et autres sites mixtes

▪ Au plan national

Le réseau d'ALV que la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) opérait au 31 mars 2002, avec l'autorisation de la Régie des alcools, des courses et des jeux, comptait 14 283 appareils répartis dans 3 824 bars, brasseries, tavernes et autres sites mixtes au Québec, soit une moyenne de 3,7 ALV par site (selon les données diffusées sur le site Internet de la SLVQ). Ce vaste réseau représente 97 % de l'offre totale d'ALV au Québec.

Les bénéfices nets de la SLVQ sont versés sous forme de dividendes à son unique actionnaire, le gouvernement du Québec. À eux seuls, les revenus de la SLVQ (ALV seulement) ont progressé substantiellement durant les huit premières années puis se sont stabilisés en 2001-2002. Depuis l'année financière 1999-2000, il s'agit du secteur le plus rentable de Loto-Québec. On lui attribue désormais plus de la moitié des revenus de la société d'État. Fait significatif, on remarquera, au tableau 1, qu'alors que 14 644 ALV (SLVQ, 2003) génèrent un chiffre d'affaires de 310 millions \$ en 1996, un nombre approximativement similaire en génère plus du triple cinq ans plus tard, soit 1,1 milliard \$ (Loto-Québec, 2002). Nous ne saurions dire si cette hausse exponentielle de revenus est attribuable à un accroissement du nombre total de joueurs ou plutôt à une fréquentation accrue — en temps mais surtout en argent misé — d'un nombre relativement stable de joueurs.

Tableau 1

**CHIFFRE D'AFFAIRES ET BÉNÉFICES GÉNÉRÉS PAR LES
APPAREILS DE LOTERIES VIDÉO (ALV)
SITUÉS DANS LES BARS, BRASSERIES, TAVERNES, AUTRES LIEUX MIXTES
ET HIPPODROMES¹**

Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ)

VOLUME DES APPAREILS DE LOTERIES VIDÉO ET RECETTES	Au 31 mars 1996	Au 31 mars 2002	Au 28 sept. 2002	Planifié en 2005
Bars (nombre d'appareils)	14 214	14 283	13 870	10 500
Hippodromes (nombre d'appareils)	430	430	430	1 500
Chiffre d'affaire (en millions)	310 \$	1 068 \$	ND	ND
Bénéfices nets (en millions)		691 \$	ND	ND
Commissions aux détaillants		281 \$	ND	ND

Les faits saillants du Plan triennal 2003-2006 que Loto-Québec publiait en novembre 2002 indiquaient qu'à compter de mars 2003, il fallait escompter une diminution à court terme de 41 % du nombre d'établissements ou sites offrant des ALV. Toutefois, la réduction du nombre d'appareils qui en résulterait ne s'annonçait pas aussi considérable. En effet, une concentration accrue des appareils sur un nombre plus restreint de sites est plutôt envisagée. Ainsi, au niveau national, la réduction anticipée des appareils eux-mêmes ne se serait-elle que de 24 % dans les bars, tavernes, brasseries et autres sites mixtes du Québec. Toutefois, nous expliquerons plus loin pourquoi la réduction que Loto-Québec comptait réaliser avant le 31 mars 2003 n'a pu se faire au rythme prévu et que, tout compte fait, cette diminution de quelque 3 300 ALV sera graduelle, soit entre les mois de mars 2002 et 2005.

¹ Les données sont tirées de

- *Quelques chiffres au 31 mars 2002* de la Société des loteries vidéo du Québec inc. (2003) pour les données de mars 1996 et 2002 (pour lesquels il a fallu départager les ALV provenant des deux types de sites).
- *Au-delà du jeu. Rapport annuel 2002* de Loto-Québec (2002) pour les données de mars 2002.
- *L'offre de jeu au Québec : un réaménagement nécessaire. Une orientation moins locale, plus touristique.* Plan d'action 2003-2006 de Loto-Québec (2002) pour les données de septembre 2002 et celles de 2005.

Ch. 8 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les joueurs d'appareils électroniques de jeu (AEJ)

▪ Au plan régional

Ces diminutions planifiées de l'offre nationale de sites et, dans une moindre mesure, d'appareils de loteries vidéo ne présument toutefois pas d'un résultat comparable pour la région de Montréal-Centre. Les tableaux 2 et 3 tentent de rendre compte de ce phénomène, selon que l'on observe la localisation des sites ou le nombre d'appareils sur le territoire.

À Montréal, on comptait, pour la même période du 31 mars 2002, 4 003 ALV répartis sur 923 sites, c'est-à-dire 28 % de l'offre nationale en terme d'appareils, 24 % des sites et une contribution au chiffre d'affaires ou aux bénéfices nets de la société que l'on ne peut estimer avec certitude. La diminution planifiée de 41 % de l'offre nationale dont le Plan triennal 2003-2006 de Loto-Québec fait état n'affecterait pas toutes les régions également. Cette réduction de sites ne serait en effet que de 19 % dans la région montréalaise, passant de 718 sites à 582 (tableau 2). Cela se traduirait par une hausse de la proportion relative du nombre de sites montréalais par rapport aux autres régions. Quant au nombre d'appareils, sa diminution serait relativement modeste bien que non stipulée dans le Plan triennal.

Mais pour obtenir un portrait plus global et réaliste de la situation, il faut soigneusement considérer l'offre élargie de l'ensemble des appareils électroniques de jeu (AEJ), c'est-à-dire inclure les ALV installés à l'Hippodrome de Montréal et considérer non seulement la diminution des sites mais aussi la redistribution des machines sur l'ensemble des sites régionaux.

Tableau 2

APPAREILS DE LOTERIES VIDÉO (ALV)

L'évolution de l'offre de jeu selon le nombre d'établissements
au Québec et à Montréal²

NOMBRE D'ÉTABLISSEMENTS DE LOTERIES VIDÉO AU QUÉBEC	<i>Au 31 mars 2000</i>	<i>Au 31 mars 2002</i>	<i>Au 28 sept. 2002</i>	<i>Planifié en 2005</i>	<i>Réduction de l'offre 2002-2005</i>
Sites d'ALV au Québec	4 141	3 824	3 180	1 861	41 %
Sites d'ALV à Montréal		923	718	582	19 %
ALV / site au Québec	3,6	3,7	4,3 ³	5,6 ⁴	

² Ibid

³ Estimé

⁴ Estimé

b) Dans les hippodromes

▪ Au plan national

Les quatre hippodromes du Québec connaîtront prochainement non pas une baisse mais bien une augmentation de leur parc d'ALV. En effet, si le gouvernement du Québec acquiesce à la proposition de Loto-Québec concernant la mise en disponibilité d'une partie de son parc d'ALV au bénéfice de la SONACC, l'offre nationale sur ce type de site passerait des 430 appareils actuels à 1 500 appareils. Il s'agit d'une augmentation à court terme de 1 070 machines. Ces données sont tirées de l'allocution de monsieur Gaétan Frigon lors des audiences à la Commission parlementaire sur les finances publiques en février 2003.

Ce projet appelle deux commentaires. D'abord, on comprendra que la baisse du nombre d'ALV annoncée précédemment s'en trouve amoindrie d'autant. De 24 %, il faut la ramener à 20 %. Aussi, ce réaménagement ne stipule pas l'impact de cette solution sur les villes abritant des hippodromes et surtout, sur les problèmes socioéconomiques ou sociosanitaires associés à un tel changement.

▪ Au plan régional

À l'Hippodrome de Montréal, on trouvait 200 ALV en mars 2003, soit le quota maximal autorisé par la RACJ. Cela représente 47 % de l'offre nationale de jeux électroniques en hippodromes. Puisque l'information manque pour connaître le sort dévolu à l'Hippodrome de Montréal, une hypothèse conservatrice a été faite pour estimer l'augmentation prévue de l'offre de jeu à Montréal. En conservant le même ratio antérieur de 47 %, l'offre de jeu montréalaise à l'hippodrome passerait donc de 200 à 705 appareils d'ici au plus tard 2005. Une augmentation substantielle de 250 %.

c) L'offre totale des ALV

Au terme de ce projet de réaménagement (mars 2005), l'offre nationale d'appareils de loterie vidéo, tous types de sites confondus, passerait de 3 180 sites qu'elle était en septembre 2002 à 1 861 en mars 2005. Quant au nombre d'appareils, il devrait passer, de 14 300 à 12 000 pour la même période (voir tableau 3).

À **Montréal**, malgré une diminution de l'offre totale de sites d'ALV de 19 % à compter de mars 2003, comme le stipule le Plan triennal 2003-2006 de Loto-Québec (2002), le nombre d'ALV augmenterait plutôt d'environ 5 % pour la même période. L'offre conjugée des appareils tant dans les bars qu'à l'hippodrome passera donc vraisemblablement d'un peu moins de 4 203 appareils (au 28 septembre 2002) à plus de 4 405 (en 2005). Le tableau 3 permet de visualiser l'effet de vases communicants entre les parcs distincts d'appareils.

Complétons maintenant ce portrait de l'offre de jeu électronique en tentant de mesurer l'impact des projets d'expansion au Casino de Montréal sur le parc montréalais d'appareils électroniques de jeu.

Tableau 3

APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU (ALV ET MS)

L'évolution de l'offre de jeu provinciale et régionale selon le nombre d'appareils⁵

APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU AU QUÉBEC	Au 31 mars 2000	Au 31 mars 2002	Au 28 sept. 2002	Planifié d'ici 2005
ALV et MS AU QUÉBEC				
ALV dans les bars, brasseries	14 214	14 283	13 870	10 500
ALV dans les hippodromes	430	430	430	1 500
MS dans casinos au Québec	5 200	5 650	5 650	8 450 ⁶
<u>ALV et MS Total</u>	19 844	20 363	19 920	20 650
ALV et MS À MONTRÉAL				
Bars, brasseries, tavernes		4 003	< 4 003	> 3 700 ⁷
Hippodrome de Montréal		200	200	705⁸
MS au Casino de Montréal	2 546	3 000	3 000	4 000
<u>ALV et MS Montréal Total</u>		7 203	< 7 203	> 8 405

⁵ Les données sont tirées de

- *Quelques chiffres au 31 mars 2002* de la Société des loteries vidéo du Québec inc. (2003) pour les données de mars 2000.
- *Au-delà du jeu. Rapport annuel 2002* de Loto-Québec (2002) pour les données de mars 2002.
- *L'offre de jeu au Québec : un réaménagement nécessaire. Une orientation moins locale, plus touristique.* Plan d'action 2003-2006 de Loto-Québec (2002) pour les données de septembre 2002.
- L'allocation de M. Gaétan Frigon à la Commission parlementaire sur les finances publiques de février 2003 pour les données 2003-2005.

⁶ Des projets de réaménagement au *Casino de Montréal* et de développement d'un nouveau casino touristique au Mont-Tremblant pourraient générer cette augmentation substantielle.

⁷ De source non publiée.

⁸ Hypothèse basée sur le ratio actuel de distribution des ALV dans les hippodromes du Québec. L'Hippodrome de Montréal hébergeant actuellement une proportion de 47 % de ces appareils, il pourrait compter pas moins de 705 appareils d'ici 2005 soit 47 % du nouveau total de 1 500 appareils si ce ratio est maintenu.

L'offre de machines à sous (MS)

• Au plan national

La Société des casinos du Québec gère indépendamment les machines à sous situées au Casino de Montréal ou dans les autres casinos du Québec. Cette offre de jeu assez considérable semble stable depuis l'été 2001. En effet, 5 650 machines à sous sont réparties dans les trois casinos du Québec. Celui de Montréal tire à 3 000 exemplaires, soit 53 % de l'offre nationale de MS. Bien que le Plan triennal (Loto-Québec, 2002) n'en fasse pas précisément mention, cette offre risquerait d'augmenter au cours des prochaines années en raison de l'ouverture probable d'un nouveau casino touristique à Mont-Tremblant. Il est également pensable de croire que les travaux majeurs d'agrandissement qui sont prévus au Casino de Montréal se solderont aussi par un accroissement de l'offre de jeu des machines à sous.

L'ampleur de cette augmentation peut être estimée. En effet, dans son allocution à la Commission parlementaire des finances publiques de février 2003 (Loto-Québec, 2003b), le président de Loto-Québec s'engageait à ce que l'augmentation nationale totale de machines à sous dans les casinos ne dépasse pas la réduction anticipée des ALV dans les bars, brasseries et tavernes qu'il évaluait alors à 2 800 appareils. Combinée à la nouvelle offre planifiée aux casinos de Mont Tremblant et de Montréal, l'offre nationale des machines à sous passerait donc de 5 650 à environ 8 450 d'ici 2005.

• Au plan régional

À Montréal, on pourrait vraisemblablement passer de 3 000 à 4 000 machines à sous au terme des travaux d'agrandissement du casino.

L'offre globale d'appareils électroniques de jeu : machines à sous et appareils de loteries vidéo

Le parc national des jeux électroniques de hasard et d'argent au Québec, ALV et machines à sous confondus, s'élevait à 20 363 appareils en mars 2002. Une diminution par attrition due au moratoire l'a ramené à 19 920 en septembre 2002 et il ne devrait guère dépasser 20 650 en 2005 selon les projets de Loto-Québec. Bref, entre les mois de mars 2002 et 2005, l'offre nationale globale d'AEJ serait à peu près équivalente en nombre d'appareils électroniques de jeu — bien que le nombre de sites serait lui, nettement à la baisse.

Il en va autrement à Montréal. Au 31 mars 2002, ce même parc d'AEJ s'élevait à 7 203 appareils, soit 36 % de l'offre nationale (en nombre d'appareils). Malgré une modeste baisse attendue des ALV disponibles dans les bars, les brasseries, les tavernes et autres lieux mixtes, des augmentations tant du nombre des ALV à l'Hippodrome de Montréal que du nombre de machines à sous au Casino de Montréal sont prévisibles.

Ch. 8 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les joueurs d'appareils électroniques de jeu (AEJ)

Tout compte fait, la région de Montréal pourrait se retrouver non pas avec la baisse annoncée mais bien avec une augmentation de 17 % du parc de jeux électroniques qui passera de 7 203 appareils électroniques à plus de 8 405, selon nos estimations. Il s'agirait d'un ajout de 1 202 appareils électroniques de jeu. Enfin, signalons qu'il s'agit d'appareils de deuxième génération dont l'esthétique pourrait exercer un attrait renouvelé. De plus, il faut rappeler que certaines caractéristiques intégrées à ces machines pour aider à prévenir le jeu compulsif, ne reposent sur aucune base scientifique démontrée (de l'aveu même de Loto-Québec dans son Plan triennal 2003-2006).

Vigilance et prudence

En conclusion, la combinaison de trois inconnues invite à la plus grande prudence. En effet, 1) la confidentialité dans laquelle sont prises les décisions d'affaires entourant la redistribution prochaine des ALV au Québec, 2) l'augmentation anticipée du parc de machines à sous au Casino de Montréal lors de l'ouverture de ses annexes touristiques en 2005, et 3) le fait que des données stratégiques régionales pour Montréal ne sont transmises que partiellement, nous amènent à réserver notre jugement sur l'offre des AEJ dans la région montréalaise. Car force est de constater que l'état de situation actuel de l'offre des AEJ est instable et ne prévaudra pas bien longtemps.

Les divers projets de développement, menés parallèlement par Loto-Québec, chacune de ses filiales et la SONACC, semblent en appeler de la vigilance de la RACJ, des partenaires municipaux et de ceux de la santé publique montréalaise. Les impacts socioéconomiques de la redistribution de l'offre régionale d'AEJ dans le territoire de Montréal-Centre nécessiterait d'être étudiés de plus près.

Enfin, il ne faudrait pas perdre de vue que l'offre d'appareils électroniques de jeu tend à se répandre également de manière non étatisée et illégale. En effet, la croissance considérable des jeux de hasard et d'argent sur Internet, jeux pour lesquels aucune mesure de protection ne vient contrer le marketing agressif qui les caractérise, entraînera inévitablement sa part d'impacts sociaux et médicaux auxquels il faudra bien faire face. Quel en sera l'impact sur le territoire montréalais?

LA PROTECTION DES JOUEURS D'APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU

La protection inclut toutes les lois, les règlements ou les normes, de nature juridique, administrative ou publicitaire, mises en place dans le but de protéger les personnes, en l'occurrence les joueurs d'appareils électroniques de jeu. Les organismes visés sont l'Assemblée nationale, la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ), Loto-Québec, la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ), la Société des casinos du Québec (SCQ), la Société nationale de course de cheval, ainsi que les diverses associations regroupant les commerçants concernés.

Protection assurée par le législateur

L'Assemblée nationale a adopté en 1993 la Loi 84 ou Loi sur la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) provenant de la fusion de la Régie des permis d'alcool du Québec, de la Commission des courses du Québec et de la Régie des loteries du Québec (RACJ, 2000).

On confie à la RACJ l'administration, entre autres, de la Loi sur les loteries, des concours publicitaires et des appareils d'amusement.

En vertu de cette loi, la Régie des alcools, des courses et des jeux a les responsabilités

- de l'immatriculation des appareils de loteries vidéo (ALV);
- du contrôle relatif à l'intégrité de ces appareils;
- de la délivrance des licences nécessaires au contrôle des sites d'exploitation;
- au contrôle des manufacturiers;
- au contrôle des réparateurs;
- au contrôle des transporteurs d'ALV.

Ainsi, l'exploitation des appareils de loteries vidéo se fait-elle, depuis 1993, exclusivement à l'intérieur de débits d'alcool tels bars, brasseries et tavernes — soit dans des établissements dont l'activité principale est la vente d'alcool — ceci afin de protéger les mineurs puisqu'en principe ils n'y sont pas admis. D'ailleurs, dès le départ, une intention ferme de ne pas exposer les mineurs aux ALV a prévalu. Le mandat de la RACJ est d'ordre législatif, juridictionnel, administratif et conseil.

Quant à Loto-Québec, elle recevait en 1993 le rôle d'implanter, de commercialiser et de gérer le réseau des appareils de loteries vidéo sur le territoire du Québec. Le 27 juin 1993, la société d'État crée une nouvelle filiale, la Société des loteries vidéo du Québec afin qu'elle assume l'installation des tous premiers appareils ALV du réseau d'État.

Ch. 8 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les joueurs d'appareils électroniques de jeu (AEJ)

Les loteries vidéo d'État ont favorisé la disparition d'un imposant réseau illégal d'environ 35 000 appareils de vidéo pokers (RACJ, 2000), lequel était non seulement une source appréciable de revenus pour plusieurs groupes clandestins mais était, en plus, facile d'accès aux moins de 18 ans. En effet, on retrouvait ces appareils partout : dans les restaurants, les dépanneurs et même chez certains professionnels de la santé.

La RACJ s'est dotée de diverses mesures afin de mieux contrôler les activités entourant les jeux de hasard et d'argent. Elle a prévu des mesures concernant les établissements qu'elle réglemente et inspecte et d'autres concernant plutôt les appareils eux-mêmes.

Mesures corporatives et administratives concernant les établissements

Les mesures corporatives et administratives concernant les établissements sont appliquées à trois niveaux : 1) les licences ou permis, 2) l'aménagement des lieux ou encore 3) l'opération des ALV.

Les licences

Une licence est incessible et ne peut être délivrée pour une durée de plus d'un an. Elle ne peut faire partie du patrimoine du titulaire (elle ne peut être vendue ou léguée) et a essentiellement un caractère temporaire. Depuis 1995, la RACJ est dans l'obligation de suspendre ou révoquer le permis d'alcool d'un établissement si le titulaire y a toléré un ALV non immatriculé en vertu de la Loi sur les loteries (RACJ, 2000).

Chaque licence permet la commercialisation d'un maximum de cinq appareils de loterie vidéo. À l'origine, aucun établissement ne devait posséder plus de cinq ALV puisque la licence était fonction de la capacité indiquée sur le permis d'alcool, pour un maximum de cinq. En moyenne, chaque détaillant compte un peu plus de trois appareils. Les ratios relatifs à la capacité furent abolis en 1995 mais la limite d'ALV par licence fut maintenue (RACJ, 2000).

Un peu moins de 10 % des exploitants ont contourné le modèle de distribution imaginé au départ et possèdent en fait plus d'une licence. Ils ont multiplié les sites dans un même établissement et ont obtenu de la RACJ deux, trois, quatre, cinq ou même dix permis d'alcool donnant chacun accès à cinq ALV dans un même établissement, créant de la sorte des centres de jeux ou des mini-casinos. Au 31 mars 2000, 409 établissements incluant les quatre hippodromes possédaient 877 licences. À Montréal, la concentration induite de sites multiples ou d'ALV dans certains secteurs de la ville exige de suivre la situation de près. Quant aux titulaires d'une licence de courses ou de pistes de courses de chevaux, délivrée en vertu de la Loi sur les courses, ils peuvent exploiter un nombre d'ALV supérieur à cinq. À l'Hippodrome de Montréal, au 31 mars 2003 la limite était de 200 ALV.

Ch. 8 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les joueurs d'appareils électroniques de jeu (AEJ)

Trois actions ont été entreprises par la Régie des alcools, des courses et des jeux afin de retrouver un certain contrôle sur l'octroi des licences accordant le droit d'exploiter des appareils de loterie vidéo et aussi de mettre un frein à la prolifération de sites de plus de 5 appareils. Toutefois, chacune de ces mesures comporte des limites certaines.

▪ Mesure 1 - Resserrer les critères d'attribution et de maintien des licences d'exploitant de site ALV

Dans l'avis que la RACJ publiait en août 2000, la Régie considérait que s'il n'y avait pas lieu de remettre en cause les choix exercés quant aux appareils en 1993, lors de la création de la Société des loteries vidéo du Québec, elle admettait que des mesures de redressement s'imposaient en regard de l'attribution des licences d'exploitant de site ALV. Toutefois, les quatre mesures préconisées à l'époque ont été conçues dans le but avoué de mieux assurer la protection des mineurs afin qu'ils soient à l'abri de l'attrait du jeu et ne développent pas de dépendance. Ces mesures sont inefficaces pour protéger les joueurs adultes d'appareils électroniques de jeu.

▪ Mesure 2 - Un moratoire et une prolongation de moratoire

En mai 2001, le gouvernement a annoncé une réduction par attrition de 1000 ALV jusqu'en novembre 2002.

Le 18 mars 2002, la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) annonçait un moratoire empêchant l'ouverture de nouveaux sites d'exploitation d'ALV pour la période du 15 mars 2002 au 14 mars 2003. Ce moratoire s'appliquait pour l'ensemble du territoire québécois et visait les demandes de licence d'exploitant de site reçues le ou avant le 15 mars 2002, et pour lesquelles la Régie n'avait pas encore pris de décision. Ce moratoire a depuis été prolongé jusqu'au 14 mars 2004. L'effet de la réduction par attrition s'en trouve renforcée bien que lente.

▪ Mesure 3 - Restreindre l'accessibilité aux ALV dans le réseau des établissements de type tavernes, bars, brasseries et autres sites mixtes

Une mesure incitative a été proposée en 2002 aux commerçants. En effet, un rappel de 3 300 appareils provenant de commerces n'en détenant qu'un, deux ou trois a été lancé. Une compensation financière équivalente à une année d'opération était en retour promise à ceux qui se prévaudraient de cette offre avant le 31 mars 2003. Cette mesure n'a pas eu le succès escompté. Des négociations avec les associations de propriétaires de commerces sont toujours en cours. On prévoyait déménager les appareils récupérés sur des sites pouvant accueillir plus de cinq appareils.

L'aménagement des sites

Les règles sur les ALV incluent notamment des indications quant à l'aménagement des lieux. À titre d'exemple :

- Art. 27 Les ALV ne doivent pas être installés dans les endroits suivants :
 1. les aires de préparation des boissons alcoolisées;
 2. sur les comptoirs de service de celles-ci;
 3. dans les salles de toilettes;
 4. dans les vestiaires;
 5. dans les aires réservées aux employés de l'établissement.
- Art. 28 Une affiche à proximité des appareils doit indiquer qu'il est interdit à une personne âgée de moins de 18 ans de jouer avec un ALV.
- Dans le cas d'établissements à vocation mixte (restaurant avec section bar, par exemple), des cloisons doivent être installées afin de ne pas exposer les mineurs aux ALV. De plus, le 30 mai 2001, le gouvernement annonçait un resserrement des règles afin que dans les établissements à vocation mixte les ALV ne soient ni vus, ni entendus par les mineurs.

Il s'agit ici davantage de mesures afin de restreindre l'accès aux personnes devant être protégées que de mesures pour réduire l'offre de jeu ALV.

L'opération des ALV

Tous les détaillants doivent respecter les nombreux articles de la Loi sur les permis d'alcool ainsi que les Règles sur les ALV s'ils veulent conserver leur licence. La Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) est en outre exclusivement responsable de la rédaction et du respect de ces règles, qui précisent notamment qu'un détaillant ou un membre de son personnel ne peut :

- jouer ou inciter un client à jouer;
- Art. 49 Accorder un prêt, un crédit ou avancer de l'argent, à une personne pour lui permettre de jouer;
- permettre ou tolérer qu'une personne en état d'ivresse ou sous l'influence d'une drogue, d'un médicament ou d'une autre substance, joue avec un appareil;
- permettre ou tolérer qu'une personne joue avec plus d'un appareil à la fois;
- tolérer ou permettre que des appareils de loterie vidéo soient reliés entre eux (lot progressif);
- Art. 59 Faire crédit, échanger des chèques ou recevoir des biens ou des services en échange de parties jouées avec un appareil;
- il est aussi interdit à un détaillant ou à un membre de son personnel de permettre à une personne mineure de jouer, directement ou par l'entremise d'une personne majeure.

Ch. 8 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les joueurs d'appareils électroniques de jeu (AEJ)

De plus, en vertu de l'article 77 de la Loi sur les permis d'alcool cette fois,

- Il est interdit, dans un établissement où est exploité un appareil de loterie vidéo, au titulaire du permis, son conjoint, ses enfants, à la personne chargée d'administrer l'établissement, aux membres du personnel ainsi qu'à toute personne qui participe à un spectacle dans l'établissement de jouer ou d'inciter un client à jouer avec cet appareil.

Ces diverses règles régissant la manière d'exploiter les ALV sont, dans les faits, difficilement vérifiables par la RACJ. Le respect de leur mise en application demeure donc théorique.

Mesures corporatives et administratives pour les appareils de loteries vidéo

Outre des normes concernant les établissements eux-mêmes, des normes ont aussi été établies pour les appareils tant de la première génération (de 1993 à juin 2003) qu'à ceux de la seconde génération, dont l'implantation a débuté en janvier dernier partout au Québec et se poursuivait toujours au cours de l'été 2003.

ALV de première génération

La Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) a la responsabilité de voir à la qualité et à l'intégrité des appareils et des jeux qu'elle opère. À cet égard, le site Internet de cette filiale de Loto-Québec (consulté en avril 2003) fait état de certains principes régissant la qualité et l'intégrité des appareils que nous reproduisons ici :

- offrent la possibilité de gagner un maximum de 500 \$ par mise, l'appareil émet automatiquement un coupon de remboursement lorsque le nombre de crédits accumulés atteint ou dépasse 500 \$;
- permettent une mise variant de 0,05 \$ à un maximum de 2,50 \$ selon le type de jeu offert (la conversion des crédits se fait automatiquement lors du changement de jeu). Le résultat d'un jeu de loterie vidéo repose toujours sur le hasard même lorsque le joueur peut faire des choix (ex. : arrêter manuellement les rouleaux dans un jeu de lignes);
- sont tous reliés à une centrale informatique de gestion qui assure en tout temps la sécurité et l'intégrité du réseau d'appareils;
- offrent différents jeux de cartes, de lignes et de Keno, et ce, à partir d'un écran tactile (en voie d'être modifié);
- offrent le remboursement en argent de tous les crédits accumulés au moyen d'un coupon de remboursement, que le joueur peut obtenir en tout temps;
- ne peuvent être reliées entre elles de manière à faire augmenter, au fil des plus petits gains, un lot beaucoup plus important ; contrairement aux machines à sous, les « lots progressifs » sont interdits lorsqu'il est question de loteries vidéo.

Ch. 8 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les joueurs d'appareils électroniques de jeu (AEJ)

La réglementation de la Régie des alcools, des courses et des jeux exige par ailleurs :

- un taux de retour égal ou supérieur à 83 %.

Le Service des appareils de Jeu (SAJ), une section du Laboratoire des sciences judiciaires et de médecine légale du ministère de la Sécurité publique, vérifie et atteste le caractère aléatoire et le taux de retour de tous les jeux dans les appareils de loterie vidéo.

Toutefois, il semble que ces diverses règles, par ailleurs utiles, tendent davantage à contrer un usage abusif ou irrégulier des machines qu'à en contrer la prolifération ou à en réduire l'accessibilité.

ALV de deuxième génération

Acquis en 1993 et après six années d'utilisation, les ALV montraient des signes évidents d'usure (Loto-Québec, 2002) et risquaient de venir gonfler inutilement les frais d'exploitation de ces machines (bris, réparations, etc.). Au printemps 2000, Loto-Québec a donc obtenu l'autorisation du gouvernement d'acquérir par appel d'offres un nouveau parc d'appareils. Le site Internet de la filiale indique qu'en février 2002, le processus d'appel d'offres visant le remplacement complet du parc d'appareils prenait officiellement fin. La Société des loteries vidéo du Québec se porte acquéreur, en cours d'année, de 14 500 nouveaux appareils de loterie vidéo, soit 8 400 appareils de la firme VLC et 6 100 appareils de la firme Spielo. Il s'agit, à terme, d'un investissement global d'environ 200 millions de dollars.

La SLVQ profitera de cette acquisition pour instaurer plusieurs nouveaux outils de « prévention », disponibles dès la fin de l'année 2002. Ces ALV de la deuxième génération favoriseraient le jeu responsable, bien qu'aucune documentation à cet effet n'a été rendue publique. Parmi les principaux atouts avancés (Loto-Québec, 2002) :

- attrait visuel réduit. Le noir remplace le chrome;
- visibilité accrue de la ligne d'aide. La mise en garde et la mention de la nouvelle ligne d'aide 1 866 SOS-JEUX, sont présentes sur la portion supérieure de l'appareil;
- réduction de l'offre de jeu. Le nombre de jeux disponibles passe de 23 à 10 (5 par type d'appareil);
- réduction de la vitesse du jeu. Les joueurs ne peuvent plus, dans les jeux de ligne, arrêter les rouleaux en touchant à l'écran;
- réduction des montants insérés. Le montant dans la banque du joueur à partir duquel un appareil refusera toute insertion d'argent supplémentaire passera de 100 \$ à 60 \$;
- assurer le respect des règlements. Désormais, les appareils reliés à une centrale sont désactivés en dehors des heures autorisées par le permis d'alcool.

Aucune initiative récente du législateur

En terminant, signalons qu'outre le moratoire dont il a été question plus tôt, aucune modification législative ou réglementaire susceptible de contrer ou circonscrire les effets malencontreux des appareils électroniques de jeu sur la santé des Québécois n'a été relevée (vérification en date du 2 septembre 2003). Ainsi, depuis la mise en vigueur de la Loi sur la refonte des lois et règlements (L.R.Q.) le 1er avril 2000 :

- aucune modification législative au chapitre 3 de la Loi sur les loteries, les concours publicitaires et les appareils d'amusement (L.R.Q., chapitre L-6) n'est survenue à la section 1.1 (loterie vidéo) ou à la section 1.2 (casino d'État);
- aucune modification législative (pouvant avoir un impact positif sur la santé des joueurs) à la Loi sur la Société des loteries du Québec (L.R.Q., chapitre S-13.1);
- aucune modification pertinente à la Loi concernant la Société nationale du cheval de course (L.R.Q., chapitre S-18.2.0.1).

LA PRÉVALENCE DES PROBLÈMES LIÉS AUX JEUX ÉLECTRONIQUES CHEZ LES MONTRÉALAIS

Des indices cliniques d'un problème

Les appareils électroniques de jeu constituent la forme de jeu la plus souvent mentionnée par les joueurs pathologiques traités dans les cliniques ou qui participent à des groupes d'entraide dans divers pays (Griffiths, Scarfe et Bellringer, 1999; RACJ, 2000).

Au Québec, le COEPTJ ainsi que la Maison Claude Bilodeau, un centre de réadaptation ouvert en 1999 mentionnaient qu'environ 95 % des gens traités indiquaient les ALV comme activité principale de jeu de hasard et d'argent. Lors de la première année d'opération en 1993, la ligne téléphonique provinciale Jeu : aide et référence (JAR) mentionnait que parmi le pourcentage d'appels reçus pour des problèmes reliés au jeu pathologique, 42 % de ceux-ci concernaient les ALV (RACJ, 2000). Cette proportion s'est considérablement accrue depuis, puisque dans ses rapports annuels 2000-2001 et 2001-2002, le Centre de référence du Grand Montréal qui gère la ligne précise que les loteries vidéo sont mentionnées par 76 % de la clientèle et les machines à sous par 13 %, pour un cumulatif de 89 % pour l'ensemble des appareils électroniques de jeu. Mentionnons également que près de la moitié des appels reçus à JAR proviennent de Montréal-Centre.

La prévalence des joueurs pathologiques

Dans le document de référence remis aux participants du Forum sur le jeu pathologique dans les débuts du Programme expérimental, le MSSS (2001) faisait mention des études canadiennes de prévalence sur les joueurs problématiques et pathologiques. Si les taux de 2,4 % de joueurs problématiques et 2,1 % de joueurs pathologiques au Québec étaient comparables aux taux trouvés dans d'autres provinces canadiennes, cela n'indiquait pas pour autant la proportion du problème attribuable aux AEJ. Également, la comparaison de la situation des ALV au Québec avec celle de l'Australie pouvait laisser entendre que l'ampleur du problème (non sa gravité) était ici somme toute mineure. Des données culturellement mieux documentées et surtout plus pointues étaient nécessaires.

La fréquentation des appareils électroniques de jeu et la prévalence des problèmes associés à Montréal

Dans une enquête sur le jeu menée auprès d'un échantillon représentatif de Montréalais francophones et anglophones de 18 ans et plus, Chevalier et Allard (2001) confirment que 96 % des joueurs en général ne développent pas de symptomatologie. Par ailleurs, ils confirment que les ALV créent effectivement une dépendance chez une plus grande proportion de joueurs d'ALV montréalais: « On constate que les joueurs symptomatiques représentent 4 % de la population, 7 % des joueurs et 42 % des joueurs de machines à sous (ALV). Toutes proportions gardées, les écarts entre ces pourcentages sont maintenus pour les joueurs problématiques et les joueurs pathologiques. » Ainsi, selon cette enquête, on estimait alors à 139 000 le nombre de joueurs d'AEJ à Montréal, à 29 000 le nombre de ceux pouvant être considérés problématiques et à 13 000 les joueurs dits pathologiques. Nul doute que nous sommes en présence d'un problème de santé publique émergent.

Le profil du joueur problématique ou pathologique

La même étude conclut que la probabilité d'être un joueur problématique en soi (tous les jeux confondus) est plus grande pour un homme, de revenu moyen supérieur, avec une scolarité plus faible que la moyenne, sans conjoint(e) et ayant connu au cours de sa vie un problème d'anxiété généralisée ou un problème d'abus ou de dépendance à l'alcool.

Pour le joueur problématique d'appareils électroniques, le portrait varie un peu. Le risque est plus élevé s'il s'agit d'un homme certes, mais âgé cette fois de 18 à 24 ans, célibataire et d'un revenu inférieur. Comme il a déjà été souligné au chapitre précédent sur les jeunes, bien que les jeunes adultes participent peu aux activités de jeu en général, ce sont eux qui, toute proportion gardée donc, se hasardent le plus aux ALV.

LES PROGRAMMES EFFICACES

Dans la revue critique de la littérature portant sur les évaluations d'interventions préventives déjà citée au chapitre précédent, l'Institut national de santé publique du Québec (Papineau et Chevalier, 2003) en relève quatre qui s'adressent aux joueurs de casino, une seule aux joueurs d'appareils de loteries vidéo et deux visant à soutenir les employés travaillant sur des sites d'appareils électroniques de jeu. Mis à part le volet de prévention primaire d'une de ces six interventions, toutes sont de nature secondaire c'est-à-dire axées sur le dépistage, précoce et/ou in situ, et la référence. La mesure des effets de ces diverses interventions est toutefois décevante.

Voyons d'abord les deux études visant les membres du personnel des sites d'AEJ et l'application d'un programme de formation continue ou de mesures d'encadrement des joueurs par le personnel des casinos. Ces interventions préventives n'ont pas été mesurées au niveau de leurs effets sur les joueurs; seulement au niveau de leur implantation et parce qu'il s'agissait d'expériences pilotes. D'ailleurs, à cet égard, les résultats démontrent la difficulté d'atteindre ceux qui en ont le plus besoin, soit les joueurs excessifs ciblés, ainsi que de maintenir l'expertise dans le temps, en raison de l'attrition des membres du personnel.

L'évaluation des effets obtenus grâce aux modifications apportées aux machines elles-mêmes ou aux jeux, n'est guère plus concluante. La seule étude citée rapporte des contraintes méthodologiques telles qu'aucune conclusion ne peut en être tirée. Quant aux trois études portant sur la mise à l'essai de mesures d'auto-exclusion volontaire des joueurs de casinos, elles indiquent un certain effet mais seulement en regard des montants investis. Toutefois, ce résultat timide a besoin d'être confirmé dans une étude au devis expérimental plus rigoureux. Malgré tout, cette mesure pourrait s'avérer prometteuse, du moins en principe. Son application pose toutefois des difficultés que l'on ne peut occulter.

Bref, si au cours des deux dernières années, des efforts d'évaluation ont été consentis pour les joueurs d'AEJ, force est de constater qu'aucune de ces mesures n'a encore véritablement fait ses preuves. En conséquence, nous ne disposons pas encore d'une base solide pour concevoir et mettre en place des mesures réputées efficaces pour les joueurs d'ALV et de machines à sous qui sont, rappelons-le, parmi les jeux de hasard causant le plus de dommages et de préjudices aux joueurs, à leurs proches et à leur entourage. Malgré ce décevant manque de programmes probants, nous ne saurions omettre d'analyser les initiatives préventives mises de l'avant sur le territoire montréalais depuis 1998 par divers promoteurs.

LES INITIATIVES DE PRÉVENTION CIBLANT LES JOUEURS D'APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU

Il existe actuellement six initiatives préventives structurées s'adressant aux adeptes montréalais de machines à sous ou d'ALV, ou, à tout le moins, les incluant. Elles sont toutes décrites à la section 3 du volume 2. Ce sont, par ordre chronologique de conception :

- *Savez-vous jouer sans perdre la tête?* (1998)

Émission télévisée, dont est issu une vidéo et une brochure, mise au point par Programme de santé Acti-Menu, un organisme privé de promotion de la santé, comprenant des omnipraticiens ainsi que des spécialistes des communications et de la prévention. Le MSSS a inclus un résumé de la vidéo dans le développement de sa trousse de prévention du jeu pathologique *Bien jouer son jeu*, destinée aux travailleurs en entreprise.

- La campagne de sensibilisation *Le jeu doit rester un jeu* (2000-2002)

Une collaboration de Loto-Québec, de ses filiales Société des loteries vidéo du Québec et Société des casinos du Québec, ainsi que de Programme de santé Acti-Menu et du CQEPTJ de l'Université Laval, a permis entre autre de mettre sur pied le volet prévention « à l'interne », portion qui nous intéresse ici davantage. Cette campagne inclut plusieurs initiatives ou outils s'adressant soit aux clients du casino (Pour que le jeu demeure un jeu et les bornes interactives), soit aux tenanciers de bars, brasseries, tavernes et autres sites mixtes (la séance d'information *Au hasard du jeu*).

- La campagne radiophonique *Bill Gagné* (2001-2002)

Un radio roman ciblant les joueurs d'AEJ et dont le MSSS est le promoteur.

- *Maudite machine!* (2002)

Un film d'auteur récent grâce auquel le promoteur, les Tournées communautaires Virage, propose trois types d'animation communautaire selon les besoins exprimés par les hôtes du projet et leurs besoins.

- Le programme *Mise pas ta vie!* (2000-2002)

Les deux premiers volets-rencontres de ce programme-pilote, mis au point par le Centre Option-Prévention TVDS, permet aux intervenants qui travaillent auprès de toxicomanes en traitement, d'amorcer une démarche de prévention auprès de ces consommateurs à risque.

- *Jouer gagnant : savoir s'arrêter!* (2003)

Un projet exploratoire de mobilisation des tenanciers des bars locaux, dans le but de mieux dépister et référer les joueurs à risques à Lachine. Ce projet est également mené par le Centre Option-Prévention TVDS.

Ch. 8 - Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les joueurs d'appareils électroniques de jeu (AEJ)

Bien que dites préventives, d'autres initiatives s'adressant aux joueurs d'appareils électroniques de jeu existent mais n'ont pas été analysées dans le cadre de cet état de situation. Ainsi, les programmes d'auto-exclusion existants ou en développement sont-ils exclus. En effet, un tel programme existe au Casino de Montréal et un autre est en préparation pour les bars, brasseries et tavernes. Toutefois, ces programmes ne ciblent pas tant les joueurs à risque de devenir problématiques que les joueurs problématiques ou pathologiques eux-mêmes. Ils visent surtout à prévenir la rechute. Il ne s'agit pas à proprement dit de prévention en amont des problèmes et ces initiatives ont donc été exclues d'office de cet état de situation. Ils font par ailleurs l'objet d'évaluations.

Considérons maintenant, rubrique par rubrique, les six initiatives préventives qui ont été retenues pour fin d'analyse.

Rubrique 1 – L'origine des projets

- Bien que tous ces projets soient relativement récents (1998 à 2003), les organismes à l'origine de ces programmes, campagnes ou initiatives existent tous depuis plus de six ans. Trois projets sont l'œuvre d'organismes communautaires sans but lucratif.
- En général, ces organismes consacrent moins de 30 % de leur activité à la prévention du jeu pathologique et encore moins à la problématique des AEJ.
- Trois de ces initiatives préventives ont été lancées dans le cadre du programme expérimental, soit *Bill Gagné*, *Mise pas ta vie!* et *Jouer gagnant : savoir s'arrêter*.

Rubrique 2 – La définition du problème auquel répondent les six initiatives auprès des joueurs d'appareils électroniques de jeu

- Généralement, les organismes ont documenté la situation autour des joueurs d'ALV mais ont omis de documenter celle des joueurs de machines à sous du casino.
- Programme de santé Acti-Menu, à titre de première expérience de communication de masse sur la prévention, est demeuré plus général dans son approche, plus en retrait de l'activité de hasard et d'argent; il a plutôt documenté un ensemble de considérations comportementales, médicales et sociales.
- Tous les organismes ont constaté la méconnaissance dans la population en général et chez les joueurs d'ALV des risques de dépendance et de conséquences néfastes majeures.
- *Maudite machine!* et *Bill Gagné* sont, toutes deux à leur façon, des illustrations bien documentées des diverses conséquences néfastes qui menacent les joueurs aux prises avec un problème de jeu plus ou moins avancé.
- *Jouer gagnant : savoir s'arrêter* est le premier projet cherchant à documenter les besoins des tenanciers de bars et leurs stratégies face à la portion de leur clientèle en difficulté.

Rubrique 3 – Les objectifs poursuivis par les promoteurs

- Ici, si les objectifs de prévention poursuivis sont identifiés, ils sont par ailleurs mal formulés ou encore d'ordre trop général pour être vérifiables.
- La sensibilisation, l'information, l'auto-évaluation et la reconnaissance des principaux symptômes du jeu compulsif et des conséquences auxquelles les joueurs problématiques doivent faire face comptent au nombre des informations offertes dans ces six projets. Au nombre des objectifs généraux et spécifiques :
 - informer, sensibiliser au jeu responsable ou aux conséquences négatives du jeu;
 - amener à reconnaître les comportements ou habitudes à risque des joueurs excessifs et pathologiques, les dépister et les référer;
 - des objectifs de traitement, d'*empowerment* ou de réadaptation viennent parfois chevaucher ces objectifs (exemples : *Maudite machine!* et *Mise pas ta vie!*)
- Bien que la notion de jeu responsable soit parfois présente dans le discours, elle demeure implicite, ne suggérant que peu d'attitudes ou de comportements concrets pouvant y être rattachés.
- On remarque que peu ont choisi une approche promotionnelle, c'est-à-dire qui met l'emphase sur les habilités et compétences individuelles ou collectives pour éviter les affres du jeu excessif ou s'assurer de jouer avec plaisir et modération.

Rubrique 4 – Les populations ciblées et visées

- Ces programmes ciblent et visent un éventail de populations cibles : la population en général, les joueurs d'ALV de 18-34 ans, les joueurs d'ALV d'âges divers et des toxicomanes en traitement.
- Pour atteindre ces populations cibles, les dépister et les référer, ces initiatives préventives visent : les proches des joueurs, leur entourage, les membres du personnel du Casino de Montréal et de la Société des loteries vidéo du Québec ainsi que les tenanciers de bars, brasseries et tavernes et leurs employés.
- Les sites et les lieux de diffusion ou d'implantation de ces initiatives semblent efficaces pour choisir ou recruter des participants.
- Des efforts pour contrer les risques de stigmatisation sont consentis dans la campagne *Bill Gagné*, ainsi que dans les programmes ciblant expressément soit les clients de sites de jeux d'AEJ, soit ceux des centres de réadaptation.

Rubrique 5 – Les stratégies préventives utilisées

- L'information et l'éducation sont les principales stratégies utilisées pour reconnaître les joueurs qui risquent le plus de faire face aux méfaits du jeu (suicides, pertes d'emplois, pertes financières majeures, dégradation des relations avec les proches, etc.).
- La formation et la mobilisation du milieu des tenanciers de bars, brasseries et tavernes ou de celles d'intervenants de centres de réadaptation en toxicomanie sont également utilisées.
- L'*empowerment* est planifiée dans le cas des Tournées communautaires Virage: *Maudite machine!* mais son articulation dans un contexte de prévention (plutôt que de réadaptation) reste à valider.

Rubrique 6 – La programmation

- Le type de programmation ou d'activités conçues pour atteindre les objectifs ainsi que le matériel utilisé prennent des formes très variées : messages radios, affiches, ateliers de formation aux intervenants ou aux employés de sites de jeu, émission télévisée, bornes interactives, dépliants et brochures, comité consultatif local, animations à partir d'un film, etc.
- Bien que de genres très différents, la qualité de production de la campagne *Bill Gagné* et du film *Maudite machine!* est indéniable.
- Quatre des six initiatives préventives se sont inspirées étroitement de l'approche cognitive du CQEPTJ de l'Université Laval ou de la grille diagnostique du DSM-IV lors de l'élaboration des contenus : *Savez-vous jouer sans perdre la tête?*, *Le jeu doit rester un jeu*, *Bill Gagné* et *Mise pas ta vie!*
- Des efforts pour contrer le côté didactique du message choisi et être davantage interactif et accessible sont évidents dans la plupart des programmes.
- À notre connaissance, deux organismes ont fait appel aux participants lors de l'élaboration des contenus ou des méthodes employées. Ainsi, Tournées communautaires Virage : *Maudite machine!* ont fait appel à un participant, à la fois tenancier et joueur compulsif, pour jouer dans le film et animer des rencontres publiques. Dans le cas du Centre Option-Prévention TVDS et de son projet *Jouer gagnant : savoir s'arrêter!*, la mobilisation des tenanciers locaux devrait permettre de les impliquer dans le choix des moyens qui seront choisis pour prévenir et dépister.
- Des liens sont généralement établis avec d'autres dépendances mais il s'agit du seul facteur de risque, avec les croyances erronées, qui est ouvertement abordé.
- Les messages font généralement des liens avec des questions ou des aspects que la clientèle cible considère importants (emploi, relations avec les proches, rechute, etc.).
- Aucune information utile sur les jeux d'AEJ n'est offerte de manière factuelle.
- Peu de simulations de gestion de situation à risque sont offertes.
- Les lignes Jeu : aide et référence ou 1-866-SOS-JEUX sont systématiquement publicisées.

Rubrique 7 – La formation des concepteurs, des intervenants et des évaluateurs

- De manière générale, toutes ces initiatives ont été conçues avec la collaboration de spécialistes, de chercheurs, de professionnels ou d'intervenants détenant une formation de base appropriée.
- Peu de formation continue ou de suivis en prévention et dépistage auprès des intervenants sont actuellement offerts.
- Peu d'information concernant les évaluateurs externes que certains organismes ont préféré utiliser.

Rubrique 8 – Les conditions favorables et défavorables d'implantation

Conditions favorables

- Le ciblage de plus en plus précis des populations vulnérables et à risque et des personnes permettant de les atteindre.
- Le caractère novateur de quelques interventions et leur potentiel de susciter l'intérêt en raison de leur mise en forme ou de leur originalité: *Bill Gagné*, les bornes interactives au Casino de Montréal et *Jouer gagnant : savoir s'arrêter!*
- Le ton modéré, conciliant et non alarmiste des interventions de communication de masse *Bill Gagné* et *Savez-vous jouer sans perdre la tête?* ainsi que de la mobilisation locale *Jouer gagnant : savoir s'arrêter*.
- Les efforts pertinents de mise en forme : radio-roman, « porte-parole » crédibles, informations justes, etc.
- Les formations offertes sont jugées utiles par les participants.
- Le dynamisme des intervenants.
- Le fait qu'une partie de l'information soit disponible là où sont les joueurs (au casino, dans les bars, brasseries et tavernes, etc.). Toutefois, nous ignorons si des efforts dans le même sens existent à l'Hippodrome de Montréal.
- Le Centre Option-Prévention TVDS disposent d'un bon réseau de collaborateurs potentiels.

Conditions défavorables

- Les sources des données, des statistiques ou mêmes des grilles d'auto-évaluation utilisées dans les activités proposées aux participants des initiatives préventives sont rarement citées.
- La redondance des contenus informationnels et le risque de provoquer l'ennui ou la banalisation de l'information.
- Divers problèmes d'implantation tels :
 - l'interruption et le report de *Bill Gagné*;
 - la difficulté de connaître la portée réelle de chacune et de la totalité de ces interventions (au casino, dans les bars, à la télévision, etc.);
 - l'implantation trop rapide, trop étendue avant l'évaluation (*Mise pas ta vie!* et tout le matériel *in situ* de Loto-Québec).
- La saturation des ondes avec la publicité de Loto-Québec sur ses produits ou ses impacts bénéfiques (particulièrement prononcée depuis 2002). Les budgets de publicité dont disposent les organismes de prévention ou même le MSSS n'ont aucune commune mesure avec ceux dont dispose la société d'État.
- La difficulté des intervenants de rejoindre les joueurs d'AEJ, *in situ*, sur les lieux mêmes de jeu d'AEJ, c'est-à-dire sur le terrain même des sociétés d'État.

Rubrique 9 – Le financement

- *Savez-vous jouer sans perdre la tête?* a été financé par Loto-Québec, Éduc'Alcool et Provigo.
- Les multiples activités incluses dans l'initiative *Le jeu doit rester un jeu* ont été financées à même les budgets d'opération de la société d'État et de ses filiales.
- Mis à part Tournées communautaires Virage : *Maudite machine!* (producteur indépendant), les initiatives préventives dont on connaît la source de financement ont été appuyées par Loto-Québec ou le *Programme expérimental*.
- Les sommes investies demeurent en général inconnues, sauf en ce qui concerne les initiatives régionales du Centre Option-Prévention TVDS dans le cadre du *Programme expérimental*.

Rubrique 10 – Les évaluations

- Il est trop tôt pour parler d'évaluation de quelque nature que ce soit pour deux projets de nature exploratoire, soit *Jouer gagnant : savoir s'arrêter!* et *Maudite machine!*
- Lorsqu'il y a eu des activités d'évaluation, ce sont surtout celles s'intéressant à l'implantation qui ont eu cours :
 - groupes de discussion de la campagne radiophonique *Bill Gagné*;
 - compilations statistiques de la fréquentation des bornes interactives au casino;
 - implantation systématique des formations *Au hasard du jeu*;
 - compilation statistique de participation, profil de jeu des participants et appréciation du matériel par les intervenants appliquant le programme *Mise pas ta vie!*
- *Mise pas ta vie!* a fait l'objet d'une évaluation formative afin de valider chacune des rencontres prévues au programme auprès de cinq centres de traitement en toxicomanie.
- La campagne *Bill Gagné* a connu un succès d'estime auprès du Bureau de la commercialisation.
- *Savez-vous jouer sans perdre la tête?* ne semble pas avoir été évalué de quelque manière.

Rubrique 11 – L'efficacité

- Trop tôt ou non documentée.

Rubrique 12 – Les améliorations souhaitées par les promoteurs

- Majoritairement non documentées.
- Le Centre Option-Prévention TVDS s'est engagé à documenter l'implantation et la conception de l'intervention concernant la mobilisation des tenanciers de Lachine.
- En raison de son succès, le MSSS souhaite pouvoir poursuivre la diffusion de la campagne *Bill Gagné* (dont de nouveaux épisodes sont déjà connus et n'attendent que l'aval de la Direction des communications), et même en faire une version télévisée.

Rubrique 13 – La diffusion

- Parmi les initiatives préventives s'adressant aux quatre populations cibles identifiées comme prioritaires par le MSSS, celles ciblant les joueurs d'appareils électroniques de jeu sont celles qui ont été le plus largement diffusées.
- Bien que nous ne soyons pas en mesure d'en dénombrer les quantités exactes ou encore les cotes d'écoute, les initiatives ayant connu une très large diffusion sont : *Le jeu doit rester un jeu*, *Savez-vous jouer sans perdre la tête?* et *Bill Gagné*.
- Les initiatives promues par le Centre Option-Prévention (2) sont diffusées dans des cercles restreints que l'organisme s'empresse par ailleurs de couvrir rapidement (exemples : centres de traitement en toxicomanie, bars de Lachine).
- Les Tournées communautaires Virage ont diffusé le documentaire *Maudite machine!* au cinéma Ex-Centris à l'automne 2002 et l'offre depuis aux organismes communautaires et centres de réadaptation en toxicomanie qui en font la demande.

CHAPITRE 9

**Prévention des problèmes liés aux jeux de
hasard et d'argent chez les aînés et les
communautés culturelles**

DE TIMIDES DÉBUTS

Le groupe des aînés représente la troisième clientèle expressément ciblée par le *Programme expérimental sur le jeu pathologique* tandis que les communautés culturelles comptent surtout au nombre des priorités régionales de la RRSSS de Montréal-Centre. L'idée de les regrouper au sein d'un même chapitre ne tient pas tant à des caractéristiques ou des habitudes de jeu qui leur seraient communes qu'à leur situation similaire à l'égard de la prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent. En effet, à l'heure actuelle, les initiatives préventives provinciales ou régionales auxquelles elles ont donné lieu peuvent être comptées sur les doigts d'une seule main. De plus, elles se résument le plus souvent à des activités de documentation, préalables aux actions de prévention. Il existe bien quelques projets régionaux pour l'année 2003-2004 mais aucun n'a encore franchi l'étape de l'implantation proprement dite. Il faudra compter encore quelque temps avant que des expériences régionales concrètes de prévention aient été expérimentées auprès de ces clientèles. Sans compter que la documentation sur laquelle les promoteurs peuvent s'appuyer est rare.

Nous verrons que ces deux clientèles ne sont ciblées qu'à titre hypothétique pour l'instant. Les motifs à l'origine de la décision du MSSS de cibler les aînés sont légitimes mais semblent plus intuitifs que scientifiques. Il en est de même avec l'ajout des communautés culturelles à son Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique. Sur le plan national, le MSSS n'a pas encore rendu disponibles deux trousseaux spécifiques annoncées dans son plan d'action.

Malgré ces débuts timides et le fait que les quelques projets de prévention soient davantage à l'étape du pré-démarrage que de l'implantation ou même de la conception, il n'était pas question de les exclure de cet état de situation. Même peu avancées, ces expériences informent sur les obstacles rencontrés par les promoteurs et sur leurs besoins.

L’OFFRE DE JEU AUX AÎNÉS ET AUX COMMUNAUTÉS CULTURELLES

Officiellement, il n’existe aucune offre de jeu étatisée s’adressant spécifiquement soit aux aînés, soit aux communautés culturelles. Pas plus d’ailleurs qu’à toute autre population caractérisée par un certain profil démographique, socioéconomique ou incluant certaines caractéristiques individuelles précises. L’offre de jeu de la société d’État et de ses filiales est toujours conçue et présentée de telle sorte qu’elle apparaisse comme une offre globale, s’adressant à l’ensemble des individus de la population adulte au Québec. Ni objectifs d’expansion, ni bilans ne sont exprimés en termes de profil de consommateurs. On parle plutôt de nombre de billets vendus, de nombre de combinaisons jouées, de total des mises par joueur, de nombre de visites, de joueurs locaux ou de touristes, etc. On présente les résultats des ventes selon les types de jeu et, parfois, selon les produits, plutôt que par clientèles.

Toutefois, on conviendra qu’il n’est pas impensable que les consommateurs de loteries instantanées (les « gratteux ») ne soient pas les mêmes que ceux qui misent dans les paris sportifs ou que ceux qui visitent le Casino de Montréal. Cela est même probable. Il est aussi tout à fait concevable que des efforts spécifiques soient consentis lors de la mise en marché des divers produits ou sous-produits du jeu étatisé (création de produits, promotion, localisation commerciale, etc.) afin d’influencer l’achat et de s’assurer de la satisfaction de chacune des clientèles. Après tout, l’industrie des jeux de hasard et d’argent fonctionne selon les règles établies de la gestion commerciale. Nous ne pouvons donc faire semblant d’ignorer que chacun des divers produits de jeux de hasard et d’argent — tous énumérés à la section 1 du chapitre 3 — est le résultat d’une recherche commerciale en bonne et due forme et d’un marketing soigné. Ainsi y a-t-il des produits qui plaisent davantage aux joueurs aînés — mais non exclusivement, il est important de le souligner — et d’autres à certains joueurs provenant de communautés culturelles parce qu’on a effectivement cherché à satisfaire les acheteurs de ces produits. En contrepartie, il existe également des jeux qui ne s’adressent pas (ou moins) à eux. Pensons à cet égard au marché des cédéroms développé par la filiale Ingenio et qui intéresse sans doute en plus forte proportion les jeunes hommes — pouvant par ailleurs appartenir à diverses communautés culturelles.

Le marketing définit l'offre de jeu

Pour le néophyte en matière de gestion commerciale, précisons que la segmentation et le ciblage comptent au nombre des concepts clés du marketing qui sont pris en compte par une entreprise afin de conquérir, de satisfaire et de fidéliser sa clientèle. Desormeaux (2002) décrit la première comme suit : « **La segmentation** consiste à distinguer d'un marché, des sous-marchés appelés segments, c'est-à-dire des groupes homogènes de clients qui ont des comportements d'achat, des besoins, des attentes et des réponses aux variables du mix marketing qui sont semblables à l'intérieur du même segment et qui sont différentes entre les segments. » Il ajoute plus loin que le choix même de la structure organisationnelle d'une entreprise est une décision de segmentation de marché, puisqu'elle détermine ses points de communication et/ou de vente, la distribution de ses produits et services ainsi que le dosage médiatique.

De fait, Loto-Québec a développé, au gré de son expansion, des marchés (ses diverses filiales) et des sous-marchés (leurs divers produits) qui s'adressent à des profils de consommateurs différents et, pourrait-on même supposer, à des profils de joueurs différents. En effet, Desormeaux explique que « **Le ciblage** représente le choix des segments (ou des marchés ou des clientèles) que l'entreprise veut conquérir ou fidéliser. Le ciblage peut être plus ou moins large ou étroit ». De fait, Loto-Québec et ses filiales ont développé et développent encore diverses gammes de produits, de sous-produits et de services intéressant des profils de consommateurs et de joueurs différents.

Enfin, la MSC ou **Mesure de la satisfaction de la clientèle** est fréquemment utilisée par les gestionnaires du marketing pour les renseigner et les aider à améliorer la satisfaction de la clientèle et la maintenir à un niveau élevé. Des collectes de données et des analyses rigoureuses sont réalisées à cet effet. Il est probable que la société d'État utilise effectivement ces techniques de recherche commerciale et les stratégies qui en découlent. De plus, le contexte de monopole dans lequel elle exerce lui offre l'occasion de développer des produits pour tous les goûts et tous les profils, ou presque.

DÉSORMEAUX, R. (2002) Chapitre 3 Les concepts clés et le service à la clientèle (pp 75 à 119). Dans Colbert, Desormeaux, Fillion et Gendreau, Gestion du marketing (3e édition). Boucherville : Gaëtan Morin Éditeur

Ch. 9 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les aînés et les communautés culturelles

En résumé, rien ne permet d'avancer que Loto-Québec développe un volet de divertissement spécifique aux **personnes âgées**. Par contre, l'offre de jeu étant ici une affaire de stratégie commerciale et de mix marketing, la stratégie utilisée par Loto-Québec est à forte dominance « produit ». Nous savons aussi qu'elle déploie certains efforts de promotion et de localisation qui tendent à satisfaire et fidéliser cette clientèle (par exemples, les bingos, la programmation au casino et le renouvellement régulier des loteries instantanées). Enfin, nous ne saurions conclure sans rappeler qu'il s'agit de la clientèle qui connaîtra dans les années à venir le plus fort taux de croissance démographique et qui, de plus, disposera de plus d'argent que la génération actuelle de personnes de l'âge d'or. Les personnes âgées représentent sans conteste un secteur commercial d'avenir pour l'industrie des jeux de hasard et d'argent. Le MSSS a donc sans doute raison de vouloir que des efforts de protection et de prévention soient accomplis. Dans les faits, la question nécessite surtout d'être davantage creusée en regard des habitudes et des motifs de jeu des personnes âgées, des partenaires et, aspect non négligeable, de l'influence des aînés sur les générations qui les suivent (enfants et petits-enfants).

Le vieillissement de la population montréalaise

À Montréal, les personnes de 65 ans et plus représentaient 15,3 % de la population en 2001, soit 275 000 personnes. Comparativement à l'ensemble du Québec, au Canada et aux autres grandes villes, Montréal affiche la proportion la plus importante de personnes âgées.

Le vieillissement de la population montréalaise devrait se poursuivre mais devrait aussi être tempéré dans les années qui viennent par l'immigration de jeunes adultes et l'atténuation de l'exode des jeunes familles vers les autres régions.

(Choinière, 2003)

Quant aux **communautés culturelles**, outre la fréquentation assidue des casinos de Montréal et du Lac Leamy par certaines communautés asiatiques (minorité visible) à certaines tables de jeux spécifiques, nous ignorons si d'autres sous-produits de jeu étatisés intéressent de manière distinctive d'autres communautés ethniques de Montréal. Même constat donc : officiellement, aucune offre de jeu ne leur est spécifiquement adressée.

LA PRÉVALENCE DES PROBLÈMES LIÉS AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES AÎNÉS ET LES COMMUNAUTÉS CULTURELLES

La prévalence chez les aînés

La participation aux jeux de hasard et d'argent augmente avec l'âge mais semble atteindre un certain plafonnement. En effet, à Montréal, il semblerait que sous l'angle de la fréquentation :

- la proportion des joueurs croît selon l'âge puis diminue après 65 ans (Chevalier et Allard, 2001);
- aussi, au-delà de 50 ans, la proportion de femmes qui participent aux jeux de hasard et d'argent tendrait à rejoindre celle des hommes.

Toutefois, selon des études faites ailleurs, il semblerait que

- sur la base de l'argent misé, les personnes âgées sont celles qui s'adonnent le plus au jeu (Smart et Ferris, 1996).

Quant aux problèmes encourus par les personnes âgées en raison des jeux de hasard et d'argent, s'ils sont bel et bien existants, ils n'ont par contre pas été quantifiés. En attendant que soient connus les résultats de l'étude menée par le Laboratoire de comportement social de l'Université du Québec à Montréal ou celle de l'INSPO, seules quelques observations et données anecdotiques nous informent. Ainsi sait-on que des aînés consultent pour des problèmes de jeu. Également, les intervenants de la ligne téléphonique JAR ou Jeu : aide et référence signalent des appels en provenance de proches, inquiets de voir des aînés dilapider leur fond de pension ou leur patrimoine au casino.

En fait, la décision du MSSS de cibler les aînés est basée sur un principe généralement admis concernant le jeu problématique. Pour jouer au point d'avoir des problèmes, avant toute autre chose, il est nécessaire de disposer d'une offre de jeu accessible, de temps à soi et, naturellement, d'argent à miser. Les retraités et les personnes âgées disposent assez souvent des trois. De plus, leur solitude les rend particulièrement vulnérables. Aussi, se tournent-ils vers un univers organisé de loisirs, ce qui, de prime abord, représente un facteur de protection pour leur bien-être et leur santé. Ainsi, certains d'entre eux sont ou deviennent dépendants d'un univers organisé de loisirs dans lequel la promotion et la sollicitation à fréquenter le jeu se font plus présentes (par exemple, un forfait autobus et repas gratuit au casino). Enfin, d'autres circonstances humaines pouvant venir augmenter le risque de se perdre dans le jeu ou d'autres dépendances doivent être considérées. La citation qui suit (Saint-Yves, 2001) en donne un aperçu et renforce la pertinence d'agir en amont du problème pour cette clientèle.

Ch. 9 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les aînés et les communautés culturelles

« C'est parce que ce groupe d'âge est plus exposé que les groupes plus jeunes à vivre des deuils continus. Cette perte porteuse de tristesse parfois dépressive peut conduire à des idéations suicidaires... Partant, il n'est pas défendu de penser que la personne de l'âge d'or cherche dans le casino, le plus souvent dans la machine à sous notamment, une consolation, un exutoire à ses pertes. Si elle gagne, le casino la soulage; si elle perd, le casino la met en présence d'une autre perte dont elle doit faire le deuil... Quelle s'enrichisse ou s'appauvrisse,... elle s'enferme habituellement dans un silence qui ne fait que crier son besoin d'aide, d'accompagnement. »

(Aurèle Saint-Yves, 2001, p.VII)

La prévalence dans les communautés culturelles

La participation aux jeux étatisés de hasard et d'argent au sein des communautés culturelles reste largement sous documentée et, dans certains cas, surestimée. L'étude de prévalence montréalaise (Chevalier et Allard, 2001) signale que :

- les personnes immigrantes (54 %) sont proportionnellement moins nombreuses à miser que les Montréalais nés au Canada (63 %);
- parmi les Montréalais nés à l'extérieur du Canada, ceux qui ont immigré le plus récemment (depuis moins de cinq ans) jouent moins (37 %) que ceux dont la date d'arrivée est antérieure (58 %).

Jusque là donc, rien qui ne justifie le fait de considérer les communautés culturelles plus à risque que l'ensemble des Montréalais.

Ces données tendent à être corroborées par d'autres études provenant d'ailleurs et concernant cette fois la prévalence de problèmes associés au jeu. Ainsi, en Australie, The Gambling Among Members of Ethnic Communities in Sydney Project a relevé un niveau de problème de jeu, au sein de neuf groupes ethniques, identique ou plus bas que celui de la communauté en général (Purcell, 2001).

Toutefois, certaines communautés culturelles seraient plus à risque face aux problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent dans certaines circonstances. Mises à part les communautés autochtones de divers pays, aucune étude épidémiologique ou empirique ne vient renforcer l'idée, assez répandue, que la participation aux jeux de hasard et d'argent de certaines communautés ethnoculturelles et les problèmes qui y sont associés mériteraient un effort particulier de prévention. Ce sont surtout des observations et des données anecdotiques qui attirent notre attention sur les possibilités que cela puisse être nécessaire. En voici quelques exemples.

- Parmi les adeptes du Casino de Montréal, en 2001, 17 % des personnes qui avaient signé des contrats d'auto-exclusion durant l'année en cours étaient d'origine asiatique (350 personnes) (Direction de la recherche et de la prévention de Loto-Québec, 2001);

Ch. 9 – Prévention des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent chez les aînés et les communautés culturelles

- Parmi les membres de la communauté chinoise de Montréal, les employés de la restauration sont réputés fréquenter régulièrement le casino, en groupe, et être particulièrement vulnérables à développer des problèmes. Les travailleurs du secteur manufacturier fréquentant les cours de langues du centre communautaire étaient également plus enclins à jouer que l'ensemble des usagers de ce centre (Service à la famille chinoise du Grand Montréal, 1997);
- Le Forum d'action des communautés culturelles a dénombré dans les archives judiciaires québécoises, 150 cas d'individus provenant de diverses communautés culturelles de Montréal aux prises avec des problèmes judiciaires consécutifs à des problèmes de jeu. Si cela démontre bien l'existence de joueurs pathologiques au sein de diverses communautés ethniques de Montréal, cela n'en indique ni la proportion relative, ni les habitudes de jeu particulières qui pourraient exister.

Bref, les indices disponibles sont partiels et il faudra des recherches plus discriminantes, entre autres à l'égard de différentes communautés qui pourraient se révéler plus à risque, pour identifier les populations ethniques plus vulnérables, la prévalence de leur participation aux jeux étatisés de hasard et d'argent et les conséquences néfastes d'une participation abusive. Certains signes indiqueraient de plus la présence d'habitudes de jeu non-étatisé dans certaines communautés. En cela, il semble peu réaliste de penser qu'une quelconque influence pourra être exercée sur les parties de cartes, les jeux de dés, les paris ou toutes autres activités non-réglées.

Enfin, quelques auteurs suggèrent que les membres des communautés culturelles seraient plus à risque non pas tant en raison du taux de prévalence que de facteurs propres à leur dynamique culturelle. Ainsi, outre la barrière des langues, Purcell (2001) signale, à titre d'exemples :

- *«...but its impact was potentially greater because of attitudes toward gambling and the lack of culturally sensitive counselling services. »*
- *«...The situation was aggravated in groups, such as the Vietnamese and Arabic-speaking communities, where there was little or no concept of counselling. »*
- *«...recent migrant groups, such as the Korean community (in Australia), were vulnerable, as gambling could divert energy and money away from starting a new life and contribute to the erosion of their culture. »*
- *«...in many of these communities, gambling and gamblers carry a social stigma, and it leads to loss of face in the community for the gambler and his or her family. »*

Elle propose alors que les profils de chacune des communautés pourraient être dressés, en collaboration avec chacune des communautés et avec des données sur la nature et l'impact des problèmes de jeu chez les membres de ces communautés spécifiques, si l'on souhaite concevoir des programmes d'information ou de counselling répondant à leur réalité.

PRATIQUES EFFICACES

Papineau et Chevalier (2003) n'ont recensé aucune évaluation d'intervention préventive menée spécifiquement auprès d'aînés ou de membres de communautés culturelles.

INITIATIVES DE PRÉVENTION AUPRÈS DES AÎNÉS ET DES COMMUNAUTÉS CULTURELLES

Il n'existe actuellement aucune initiative préventive structurée s'adressant aux aînés ou aux communautés culturelles montréalaises. Par contre, trois partenaires montréalais déploient des efforts de documentation et tentent d'en élaborer. Ce sont :

- **La Table de concertation des aînés de l'île de Montréal (TCAIM)**

Deux groupes de discussion constitués de joueurs réguliers ou occasionnels seront prochainement réunis. L'objectif : circonscrire les comportements des aînés face au jeu étatisé, leurs connaissances et préoccupations à l'égard des jeux de hasard et d'argent et des risques qui y sont associés; on émettra aussi des avis sur des échantillons d'outils de sensibilisation déjà existants et les types de rencontre qui les intéressent le plus.

La Table de concertation des aînés de l'île de Montréal compte sur ces groupes de discussion pour la guider dans l'élaboration d'une demi-journée de sensibilisation qui répondrait aux besoins spécifiques de sensibilisation des Montréalais plus âgés.

- **Le Service à la famille chinoise du Grand Montréal**

Cet organisme communautaire s'implique déjà depuis plusieurs années dans la problématique du jeu pathologique qui touche en particulier certains citoyens d'origine chinoise. Si les efforts ont surtout porté sur le dépistage et le traitement, la prévention demeure une préoccupation et les défis rencontrés sont largement décrits dans la grille à la section 4 du Répertoire.

- **Le Forum d'action des communautés culturelles**

Cet organisme communautaire, encore jeune, est à mettre au point une intervention familiale qui permettrait de dépister et référer les joueurs de plusieurs communautés culturelles montréalaises. La description de l'organisme et de ses projets apparaît également à la section 2 du Répertoire, Partie 1.

Le développement d'initiatives préventives par ces trois groupes étant encore embryonnaire, nous ne ferons pas l'analyse de chacune des rubriques de la grille descriptive de ces initiatives.

CONCLUSION – PARTIE 2

Cette vue d'ensemble permet de tirer quelques conclusions spécifiques sur les mesures de protection en place et les initiatives préventives montréalaises conçues pour cibler chacune des quatre populations expressément identifiées par le MSSS (cabinet du ministre délégué à la Santé, aux Services sociaux, à la Protection de la jeunesse et à la Prévention, 2002c).

LES JEUNES

Les mesures de protection s'adressant aux jeunes Montréalais de 6 à 24 ans ne sont pas suffisantes. Si une loi et une réglementation protègent en théorie les mineurs, il reste que leur application est difficile. Pour la Régie des alcools, des courses et des jeux et pour toute autre société d'État concernée, ces efforts demeureront vains tant et aussi longtemps que l'application de la loi reste invérifiable et, surtout, que les infractions ne sont pas sanctionnées.

Quant aux six initiatives de prévention pour les jeunes, elles ne sauraient suffire à elles seules à contrebalancer les règles publicitaires trop conciliantes dans les médias, les moeurs des Québécois et des Montréalais, peu conscients des risques du jeu étatisé pour les jeunes et, surtout, la grande accessibilité locale du jeu.

En raison du niveau actuel de conscientisation de la population à l'égard des jeux de hasard et d'argent, ne serait-il pas souhaitable de songer à des interventions ciblant à la fois l'environnement des jeunes ainsi que des interventions les visant directement? De plus, la prudence que commande la diffusion de programmes de prévention non évalués s'adressant directement aux jeunes doit prévaloir. Outre les effets paradoxaux toujours possibles, ces activités doivent être menées par des intervenants, des parents ou des adultes responsables, informés des risques et bienfaits des jeux de hasard et d'argent et également des raisonnements et croyances illogiques entourant les jeux de hasard et d'argent. Des progrès restent à faire avant de pouvoir passer à ce type d'intervention. Une approche promotionnelle globale intégrant l'ensemble des dépendances exigera un partage des connaissances mais également une reconnaissance des facteurs de résilience spécifiques à l'usage modéré de jeux de hasard et d'argent.

Quant aux jeunes de 18-24 ans, aucune mesure de protection ou de prévention ne s'adresse spécifiquement à eux à l'heure actuelle. Ainsi, bien qu'ils aient, dès 18 ans, accès à toute l'offre de jeu étatisée, et que l'on sache qu'ils soient surtout vulnérables aux problèmes de jeux électroniques, aucun programme ne vient sensibiliser ces jeunes joueurs peu avertis. Quoique fort expérimentés en jeux électroniques, ils demeurent novices pour les jeux de hasard et d'argent et une proportion non négligeable d'entre eux sont vulnérables.

LES JOUEURS D'APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU

Les **appareils électroniques de jeu** ou AEJ (appareils de loteries vidéo et machines et sous) sont reconnus comme les plus susceptibles d'entraîner rapidement des problèmes graves de jeu, peu importe l'âge. C'est pourquoi les adeptes de ces machines sont expressément ciblés.

Si la planification de novembre 2002 de Loto-Québec et de la Société nationale du cheval de course tient la route, l'offre de jeu nationale constituée des appareils électroniques de jeu ne connaîtra pas de hausse d'ici mars 2005, seulement un réaménagement du réseau actuel d'appareils dans un nombre plus restreint d'établissements.

Toutefois, l'impact du réaménagement envisagé devra être suivi de près dans la région montréalaise. En effet, plutôt qu'une relative stabilisation de l'offre, c'est bien une augmentation de son parc d'appareils de loteries vidéo et de machines à sous que connaîtrait le territoire montréalais. Ainsi, s'il est vrai que l'offre de jeu montréalaise serait graduellement concentrée dans 584 établissements plutôt que 728 d'ici mars 2005, elle n'en diminuerait pas pour autant puisqu'elle compterait plus de 8 400 machines en 2005 plutôt que les 7 203 dénombrées en septembre 2002 soit, une augmentation qui pourrait atteindre 17 %.

Les mesures pour protéger les joueurs d'appareils électroniques de jeu ne visent pas toujours juste. Elles ont souvent été confondues avec celles visant la protection des mineurs. Depuis l'adoption du moratoire en mars 2002, diverses mesures de protection sont négociées à l'échelle provinciale afin de tenter de rationaliser le réseau d'AEJ. Ainsi, outre la stabilisation du réseau d'appareils, des mesures pour resserrer la gestion des licences ou pour modifier les appareils de loteries vidéo eux-mêmes ont été entreprises. Toutefois, la preuve reste à faire quant au choix d'une concentration des appareils sur des méga sites (Hippodrome de Montréal, Casino de Montréal, etc.) par rapport à une offre plus locale; ou encore que les ALV de deuxième génération soient moins nocifs que les anciens. Rappelons enfin que le moratoire doit prendre fin en mars 2004 (voir site Internet de la RACJ).

Quant aux six programmes, campagnes ou initiatives préventives destinés aux joueurs d'appareils électroniques de jeu et diffusés sur le territoire montréalais, ils semblent un peu dérisoires dans ce contexte d'expansion. Aucun n'a encore véritablement fait ses preuves, pas même la formation offerte aux commerçants. Et on ignore si ceux-ci sauront effectivement collaborer à la réduction des méfaits associés au jeu pathologique ou à la prévention du jeu pathologique. Il semble nécessaire de favoriser des efforts de prévention davantage en amont des problèmes de jeu, à l'aide de nouveaux contenus et vers des cibles mieux choisies. Quant au dépistage précoce, outre l'implication des intervenants de première ligne du réseau de la santé, des projets pilotes sur les sites même de jeu pourraient être mis à l'essai.

LES COMMUNAUTÉS CULTURELLES ET LES AÎNÉS

Quant aux trois projets visant des **communautés culturelles montréalaises** ou des **aînés**, ils n'en sont qu'à l'ébauche. Disposant de trop peu de données pour guider le choix des populations cibles, des jeux à surveiller, des territoires à investir ou des objectifs à cibler, les organismes promoteurs ne sont pas parvenus à mettre sur pied une programmation convaincante. Ces organismes ont besoin de partenariats scientifiques et professionnels pour identifier leurs besoins.

LA TENDANCE À L'ÉLECTRONISATION DE TOUS LES JEUX DE HASARD

En terminant, rappelons que bien qu'il ne s'agisse pas de jeux étatisés, les jeux de hasard et d'argent se répandent rapidement sur Internet, sans compter les stratégies de plus en plus agressives pour recruter de nouveaux clients. Non seulement y trouve-t-on des jeux reproduisant les appareils électroniques de jeux, mais également tous les types de jeux de table du casino, les paris sportifs, etc. Sans compter ceux qui tentent d'imiter les jeux d'action ou les jeux de rôles dont la jeune génération est friande. Cette situation semble inquiétante d'un point de vue de santé publique.

Selon les lois et règlements canadiens et québécois, ces jeux sont tous illégaux ici. Toutefois, les risques de problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent vont grandissants sans que nous ayons, pour l'instant, quelque contrôle sur leur diffusion. Ici, tous les consommateurs sont sollicités mais on peut supposer que les nouvelles générations, éduquées dans un environnement informatique depuis leur tout jeune âge, seront particulièrement vulnérables. Sauront-ils différencier à temps leurs jeux virtuels habituels, accompagnés de victoires ou défaites sans lendemain, avec des jeux pour adultes aux conséquences bien réelles? N'auront-ils une certaine propension à s'imaginer que leur habileté, acquise de longue haleine, viendra à bout du hasard? Ces préoccupations devraient apparaître bientôt au programme de la santé publique, à tout le moins en ce qui concerne des activités de connaissance et surveillance.

Annexes

Annexe 1

Informations méthodologiques

ANNEXE 1a - GRILLE D'ANALYSE DES INITIATIVES DE PRÉVENTION

Jeux de hasard et d'argent

Promotion du jeu responsable; prévention; dépistage précoce de problèmes
(Version détaillée)

1. ORIGINE DE LA DEMANDE

L'organisme promoteur du service préventif

- Information générale (Année de fondation, statut, dirigeants, membership, précarité, nombre d'employés,...)
- La mission de l'organisme
- L'expertise particulière développée (Services, moyens préconisés, développement de connaissances, clientèles particulières, expériences antérieures connexes ou similaires, etc.)
- Réseau de partenaires

L'origine du projet de prévenir des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent

- Constats, demande pour un service, commandes ou initiatives?
- Estimation de la proportion des activités de l'organisme consacrée au jeu pathologique
- La place qu'occupe sa prévention (primaire et secondaire)

2. DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL L'INITIATIVE RÉPOND

L'analyse de situation à l'origine de leur démarche

- Contexte ou événement particulier
- Prévalence de problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent
- Groupes à risques

La documentation

L'analyse des besoins

La dimension théorique

- Modèle conceptuel
- Théorie sous-jacente
- Approche d'intervention préventive
- Facteurs de risques ciblés
- Facteurs de protection ciblés
- Toute explication documentée qui a amené à décider des objectifs à poursuivre

3. OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES DE L'INITIATIVE

(En termes opérationnels si possible)

4. POPULATION CIBLE

Population ciblée : celle qui est concernée par la finalité de l'intervention

Population visée : celle qui est directement concernée par l'intervention préventive ou promotionnelle mise sur pied. Autre appellation pour « vecteur » de l'intervention.

Exemples : Cibler les enfants mais s'adresser aux parents

Cibler les toxicomanes mais s'adresser aux intervenants

5. STRATÉGIES D'INTERVENTION

(Comment comptent-ils atteindre les objectifs visés?)

- Mobilisation sectorielle, intersectorielle, lobbying ou autre?
- Sensibilisation, éducation, marketing social?
- Programme, intervention ciblée, *empowerment* d'une communauté locale?
- Autres informations spécifiquement considérées comme stratégique par l'organisme

6. INITIATIVES DE PROMOTION DE LA SANTÉ, DE PRÉVENTION OU DE DÉPISTAGE PRÉCOCE DES PROBLÈMES LIÉS AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT MISES DE L'AVANT PAR L'ORGANISME

- Nomenclature et brèves descriptions des initiatives ou de leurs diverses versions
- Auteurs et droits d'auteurs
- Format(s) : trousse, ateliers, etc.
- Nomenclature des outils ou du matériel utilisé (une annexe incluant des fiches descriptives de chaque outil a été annexée à chaque grille complétée)
- Liste des thèmes ou résumé du contenu
- Brève description du déroulement : étapes, circonstances, etc.

7. FORMATION DES CONCEPTEURS, DES INTERVENANTS OU DES ÉVALUATEURS

Formation professionnelle de base, formation spécifique au programme ou perfectionnement professionnel à l'égard des jeux de hasard et d'argent, de la promotion/prévention ou de l'évaluation.

8. CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES À L'IMPLANTATION

- Conditions préalables facilitantes; atouts; avantages rencontrés.
- Manque de conditions préalables; lacunes; obstacles rencontrés.

9. FINANCEMENT

De l'organisme

Permanence ou précarité?
Sources de revenus

De l'initiative de promotion/prévention/dépistage précoce analysée

Sources de revenus pour les projets sur les jeux de hasard et d'argent

10. ÉVALUATION(S)

Puisque l'intervention préventive concernant les jeux de hasard et d'argent est en émergence ainsi que la recherche s'y rattachant; puisque les cultures organisationnelles des partenaires variaient considérablement et que nous anticipions rencontrer des différences notables au chapitre de l'évaluation; nous avons pris garde de tenir compte de cinq types d'évaluation. Elles sont ici brièvement différenciées. Toutefois, dans la grille associée à chaque initiative préventive, seul un bref commentaire signale la présence d'une évaluation quelconque, de quel type il s'agit et si elle est documentée c'est-à-dire actuellement disponible sous forme écrite. Si oui, les rapports faisant état des résultats sont cités dans les références à la fin de chaque grille complétée.

Susceptibles d'être utilisées lors de la conception et de l'implantation d'un nouveau programme ou d'une innovation

Évaluation formative

Utilisée pour le contenu du programme ou d'activités, leur format, leur déroulement afin d'assurer les corrections de tir en regard des besoins rencontrés par la clientèle, les intervenants ou les coordonnateurs. Dans un esprit de « work in progress ».

Évaluation d'implantation, formative ou sommative

Utilisée pour connaître la satisfaction, l'appréciation, l'achalandage de la clientèle; ou encore pour documenter les obstacles rencontrés et les solutions choisies; le plus souvent pour documenter les conditions d'implantation, la manière d'implanter le programme ou pour rendre compte de l'atteinte des objectifs d'implantation sur lesquels il y avait entente préalable avec le promoteur du programme ou le bailleur de fonds. Données utiles quant vient le temps de reproduire l'implantation ou de transférer les connaissances à d'autres milieux.

Recherche évaluative

Essentiellement pour les innovations et servant à mesurer le **lien de cause à effet** entre le programme ou l'intervention et le résultat attendu.

Davantage utilisées lors de la reproduction, de la généralisation à d'autres populations ou de l'implantation à plus grande échelle.

Annexe 1 - Informations méthodologiques

Évaluation *sommative* d'efficacité

En général, le lien de cause à effet entre l'intervention et le problème à résoudre ayant été précédemment démontré, l'évaluation d'efficacité mesure l'atteinte des résultats escomptés dans un milieu ou un contexte donné. Longitudinale ou à court terme, elle mesure, une fois la mesure bien implantée, l'efficacité d'un programme c'est-à-dire l'atteinte des objectifs d'efficacité fixés au départ.

Évaluation d'impact et de rendement

Outre les objectifs spécifiques à atteindre, on peut souhaiter mesurer l'impact ou les changements que l'implantation d'un programme ou d'une intervention a généré dans un milieu : changement dans les pratiques cliniques, bénéfices ou déficits secondaires, réaménagement structurels, contre-indications, effets iatrogènes, etc. Ou encore vouloir comparer ces impacts à ceux d'autres projets. Ou encore comparer les coûts/bénéfices de divers projets.

11. EFFICACITÉ DU PROGRAMME

Les résultats de l'évaluation d'efficacité — quand il y en a eu une.

Les objectifs sont-ils atteints? Totalement ou partiellement? Pendant combien de temps?

12. AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES

À l'initiative de prévention

À son implantation

À son évaluation

Au contexte général dans lequel se déroule actuellement le développement d'initiatives de prévention à l'égard des jeux de hasard et d'argent

13. DIFFUSION DU PROGRAMME

Diffusion assurée à ce jour

Coordonnées du promoteur et du distributeur

RÉFÉRENCES D'OÙ SONT TIRÉES LES INFORMATIONS POUR CHAQUE INITIATIVE

ANNEXE 1b - CRITÈRES D'ÉVALUATION APPLIQUÉS AUX DIVERSES RUBRIQUES DE LA GRILLE DESCRIPTIVE DES INITIATIVES DE PRÉVENTION

*Promotion du jeu responsable; prévention des problèmes
liés au jeu de hasard et d'argent*

1 ORIGINE DE LA DEMANDE

- 1.1 La maturité et la crédibilité de l'organisme promoteur du service préventif
- 1.2 L'importance relative de la problématique de la prévention des jeux de hasard et d'argent dans sa mission et sa programmation

2 DÉFINITION DU PROBLÈME AUQUEL L'INITIATIVE RÉPOND

- 2.1 L'intervention est-elle documentée? De quelle nature est la documentation?
 - Terrain? (Souci d'évaluer avec exactitude les besoins, les questions, les préoccupations de la communauté locale ou de la clientèle que l'on prévoit cibler en matière d'habitudes de jeux de hasard et d'argent)
 - Clinique? (Avenues proposées par les diverses approches thérapeutiques et préventives)
 - Théorique? (Modèle? Approche? etc.)
- 2.2 Des efforts sont-ils consentis pour connaître l'incidence et la prévalence des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent?
- 2.3 Y a-t-il prise en compte des facteurs de risque connus personnels, familiaux, organisationnels, communautaires et sociétaux?
- 2.4 Y a-t-il prise en compte des facteurs de protection connus personnels, familiaux, organisationnels, communautaires et sociétaux? De la promotion du ressort psychologique (Résilience)?
- 2.5 Accorde-t-on plus d'importance à la promotion des facteurs de protection qu'aux facteurs de risque?
- 2.6 Les facteurs de risque et de protection ciblés sont-ils génériques (ou universels) ou plutôt spécifiques aux jeux de hasard et d'argent?
- 2.7 Y a-t-il eu un effort d'identification de groupes à risques?

- 2.8 Dans quelle mesure l'organisme est au courant des habitudes de consommation occasionnelle, régulière ou excessive (et des différences d'âge et de sexe) des participants ou du groupe qu'il souhaite recruter? De co-morbidité?
- 2.9 Y a-t-il plus d'une source de renseignements sur les habitudes de consommation de jeu de hasard et d'argent ou d'autres types de consommation?
- 2.10 Est-ce que le programme vise des jeux de hasard et d'argent spécifiques ou des modes de consommation spécifiques?

3 OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES DE L'INITIATIVE

- 3.1 Les objectifs s'appuient-ils sur un plan ou une stratégie d'ensemble?
- 3.2 Existe-t-il un lien logique entre les buts et les objectifs?
- 3.3 Sont-ils posés en termes opérationnels (mesurables et dans un délai donné?)
- 3.4 Sont-ils réalistes?
- 3.5 Sont-ils appropriés compte tenu de l'âge et des habitudes de consommation des groupes ciblés?
- 3.6 Existe-t-il un lien logique entre les objectifs et les activités contenues dans le programme?

4 POPULATION CIBLE

- 4.1 Différencie-t-on bien population-cible et population visée?
- 4.2 Le groupe-cible est-il clairement défini?
- 4.3 Est-ce que la durée et l'intensité du programme conviennent bien à la population visée/ciblée?

LORSQUE DES GROUPES À RISQUE SONT CIBLÉS :

- 4.4 Lorsque l'initiative s'adresse à des groupes à risque, est-ce que la sélection s'appuie sur des critères raisonnables (ex. : autre dépendance? parent ayant une accoutumance au jeu? etc.)
- 4.5 Lorsque l'intervention préventive vise des groupes à risque, évite-t-on la marginalisation et la stigmatisation?
- 4.6 Utilise-t-on des moyens efficaces pour choisir ou recruter ces participants?
- 4.7 Cherche-t-on à répondre à leurs nombreux besoins?
- 4.8 Comprend-on les raisons qui poussent les participants qui nous intéressent à consommer des jeux de hasard et d'argent?

5 STRATÉGIES D'INTERVENTION

6 INITIATIVES DE PROMOTION DE LA SANTÉ, DE PRÉVENTION OU DE DÉPISTAGE PRÉCOCE DES PROBLÈMES LIÉS AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT MISES DE L'AVANT PAR L'ORGANISME

- 6.1 Les activités ou les messages sont-ils en lien logique avec les objectifs?
- 6.2 Les activités et leurs formes coïncident-ils avec le niveau de développement des participants (Enfants, adolescents, jeunes, aînés, etc?)
- 6.3 Est-ce que le programme ou les messages tiennent compte des besoins psychosociaux généraux de la clientèle cible?
- 6.4 S'assure-t-on que les participants soient représentatifs de la population que l'on souhaite desservir?
- 6.5 Tient-on compte des normes et questions liées à certaines sous-cultures?
- 6.6 Les diverses étapes ou activités sont-elles accessibles et réalisables pour tous les participants?
- 6.7 Y a-t-il place pour la reconnaissance par la clientèle cible des bénéfices perçus pour les jeux de hasard et d'argent et pour les divers choix préventifs qui s'offrent
- 6.8 Mise-t-on sur des stratégies d'enseignement, des stratégies d'apprentissage ou une approche systémique?
- 6.9 Est-ce que les participants contribuent à l'élaboration et la mise en oeuvre du programme, des messages?
- 6.10 Dans quelle mesure les messages sont-ils reliés à des questions ou des aspects que la clientèle cible considère importants?
- 6.11 Évite-t-on l'approche alarmiste et l'information trompeuse?
- 6.12 Les messages implicites sont-ils aussi positifs et crédibles que ceux plus explicites.
- 6.13 Est-ce que le programme fournit des renseignements utiles sur les jeux de hasard et d'argent de manière factuelle et équilibrée?
- 6.14 Est-ce que le programme suggère des attitudes pour aider à faire face dans le cadre de la vie quotidienne (adaptation, résolution de conflits et/ou de problèmes, décision éclairée, situations à risques, etc.)
- 6.15 Est-ce que le programme met en scène des simulations de gestion de situations à risque élevé?
- 6.16 Est-ce que le programme ou le message fait le lien avec des préoccupations propres au groupe cible telles les relations avec les pairs, la productivité au travail, etc.?
- 6.17 Est-ce que des liens sont faits avec d'autres dépendances, les méfaits associés, l'influence de la société et des médias, etc.

Annexe 1 - Informations méthodologiques

- 6.18 Est-ce que le programme ou le message promeut la réflexion et facilite le changement (ex. : journal, discussion par petits groupes, conversation avec des amis intimes, objectifs de changements, etc.)?
- 6.19 Est-ce que le programme ou le message fournit des outils sur l'aide que l'on peut obtenir pour soi ou les autres, les obstacles à surmonter, la confiance en soi, etc.?
- 6.20 Permet-il aux pairs de jouer un rôle significatif?

7 FORMATION DES CONCEPTEURS, DES INTERVENANTS OU DES ÉVALUATEURS

- 7.1 Les participants estiment-ils que les animateurs ou intervenants sont crédibles?
- 7.2 Agissent-ils comme facilitateurs, superviseurs ou enseignants?
- 7.3 Font-ils preuve d'empathie et sont-ils encourageants?
- 7.4 Quelle est leur formation de base?
- 7.5 Ont-ils reçus une formation, un encadrement ou un soutien spécifique?
- 7.6 Sont-ils évalués? Par qui?
- 7.7 Sont-ils impliqués dans l'évaluation de divers aspects du programme?
- 7.8 Les intervenants ont-ils un engagement à long terme à l'égard du programme?
- 7.9 Prévoit-on une relève d'intervenants?

8 CONDITIONS FAVORABLES ET DÉFAVORABLES À L'IMPLANTATION

- 8.1 S'il s'agit d'un programme parrainé, dans quelle mesure est-il intégré au sein de l'organisme parrain en matière de politiques, dotation, budget, formation ou autres formes de soutien?
- 8.2 Est-ce que les participants bénéficient d'un soutien approprié pour leur participation?
- 8.3 Tient-on compte des médias interculturels?
- 8.4 (À compléter)

9 FINANCEMENT

- 9.1 Dans quelle mesure le projet ou l'organisme dépendent d'un financement à court terme?
- 9.2 Des stratégies de financement à long terme ont-elles été élaborées pour le programme?
- 9.3 Les partenaires financiers ont-ils un engagement à long terme à l'égard du programme ou de l'initiative?
- 9.4 Y a-t-il un risque de conflit d'intérêt ou de doute quant à la crédibilité étant donné la source de financement?

10 ÉVALUATION(S)

- 10.1 Les activités propres à l'initiative sont-elles surveillées ou évaluées? Pourquoi?
- 10.2 De quel type?
 - Évaluation formative (contenu)
 - D'implantation (processus)
 - Recherche évaluative (cause/effet)
 - D'efficacité (résultats)
 - D'impact ou de rendement
- 10.3 Cette ou ces évaluations sont-elles documentées?
- 10.4 Le programme a-t-il été modifié pour tenir compte des commentaires des participants et des intervenants?
- 10.5 La qualité de l'étude semble-t-elle crédible (exemples : échantillonnage, groupe de référence, outils de collecte de données, taux d'attrition, etc.)?
- 10.6 Des anomalies ou des omissions ont-elles été détectées?

11 EFFICACITÉ DU PROGRAMME

- 11.1 Est-ce que le lien de cause à effet a été démontré?
- 11.2 Est-ce que le programme ou sa reproduction produit les résultats attendus?
- 11.3 A-t-il un effet positif sur les comportements?
- 11.4 A-t-il un effet positif sur les croyances?
- 11.5 Cet effet est-il durable?
- 11.6 Le programme ou le message e-t-il eu un impact sur d'autres dimensions des individus, de l'organisation ou de la communication?
- 11.7 Semble-t-il possible de reproduire cette intervention?
- 11.8 Semble-t-il possible de la généraliser à d'autres groupes cibles, d'autres milieux ou d'autres contextes?
- 11.9 Si disponible, le coût / per capita

12 AMÉLIORATIONS SOUHAITÉES

- 12.1 Améliorations proposées par les concepteurs ou promoteurs du programme ou de la communication
- 12.2 Améliorations quant à la mobilisation, le partenariat, la concertation.
- 12.3 Améliorations quant aux évaluations
- 12.4 Recommandations à long terme

13 DIFFUSION DU PROGRAMME

- 13.1 Diffusion restreinte ou non? Pourquoi?
- 13.2 Diffusion réelle

RÉFÉRENCES D'OÙ SONT TIRÉES LES INFORMATIONS POUR CHAQUE INITIATIVE

Annexe 2

Références

ANNEXE 2a - ARTICLES ET PUBLICATIONS⁹

De façon générale, plusieurs articles et rapports de recherche peuvent être trouvés dans les sites suivants :

- Le site de l'Institut national de santé publique du Québec (www.inspq.qc.ca), qui est une mine d'information et présente plusieurs documents de synthèse et de recherche sur les données québécoises et sur différents aspects des jeux de hasard et d'argent.
- Celui du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval (<http://gambling.psy.ulaval.ca/>). On y trouve un bulletin : La psychologie du jeu, où en sommes-nous ?
- Celui du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université McGill (<http://www.youthgambling.com/>) pour tout ce qui concerne les jeunes. On y trouve un « newsletter » : Youth Gambling International (YGI).
- Celui de l'Institut de la statistique du Québec (<http://www.stat.gouv.qc.ca/>) pour les résultats des Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire : Volume 2 : L'alcool, les drogues, le jeu : les jeunes sont-ils preneurs? (2000), et Volume 3 : Où en sont les jeunes face au tabac, à l'alcool, aux drogues et au jeu? (2002).

Pour mieux connaître le contexte et l'évolution du jeu au Québec :

- Les politiques publiques en matière de casinos et de loteries instantanées. Le cas du Québec, de l'Ontario et de l'Australie, par Carole Caux, INSPQ (2003).
- Rapport du vérificateur général du Québec, Rapport à l'Assemblée nationale pour l'année 2002-2003, Tome II.
- État de situation sur les jeux de hasard et d'argent en Outaouais – De l'offre de jeux aux interventions préventives, par Isabelle Paradis et Jean-Pierre Courteau, Direction de santé publique de l'Outaouais (2003). (<http://www.santepublique-outaouais.qc.ca/>).

Pour des concepts de prévention et promotion en lien avec les jeux de hasard et d'argent :

- Gambling and the Health of Public : Adopting a Public Health Perspective, par David A. Korn & Howard J. Shaffer, *Journal of Gambling, Studies* Vol. 15, No 4, (1999).
- Inside the Black box of Health Promotion : What do We Know?, par Colin Mangham, Prevention of Problem Gambling Conference, Lethbridge, Alberta (2003).

⁹ Les références de l'annexe 2 (articles, sites Internet, vidéos) sont celles remises aux participants lors d'une session d'information sur la Plan stratégique montréalais 2003-2006 pour la prévention dans les jeux de hasard et d'argent et le lancement d'un appel d'offres, tenue le 20 janvier 2004 à la Régie régionale de Montréal. Quelques ajouts ont été faits au niveau des articles. Elles se veulent un complément à celles déjà présentées dans ce document.

Annexe 2 - Références

- Revue critique de la littérature portant sur les évaluations d'intervention préventives, Rapport 3, par Élisabeth Papineau et Serge Chevalier, INSPQ (2003).
- Building Bridges Between Prevention and Research, par Ken Winters,. Prevention of Problem Gambling Conference, Lethbridge, Alberta (2003).

Divers

- Actions tox, Spécial jeu. dans : Revue traitant de la promotion de la santé et la prévention des toxicomanies. Publié par Action Toxicomanie, Bois-Francs, vol. 3, no 8, octobre 2003.
- Gambling and Related Mental Disorders : A Public Health Analysis, par H.J. Shaffer et D.A. Korn. Annual Review of Public Health, 23, 171-212, (2002).
- Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal, par Serge Chevalier et Denis Allard. Direction de santé publique, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre. Mars 2001.
- Le casino et la personne de l'âge d'or. Une analyse transactionnelle, par A. St-Yves, Sainte-Foy : Les éditions Saint-Yves, (2001) .
- Les jeux de hasard et d'argent revisités – Implications pour le traitement du jeu pathologique, par S. Chevalier, C. Geoffrion, É. Papineau, D. Allard et A.J. Suissa. (1ère partie) : L'intervenant 19(1), 13-16 : et (2e partie) : L'intervenant 19(2). (2003).
- Répertoire des échantillons. Outils et matériel de promotion/prévention/dépistage précoce produits avant janvier 2003, regroupés par Micheline Vézina. (Exemplaire unique disponible pour consultation seulement à la Direction de santé publique de Montréal-Centre).
- Role of culture in gambling and problem gambling, par N. Raylu et T. Po Oei, Clinical Psychology Review, 23, 1087-1114, (2004).

ANNEXE 2b - LISTE DE QUELQUES SITES INTERNET

<http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca>
<http://www.afm.mb.ca/>
http://www.afm.mb.ca/AFM/Services/gambling_services.html
<http://www.americangaming.org>
<http://www.assnat.qc.ca/fra/publications/projets-loi/>
<http://www.bfree.on.ca/asob/gambling.html>
<http://www.ccsa.ca/gammdir/gambhomf.htm>
<http://www.centrecasa.qc.ca/index.html>
<http://www.centredollardcormier.qc.ca/>
<http://www.detresse.com>
<http://www.education.mcgill.ca/gambling/>
<http://www.essence-etre.qc.ca/alternative/annuaire/fraternites/gamanon.htm>
<http://www.facc.ca>
<http://www.family.org/forum/gambling>
<http://www.forummondialdrogues-dependances.com>
http://www.fgrsc.gouv.qc.ca/programmes/actions/prog_actions.html
<http://www.gam-anon.org>
<http://www.gamblersanonymous.org>
<http://gambling.psy.ulaval.ca/>
<http://www.gamblingresearch.org>
<http://www.gnb.ca/0378/WhatdoweKnow-f.asp>
<http://www.grasp.umontreal.ca/>
http://www.grip.umontreal.ca/entree_ie4.html
<http://www.hms.harvard.edu/doa>
http://www.hms.harvard.edu/doa/curr/facing_the_odds.htm
<http://www.info-reference.qc.ca/>
<http://www.inspq.qc.ca/>
<http://www.jeu-compulsif.info/>

<http://www.jeusite.org>
<http://www.joueur-excessif.com>
<http://www.legisquebec.gouv.qc.ca>
<http://www.loto-quebec.com/>
<http://www.moijepasse.com/>
<http://www.msss.gouv.qc.ca/f/sujets/jeupatho.htm>
<http://www.naspl.org/choices.html>
<http://www.ncalg.org/>
<http://www.nati.org/>
<http://www.oberthurgt.com/>
<http://www.parlonsdrogue.org/pages/fsjeunes.html>
<http://www.psy.ulaval.ca/~jeux>
<http://www.psychsociety.com.au/member/gambling/6.html>
<http://www.publicationsduquebec.gouv.qc.ca/home.php>
<http://www.racj.gouv.qc.ca/>
<http://www.responsiblegaming.org>
<http://www.risq-cirasst.umontreal.ca/>
<http://www.rrsss06.gouv.qc.ca/fr/planstrategique>
<http://www.santepub-mtl.qc.ca/jeunesse/projet/grandir.html>
<http://www.slvq.com/>
<http://www.smh.com.au/news/0004/17/national/national18.html>
<http://www.sonacc.com/>
<http://www.spielo.com/>
http://www.standardbredcanada.ca/f_sitemap.html
<http://www.stat.gouv.qc.ca/publications/sante/alcool2000.htm>
<http://www.tcaim.org>
<http://www.tel-jeunes.com/thematiques/f/index.asp>
<http://www.thewager.org/>
<http://www.tvds.ca>
<http://www.toxquebec.com/home/toxquebeccom.ch2>

<http://www.ulaval.ca/vrr/rech/Regr/00130.html>

<http://www.vgq.gouv.qc.ca>

<http://www.vivaconsulting.com/>

<http://www.youthbet.net>

<http://www.youthgambling.com/>

Quelques exemples de sites de jeu : casino, paris sportifs et machines de loteries vidéo

<http://www.betonsports.com/>

<http://www.entercasino.com>

<http://www.30topcasinos.com/>

<http://www.888casino.com>

ANNEXE 2c - LISTES DE VIDÉOS (AVRIL 2003)

Au hasard du jeu

Promoteur : *La Société des loteries vidéo du Québec inc.*
Réalisé par Productions Guy L'Écuyer inc.
Mars 2001
12 min. 47 sec.

Bien jouer son jeu !

Développé par Acti-Menu
Produit par Serdy Vidéo et VitalMédia
2001
18 min.57 sec.

Le jeu.

Ça change pas le monde sauf que...

Mélo Films inc.
Réalisé par Pierre Plante
2000
50 minutes
Distribué par Vidéographe
(514) 866-4720
info@videographe.qc.ca

Lucky, le hasard on ne peut rien y changer.

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu
Université Laval
2000
20 minutes
<http://gambling.psy.ulaval.ca/>

Maudite machine !

Productions Virage
Réalisé par Christian M. Fournier et Biz
2002
44 min.
Distribué par Films en vue inc. et Les tournées communautaires Virage
(514) 276-9556 poste 42
productionsvirage@qc.aira.com

Parier, ce n'est pas un jeu d'enfant !

Promotion du programme de prévention Moi, je passe
Promoteur et producteur: Le Groupe jeunesse
Réalisé par Sylvain Caron
2000
13 min.
(514) 274-6124 ou 1-888-274-6124
groupe.jeunesse@comjeune.com

Savez-vous jouer...sans perdre la tête ?

Émission télévisée développée par Acti-Menu
Produite par Serdy Vidéo et VitalMédia
2001
58 min.45 sec.

Savez-vous jouer...sans perdre la tête ?

Résumé de l'émission télévisée
Développé par Acti-Menu
Produit par Serdy Vidéo et VitalMédia
2001
18 min.18 sec.

Un jeu d'enfant

Productions Virage
Réalisé par Johanne Prigent
2002
50 minutes
Distribué par Films en vue inc. et Les Tournées communautaires Virage
(514) 276-9556 poste 42
Productionsvirage@qc.aira.com



QUANTITÉ	TITRE DE LA PUBLICATION	PRIX UNITAIRE (tous frais inclus)	TOTAL
	La prévention dans les jeux de hasard et d'argent Pour jouer gagnant! Répertoire et analyse des campagnes de sensibilisation, des programmes et des initiatives préventives québécoises et montréalaises	19 \$	
	NUMÉRO D'ISBN : 2-89494-420-9		

DESTINATAIRE

Nom _____

Organisme _____

Adresse _____

No

Rue

App. _____

Ville _____

Code postal _____

Téléphone _____

Télécopieur _____

**Les commandes sont payables à l'avance par chèque ou mandat-poste à l'ordre de la
Direction de la santé publique de Montréal.**

Pour information : (514) 528-2400, poste 3646.

Retourner à l'adresse suivante :

Centre de documentation
Direction de la santé publique de Montréal
1301, rue Sherbrooke Est
Montréal (Québec) H2L 1M3
[http : www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca)