



JEU PATHOLOGIQUE

> connaître comprendre **agir**

RAPPORT DU FORUM DU 8 ET 9 NOVEMBRE 2001

Québec 



JEU PATHOLOGIQUE

> connaître comprendre **agir**

RAPPORT DU FORUM DU 8 ET 9 NOVEMBRE 2001

Le présent rapport est une réalisation conjointe de la Direction de la jeunesse, des personnes toxicomanes et de la santé mentale et de la Direction de l'évaluation, de la recherche et de l'innovation du ministère de la Santé et des Services sociaux.

Analyse et rédaction

Dominique Bouchard et Michel Duchesneau, ministère de la Santé et des Services sociaux
Céline Falardeau, pour le ministère de la Santé et des Services sociaux

Coordination

Robert Faulkner, ministère de la Santé et des Services sociaux

Collaboration

Les membres du comité de concertation sur le jeu pathologique :

Ministère de la Santé et des Services sociaux:	Lucie Leduc Robert Faulkner Dominique Bouchard Marie-Josée De Montigny Michel Duchesneau Lynne Duguay
Ministère des Finances:	Jacques Normand
Régie des alcools, des courses et des jeux:	Gisèle Pagé
Loto-Québec:	Daniel Dubeau Nicole Beaulieu
Ministère de la Sécurité publique:	Georges Beauchemin

Mise en page

Lise Lapointe, Francine Hardy et Martine Blouin, ministère de la Santé et des Services sociaux

Édition produite par :

La Direction des communications du ministère de la Santé et des Services sociaux

Pour obtenir un autre exemplaire de ce document, faire parvenir votre commande :

Par télécopieur : (418) 644-4574
Par courriel : communications@msss.gouv.qc.ca
Ou par la poste : Ministère de la Santé et des Services sociaux
Direction des communications
1075, chemin Sainte-Foy, 16^e étage
Québec (Québec) G1S 2M1

Le genre masculin utilisé dans ce document désigne aussi bien les femmes que les hommes.

Dépôt légal

Bibliothèque nationale du Québec, 2002

Bibliothèque nationale du Canada, 2002

ISBN 2-550-39785-1

Toute reproduction totale ou partielle de ce document est autorisée, à condition que la source soit mentionnée.

© Gouvernement du Québec

AVANT- PROPOS

Le Forum sur le jeu pathologique, intitulé *Connaître, comprendre et agir*, tenu à Montréal les 8 et 9 novembre 2001, a été organisé afin de consolider la politique gouvernementale en matière de prévention du jeu pathologique, en matière de traitement et en matière de recherche, à partir des plus récentes connaissances et de pratiques d'intervention entourant cette problématique.

Dans le cadre de ce premier Forum, la participation de personnes issues de milieux très variés a été privilégiée pour passer en revue les principaux problèmes liés au jeu et d'intensifier la recherche de solutions favorisant la promotion du jeu *responsable* et la prévention de ces problèmes. Le Forum était également l'occasion de permettre aux organismes concernés par les jeux de hasard et d'argent de faire connaître leurs expériences en même temps que celle de rappeler l'importance d'une concertation, à l'échelle nationale, régionale et locale, de tous les partenaires.

Ont participé au Forum plus de 200 personnes, dont une quarantaine de représentants d'organismes rattachés aux secteurs de la santé et des services sociaux, de l'éducation ou de la recherche ainsi que des représentants de l'industrie du jeu, de divers autres ministères et d'organismes gouvernementaux. Des représentants de sociétés d'État, d'organismes communautaires et d'associations professionnelles de travailleurs ont aussi participé au débat. Toutes ces personnes ont été invitées à s'adjoindre un nombre déterminé d'observateurs. Des allocutions présentées par des conférenciers du Québec et d'ailleurs dans le monde ont précédé les tables rondes. En guise de préparation à ce Forum, un *Document de référence* et un *Cahier de participation*, produits par le ministère de la Santé et des Services sociaux, ont été transmis aux participants ou mis à leur disposition.

J'ai le plaisir de rendre public le rapport sur le Forum. Il rend compte de la richesse des points de vue exprimés, des interrogations et des préoccupations soulevées, mais aussi des précieuses collaborations qui ont été proposées au Ministère à l'occasion de cette première tribune sur le jeu pathologique au Québec. Le document se divise en trois sections. La première précise le contexte ayant mené à ce nécessaire moment de réflexion. En plus des objectifs visés par le Forum, nous y retrouvons un portrait de la situation du jeu au Québec et une description de l'approche axée sur la santé publique proposée aux participants. La deuxième section présente le contenu des conférences prononcées au cours de l'événement, de même qu'un résumé des points de vue des participants aux tables rondes. Enfin, la troisième section met en relief les visions communes qui se sont dégagées du Forum ainsi que des pistes d'action prometteuses, auxquelles nous nous consacrerons pour prévenir et contrer le jeu pathologique au Québec.

J'espère que ces pistes d'action seront une source de mobilisation pour toutes les personnes préoccupées par le jeu pathologique au Québec et je les invite à joindre leurs efforts à ceux du Ministère. En terminant, je tiens à remercier bien sincèrement ceux et celles qui ont accepté l'invitation lancée par le ministère de la Santé et des Services sociaux, et qui ont contribué à l'enrichissement du Forum en partageant le fruit de leur réflexion et de leur expérience.

Le sous-ministre,

Pierre Gabrièle

TABLE DES MATIÈRES

Section 1	LE CONTEXTE DU FORUM	1
1.1	LES OBJECTIFS DU FORUM.....	2
1.2	OÙ EN EST LE JEU PATHOLOGIQUE AU QUÉBEC ?	3
1.3	LA PERSPECTIVE PROPOSÉE : UNE APPROCHE DE SANTÉ PUBLIQUE	5
Section 2	POUR CONNAÎTRE ET COMPRENDRE : LA MISE EN COMMUN DES CONNAISSANCES	7
2.1	LES CONFÉRENCES : LES CONNAISSANCES DU QUÉBEC ET D'AILLEURS.....	7
♦	<i>Connaître et comprendre le jeu afin d'agir efficacement pour contrer le jeu excessif</i> Par Robert Ladouceur, Ph. D., professeur et chercheur, Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, Université Laval.....	7
♦	<i>Évaluation des répercussions sociales et économiques des jeux de hasard et d'argent : Comment tenir compte des coûts et des bénéfices ?</i> Par William R. Eadington, directeur, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, Université du Nevada, Reno	9
♦	<i>Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent</i> Par Serge Chevalier et Denis Allard, chercheurs, Institut national de santé publique du Québec et Direction de la santé publique de Montréal-Centre	21
♦	<i>Les approches et les stratégies prometteuses pour prévenir et traiter le jeu pathologique : l'expérience des Pays-Bas</i> Par Toon De Vos, Ph. D., Consultant senior sur les politiques de prévention de la toxicomanie et des problèmes de jeu aux Pays-Bas	23
♦	<i>Nouveau regard sur la problématique du jeu chez les jeunes</i> Par Jeffrey L. Derevensky, chercheur, Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, Université McGill.....	28
2.2	LES CONFÉRENCES : LES EXPÉRIENCES DE CONCERTATION DES ORGANISMES DU MILIEU	31
♦	<i>Des actions concertées dans la communauté pour prévenir, réduire et traiter le jeu pathologique</i> Par Ping Wang, coordonnatrice, site pilote de Montréal-Laval-Montérégie, Rodrigue Paré, Maison Jean Lapointe, et Roger Charbonneau, Centre Le Virage en Montérégie	31
♦	<i>Le pari... de la concertation</i> Par Gilles Allaire, Centre de réadaptation Alto de Chaudière-Appalaches, Bernard Tessier, Maison Au Seuil de l'Harmonie de Beauport, et Daniel La Roche, régies régionales de la santé et des services sociaux de Québec et de la Chaudière- Appalaches et site pilote des régions de Québec et de la Chaudière-Appalaches.....	33

2.3	LES TABLES RONDES : LE POINT DE VUE DES PARTICIPANTS	34
2.3.1	Table ronde 1 : Principaux constats et pistes d'action privilégiées	34
♦	La perception du problème.....	34
♦	L'environnement du jeu.....	35
♦	La prévention	35
♦	L'intervention des partenaires.....	37
♦	Le soutien aux familles et à leurs proches.....	38
♦	La mise en commun de l'expertise.....	38
♦	Le développement des connaissances	38
2.3.2	Table ronde 2 : Les avenues de concertation proposées.....	39
♦	Un désir manifeste de concertation	40
♦	Les collaborations proposées	40
Section 3	POUR AGIR... UNE VISION COMMUNE	45
3.1	UNE APPROCHE DE SANTÉ PUBLIQUE	45
3.2	LES PARTENAIRES MOBILISÉS : DES RÔLES ET DES RESPONSABILITÉS PARTAGÉS.....	46
3.3	LE DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES	46
	CONCLUSION	48
	ANNEXES	49
Annexe 1	Allocution d'ouverture de la ministre déléguée à la Santé, aux Services sociaux et à la Protection de la jeunesse, madame Agnès Maltais.....	51
Annexe 2	Allocution de clôture de la ministre déléguée à la Santé, aux Services sociaux et à la Protection de la jeunesse, madame Agnès Maltais.....	57
Annexe 3	Liste des participants et des observateurs au Forum.....	65

Section 1 LE CONTEXTE DU FORUM

La tenue du Forum sur le jeu pathologique intitulé *Connaître, comprendre, agir* a représenté une occasion unique de faire émerger une compréhension commune d'un des secteurs de l'activité humaine, les jeux de hasard et d'argent et d'en comprendre le développement.

La croissance rapide des jeux de hasard et d'argent n'est cependant pas unique au Québec. À l'instar de ce que l'on a observé dans les autres territoires de l'Amérique du Nord et des pays européens, cette croissance a provoqué des changements dans les habitudes de jeu des québécoises et des québécois ainsi que dans l'environnement du jeu. En extrapolant les résultats de l'étude de l'Institut national de santé publique du Québec (INSPQ) réalisée en 1999 dans la région de Montréal, on s'aperçoit que la proportion des joueurs n'est pas plus élevée au Québec que dans les autres provinces canadiennes, où le taux de prévalence serait estimé à 2,1 %.

Selon d'autres statistiques mentionnées dans le *Cahier de participation* du Forum sur le jeu pathologique qui s'est tenu en novembre 2001, tant les provinces canadiennes que les États américains ont consacré de l'argent à la prévention et au traitement des problèmes liés au jeu pathologique ainsi qu'à la recherche sur les jeux de hasard et d'argent. Les données américaines du rapport de l'Ohio Lottery et de celui de l'Arizona Lottery déposés en juin 2001 démontrent que le Québec se démarque avantageusement de l'ensemble des provinces canadiennes et des États américains préoccupés par cette problématique quant à l'importance des montants investis par habitant. En effet, le Québec a consacré, en 2001, la somme de 24,3 millions de dollars à la mise en place de programme et de des services destinés aux joueurs pathologiques ainsi qu'au développement de la recherche. La dépense par habitant s'élève ainsi à 3,30 \$ alors que la moyenne canadienne est de 1,98 \$ par habitant, ce qui représente un écart positif de 40 % pour le Québec.

Par ailleurs, selon la même source, les Québécois auraient dépensé 523 \$ en 1999-2000 tandis que la moyenne canadienne était de 614 \$. Le Québec se situait ainsi au 8^e rang des dépenses brutes, par habitant, pour les jeux de hasard et d'argent. De plus, en 2001, le Québec se situait au 3^e rang des provinces canadiennes ayant le moins d'appareils de loterie vidéo, soit 2,1 par 1 000 habitants.

Un moment de réflexion s'imposait à l'automne 2001, avant de considérer le développement d'autres activités de jeu. En plus de promouvoir la notion de responsabilité partagée face au jeu, le ministère de la Santé et des Services sociaux misait sur la mise à profit des connaissances issues de la recherche ainsi que des expériences heureuses de prévention menant à des avenues de solutions.

En privilégiant la consultation, le ministère de la Santé et des Services sociaux, en collaboration avec ses partenaires, a voulu également illustrer son intention d'intensifier ses interventions pour contrer le jeu pathologique, tout en étant à l'écoute des préoccupations exprimées par les participants invités.

Le Forum sur le jeu pathologique a de plus été l'occasion de faire ressortir les façons communes d'intervenir, à partir des expériences menées à l'étranger et ici.

Au terme de cet exercice de consultation, le Ministère émettait la volonté que les stratégies de prévention, de traitement et de développement des connaissances concernant le jeu pathologique soient définies selon une approche axée sur la santé publique. Cette approche est d'ailleurs privilégiée dans les pays ou les provinces où l'on a reconnu l'existence du problème.

1.1 LES OBJECTIFS DU FORUM

Pour assurer des retombées significatives de sa démarche de consultation, le ministère de la Santé et des Services sociaux a cru bon de préciser les objectifs du premier Forum sur le jeu pathologique, qui sont :

- de permettre aux participants d'avoir une meilleure compréhension des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent par la connaissance des réalisations québécoises et étrangères en matière de recherche, de prévention et de traitement ;
- de faire ressortir la notion de responsabilité à l'égard du jeu, responsabilité qui est partagée entre l'État – par l'entremise des ministères et des organismes publics – les organismes du milieu et les personnes ;
- d'amener les participants à avoir une vision commune des axes d'intervention les plus prometteurs pour contrer les effets indésirables du jeu ;
- de développer la concertation en permettant aux participants de faire connaître le rôle qu'ils souhaitent jouer au cours des prochaines années pour atteindre les objectifs poursuivis par le ministère de la Santé et des Services sociaux.

1.2 OÙ EN EST LE JEU PATHOLOGIQUE AU QUÉBEC ?

Bien que le jeu pathologique soit une problématique relativement nouvelle, le ministère de la Santé et des Services sociaux s'était déjà engagé dans des actions concrètes en matière de prévention, de traitement et de recherche. Ces efforts, de même que les stratégies et les mesures de prévention mises en place depuis plusieurs années par Loto-Québec ou, plus récemment, par la Régie des alcools, des courses et des jeux, ont eu notamment pour conséquence que le Québec se démarque avantageusement du reste du Canada en cette matière.

Afin de permettre aux participants au Forum d'avoir une vision commune de la situation concernant le jeu au Québec, il est pertinent de présenter sommairement les principales réalisations des organismes impliqués dans le secteur des jeux de hasard et d'argent.

Le ministère de la Santé et des Services sociaux

En avril 2001, le gouvernement a confié au ministère de la Santé et des Services sociaux la responsabilité des activités de prévention du jeu pathologique ainsi que la recherche portant sur cette problématique.

Déjà, en 2000-2001, le ministère de la Santé et des Services sociaux avait instauré un vaste Programme expérimental sur le jeu pathologique pour la période 2000-2003. Ce programme inclut plusieurs volets : la prévention, le traitement, la recherche et l'évaluation. Depuis avril 2000, le Ministère compte sur différentes actions pour doter toutes les régions du Québec d'une gamme de services destinés aux personnes qui sont aux prises avec des problèmes de jeu et à leurs proches. Ainsi, des services relatifs au traitement sont offerts partout. Quatre sites pilotes ont été ciblés aux fins d'une expérimentation intensive. Ils regroupent huit régions du Québec de la façon suivante : Montréal, Laval et la Montérégie, Québec et la Chaudière-Appalaches, l'Outaouais ainsi que le Bas-Saint-Laurent et la Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine.

Le volet relatif à la prévention comporte des campagnes nationales de sensibilisation de la population aux effets du jeu ainsi que des programmes d'éducation destinés aux jeunes et aux adultes. L'intervention préventive a débuté en octobre 2001 avec le lancement d'une campagne d'information et d'éducation.

Des programmes d'intervention de crise sont déjà implantés et d'autres sont en voie de l'être en périphérie des trois casinos du Québec. Déjà, 70 postes de professionnels ont été créés dans l'ensemble des régions du Québec afin d'offrir aux personnes ayant des problèmes de jeu des services relatifs au traitement. Il existe actuellement 100 points de service au Québec.

Le Ministère a aussi permis aux intervenants d'avoir accès à une formation spécialisée, de manière à ce qu'ils puissent offrir un traitement adéquat aux joueurs pathologiques. Ainsi, près de 200 intervenants sont actuellement formés et plus de 3 500 personnes ont pu bénéficier d'un traitement depuis la mise en place du programme.

Pour soutenir la concertation, le Ministère a mis en place une Table interministérielle sur le jeu pathologique dont le mandat est le suivant :

- favoriser l'utilisation optimale des ressources humaines et financières disponibles pour la recherche, l'évaluation, la prévention et le traitement ;
- soutenir la mise en place d'actions concertées pour contrer les répercussions sociales et économiques des jeux de hasard et d'argent, dans le respect des rôles et responsabilités des partenaires ;
- améliorer les connaissances sur les répercussions sociales et économiques du jeu pathologique dans la société québécoise.

Cette table regroupe les représentants des principaux ministères et organismes du gouvernement du Québec qui sont concernés par la problématique des jeux de hasard et d'argent : le ministère des Finances, le ministère de la Sécurité publique, la Régie des alcools, des courses et des jeux, le ministère de la Santé et des Services sociaux ainsi que Loto-Québec. Des représentants du ministère de l'Éducation et du ministère des Relations avec les Citoyens et de l'Immigration se joindront à la Table en 2002.

Des comités de concertation et des groupes de travail rassemblant les organismes du réseau de la santé et des services sociaux ont également été mis en place par les régions régionales pour obtenir les meilleurs résultats des efforts consentis par le Ministère en matière de prévention et de traitement du jeu pathologique.

Loto-Québec et ses filiales

Loto-Québec avait débuté le financement de la recherche scientifique sur le jeu pathologique au début des années 1980. De 1996 à 2001, la société d'État a accordé plus de 5,1 millions de dollars en subventions de recherche. Elle a notamment aidé à mettre sur pied le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, affilié à l'Université Laval ainsi que le Centre international d'études sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, affilié à l'Université McGill. Loto-Québec participe, depuis 1998, à la mise en place d'un programme d'information et d'éducation intitulé *Moi, je passe^{MC}* qui, s'adressant aux jeunes de 8 à 17 ans, s'étend de la 3^e année du primaire à la 5^e année du secondaire. Elle a financé, de 1993 à 2001, la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence*.

La société d'État a fixé des règles encadrant ses activités et la promotion de ses produits. Elle ne fait aucune publicité pour les appareils de loterie vidéo ni pour les jeux de casinos. Par ailleurs, elle s'est dotée d'un code publicitaire pour les loteries et mis en place une série de mesures administratives pour soutenir l'interdiction de vendre des billets de loterie aux mineurs. S'ajoutent à ces mesures la création d'un programme d'autoexclusion dans les casinos, des campagnes télévisées de sensibilisation, un dépliant d'information publié en cinq langues concernant le jeu pathologique, l'installation dans les casinos de cinq bornes interactives permettant aux joueurs de vérifier leurs comportements à l'égard du jeu et l'interdiction de consommer de l'alcool dans les aires de jeu des casinos. De plus, Loto-Québec n'offre aucun crédit pour jouer dans les casinos ou sur les appareils de loterie vidéo.

La société d'État a également conçu un programme de sensibilisation sur le jeu pathologique à l'intention des tenanciers exploitant les appareils de loterie vidéo. Enfin, Loto-Québec a fait des efforts constants pour que la population comprenne bien les règlements de ses différents jeux, et les lots qui s'y rattachent.

La Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec

La Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec a réglementé l'implantation du réseau légal d'appareils de loterie vidéo, sous le contrôle de l'État, et l'immatriculation de ces appareils. Elle garantit l'intégrité du fonctionnement des appareils et établit les restrictions relatives l'exploitation de ces appareils. Elle détermine les conditions d'obtention des licences et encadre l'exploitation de ses produits.

La Régie encadre l'exploitation des appareils de loterie vidéo. La conception, la promotion et la visibilité de ces appareils dans les lieux publics font partie de ses préoccupations.

À la suite des annonces faites en mai 2001 par le des ministre des Finances et celui de la Sécurité publique, la Régie a apporté des modifications aux règlements par le resserrement des critères d'attribution et de maintien des licences concernant ces appareils. Centrées sur la protection des adultes et aussi des mineurs, ces mesures réglementaires visaient à réduire l'accessibilité, la visibilité des appareils de jeu ainsi que la publicité relative à ces appareils.

En 2002, la Régie a mis en œuvre un plan d'action touchant l'inspection de lieux dont les propriétaires possèdent une licence d'exploitation d'appareils de loterie vidéo. Désormais, toute demande de licence inclura une inspection des locaux.

Par ailleurs, en collaboration avec ses partenaires ministériels, la Régie a travaillé au développement d'un programme d'auto-exclusion pour les établissements titulaires de licences d'exploitation d'appareils de loterie vidéo, qui accompagnent les joueurs désireux de prendre en charge leur problème de jeu. Ce programme comptera parmi les nouvelles mesures de prévention du Plan d'action intégré sur le jeu pathologique 2002-2005.

1.3 LA PERSPECTIVE PROPOSÉE : UNE APPROCHE DE SANTÉ PUBLIQUE

À l'instar d'autres provinces du Canada, le Québec privilégie une approche de santé publique pour aborder la problématique du jeu pathologique. L'approche que le Ministère propose aux participants du Forum est basée sur une vision d'ensemble de l'univers du jeu permettant à la fois de déterminer des stratégies axées sur la prévention pour réduire les méfaits du jeu et de reconnaître le jeu comme une activité de loisir pour la majorité de la population.

Cette approche repose sur les quatre éléments fondamentaux suivants :

- 1) les bénéfices et les préjudices, ou méfaits, associés aux jeux de hasard et d'argent ;
- 2) la population, ce qui inclut les joueurs et leur entourage, les pourvoyeurs des activités de jeu et, plus globalement, la société ;
- 3) le contexte légal et social dans lequel s'insèrent les activités de jeu ;
- 4) la nature des jeux.

L'approche de santé publique suppose par ailleurs plusieurs prémisses. Elle suggère que l'accès à une information relative aux jeux de hasard et d'argent permet d'évaluer tant les avantages que les inconvénients des différentes options possibles. En matière de santé publique, l'information, l'éducation, la protection et la mise en place de politiques visant les groupes à risque sont parmi les actions préconisées.

Les principes directeurs de l'approche de santé publique sont les suivants :

- l'usage inapproprié du jeu repose à la fois sur l'individu et la collectivité ;
- la prévention du jeu pathologique doit être soutenue par des efforts concertés ;
- pour être efficaces, les activités de promotion de la santé et de prévention doivent respecter les personnes, de même que leur famille et leurs proches ainsi que les groupes vulnérables.

L'approche de santé publique implique la concertation et la mobilisation des partenaires ainsi que le partage des rôles et des responsabilités entre chacun d'eux.

Section 2 POUR CONNAÎTRE ET COMPRENDRE : LA MISE EN COMMUN DES CONNAISSANCES

Un des objectifs du Forum était de permettre aux participants d'avoir une meilleure compréhension des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent. Le Ministère a ainsi invité, à titre de conférenciers, des chercheurs et des représentants d'organismes du milieu afin qu'ils fassent état de leurs connaissances et leurs expériences. Nous présentons le contenu intégral ou la synthèse du texte de leur conférence.

Des tables rondes ont aussi été organisées afin de susciter l'échange d'idées entre les participants. Ces échanges s'inspiraient de leur expérience, de la littérature scientifique ou encore des états de situation présentés dans le *Document de référence* ou dans le *Cahier de participation*. Les participants devaient répondre à deux questions proposées à la table ronde. Ces questions servaient à cerner leur perception des problèmes liés au jeu ainsi que les pistes d'action et les bases de la concertation qui leur semblaient souhaitables et réalistes. Le résumé du point de vue des participants aux tables rondes est présenté à la section 2.3 du document.

2.1 LES CONFÉRENCES : LES CONNAISSANCES DU QUÉBEC ET D'AILLEURS

***Connaître et comprendre le jeu afin d'agir efficacement
pour contrer le jeu excessif***
Par
Robert Ladouceur, Ph. D.,
professeur et chercheur,
Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu,
Université Laval

La conférence du professeur Ladouceur nous permet de mieux connaître et comprendre le jeu excessif en même temps qu'elle présente des pistes pour aider et traiter efficacement les joueurs aux prises avec des problèmes de jeu.

Synthèse de la conférence

En général, les individus qui s'adonnent à des jeux de hasard et d'argent jouent pour le plaisir, savent s'arrêter, acceptent de perdre l'argent misé et ne retournent pas jouer dans l'espoir de se refaire. Selon le professeur Ladouceur, les plus récentes données révèlent que 2,1 % de la population adulte présenterait un problème lié au jeu.

Le professeur Ladouceur soulève un paradoxe concernant les activités liées aux jeux de hasard et d'argent en ce que les joueurs leur associent généralement des émotions positives qui relèveraient de la possibilité de gagner alors que, de par leur structure, les jeux de hasard et d'argent offrent une espérance négative de gains.

Pour le joueur excessif, le jeu serait un trouble psychologique qui se manifeste par une impulsion irrépressible de miser de l'argent. Le jeu deviendrait alors son centre d'intérêt et le joueur finirait par le considérer comme une solution à ses problèmes.

La tendance à lier des événements indépendants serait l'erreur fondamentale et fortement enracinée qui se cacherait derrière l'émotion du jeu et l'impulsion à retourner jouer. Pourtant, nous dit le professeur Ladouceur, la pratique du jeu représenterait la seule expérience humaine où il ne faut pas tenir compte de ses expériences passées.

Des perceptions erronées concernant le jeu seraient entretenues par environ 80 % des joueurs. Par exemple, ces derniers croiraient à la possibilité d'augmenter leurs chances de gain en développant une certaine habileté par des pratiques répétées. Pourtant, contrairement à cette croyance, la quantité et le nombre de pratiques ou d'efforts fournis ne sauraient influencer ni la performance ni le hasard.

Selon le professeur Ladouceur, le traitement offert aux joueurs devrait viser des modifications sur le plan cognitif. Il faudrait, entre autres mais non exclusivement, agir particulièrement sur la compréhension de la notion de hasard, l'identification et la correction des pensées erronées ainsi que la responsabilisation.

En ce qui concerne la prévention de la rechute, les résultats démontreraient que la majorité des sujets traités ne sont plus des joueurs pathologiques alors que seulement 10 % des joueurs faisant partie d'un groupe contrôle atteindraient ce résultat. Le traitement a une durée moyenne de douze heures et le suivi s'échelonne sur une période de douze mois.

Des actions concrètes

Le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, affilié à l'Université Laval, a, en collaboration avec le ministère de la Santé et des Services sociaux, implanté au Québec le Programme d'évaluation et de traitement des joueurs excessifs. Plus de 200 intervenants ont déjà été formés à ce jour. Les traitements sont disponibles dans les services publics, communautaires et privés, et la supervision des intervenants est répartie sur une période de deux ans.

D'autres programmes ont également été mis en place, notamment un programme de sensibilisation au jeu excessif pour les détaillants propriétaires qui possèdent des appareils de loterie vidéo. Dans une autre étude, ciblant les jeunes de 12 à 14 ans, une vidéo a été réalisée pour illustrer la différence entre les jeux de hasard et les jeux d'adresse. Cette vidéo aurait réussi à modifier les perceptions erronées des jeunes à l'égard de la notion de hasard.

Le Centre procède de plus à l'évaluation des effets du programme d'auto-exclusion des casinos du Québec. Il évaluera aussi, selon la méthode empirique, l'effet de différents modérateurs de jeu qui pourraient aider l'individu à jouer de façon responsable sur les appareils de loterie vidéo.

Des pistes d'action pour la prévention

Selon le professeur Ladouceur, pour éviter que des gens ne sombrent dans le jeu excessif, la population doit être informée des erreurs de pensée qui risquent de la tenir prisonnière de ces jeux. À cette fin, il serait utile de rendre accessibles les résultats de recherche et de les vulgariser.

Le professeur Ladouceur mentionne par ailleurs que la poursuite de la recherche pourrait permettre : d'acquérir une meilleure connaissance des différents types de joueurs excessifs et des facteurs précipitants qui entraînent les problèmes liés au jeu ; de mettre en place de nouveaux programmes pour aider les populations à risque encore peu étudiées, telles que les personnes âgées entre 18 et 35 ans, les personnes présentant une codépendance ou un autre problème de santé mentale et les personnes âgées ; d'étudier les programmes de traitement et de prévention ; de former les intervenants du réseau de la santé sur la thématique du jeu excessif et d'assurer le suivi de la formation.

Évaluation des répercussions sociales et économiques des jeux de hasard et d'argent : Comment tenir compte des coûts et des bénéfices ?¹

Par

**William R. Eadington,
directeur,**

**Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming,
Université du Nevada, Reno**

Avec la multiplication des casinos et des établissements de jeu semblables au cours des deux dernières décennies, de nombreux États s'inquiètent de plus en plus des répercussions personnelles et sociales négatives qui résultent ou qui pourraient résulter du jeu commercial légalisé ou du jeu à but non lucratif. Pour cette raison, après quelques décennies de légalisation généralisée, nombre d'États et de gouvernements s'interrogent encore au sujet des enjeux fondamentaux de ce type d'activité.

1. Le texte de cet exposé est tiré de l'article « Measuring costs from permitted gaming: concepts and categories in evaluating gambling's consequences », à paraître dans *The Journal of Gambling Studies* (à paraître).

En fin de compte, les options vont de l'interdiction pure et simple à la libéralisation complète, avec de nombreuses options intermédiaires. Lorsqu'une société choisit de permettre certaines formes de jeu commercial, peu importe les raisons et malgré toutes sortes d'inquiétudes, elle impose souvent un vaste éventail de restrictions, de contraintes et de limites qui, du moins dans l'esprit du législateur ou peut-être par suite de compromis de nature politique, créent un certain équilibre entre les avantages que les autorités tentent d'obtenir en légalisant le jeu et les torts que ce type d'activité peut causer à la société.

Si une société agit de façon rationnelle, ses citoyens s'attendent à ce qu'elle essaie d'adopter des politiques conformes à leurs préférences et valeurs générales, d'une façon qui maximise le bien-être net dont jouit l'ensemble de la société. On peut améliorer le bien-être d'une société par l'augmentation de la richesse collective, la multiplication des choix et des libertés offerts à chacun de ses membres ou des actions conformes aux valeurs communes. Le bien-être de la société diminue si la richesse collective diminue, si des libertés et des choix sont abolis ou si ladite société s'éloigne des valeurs communes. Il n'est pas toujours possible d'observer et de mesurer adéquatement les changements touchant le bien-être de la société.

La présente discussion a pour objet d'éclairer le débat sur le bien-être de la société en ce qui touche la généralisation du jeu commercial au début du *xxi*^e siècle. Nous le ferons en appliquant de solides principes économiques aux méthodes d'évaluation adoptées par d'autres études, en soulignant la nature de ces principes ainsi qu'en montrant de quelle façon et pour quelles raisons ils peuvent s'appliquer aux situations faisant l'objet de l'analyse.

Pour l'essentiel, la présente discussion se limite à l'aspect des coûts du rapport avantages/coûts du jeu. Voici les préoccupations que l'on soulève habituellement dans les discussions sur les politiques touchant les coûts associés au statu quo, soit l'autorisation du jeu, et les modifications possibles du *statu quo* :

1. Les dommages que les joueurs à problèmes ou pathologiques s'infligent à eux-mêmes et infligent à leur famille et à la société dans son ensemble en étant ou en devenant joueurs à problèmes ou joueurs pathologiques, ou en aggravant leur état.
2. Les répercussions négatives du jeu commercial ou à but non lucratif sur d'autres segments de l'économie locale ou régionale, parce que ces établissements ou activités de jeu peuvent détourner de l'argent qui aurait été dépensé dans des entreprises ou activités commerciales déjà établies.
3. Les coûts assumés par la société dans son ensemble pour fournir des biens publics, des ressources et des infrastructures permettant de traiter les répercussions du jeu commercial à but non lucratif.
4. La crainte qu'il existe une relation causale entre l'autorisation ou la généralisation du jeu et l'augmentation des crimes ou des suicides, la détérioration de la santé physique et d'autres conséquences personnelles ou sociales indésirables.

5. La crainte que la présence accrue du jeu commercial ou à but non lucratif entraîne une réduction du respect des valeurs individuelles et collectives ou sociales qui, à son tour, pourrait provoquer une détérioration de la qualité de vie de nombreux membres de la société, y compris les personnes qui décident de ne pas participer aux activités de jeu commercial ou à but non lucratif.
6. La crainte que la généralisation du jeu soit liée à une détérioration plus globale des valeurs personnelles et sociales les plus fondamentales, ce qui entraînerait des répercussions négatives pour l'ensemble de la société.

Les économistes des derniers siècles, cherchant à développer et à raffiner leur discipline, ont divisé le raisonnement économique à caractère déductif en deux types d'analyses : l'analyse dite positive, supposément indépendante des valeurs et fondée tant sur des conclusions de fait que des déductions qui peuvent être tirées peu importe les goûts, les préférences et les valeurs sociétales de chacun ; l'analyse normative, qui implique une comparaison directe de divers systèmes et un jugement de valeur afin de déterminer lesquels sont plus ou moins valables, ou plus ou moins utiles, sur le plan social. La recherche empirique dans l'analyse économique se veut un complément au modèle déductif/positif, car ce type de travail cherche à mesurer objectivement les variables qui s'appuient sur des concepts positifs et à confirmer ou à réfuter les hypothèses sur la validité des énoncés concernant la valeur de ces variables. L'analyse économique sérieuse s'appuie sur des modèles déductifs, traite de l'analyse positive et utilise tant des méthodes que des mesures quantitatives qui, lorsqu'elles sont correctement appliquées, répondent aux exigences sous-jacentes de la méthode scientifique.

La conceptualisation et l'estimation des coûts sociaux associés aux craintes évoquées plus haut, ou aux problèmes connexes qui peuvent être liés au jeu légalisé, constituent un défi qui exige une analyse soignée. Malgré la nécessité d'utiliser des définitions et des mesures bien pensées afin d'éviter les résultats trompeurs ou sans signification, certains chercheurs et groupes d'étude n'ont pas hésité à faire des études et des estimations sur les coûts sociaux du jeu. Une bonne partie de ces entreprises présentent des lacunes importantes soit à cause des problèmes théoriques et empiriques, soit à cause des problèmes d'accès aux données que l'on minimise ou qui ne sont pas résolus.

Afin de résumer les difficultés méthodologiques de l'estimation des coûts sociaux associés au jeu légalisé, nous pouvons faire les remarques suivantes :

1. Il est difficile de considérer le jeu comme la cause principale ou unique de certains résultats.
2. Les coûts associés à certains résultats sont difficiles à conceptualiser et à classer, comme nous le verrons plus loin.
3. Il est important de distinguer les coûts privés (ceux qu'assume le consommateur) et les coûts sociaux (ceux qu'assume la société dans son ensemble).

4. Même si les difficultés théoriques sont abordées correctement, les coûts sociaux demeurent difficiles à mesurer de manière fiable et exacte.
5. Dans le cas de certaines variables, les repères des mesures sont faibles ou inexistants (par exemple, quels sont les coûts additionnels, mesurables pour la société, des suicides liés aux problèmes de jeu ?).
6. Les études qui tentent de mesurer les coûts sociaux attribuables au jeu ont – ou devraient avoir – un objectif final lié aux politiques, c'est-à-dire servir à aider ceux qui élaborent les politiques à déterminer, par exemple, s'il faut généraliser, réglementer ou restreindre davantage le jeu. Le mode de mesure pertinent doit être relié à l'utilisation des résultats de ces analyses et devrait être utilisé pour comparer une autre situation possible. Par exemple, si l'analyse sous-jacente sert à étudier la question de la légalisation par opposition à l'interdiction, les coûts associés au jeu légalisé, dans le cadre d'un ensemble explicite de règles et de contraintes, doivent alors être mesurés en comparaison des coûts qui devraient être assumés dans un contexte de prohibition.

Une analyse sérieuse et objective débute par l'adoption d'une définition acceptable du coût social. Voici celle qu'ont proposée Walker et Barnett en 1999 dans « The Social Costs of Gambling: An Economic Perspective » (The Journal of Gambling Studies, vol. 15, n° 3, p. 181-212).

« En termes simples (et peut-être imprécis), la mesure du coût social d'une action en économie du bien-être est le montant par lequel cette action réduit la richesse sociale réelle globale. »

Selon cette définition, si une action entraîne une détérioration de la situation de certains membres de la société et que personne n'en tire un profit, un coût social est assumé. Le coût social pourrait se mesurer par le montant de transfert de revenu qu'il faudrait effectuer pour indemniser ceux qui ont subi un tort afin qu'ils se retrouvent dans leur état antérieur, c'est-à-dire aussi bien qu'avant cette action.

Selon la même logique, si certains membres de la société se trouvent dans une meilleure situation à la suite d'une action et que d'autres en subissent les inconvénients, et si les personnes en meilleure situation dans l'ensemble pouvaient indemniser financièrement celles qui perdent au change afin de les rétablir dans leur situation antérieure, il y a alors amélioration du bien-être de la société, même si les gagnants ne versent en réalité aucune indemnité aux perdants.

Commencer par cette définition commande de souligner ce qu'est et ce que n'est pas un coût social. D'abord, le transfert de richesse d'une personne à une autre (c'est-à-dire un prêt d'argent à un joueur à problèmes ou le vol des biens d'une personne) n'est pas un coût social, mais plutôt un paiement de transfert entre deux personnes. Dans le même ordre d'idées, les prestations d'assurance emploi et les dettes irrécouvrables doivent être considérées comme des transferts de richesse entre des personnes ; ce ne sont donc pas des coûts sociaux. Cependant, les ressources engagées par des personnes ou des gouvernements afin d'éviter le vol ou d'autres crimes (police, prisons, serrures, gardiens de sécurité, décision d'éviter un endroit pour ne pas être victime d'un crime, etc.) ou dans le but de « guérir » le joueur à problèmes (counselling, médicaments, etc.) sont des exemples de coûts sociaux. Les coûts psychologiques que doivent assumer les personnes touchées (par exemple, la crainte que le bien soit volé ou les inquiétudes au sujet des pertes de jeu possibles d'un conjoint) sont aussi des coûts sociaux selon cette définition, mais ils sont beaucoup plus difficiles à mesurer et à quantifier.

La discussion sur les coûts sociaux et les externalités suppose que la personne est responsable de ses propres actions et qu'elle sait ce qu'elle veut. En d'autres termes, le consommateur est un être rationnel. Dans ce contexte, les décisions de chacun ne peuvent être remises en question par les autres ; si une personne décide d'entreprendre une activité, c'est parce qu'elle en perçoit un gain net potentiel (sur le plan de la valeur d'usage). Comme dans le cas des biens, le consommateur peut regretter le résultat d'une séance de jeu, mais cela ne nie pas la rationalité de la décision d'entreprendre cette activité qui était fondée sur la connaissance qu'avait le consommateur des résultats possibles.

Les psychologues et d'autres spécialistes des sciences sociales pourraient contester la méthode définie ci-dessus en soulignant que les consommateurs ne sont pas tous rationnels. Même s'ils ont raison, cette observation à elle seule ne fournit pas de directives utiles aux responsables de l'élaboration des politiques. Si l'une des valeurs de la société consiste à maximiser la liberté de choix, la rationalité est sûrement un meilleur point de départ que d'autres hypothèses, comme celle selon laquelle la plupart des gens sont tellement peu intelligents qu'ils doivent être protégés contre le risque de prendre de mauvaises décisions. De plus, comme le font remarquer Walker et Barnett, même la personne qui développe une accoutumance à une activité ou à une substance, comme le jeu, la cigarette ou l'alcool, ne peut être jugée irrationnelle d'emblée parce qu'elle peut prévoir les risques lorsqu'elle prend la décision initiale de consommer le bien susceptible de créer une accoutumance.

Walker et Barnett soulignent que, même avec des fondements théoriques clairs, il est difficile de mesurer les coûts sociaux et les avantages, pour la société, de la légalisation du jeu. Les études qu'ils ont passées en revue s'appuient toutes sur des fondements théoriques inadéquats ou confus. Par conséquent, ces études sont très trompeuses ou pratiquement inutiles, que ce soit comme points de repère pour les responsables de l'élaboration des politiques ou pour éclairer les problèmes actuels au profit des chercheurs et des observateurs intéressés.

Après la publication de l'étude de Walker et Barnett, une importante étude gouvernementale, qui examinait de façon très détaillée toutes les ramifications du jeu commercial légalisé, a été diffusée : c'est le rapport sur le jeu de l'Australian Productivity Commission (Commission australienne sur la productivité), paru en 1999.

Voyons maintenant de près la section du rapport de l'Australian Productivity Commission (APC) traitant du problème du coût social. L'APC est un organisme gouvernemental indépendant, et le principal conseiller du gouvernement australien en matière de politiques et de réglementation microéconomiques. Pour cette raison, l'APC se veut objective et neutre lorsqu'elle applique les méthodes reconnues de la science économique.

Abordant la question des coûts sociaux liés au jeu, l'APC a constaté, ce qui nous semble évident, que « les principaux coûts que doit assumer la société (coûts qui ne sont pas compensés par des avantages enregistrés ailleurs) sont causés par les joueurs à problèmes ». De plus, l'APC souligne que les « coûts sociaux et avantages pour la société tels que définis dans le présent rapport sont les avantages et les coûts justifiant une intervention possible du gouvernement dans les décisions privées ». Cette définition, nettement moins précise que celle qui est proposée par Walker et Barnett et ouvre la porte à divers problèmes dont il est question ci-dessous. Puisque toute information pourrait justifier une intervention gouvernementale, nous estimons qu'il s'agit là d'une définition circulaire des coûts sociaux.

Voici de quelle façon est décrit le joueur à problèmes type sur lequel se concentre l'analyse de l'APC : « [...] certains joueurs ont beaucoup de difficulté à se maîtriser, du moins à l'égard de certaines formes de jeu. Ces personnes disent qu'elles se sentent souvent coupables ou déprimées à cause de leurs activités de jeu et qu'elles se livrent parfois à des comportements "qui posent problème" comme chercher absolument à compenser les pertes au jeu, voler et mentir. À l'extrême, leurs problèmes de jeu peuvent déboucher sur la pauvreté, la rupture des liens avec les proches, la dépression et le suicide. Une bonne partie de ces personnes disent qu'elles aimeraient cesser de jouer, mais qu'elles en sont incapables. »

Dans son étude, l'APC essaie de quantifier les coûts sociaux attribuables aux joueurs à problèmes en les regroupant dans les catégories suivantes :

- coûts financiers (endettement familial et faillite) ;
- effets sur la productivité et l'emploi ;
- crime (vol, démêlés avec le système judiciaire et emprisonnement) ;
- problèmes personnels et familiaux (divorce ou séparation, dépression et suicide) ;
- coûts des traitements.

Elle divise aussi les coûts en trois catégories : coûts internes, coûts externes et transferts. Les coûts externes sont les coûts imposés à certains membres de la société par les actions d'autres personnes ; ils correspondent aux coûts sociaux au sens de Walker et Barnett. Les transferts correspondent aux paiements de transfert de Walker et Barnett, et l'APC tire des conclusions similaires à leur sujet, soit que ce sont des transferts d'un membre de la société à un autre et que ce ne sont pas vraiment des coûts sociaux. Cependant, le rapport souligne ce qui suit :

« Alors que les transferts ne représentent pas un coût net pour la société, ils demeurent importants pour ceux qui les paient. Si les transferts sont importants, il pourrait être indiqué d'examiner les moyens efficaces et économiques de les réduire ou, s'ils font partie du système d'aide sociale, de trouver des façons de les rendre plus efficaces. En effet, il peut être utile d'examiner la taille de ces transferts et de déterminer la direction des flux. »

Le rapport de l'APC soutient ensuite qu'il est justifiable de considérer les coûts internes – ceux qu'assume le consommateur – comme des coûts sociaux à cause de l'« irresponsabilité » du joueur :

« [...] la Commission a inclus un élément important des coûts internes (autres que l'argent investi directement dans le jeu) dans ses estimations des coûts pertinents en matière de politiques que le jeu impose à la collectivité australienne».

« Elle agit ainsi parce qu'elle a de sérieuses réserves sur la mesure dans laquelle les joueurs à problèmes sont au fait des véritables coûts et avantages du jeu – en effet, les perceptions erronées au sujet du fonctionnement des jeux et des véritables chances de gagner sont généralisées et persistantes. Ce qui est plus important, c'est qu'on peut se demander, dans le cas de nombreux joueurs à problèmes, dans quelle mesure ils consacrent de l'argent de façon [volontaire], exerçant leur [souveraineté de consommateur] comme le consommateur moyen est censé le faire. »

En fait, l'APC essaie de prouver qu'en réalité, une partie des joueurs – les soi-disant joueurs à problèmes – sont incapables de prendre leurs propres décisions en matière de dépenses, à tout le moins celles qui sont consacrées au jeu, et que cette incapacité entraîne des coûts substantiels pour eux-mêmes, leur famille immédiate et leurs associés. Par conséquent, il faudrait que ces joueurs soient mieux informés afin qu'ils puissent mieux apprécier les « coûts et avantages véritables du jeu », et on doit les empêcher de se nuire à eux-mêmes et de nuire à leur famille par l'intermédiaire du jeu. Comme c'est le cas pour d'autres études, l'APC a tenté de mesurer les coûts sociaux des joueurs à problèmes et des joueurs pathologiques en Australie. Les coûts variaient de 100 à 300 dollars australiens pour chaque citoyen. Parmi les citoyens ayant des problèmes de jeu, le coût par joueur à problèmes et par joueur pathologique varierait entre 10 000 et 30 000 dollars australiens.

Un débat intéressant pourrait – et devrait peut-être – avoir lieu sur le bien-fondé de l'assimilation de ces coûts internes à des coûts sociaux (qui exigent une intervention gouvernementale) en ce qui a trait tant aux coûts assumés par la personne elle-même qu'à ceux qui sont imposés aux autres membres de la famille, aux amis, aux connaissances et aux employeurs. Selon un des mémoires présentés à l'APC, si ces coûts négatifs doivent être pris en compte pour les familles des joueurs à problèmes, il faut aussi mesurer et prendre en compte les avantages positifs que reçoivent les familles de joueurs normaux (heureux et satisfaits). L'APC a répondu ainsi à cet argument : « Le bonheur additionnel tiré du jeu est probablement faible, mais le malheur additionnel causé par les problèmes de jeu est important. Dans ses estimations des coûts et des avantages, la Commission n'a pas tenté de mesurer chaque avantage et chaque coût, mais a fait porter ses efforts sur ceux qui semblaient les plus importants. »

Après l'inclusion de ces coûts internes (que le rapport appelle aussi coûts intangibles), le coût approximatif total des problèmes de jeu en Australie se situe entre 1,8 milliard et 5,6 milliards de dollars australiens par année. Aux fins de la présente étude, l'observation selon laquelle plus de 90 % de ces coûts proviennent de coûts internes est d'une extrême importance.

« Voici la caractéristique la plus frappante de ces estimations : les coûts financiers ou pécuniaires directs les plus faciles à mesurer du jeu compulsif, soit entre 127 millions et 309 millions de dollars, ne représentent qu'une faible partie du total. En effet, les catégories de coûts les plus importantes sont celles qui touchent les répercussions émotives négatives sur les membres de la famille immédiate et les parents, suivies par les estimations des coûts attribuables aux dépressions des joueurs à problèmes. »

Sur le plan de la répartition, l'étude de l'APC donne à penser qu'une part disproportionnée des coûts est due à un petit groupe de la société qui, elle, assume une quantité disproportionnée des coûts du jeu pathologique lui-même. Bien des membres de ce groupe sont responsables des coûts qu'ils assument. D'autres assument un fardeau à cause des liens familiaux ou des préoccupations à l'égard du bien-être d'êtres chers. Si l'on accepte la légitimité de ce type de raisonnement, les gouvernements doivent alors trouver des façons de repérer et d'isoler ces joueurs et, grâce à une série d'activités et de stratégies des secteurs privé et public, les empêcher de participer à des activités de jeu semblables à celles qu'offrent les casinos.

Si la méthode proposée par Walker et Barnett est appliquée aux données de l'APC, elle permet de tirer les conclusions suivantes :

1. Les coûts sociaux du jeu légalisé – compte tenu des paiements de transfert – sont relativement faibles (moins de 100 millions de dollars australiens par année).
2. Les coûts que doivent assumer le joueur et sa famille ainsi que ses connaissances peuvent être assez élevés (de l'ordre de 1,5 milliard à 5 milliards de dollars australiens par année).
3. Si les gouvernements souhaitent adopter des politiques qui visent à compenser efficacement les coûts du jeu légalisé (peu importe le terme utilisé), ils doivent viser, par leurs politiques, le petit groupe qui entraîne et assume la plus grande proportion de ces coûts.

En supposant que les résultats empiriques de l'APC soient relativement exacts et qu'il est raisonnable et souhaitable que les politiques du gouvernement — en collaboration avec d'autres acteurs — tentent de réduire les répercussions négatives associées au jeu légalisé, quelles recommandations devons-nous formuler à l'égard de ces politiques ? D'abord, il est utile d'examiner l'évolution du problème du jeu dans les États qui ont légalisé le jeu tel qu'il se pratique dans les casinos et les types de stratégies élaborées au cours de la dernière décennie dans des sociétés où les problèmes de jeu ont pris une place plus grande.

Avant 1990, l'industrie commerciale du jeu et les organismes de réglementation accordaient très peu d'attention aux joueurs à problèmes ou aux joueurs pathologiques. Au Nevada, l'État d'Amérique du Nord qui retire des avantages économiques importants de la présence de casinos depuis le plus longtemps, l'industrie du jeu, les organismes de réglementation ou les organismes d'État n'avaient jamais reconnu l'existence de joueurs à problèmes ou de joueurs pathologiques. Par conséquent, on n'a fait pratiquement aucun effort pour régler ce type de problème. À certains égards, cette attitude est compréhensible compte tenu de la nature et de l'histoire des casinos au Nevada. En effet, la grande majorité des clients des casinos du Nevada venaient de l'extérieur de l'État. Il était donc plus facile de nier tout coût social relié à l'abus du jeu parce que l'essentiel des coûts associés à ce type de comportement était assumé dans les États où vivaient les joueurs, et non au Nevada. Par conséquent, rien ne justifiait que les politiques ou les pratiques touchant le jeu commercial au Nevada traitent autant des problèmes des « étrangers » que de ceux des citoyens du Nevada.

De plus, au cours des années 1960 et 1970, les jeux de hasard étaient illégaux aux États-Unis, sauf au Nevada, et le jeu traînait une réputation très négative et un passé douteux. Étant donné ce rejet social, on se disait que le jeu devait être particulièrement condamnable. Par l'observation, on constatait que le jeu excessif conduisait certaines personnes à la ruine et ce fait à lui seul justifiait que l'on tienne cette activité à l'écart. (D'autres facteurs, comme la présence du crime organisé et les scandales de corruption, de fraude et de propriété clandestine, aggravaient l'image négative et la faible estime de soi qui caractérisaient l'industrie du jeu de l'époque artisanale.) Dans ce contexte social, il n'était pas difficile de comprendre pour quelle raison le jeu était considéré comme un vice et on comprend que les problèmes qui lui étaient associés dépassaient le champ d'intervention de la société. L'industrie elle-même acceptait tacitement ce statut et, par conséquent, bien peu de mesures formelles d'atténuation des préjudices ont été envisagées. Enfin, parce que l'industrie des casinos a dominé l'économie du Nevada à partir de 1960, très peu d'autres industries pouvaient exercer de la pression sur les propriétaires de casinos, directement ou indirectement, pour les amener à se comporter de façon plus responsable.

Parce que l'industrie des casinos était considérée comme un paria dans la plupart des autres États où elle était tolérée, elle provoquait des attitudes semblables à l'étranger aussi. Divers pays européens avaient légalisé les casinos ; nombre de ces établissements existaient depuis longtemps, mais ils n'avaient pas meilleure réputation qu'aux États-Unis. Les casinos européens, à l'époque comme aujourd'hui, étaient plus petits, plus élitistes et plutôt discrets comparativement à leurs équivalents américains. Le jeu compulsif était généralement considéré comme une réalité, un sous-produit de la nature humaine, mais peu de politiques définissaient ce que les gouvernements ou les entreprises du secteur devaient faire à ce sujet. Dans certains pays, comme l'Allemagne et la France, les politiques permettaient à des joueurs de s'exclure eux-mêmes ou les casinos imposaient l'exclusion demandée par des membres de la famille du joueur. De plus, dans certains territoires – comme Bade-Wurtemberg en Allemagne de l'Ouest – les citoyens de l'endroit, les militaires et les fonctionnaires n'avaient pas le droit de participer aux jeux de hasard des casinos ; par ailleurs, la direction d'un casino avait la responsabilité d'établir si les joueurs pouvaient se permettre de perdre l'argent qu'ils jouaient.

Lorsque les casinos se sont multipliés dans de nombreux pays, des années 1970 jusqu'aux années 1990, bon nombre de ces points de vue ont changé. Les casinos légalisés ont acquis un caractère plus commercial à partir des années 1970. Les entreprises, particulièrement celles qui comptaient un grand nombre d'actionnaires et une forte capitalisation boursière, étaient beaucoup plus sensibles à leur image et à leur réputation que la génération précédente de petits propriétaires de casinos. Par conséquent, elles ne pouvaient se permettre de ne pas tenir compte des données empiriques et scientifiques de plus en plus nombreuses établissant un lien entre la généralisation du jeu légalisé et l'augmentation apparente du jeu compulsif. Les entreprises de l'industrie du jeu ont reconnu de plus en plus qu'elles avaient tout intérêt à aborder de façon dynamique les problèmes relatifs au jeu compulsif.

À compter du moment où les gouvernements ont joué un rôle important à titre de propriétaires ou d'exploitants de casinos et à compter du moment où la clientèle des casinos a été largement composée de résidents des environs, les pressions politiques en faveur d'une prise en charge sociale des problèmes relatifs au jeu compulsif se sont accrues. Les gouvernements qui avaient autorisé les jeux de hasard tels qu'ils se pratiquent dans les casinos afin d'en retirer des avantages économiques se sont sentis obligés de s'attaquer aux répercussions sociales négatives du jeu.

Autre facteur important, le jeu est peu à peu devenu une forme de divertissement socialement acceptée. Selon des sondages effectués pendant les années 1990 aux États-Unis, environ 60 % de la population adulte considérait alors que le jeu était une activité acceptable pour tous, 30 % des répondants estimaient que le jeu n'était pas acceptable pour eux-mêmes mais qu'ils ne s'opposaient pas à ce que d'autres personnes s'y adonnent, et seulement 10 % des répondants jugeaient que le jeu était une activité qui ne convenait pas à tous.

En raison de cette évolution, un certain nombre de méthodes ont été expérimentées au cours des dernières années pour s'attaquer au jeu compulsif et à ses répercussions. Voici certaines de ces stratégies :

- Limites imposées à diverses activités financières comme l'interdiction du jeu à crédit, l'interdiction de placer des guichets automatiques à l'intérieur des casinos ou l'imposition de lourdes pénalités aux auteurs de chèques frauduleux.
- Limitation des modes de commercialisation des casinos et de leurs activités, comme l'imposition de contraintes sur la publicité, les types de jeux offerts, les promotions, les structures des prix, les prix complémentaires et les autres outils de marketing.
- Limitation des types d'établissements où les jeux de hasard qui se pratiquent dans les casinos peuvent être offerts et des lieux où ces établissements se trouvent.
- Affiches, annonces d'intérêt public, distribution de brochures et autres tentatives d'éduquer le public en général sur les risques du jeu excessif.
- Possibilité pour des joueurs de s'exclure eux-mêmes des casinos.

- Programmes de formation pour la direction et le personnel permettant de reconnaître les signes du jeu compulsif et d'appliquer des stratégies d'intervention afin d'offrir de l'aide au besoin.

Ces programmes peuvent se diviser en deux grandes catégories. Dans la première catégorie, des contraintes sont imposées à tous les consommateurs d'activités de jeu afin de protéger la minorité qui pourrait souffrir si ces contraintes n'existaient pas. Dans la deuxième catégorie, on retrouve les politiques qui ciblent les consommateurs qui peuvent éprouver des problèmes.

La première catégorie montre bien les motifs qui justifient les diverses limites mentionnées ci-dessus. Par exemple, les Britanniques soutiennent depuis longtemps que le jeu est une activité sociale de valeur douteuse qu'une interdiction pure et simple ne peut faire disparaître. Par conséquent, la Grande-Bretagne offre le privilège temporaire d'organiser des activités de jeu sur une base commerciale et oblige les entrepreneurs de ce domaine à respecter une politique générale qui évite de stimuler la demande. On cherche en bonne partie à protéger les personnes vulnérables. Par exemple, les casinos britanniques, gérés comme des « clubs privés » ou des associations réservées aux membres, n'ont pas le droit de faire crédit, ni de servir de l'alcool à l'intérieur du casino, ni d'offrir des spectacles. De plus, la publicité qu'ils sont autorisés à faire est sévèrement réglementée et ils ne peuvent offrir aux clients des cadeaux comme des billets d'avion ou des chambres d'hôtel, pratique fréquente dans d'autres pays. De plus, les nouveaux membres doivent attendre 24 heures (le délai était de 48 heures avant 1998) avant d'être autorisés à jouer.

Aux États-Unis, les États qui autorisent maintenant le jeu limitent le montant des paris, le montant qu'un client peut dépenser par visite et les endroits où les jeux de hasard peuvent être offerts (par exemple, seulement sur des bateaux ou dans certaines villes). Certaines de ces contraintes résultent de compromis politiques, mais d'autres ont été adoptées parce qu'on croyait qu'elles pouvaient réduire les coûts sociaux et personnels associés au jeu compulsif. Cependant, cette croyance, au moment de l'adoption des mesures, ne s'appuyait pas – et ne s'appuie toujours pas – sur des assises solides.

L'inconvénient de cette méthode, c'est que, même si elle peut aider ceux qui sont portés au jeu compulsif, elle peut aussi réduire de façon significative le plaisir que peuvent en retirer les consommateurs potentiels qui sont des joueurs « normaux », ceux pour qui il y a ou il y aurait très peu de coûts personnels du type décrit dans le rapport de l'APC. (La prohibition pure et simple constituerait un exemple extrême de cette façon de procéder.) De plus, puisque de nombreux citoyens demeurent réservés à l'égard du jeu, même pour les personnes qui en subissent peu d'inconvénients, et parce que les joueurs ont généralement joué un rôle effacé dans l'arène politique, il est souvent très difficile d'éliminer les contraintes qui ne pourraient avoir qu'une valeur symbolique, c'est-à-dire qui n'ont que des répercussions négligeables sur l'atténuation des coûts du jeu compulsif, mais qui créent des inconvénients substantiels pour les clients qui n'ont pas de problèmes. L'obligation de loger certains casinos sur des bateaux illustre ce phénomène.

Les mesures d'atténuation les plus intéressantes se retrouvent dans la deuxième catégorie, qui vise particulièrement les joueurs à problèmes et les joueurs à problèmes potentiels. Au minimum, l'industrie des casinos peut distribuer de l'information sous la forme de brochures, d'affiches, d'annonces d'intérêt public qui mettent en garde les clients contre les risques potentiels du jeu compulsif. Cette méthode a pour objet de faire savoir au public que le jeu, du moins pour certaines personnes, peut devenir beaucoup plus un boulet qu'un loisir et que, si d'aventure elles subissent ce type de conséquence, des moyens leur permettent de s'en sortir. Dans le même ordre d'idées, les groupes d'entraide, comme les National ou les State Councils on Problem Gambling aux États-Unis – avec l'aide financière de l'industrie du jeu ou des organismes de réglementation – peuvent remplir les mêmes fonctions.

L'exclusion ou l'auto-exclusion des joueurs des locaux des casinos sont deux méthodes qui semblent de plus en plus populaires dans de nombreux États américains. Dans ce type de système, le client doit d'abord prendre l'initiative et signer librement une déclaration selon laquelle il souhaite s'exclure du casino de façon permanente ou pendant une certaine période. Le document est conservé par le casino et la photographie du client est remise au service de sécurité. Dans certains de ces États, si le client enfreint par la suite cet engagement d'auto-exclusion, il peut être arrêté et accusé de méfait ; dans d'autres, on se contente d'expulser le joueur et de lui demander de ne pas revenir au casino.

Il existe certaines variantes de cette méthode. Dans certains États, la direction du casino détermine elle-même si un joueur est compulsif. Lorsqu'elle arrive à cette conclusion, elle peut elle-même interdire l'accès au joueur, lui recommander de suivre des séances de counselling ou lui remettre des brochures et d'autres documents qui peuvent aider le joueur à problèmes (s'il en est véritablement un) à reconnaître l'existence d'un problème.

En fin de compte, c'est probablement de façon empirique que l'on peut déterminer si les stratégies limitatives globales sont plus efficaces que les stratégies ciblant les joueurs à problèmes potentiels. À ce stade-ci de notre compréhension du phénomène du jeu compulsif et des pratiques des casinos, nous manquons de données objectives pouvant nous permettre de répondre à cette question de façon définitive.

En résumé, puisque les casinos et les jeux de hasard qui y sont pratiqués sont de mieux en mieux acceptés et qu'ils font partie des activités de loisirs qu'offre la société moderne, les problèmes des coûts sociaux et personnels associés au jeu légalisé, de même que les stratégies visant l'élimination de ces coûts, retiendront encore l'attention. Il est clair que le jeu continuera à se généraliser, tant sur le plan géographique que sur celui du pouvoir d'attraction et des plaisirs associés à la création de produits de jeu et d'établissements réservés au jeu. Il est donc essentiel que les sociétés comprennent mieux la nature des coûts sociaux et personnels associés à l'expansion du jeu et qu'elles élaborent des stratégies valables pour remédier à ces coûts de façon responsable et efficace.

Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent

Par

**Serge Chevalier et Denis Allard,
chercheurs,**

**Institut national de santé publique du Québec et
Direction de la santé publique de Montréal-Centre**

La conférence de messieurs Chevalier et Allard apporte des précisions quant à l'ampleur de la pratique du jeu dans la population québécoise et fournit des éléments d'explication quant aux motifs qui favorisent le jeu. Selon les deux chercheurs, la fréquence et la gravité accrues des problèmes de santé reliés au jeu et des conséquences du jeu justifient leur identification à un problème de santé publique.

Synthèse de la conférence

Les conférenciers présentent d'abord le modèle de santé publique, qui repose sur quatre éléments :

- les bénéfices et les préjudices associés aux jeux de hasard et d'argent ;
- les participants, ce qui inclut les joueurs et leur entourage, les pourvoyeurs de l'activité et, plus globalement, la société dans son ensemble ;
- le contexte légal et social plus large dans lequel s'insèrent ces activités ;
- la nature et les caractéristiques des jeux faisant l'objet de l'analyse.

Selon les conférenciers, l'offre de jeu géré par l'État s'est accru au Québec tout comme dans d'autres provinces canadiennes, notamment en Ontario. Un accroissement des sites de jeux sur Internet (casinos, bingos, etc.) aurait aussi été observé. Par ailleurs, les jeux visant les personnes d'âge mineur ont diminué après l'adoption, en 1999, de la loi interdisant la vente de billets de loterie aux personnes mineures.

Les conférenciers nous apprennent qu'en 1999-2000, les Québécoises et Québécois auraient parié une somme avoisinant les 6,7 milliards de dollars. Une part importante de cette somme aurait été investie dans les appareils de loterie vidéo.

Bien que la recherche n'ait pas établi à ce jour un profil complet des joueurs, ils signalent que deux études, effectuées en 2000 et 2001, comporteraient des indications sur cet aspect.

La première, réalisée en 2000 par Chevalier et Allard, nous apprend que les personnes qui s'adonnent plus souvent à des activités de jeu seraient en général peu scolarisées et auraient un niveau de revenu moyen supérieur. Cette étude révèle aussi que le fait d'être né au Canada et d'être une personne de sexe masculin seraient des facteurs associés à une plus grande participation aux jeux de hasard et d'argent.

La seconde étude, effectuée par Loto-Québec, fournit des indications plus précises sur le profil des joueurs ; elle montre que celui-ci varie de façon significative selon le type de jeu.

Les motivations des joueurs varieraient en fonction du type de jeu. Par exemple, on jouerait à la loterie principalement pour gagner de l'argent. La participation aux bingos et aux courses de chevaux serait motivée par le désir de socialisation, alors que la fréquentation des casinos répondrait davantage à un besoin de divertissement. Chez les personnes mineures, les motivations au jeu correspondraient de plus à un désir d'expérimentation et représenteraient une occasion de participer à une activité dite « d'adulte ».

Pour l'individu comme pour la société, le jeu entraîne certains bénéfices et produit certains méfaits.

Les bénéfices : Pour l'individu, le jeu répondrait à des besoins d'évasion et de socialisation alors que, pour la société, il représenterait des retombées économiques puisqu'il est une source de financement et de création d'emplois.

Les méfaits : Pour l'individu, les principaux méfaits du jeu concernent la santé mentale, la toxicomanie et la criminalité alors que, pour la société, ils se traduisent par des dépenses étatiques dans différents domaines tels que la santé, la sécurité publique, le système judiciaire et l'économie.

Les conférenciers nous disent que la recherche actuelle ne permet pas encore de déterminer clairement ni de comprendre les mécanismes de transition du comportement qui entraînent un problème de jeu.

Les conférenciers mentionnent en terminant qu'il serait avantageux d'accentuer la recherche sur le développement des comportements problématiques ainsi que sur les méfaits et les bénéfices du jeu. Les résultats ainsi obtenus nous permettraient à la fois de mieux cibler les actions à entreprendre pour contrer le jeu pathologique et de définir des programmes de prévention efficaces.

Les approches et les stratégies prometteuses pour prévenir et traiter le jeu pathologique : l'expérience des Pays-Bas

Par

Toon De Vos, Ph. D.,

consultant senior

**sur les politiques de prévention de la toxicomanie
et des problèmes de jeu aux Pays-Bas**

Merci de m'avoir invité à participer au Forum sur le jeu pathologique de Montréal. On m'a demandé de vous parler de l'efficacité des programmes de prévention, particulièrement aux Pays-Bas. Je vais vous donner de l'information sur les récents programmes visant les casinos et les salles de jeux électroniques. Par la suite, je vous entretiendrai des projets pilotes à venir, incluant le jeu légalisé sur Internet. Tout d'abord, je vais dresser un portrait de la situation aux Pays-Bas.

Vous connaissez tous les Pays-Bas : ses 16 millions d'habitants, la terre arrachée à la mer, Maxima – la charmante fiancée de notre prince, notre élimination de la ronde finale du tournoi mondial de soccer qui se tiendra l'an prochain au Japon, nos projets de légalisation de l'héroïne et, bien sûr, les tulipes, les moulins à vent et les sabots de bois. Sur le plan du jeu, on trouve aux Pays-Bas 12 casinos appartenant à l'État, 300 salles de jeux électroniques, 35 000 machines à sous dans les cafés et les restaurants et au moins 6 loteries nationales. Depuis quelques années, le nombre de clients à la recherche d'un traitement a diminué.

Comme vous pouvez le constater [sur des diapositives], depuis 1994, leur nombre a diminué et, en 1999 ainsi qu'en l'an 2000, un déclin additionnel de 8 à 10 % a été enregistré. Quelque 4 000 personnes suivent des traitements chaque année, principalement dans nos centres de traitement externes. D'autres diapositives montrent que le nombre de jeunes suivant un traitement a aussi diminué et que la proportion hommes/femmes est demeurée la même. Un nombre croissant de joueurs provenant des minorités ethniques viennent demander de l'aide.

Le mois dernier, nous avons mis en place une ligne d'assistance téléphonique nationale pour les personnes s'exprimant en chinois. De plus, nous avons préparé de la documentation et nous avons formé sept bénévoles maîtrisant la langue chinoise, qui agissent à titre de conseillers dans le cadre de ce projet. Nous espérons de cette façon agir comme intermédiaire entre, d'une part, les personnes de langue chinoise éprouvant des problèmes de jeu et, d'autre part, les organismes d'aide.

Qu'est-ce qu'un programme de prévention efficace ? Comme vous le savez tous, il est très difficile d'élaborer une méthode valable d'évaluation de l'efficacité des mesures de prévention et c'est aussi le cas des interventions dans le domaine du traitement. Et comment définir la prévention ? Doit-on cibler tous les citoyens néerlandais, les visiteurs assidus de casinos ou d'autres groupes à l'intérieur de la population des joueurs qui consacrent plus de temps et d'argent aux jeux qu'ils le devraient ? Ou bien, toujours en matière de prévention, est-il préférable de modifier les lois sur le jeu et de convaincre les élus de ne pas étendre le marché du jeu ? Comme je vais vous le montrer, nous avons fait tout cela. C'est au mois de juin dernier que remonte la modification la plus récente de la loi néerlandaise sur le jeu. En voici les caractéristiques les plus remarquables.

1. Le jeu est réservé aux personnes de 18 ans et plus.
2. Toutes les machines à sous sont interdites dans les cafétérias.
3. On n'autorise que deux machines à sous dans les cafés et restaurants.
4. Cette loi a maintenant un caractère national ; de leur côté, les villes peuvent uniquement adopter des règlements sur le jeu s'appliquant aux salles de jeux électroniques.
5. Dans les salles de jeux électroniques, diversification des produits : gros lots pouvant atteindre 5 000 florins et machines à sous pouvant être utilisées par plus d'une personne à la fois.
6. Tous les employés des salles de jeux électroniques doivent posséder un certificat garantissant qu'ils ont suivi une formation sur le repérage des problèmes d'accoutumance et qu'ils sont en mesure d'aiguiller une personne vers un centre de traitement.
7. L'ensemble des machines à sous des cafés et des restaurants ont subi treize modifications dans le but de réduire les risques d'accoutumance.

Commençons par les casinos. Quelles mesures préventives efficaces y prend-on ? Et que nous réserve l'avenir dans ce domaine ? Les casinos appartiennent à l'État, c'est-à-dire qu'à l'heure actuelle il n'y a qu'un seul exploitant de casinos, Holland Casino. Il possède douze casinos et il n'est autorisé à en ouvrir qu'un autre. La Commission néerlandaise du jeu a publié une étude qui passe en revue la politique de prévention de Holland Casino. Puisqu'il faut présenter une pièce d'identité lorsque l'on entre au casino et qu'il y a un seul exploitant, ce dernier peut facilement aider les gens qui souhaitent être exclus d'un casino ou de l'ensemble des casinos. La plupart des gens l'ont fait volontairement, mais certains ont été expulsés de force parce qu'ils avaient un comportement agressif ou avaient commis un acte criminel. Les gens peuvent s'exclure eux-mêmes pour une période indéfinie ou se limiter à un certain nombre de visites. Des employés spécialisés du casino, pour la plupart d'anciens policiers ayant suivi une formation spéciale, rencontrent ces joueurs en entrevue. Selon l'étude mentionnée plus tôt, on estime que quelque 25 000 personnes – 40 000 selon les critères DSM-1 1 1-R (SOGS 5+) – sont considérées

comme des joueurs à problèmes ou des joueurs pathologiques. Il importe de connaître ce nombre parce que nous avons tenté d'évaluer le pourcentage de personnes ayant développé une accoutumance à l'égard du jeu et le nombre de personnes qui s'étaient exclues elles-mêmes des casinos. En passant, on enregistre chaque année 1,8 million de visites dans les casinos. Depuis 1990, l'exploitant des casinos a pris 25 000 mesures préventives (exclusions ou limitations), dont près de 10 000 dans la période allant de janvier 1998 à avril 2000. Fait intéressant à noter, 75 % des joueurs à problèmes ne se rendent pas au casino plus de deux fois par semaine. Il faut savoir que, lorsque les gens restreignent volontairement le nombre de leurs visites au casino, le nombre maximal de visites est de huit par mois, ou deux par semaine. En tant que membres d'un organisme d'entraide et de traitement des problèmes de jeu, nous sommes des conseillers indépendants qui aidons Holland Casino à élaborer sa politique de prévention. Nous sommes en train de mettre à jour cette politique. Voici les principales améliorations :

1. Nouveau dépliant destiné à tous les visiteurs expliquant les risques du jeu.
2. Dans tous les autres documents de Holland Casino, une brève mention de la politique de prévention.
3. Une personne qui se rend plus de quatre fois dans un casino d'État est considérée comme un visiteur assidu qui peut demander un laissez-passer. À partir de ce moment, la personne n'a pas à montrer ses pièces d'identité. Elle reçoit un dépliant qui lui explique davantage les problèmes de jeu. Après une centaine de visites, ces personnes ont une entrevue avec un des membres du service de sécurité au sujet de leur comportement. Les jeunes de 18 à 23 ans subissent une entrevue après 50 visites dans les casinos d'État.
4. Les joueurs à problèmes seront ciblés au moyen de trois mesures :
 - counselling téléphonique ;
 - counselling sur les lieux ;
 - obligation de suivre un cours avant d'être admis à nouveau.

Cette dernière idée a été empruntée au Canada et nous espérons qu'elle fera l'objet d'un projet pilote dans l'un des casinos l'année prochaine.

Pour terminer la partie de mon exposé sur les casinos, je dois souligner que le gouvernement néerlandais a mis en œuvre un processus appelé MDW, c'est-à-dire *forces du marché, déréglementation et modification du mode d'adoption des lois*. En bonne partie à cause de l'influence des lois adoptées dans d'autres pays de l'Union européenne, on a tendance à libéraliser le marché du jeu. Je fais partie du comité consultatif d'une étude qui examine la possibilité d'augmenter le nombre de casinos et de mettre fin au monopole de Holland Casino. Cette mesure pourrait hypothéquer gravement la politique de prévention. Nous avons déjà constaté que le profit demeure le premier objectif, même dans un casino d'État. Si la rentabilité des casinos diminue, les mesures de prévention seront considérablement réduites.

Salles de jeux électroniques

Nous collaborons étroitement avec l'industrie des machines à sous, principalement les exploitants de salles de jeux électroniques. Comme je l'ai déjà mentionné, nous avons 300 salles de jeux électroniques, soit 1 par tranche de 43 000 habitants de plus de 18 ans aux Pays-Bas. Dans une salle de jeux électroniques, on trouve jusqu'à une centaine de machines à sous indépendantes avec une perte moyenne de 50 florins à l'heure. En passant, ce nombre sera modifié lorsque, l'année prochaine, nous adopterons l'euro, notre nouvelle monnaie ; à ce moment, la perte moyenne à l'heure s'établira à 88 florins. De plus en plus, on trouve des machines semblables à celles que l'on retrouve dans les casinos, offrant des jeux de hasard tels que le « jackpot », les courses de chevaux et le bingo auxquels plus d'une personne à la fois peut jouer.

Nous avons lancé une campagne d'information et de prévention dont je vous montre quelques exemples [sur des diapositives]. Elle comprend aussi des documents permettant des autocontrôles, une trousse d'auto-assistance ainsi qu'une liste blanche et une exclusion volontaire des salles de jeux électroniques. Parce que ces salles de jeux électroniques appartiennent à des intérêts privés, à des entreprises commerciales, elles ne se transmettent pas ce type d'information. Un joueur ne peut donc s'exclure lui-même de plus d'une salle de jeux électroniques à la fois. Comme je l'ai déjà mentionné, les propriétaires et exploitants de salles de jeux électroniques doivent suivre une formation sur la détection des problèmes de jeu et être en mesure d'aiguiller les gens qui ont des problèmes vers des centres de traitement. Puisque nos organismes membres travaillent dans chaque région du pays, nous leur demandons d'organiser des cours pour les salles de jeux électroniques de leur région. De cette façon, nous améliorons les contacts entre l'industrie et les organismes d'aide, ce qui, à notre avis, joue un rôle important en matière de prévention. En effet, les gens des deux côtés apprennent ainsi à se connaître et entrent plus facilement en contact pour discuter des problèmes relatifs aux joueurs.

Jusqu'à maintenant, 75 % des joueurs qui ont demandé des soins dans les centres de traitement avaient joué dans des salles de jeux électroniques ou avaient utilisé les machines à sous des cafés et des restaurants. Nous avons donc jugé très important de travailler en collaboration étroite avec l'industrie. Nous avons entamé une recherche de quatre ans afin de mesurer les répercussions de la nouvelle loi sur les salles de jeux électroniques. Nous croyons que les utilisateurs ne seront plus les mêmes, qu'il y aura des gens un peu plus âgés et que l'on retrouvera moins de joueurs d'habitude ; nous espérons aussi trouver des arguments nous permettant de convaincre les joueurs d'habitude d'abandonner le jeu.

À cette fin, nous avons sélectionné 200 visiteurs que nous rencontrerons en entrevue chaque année. À cause de l'attrition, nous ajouterons à ce groupe 50 personnes par année. Nous venons de terminer la première année du projet et les résultats sont prometteurs. Mais il reste beaucoup à faire et nous trouvons de nombreux joueurs d'habitude dans les salles de jeux électroniques. Jusqu'à 18 % des joueurs dans les salles de jeux électroniques sont des joueurs pathologiques. À la fin de l'année, nous obtiendrons les premiers résultats après la diversification des produits et nous pensons que notre recherche pourrait démontrer que le nombre de joueurs d'habitude a diminué. Nous avons tenté de conclure des arrangements similaires avec un autre segment de

l'industrie des machines à sous, soit les entreprises qui gèrent les machines dans les cafés et les restaurants. Cependant, elles n'ont aucun pouvoir sur les propriétaires des cafés et des restaurants qui ne souhaitent pas adopter de mesures préventives. Elles essaient de lancer une campagne de sensibilisation massive dans le cadre de laquelle, sans les propriétaires de cafés et de restaurants, elles transmettraient aux joueurs utilisant leurs machines un message sur la modération dans le jeu. Nous avons beaucoup de doute à l'égard de l'efficacité de cette méthode, c'est pourquoi nous menons, à l'heure actuelle, des négociations sur d'autres mesures dont la mise en œuvre, à notre avis, est nécessaire pour assurer une certaine efficacité.

Pour vous montrer jusqu'à quel point l'industrie est pleine de ressources, je vais vous parler de l'arrivée d'une nouvelle machine, que nous appelons la machine Internet. Auparavant, seules les machines à sous étaient autorisées dans les cafés et les restaurants. L'industrie a donc inventé la machine Internet qui permet des jeux d'aptitudes simples ; mais il est aussi possible de passer à d'autres jeux sur Internet. L'argent n'est plus calculé en fonction de la durée, mais comme dans les machines à sous, c'est-à-dire en fonction des pertes à l'heure. Puisqu'il n'y a pas encore de politique sur Internet aux Pays-Bas, personne ne sait que faire de ces machines, même si chacun, y compris les intervenants de l'industrie, sait très bien qu'elles vont contre l'esprit de la loi. Puisqu'il est question d'Internet, je vais commencer la dernière partie de mon exposé par cette nouvelle : hier, des représentants du gouvernement néerlandais ont parlé de la possibilité de permettre aux exploitants de jeux de hasard d'ouvrir un site de jeux Internet. Pendant une période d'essai de deux ans, Holland Casino, les loteries nationales et l'industrie des salles de jeux électroniques auront la possibilité d'offrir du jeu sur Internet.

En collaboration avec l'industrie, nous mettons en œuvre des mesures préventives sur Internet. De plus, nous croyons avoir encore plus de chances de rejoindre les joueurs d'habitude. En effet, Internet nous donne une très bonne occasion de suivre le comportement du joueur et de l'informer des risques possibles ainsi que des mesures qu'il peut prendre afin d'éviter des problèmes additionnels.

Nous aimerions aussi faire quelque chose de particulier pour les jeunes. Les jeunes de 18 à 23 ans ne sont pas autorisés à se rendre plus de deux fois par semaine au casino et ils doivent se limiter à une dépense maximale de 200 florins. Internet peut donc s'ajouter aux mesures préventives. Par contre, en un instant, au moins cinq millions de casinos, de salles de jeux électroniques et de machines à sous supplémentaires seront créés, cinq millions d'endroits où l'on peut pratiquer le jeu car près de cinq millions de foyers néerlandais ont accès à Internet. Et ces sites présenteront toutes sortes de jeux.

Nous essayons d'amener les élus à s'opposer à cette libéralisation du marché. En effet, elle annulera tous les efforts que nous avons consentis, en collaboration avec l'industrie, afin de régler les problèmes d'accoutumance au jeu. Comme je vous l'ai montré, le nombre de joueurs d'habitude est en baisse. Nous avons demandé aux élus s'il n'y a pas d'autres moyens de récompenser notre travail de prévention. En effet, c'est une drôle de récompense : tous nos efforts sont couronnés de succès et, pour nous remercier, on multiplie les occasions de jeu !

Merci de votre attention.

Nouveau regard sur la problématique du jeu chez les jeunes

Par

**Jeffrey L. Derevensky,
chercheur,**

**Centre international d'étude sur le jeu
et les comportements à risque chez les jeunes,
Université McGill**

La conférence de monsieur Derevensky nous renseigne sur l'état actuel de la problématique du jeu chez les jeunes. Le chercheur traite, entre autres, de la prévalence du jeu dans cette population, dresse un profil des adolescents qui sont des joueurs pathologiques, établit un parallèle entre la dépendance aux drogues et la dépendance au jeu avant d'aborder la question du traitement et celle de la prévention auprès des jeunes. Enfin, elle soulève quelques questions de politique sociale.

Synthèse de la conférence

Monsieur Derevensky nous révèle d'abord que les jeux de hasard et d'argent constituent une activité très répandue chez les jeunes. De récentes études démontrent que 80,2 % des adolescents révèlent avoir participé à un jeu de cette nature au cours des douze derniers mois et que 35,1 % d'entre eux disent s'y adonner au moins une fois par semaine. De plus, 4,7 % des adolescents québécois répondent aux critères diagnostiques du jeu pathologique. Par ailleurs, une méta-analyse de différentes études suggère que les taux de prévalence des problèmes liés au jeu calculés pour les adolescents sont de deux à quatre fois plus élevés que ceux qui sont établis pour les adultes.

Les jeunes rapportent s'adonner à des jeux de hasard et d'argent principalement pour le plaisir et l'excitation que ces derniers procurent. Par contre, les adolescents plus âgés prétendent s'y adonner davantage pour gagner de l'argent ou à cause de la pression exercée par leurs pairs. Ils jouent surtout à la maison, mais les jeux ayant lieu chez des amis ou à l'école augmentent un peu avec l'âge. Bien que les adolescents s'adonnent à des jeux de hasard et d'argent dans des environnements familiaux, une certaine proportion des adolescents plus âgés fréquente déjà les bars et les casinos. Il est d'ailleurs inquiétant de constater qu'une sortie au casino est devenue un nouveau rite de passage vers l'âge adulte.

Monsieur Derevensky dresse également le profil des adolescents devenus des joueurs pathologiques, lequel profil est basé sur différentes études :

- ils sont majoritairement de sexe masculin ;
- ils démontrent une anxiété significative ;

- ils éprouvent des difficultés familiales et ont des relations pauvres avec les pairs (les anciens amis sont souvent remplacés par des partenaires de jeu) ;
- ils sont préoccupés par le jeu ;
- ils utilisent les appareils de loterie vidéo, font des paris sportifs ou jouent aux cartes ;
- ils éprouvent des difficultés financières importantes ;
- ils subissent des échecs à l'école ou au travail ;
- ils mentent à la famille ou aux amis.

D'autres caractéristiques sont aussi notées, telles que des sentiments dépressifs, une faible estime de soi, des difficultés d'adaptation (résolution de problèmes, gestion du stress), commission d'actes illégaux pour se procurer de l'argent et la recherche de stimulations ou de sensations fortes. Les joueurs pathologiques adolescents rapportent aussi jouer dans le but de s'évader, d'oublier leurs problèmes et de se sentir mieux. Enfin, ils se distinguent par certains traits de personnalité : ils seraient plus excitables, extravertis et anxieux, moins conformistes et moins disciplinés.

Il importe de mentionner que les caractéristiques des joueurs pathologiques adultes et celles des joueurs pathologiques adolescents présentent plusieurs similitudes, aussi bien en ce qui concerne les raisons de s'adonner au jeu que les conséquences que cette habitude peut entraîner.

Il est également possible d'établir un parallèle entre la dépendance aux drogues et la dépendance au jeu chez les jeunes. En effet, plusieurs caractéristiques sont communes à ces deux types de dépendance. En voici des exemples :

- la préoccupation engendrée par le produit ;
- la consommation croissante et excessive ;
- l'incapacité de s'arrêter ;
- Le mensonge et le vol ;
- La fuite des problèmes ;
- Les conséquences négatives importantes (échecs scolaires, problèmes interpersonnels et risque d'incarcération).

Le conférencier aborde par la suite quelques questions de politique sociale et suggère l'existence d'une corrélation entre l'augmentation des occasions de jouer et l'augmentation de la fréquence du jeu chez les jeunes. Ce phénomène serait redevable au fait que le jeu est perçu comme une source d'amusement primaire, une activité relativement inoffensive.

À la lumière de tous ces éléments, monsieur Derevensky précise que le traitement des joueurs pathologiques adolescents devrait viser, notamment :

- l'identification des problèmes sous-jacents ;
- la création d'un système de soutien social pour l'adolescent ;
- le rétablissement de saines relations avec les pairs ;

- la restructuration des temps libres par des activités appropriées à l'âge des adolescents ;
- le traitement des états dépressifs ou anxieux modérés des adolescents ;
- la prévention de la rechute.

Puisqu'il est toujours préférable d'agir avant le développement d'un problème, des efforts devraient être faits en ce qui concerne la prévention auprès des jeunes. Actuellement, l'action en cette matière porte surtout sur l'élaboration, l'implantation et l'évaluation de programmes de prévention qui reposent sur la réduction des méfaits.

Le besoin constant de parfaire nos connaissances commande de poursuivre les efforts de recherche de façon concertée et sur une base internationale. Ces efforts devraient mobiliser des chercheurs, des cliniciens, des thérapeutes, des intervenants, des représentants de l'industrie, des experts en prévention, des éducateurs spécialisés ainsi que les médias.

Enfin, selon le conférencier, certaines préoccupations ou constats concernant l'activité du jeu et le jeu pathologique méritent une attention particulière. En voici quelques exemples :

- la prolifération des aires de jeu et de types de jeux particulièrement attrayants pour les jeunes ;
- l'augmentation et l'encadrement des casinos virtuels ainsi que l'achat de billets de loterie sur Internet ;
- le respect et le renforcement des lois ;
- la sensibilisation de la population en général et des professionnels ;
- la formation d'intervenants et de thérapeutes pour travailler auprès des jeunes ;
- l'élaboration de programmes de traitement adaptés aux jeunes ;
- l'élaboration et la diffusion de programmes de prévention éducatifs et efficaces, basés sur des recherches scientifiques ;
- la diffusion de publicités responsables ;
- le soutien à la recherche portant sur des sujets précis tels que les coûts sociaux et les types de produits.

2.2 LES CONFÉRENCES : LES EXPÉRIENCES DE CONCERTATION DES ORGANISMES DU MILIEU

Des représentants d'organismes du milieu ont fait état des expériences en cours au Québec. Nous présentons une synthèse de leurs conférences.

Des actions concertées dans la communauté pour prévenir, réduire et traiter le jeu pathologique

Par

**Ping Wang, coordonnatrice, site pilote de Montréal-Laval-Montérégie,
Rodrigue Paré, Maison Jean Lapointe,
et Roger Charbonneau, Centre Le Virage en Montérégie**

Synthèse de la conférence de madame Ping Wang

Madame Ping Wang présente le site pilote de Montréal-Laval-Montérégie dont le territoire comprend la moitié de la population du Québec et qui se distingue par son caractère multiculturel et multiethnique. Le site bénéficie d'un budget de 5,4 millions de dollars pour la période 2000-2003 et regroupe 15 organismes du type public, privé ou communautaire. Ses activités touchent quatre volets essentiels : la prévention, l'intervention en période de crise, le traitement et le conseil financier.

L'expérience de concertation du site se situe à trois niveaux. D'abord, le comité de coordination dont le mandat repose sur une volonté interrégionale ainsi que sur l'efficacité, la qualité et l'accessibilité des services offerts aux joueurs excessifs. De plus, le comité de pilotage regroupe tous les organismes subventionnés. Enfin, la concertation existe aussi entre les comités de coordination et de pilotage et les partenaires.

Madame Wang entrevoit positivement l'avenir du programme expérimental sur leur site. L'expérience de concertation a permis jusqu'à maintenant le démarrage des activités de tous les organismes. À son avis, la collaboration et la concertation interrégionales seront les gages du succès de l'entreprise.

Synthèse de la conférence de monsieur Rodrigue Paré

Monsieur Paré présente le service d'intervention en situation de crise auprès des joueurs du Casino de Montréal.

La Maison Jean Lapointe a contribué à la mise sur pied du programme d'intervention en situation de crise, en collaboration avec le ministère de la Santé et des Services sociaux, Loto-Québec et le Casino de Montréal. L'équipe formée pour intervenir est composée de deux intervenants et de trois psychologues.

Selon monsieur Paré, il est important de concevoir un protocole d'intervention pour les situations de crise. Celles-ci offriraient des possibilités d'intervention et exigeraient une action rapide et structurée.

Dans les casinos, lorsqu'un problème est constaté, un enquêteur rencontre le joueur pour évaluer la gravité de la situation. S'il le juge opportun, l'enquêteur communique ensuite avec un membre de l'équipe d'intervention, qui se rend sur les lieux. Dans certains cas, plusieurs intervenants peuvent être sollicités. L'intervention de crise fait donc appel à la volonté d'agir de façon concertée de tous les intervenants.

Monsieur Paré souligne enfin que les résultats obtenus permettent de croire que la situation de crise représente une occasion réelle d'intervenir en concertation, celle-ci devant d'abord s'établir à la base.

Synthèse de la conférence de monsieur Roger Charbonneau

La conférence de monsieur Charbonneau porte sur l'exemple de concertation en matière de traitement vécu au Centre Le Virage.

Monsieur Charbonneau intervient en Montérégie auprès des personnes ayant un problème de jeu excessif. Après avoir fait un bref exposé sur l'importance de la concertation en matière de traitement, il dresse un portrait de différents joueurs traités au Centre Le Virage. Ce portrait faisait état du profil psychosocial et des éléments significatifs de l'histoire de jeu et des différents intervenants impliqués.

Monsieur Charbonneau estime que les intervenants doivent compter sur plusieurs ressources du milieu et sur leur propre créativité en matière de traitement. Ainsi, les organismes mandatés pour traiter les joueurs ne peuvent travailler en vase clos; une seule personne traitée pouvant mobiliser plusieurs organismes qui, très souvent, n'ont aucun lien entre eux. En tant que spécialistes du jeu, les intervenants doivent relier ces divers acteurs pour élaborer un plan de traitement et soulager la souffrance. En somme, pour le conférencier, l'isolement est l'ennemi aussi bien du joueur que de l'aidant.

Il conclut en précisant que le mandat ne se limite plus à soulager la détresse en intervenant uniquement auprès des personnes qui sollicitent de l'aide. Il s'agit aussi de déterminer quels systèmes peuvent avoir un effet positif sur l'issue de la démarche thérapeutique et de tous les rallier. C'est en somme, selon lui, la concrétisation d'une approche réellement systémique et concertée.

Le pari... de la concertation**Par**

**Gilles Allaire, Centre de réadaptation Alto de Chaudière-Appalaches,
Bernard Tessier, Maison Au Seuil de l'Harmonie de Beauport,
Daniel La Roche, régions régionales de la santé et des services sociaux de Québec
et de la Chaudière-Appalaches et
site pilote des régions de Québec et de Chaudière-Appalaches**

Synthèse de la conférence

La conférence de messieurs Allaire, Tessier et La Roche porte sur l'expérience de concertation du site pilote Québec–Chaudière-Appalaches qui a débuté dès la mise en place du programme expérimental instauré par le ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec. Cette concertation touche deux organismes publics, soit deux centres de réadaptation, et cinq organismes communautaires auxquels s'ajoutent la Direction de la santé publique, la Direction régionale du ministère de l'Éducation, les CLSC de Québec et de la Chaudière-Appalaches, le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval ainsi que d'autres partenaires occasionnels ou permanents.

Les conférenciers proposent d'abord une démonstration basée sur la définition de la concertation apparaissant dans le *Cahier de participation*, soit : « une démarche articulée d'un groupe d'acteurs décisionnels et autonomes qui conviennent d'harmoniser non seulement leurs orientations mais également leurs stratégies d'intervention et leurs actions concrètes au sein d'un secteur d'activité donné ».

Ils exposent ensuite comment cette définition trouve son application dans leurs interventions. Ils citent trois exemples à cet effet. D'abord, ils se sont donnés une orientation en ce qui concerne les services à offrir : les organismes publics sont responsables des services thérapeutiques en externe alors que les organismes communautaires sont responsables des services thérapeutiques en interne. Ils ont ensuite conçu un mécanisme d'accès unique et interrégional doté de ce qu'ils appellent « une trajectoire de services », soit un processus de référence vers des services spécialisés pour les joueurs pathologiques qui en ont besoin. Enfin, ils ont mis en place un mécanisme d'évaluation de la qualité des actions entreprises et des services donnés aux usagers.

Ils proposent enfin que la formation et l'information des différents acteurs soient des axes d'intervention privilégiés afin d'améliorer l'efficacité des actions concertées.

2.3 LES TABLES RONDES : LE POINT DE VUE DES PARTICIPANTS

La présente section du rapport résume le contenu des discussions des participants aux tables rondes. Un grand nombre de points de vue ont été exprimés par les intervenants à l'occasion des débats. Tous ne sont cependant pas repris ici. Le rapport sert plutôt à mettre l'accent sur les thèmes qui sont clairement ressortis et qui représentent les préoccupations partagées par la majorité des participants.

La première table ronde a porté sur le constat des participants quant aux problèmes et aux pistes de solutions qu'ils proposent. Nous avons retenu les thèmes suivants : la **perception du problème**, l'**environnement du jeu**, la **prévention**, l'**intervention des partenaires**, le **soutien aux familles et aux proches**, la **mise en commun de l'expertise** et le **développement des connaissances**.

Au cours de la deuxième table ronde, les discussions ont porté sur les possibilités d'une concertation entre les partenaires. Nous retenons deux thèmes généraux : le **désir manifeste de concertation** exprimé par les participants et les **collaborations proposées**.

2.3.1 Table ronde 1 : Principaux constats et pistes d'action privilégiées

La question posée aux participants

« À partir de vos constats, qu'elle est l'action que vous privilégiez sur le plan local, régional ou national pour favoriser le "jeu responsable" et pour renforcer la prévention ? »

Résumé des débats

- **La perception du problème**

- Selon les participants, le jeu est une activité ludique pour la grande majorité de la population. Cependant, une partie de la population développe une dépendance au jeu. Les conséquences multiples de cette dépendance affectent plusieurs sphères de la vie des joueurs et de leur famille. À ce titre, il est impératif de prendre les moyens nécessaires pour prévenir et contrer les effets non désirables du jeu.
- Selon les participants, l'approche prohibitive ne peut être retenue pour contrôler le jeu pathologique. Cette approche s'est historiquement révélée inefficace. Les participants conviennent également que le jeu pathologique ne pourra être totalement enrayé par l'interdiction de la publicité.

- **L'environnement du jeu**

- L'intervention de l'État pour permettre le jeu sécuritaire est apparue souhaitable pour la protection des personnes les plus vulnérables, notamment en ce qui a trait à l'utilisation des appareils de loterie vidéo. Les participants conviennent qu'une information sur les potentiels de gains, sur les risques de pertes et sur les enjeux sociaux associés au jeu mèneraient vers une plus grande responsabilisation des joueurs.
- Ont également été abordés les volets relatifs à *l'accessibilité et à la proximité des jeux dans certains lieux publics ou dans des établissements à vocations multiples*. Sont cités à titre d'exemples : les salons de quilles, les salles de billard, les locaux des multiples titulaires de permis, les restaurants et les arénas.
- Pour fournir un environnement du jeu favorisant la réduction des répercussions non désirables du jeu, des participants suggèrent de prêter attention à la visibilité et à l'accessibilité, particulièrement pour les jeux de loterie vidéo. Les participants proposent d'intégrer dans les appareils une fonction permettant d'informer le joueur sur le temps de son jeu et l'argent qu'il a misé. Certains participants soulignent que les jeux par Internet poseront sous peu des défis particuliers en matière de réglementation et de contrôle. Concernant la sécurité publique, certains proposent notamment d'évaluer les risques potentiels de la prolifération des casinos virtuels incluant les dimensions relatives à la criminalité, à la corruption et à la détresse psychologique. D'autres suggèrent de prêter attention aux bars, aux brasseries et aux tavernes.

- **La prévention**

- Compte tenu des diverses conséquences possibles des jeux de hasard et d'argent, les participants au Forum estiment que l'approche préventive des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent doit non seulement demeurer un axe d'intervention prioritaire pour tous les organismes travaillant dans ce secteur mais être renforcée.
- Selon les participants, la prévention doit être orientée vers la population en général mais, surtout, vers certains groupes beaucoup plus à risque et particulièrement susceptibles de développer des problèmes de jeux, notamment les personnes âgées, les membres des communautés culturelles et les personnes plus démunies. D'autres groupes peuvent éprouver des problèmes de santé physique ou mentale ou des difficultés d'intégration sociale : les personnes prestataires de l'aide sociale ou de l'assurance emploi, à titre d'exemple. Les participants se disent particulièrement préoccupés par les conséquences des jeux sur les jeunes d'âge mineur, pour qui ils souhaitent que les programmes de prévention à venir accordent une attention particulière.
- Des participants associent les problèmes liés au jeu à d'autres dépendances, dont l'alcoolisme, le tabagisme et les diverses toxicomanies.

- La prévention du jeu pathologique, rappellent les participants, doit comprendre diverses mesures, dont l'éducation, l'information et la sensibilisation de la population, ainsi que différentes activités de formation et de dépistage des joueurs à risque.
- Les participants précisent que les programmes de prévention doivent être conçus en fonction d'une approche globale des problèmes liés au jeu. Ainsi, ils souhaitent que les programmes tiennent compte de l'ensemble des risques de dépendance, des conséquences et des méfaits potentiels des jeux, tant pour les joueurs que pour leur famille et leurs proches. Selon eux, la prévention doit viser les problèmes de santé – y compris les problèmes liés à la santé mentale (détresse, dépression, suicide, etc.) – les problèmes familiaux et sociaux (séparation, divorce, violence conjugale, isolement etc.) ainsi que les problèmes financiers et légaux (perte d'emploi, faillite, endettement, etc.).
- La grande majorité des participants souhaiteraient plus d'information et de formation pour intervenir auprès des joueurs qui éprouvent des difficultés avec le jeu. L'élaboration d'outils et la mise en place de programmes de formation adaptés sont également apparus nécessaires pour les exploitants, les tenanciers ainsi que le personnel qui travaille dans des établissements exploitant les appareils de loterie vidéo, des bars, des brasseries et des tavernes. Pour leur être utiles, ces programmes devraient fournir de l'information générale sur les divers jeux et les risques associés à leur pratique excessive, mais également mettre l'accent sur une information permettant de connaître les caractéristiques des joueurs excessifs afin de pouvoir les repérer plus facilement. Cette préoccupation est partagée par les intervenants en milieu de travail et par les responsables de programmes d'aide aux employés, qui soulignent qu'une formation suffisante permettrait des interventions plus appropriées auprès du personnel éprouvant des difficultés avec le jeu. Les praticiens en santé physique, les praticiens en santé mentale, les travailleurs sociaux et les policiers éprouveraient également le besoin d'une formation complémentaire qui les aiderait à dépister et à approcher les joueurs à risque.
- Selon les participants, des campagnes d'information axées sur le développement de la compétence sociale des jeunes pourraient amener ces derniers à faire des choix éclairés. D'autres programmes centrés sur l'amélioration des compétences parentales et celles de la famille élargie seraient également opportuns. On recommande cependant que les programmes de sensibilisation destinés aux écoles ou aux maisons de jeunes, par exemple, comportent des actions ciblées et pondérées.
- Les interventions devraient privilégier une approche basée sur la liberté et la responsabilité des citoyens. Selon les participants, il faut éviter les mesures qui pourraient être discriminatoires et préjudiciables.

• L'intervention des partenaires

- D'après les participants, la réponse aux problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent passe de façon incontournable par la concertation entre tous les partenaires, ministères et organismes concernés par le problème. Ils estiment qu'un lieu central de coordination devrait prendre en charge des programmes nationaux de prévention, de traitement et de recherche, et que des structures régionales seraient nécessaires pour la mise en place de ces programmes. Pour certains, les régies régionales de la santé et des services sociaux pourraient avoir un rôle important à jouer comme instance de concertation entre les divers acteurs qui offrent des services de première ligne.

Constatant que plusieurs éléments seraient à l'origine du problème du jeu excessif, la majorité des participants conviennent de plus que l'intervention des partenaires dans tous les secteurs ne peut se limiter au traitement de la pathologie du jeu. Ils estiment que d'autres approches, qui seraient complémentaires à l'approche clinique, devraient être utilisées.

- Dans l'ensemble, les participants rappellent l'importance, pour les partenaires, d'offrir des services accessibles et continus, mais aussi des services complémentaires et concertés. Une approche qui favorise le « maillage » des services en un réseau de services intégrés pour les joueurs et leurs proches devrait, selon eux, être retenue. De plus, cette approche d'intégration devrait inclure des ressources extérieures aux milieux médical et social et, dans le cas des jeunes d'âge mineur, inclure également les parents afin de les aider à mieux jouer leur rôle éducatif.
- Selon les participants, il serait important que le réseau de la santé et des services sociaux ainsi que ses partenaires envisagent l'implantation, dans chacune des régions du Québec, d'un continuum de services allant du dépistage jusqu'au traitement.
- Tout en disant apprécier l'appui apporté par les groupes de soutien, les joueurs souhaiteraient une meilleure accessibilité aux services directs. Ils suggèrent également que les organismes communautaires soient mieux soutenus. Certains participants proposent que soient mis en place davantage de programmes d'intervention individuelle et de groupe à être offerts par les services de première ligne. D'autres proposent la mise en place de mesures d'intervention de crise qui s'étendraient au-delà de la clientèle des casinos. Ils croient que des services particulièrement adaptés au traitement des personnes aux prises avec des dépendances multiples auraient avantage à être instaurés.
- Certains intervenants, travailleurs ou responsables d'établissements relèvent le manque d'outils qui leur permettraient d'intervenir auprès des personnes vulnérables ne répondant pas au profil particulier du joueur pathologique.

- **Le soutien aux familles et à leurs proches**

- Les participants évoquent l'existence de la détresse et de la douleur morale ainsi que la destruction du réseau social et familial qu'entraînent les problèmes liés au jeu. D'après eux, il s'agit là de conséquences désastreuses.
- À leur avis, les mesures visant à soutenir la famille et les proches des joueurs devraient occuper une place prioritaire dans les programmes d'intervention concernant le jeu pathologique.

- **La mise en commun de l'expertise**

- Selon les participants, l'intervention sur le terrain requiert des moyens soutenus par les connaissances et les compétences déjà acquises. Les participants rappellent l'importance de mettre à profit l'expérience des intervenants directement engagés auprès des joueurs et de leur famille, afin de bonifier les programmes d'intervention en place.
- Afin de faciliter la mise en commun de l'expertise, les participants souhaiteraient l'instauration d'un lieu d'échange permettant de faire connaître les expériences en cours (par exemple, un site Internet).

- **Le développement des connaissances**

- Parce que le jeu pathologique constitue une problématique relativement nouvelle pour la société québécoise, les connaissances acquises à ce jour sont jugées, à plusieurs égards, incomplètes. Les participants confirment donc la nécessité de poursuivre la recherche sur l'ensemble des éléments se rapportant à la problématique des jeux de hasard et d'argent.
- On retient notamment le besoin de connaissances sur les caractéristiques des joueurs, sur l'environnement du jeu ainsi que sur l'ensemble des conséquences et des coûts directs ou indirects associés au jeu.
- D'après les participants, plusieurs questions demeurent sans réponse. Celles-ci concernent :
 - les causes de la pathologie du jeu, notamment les facteurs qui conduisent à la dépendance au jeu ;
 - l'explication des liens entre le jeu et ses diverses conséquences, en particulier le suicide ;

- les effets des éléments liés à l'environnement du jeu. Par exemple, l'influence de la proximité des lieux de jeu des zones scolaires, l'influence de l'accessibilité du jeu et de la publicité fait au jeu sur le comportement des citoyens, les particularités du comportement selon que les joueurs vivent dans un centre urbain, dans un quartier, dans une communauté culturelle ou dans une région et l'influence des mécanismes de prévention en matière de criminalité au regard des jeux de hasard et d'argent.
 - Les conséquences des jeux du type Nintendo, des appareils de loterie vidéo et des jeux virtuels sur le comportement des enfants et des jeunes.
 - L'efficacité des types de traitement des joueurs, notamment les traitements donnés à l'interne par les organismes communautaires et ceux qui sont donnés à l'externe.
 - Les répercussions sociales et économiques des jeux de hasard et d'argent.
- D'après les participants, il est impératif de mettre à profit les résultats des recherches, des études et des analyses pour élaborer des orientations, des politiques et des programmes menant à l'instauration de services et de pratiques adaptés tant aux besoins des joueurs et de leur famille qu'à ceux des professionnels qui interviennent auprès de ces personnes. Il est notamment mentionné qu'il serait opportun d'obtenir les résultats de la recherche sur les problématiques régionales afin de connaître les avantages ou les inconvénients des mesures d'intervention, particulièrement lorsque ces mesures nécessitent des modifications législatives et réglementaires.

2.3.2 Table ronde 2 : Les avenues de concertation proposées

La question posée aux participants

« Dans une perspective d'engagement collectif, comment comptez-vous travailler en concertation avec les autres partenaires concernés par le jeu afin de développer les axes d'intervention prioritaires et ainsi favoriser le "jeu responsable" et maximiser les efforts de prévention ? »

Résumé des débats

- **Un désir manifeste de concertation**

- Les participants manifestent le désir d'agir en concertation avec le Ministère, en assumant les rôles et responsabilités qui leur reviennent, bien que cette concertation comporte des efforts additionnels dans les régions en raison de la grandeur du territoire et de la diversité des services à offrir.
- Cette concertation doit s'exercer tant dans les travaux interministériels que dans les actions à mener avec tous les partenaires concernés par le problème du jeu.

- **Les collaborations proposées**

Les participants au Forum ont accueilli favorablement l'invitation du Ministère d'agir en concertation dans la mise en place des actions nécessaires pour prévenir et pour contrer les effets indésirables du jeu.

Par la voix de leurs représentants, les ministères et les organismes invités au Forum ont bien voulu concrétiser leur engagement.

LES ORGANISMES DE LA COMMUNAUTÉ

- La **Fédération de l'âge d'or du Québec** poursuivra l'application des mesures de prévention auprès de ses membres. Le site Internet de la Fédération inclura désormais plus d'information sur le phénomène du jeu et les dangers qui s'y rattachent; le site interactif étant un moyen privilégié pour garder le contact avec les aînés et pour répondre à leurs questions sur le sujet.

LE MILIEU DE LA RECHERCHE

- Le **Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, de l'Université McGill**, offre sa collaboration pour la poursuite de ses études sur la population à risque que constituent les jeunes. Le ministère de la Santé et des Services sociaux peut ainsi compter sur les résultats de ces travaux pour prendre des décisions éclairées en matière de prévention et d'intervention.
- Le **Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, de l'Université Laval**, reconnaît la nécessité, pour les prochaines années, de poursuivre des travaux afin de combler l'insuffisance d'information concernant les caractéristiques des joueurs et les facteurs psychologiques qui déterminent le comportement du joueur, ainsi que d'autres travaux complémentaires. Les résultats de ces travaux seront utiles aux instances gouvernementales qui doivent mettre en place les programmes de formation, d'intervention ou de traitement validés.

LE MILIEU DE L'INDUSTRIE DU JEU

- Le **Regroupement des gens d'affaires exploitant des appareils de loterie vidéo** se joint aux autres partenaires pour la recherche et la mise en place de solutions efficaces. Sa participation est notamment acquise pour la conception d'un programme axé sur la notion de responsabilité à l'égard du jeu, du type Éduc-Alcool. L'intention affirmée du Regroupement d'appliquer de nouvelles mesures qui restreignent l'accessibilité des appareils aux jeunes confirme son engagement.
- La **Corporation des propriétaires de bars, brasseries et tavernes du Québec** s'engagera davantage dans la saine gestion de cette activité commerciale liée au jeu. Sa collaboration est assurée pour la mise en place des mesures de prévention s'adressant aux joueurs.

LES MINISTÈRES ET LES SOCIÉTÉS D'ÉTAT

- La **Régie des alcools, des courses et des jeux** est disposée à revoir certaines mesures de sécurité et de contrôle qu'elle a établies. Pour mieux protéger les mineurs et la population adulte en général, la Régie compte présenter de nouvelles mesures réglementaires destinées à resserrer les critères d'attribution et les critères de maintien des licences d'exploitation. Ces modifications concerneront l'accessibilité et la visibilité des appareils de loterie vidéo ainsi que la publicité relative à ces appareils.

L'application de ces mesures donnera lieu à l'amélioration des normes de fabrication des appareils de loterie vidéo, à l'intensification de l'information sur les devoirs et obligations des titulaires de permis d'exploitation ainsi qu'au renforcement de sa présence aux heures de fermeture et de sa participation, qui sera plus active et plus soutenue, aux tournées de formation auprès des titulaires de licences de loterie vidéo.

La Régie prévoit également évaluer la pertinence de concevoir et de mettre en place un programme éducatif, du même type qu'Éduc-Alcool, appliqué au jeu.

- Le **Bureau du coroner** offre l'expertise et les données acquises au cours des ans. De plus, sa contribution pour le futur se concrétisera, en l'occurrence, par sa participation aux enquêtes sur le suicide qui seront effectuées en collaboration avec les spécialistes dans le domaine.
- Le **Curateur public** participera aux programmes ou aux mesures de prévention qui seront mises en place. Puisque le jeu peut parfois conduire à l'inaptitude légale, le Curateur public offre toute son expertise en cette matière aux joueurs et organismes préoccupés par cette autre dimension du jeu.

- Le **ministère des Finances** confirme son engagement à contribuer aux travaux de la Table de concertation interministérielle mise en place par le ministère de la Santé et des Services sociaux. Il consent à soutenir les actions de ses partenaires. Le ministère des Finances contribuera de ce fait aux activités des comités chargés de la coordination des actions destinées à améliorer les programmes de prévention, d'intervention et de recherche.
- Le **ministère de la Sécurité publique** continuera lui aussi de collaborer avec les ministères et les organismes d'État qui travaillent activement à la résolution des problèmes de jeu. Ainsi, sa participation aux travaux de la Table de concertation interministérielle se poursuivra cours des ans.
- Le **ministère de la Santé et des Services sociaux** annonce d'abord officiellement la création du Programme de recherche thématique portant sur les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent. Un budget de 2,25 millions de dollars, sur trois ans, sera affecté à ce programme dont les thèmes généraux sont, pour 2002-2003 : les représentations au regard du jeu et les caractéristiques personnelles des joueurs, l'environnement et l'accessibilité au jeu, les conséquences et les coûts pour les joueurs, leur famille et la société ainsi que les stratégies de prévention et d'intervention.

Le Ministère prévoit également l'engagement d'un montant de 1 million de dollars pour stimuler et renforcer la concertation entre les partenaires qui mènent des actions dans les régions.

De plus, le Ministère intensifiera la concertation entre les ministères et les organismes préoccupés par la problématique du jeu. Il invitera le ministère de l'Éducation du Québec ainsi que le ministère des Relations avec les citoyens et de l'Immigration à se joindre à la Table interministérielle de concertation sur le jeu pathologique afin qu'ils y apportent leur expertise.

Les résultats du Forum ainsi que ceux des autres efforts déjà consacrés à la lutte contre le jeu pathologique serviront à l'élaboration d'un plan d'action concerté.

Le *Répertoire des ressources sur le jeu pathologique au Québec* est maintenant à la disposition des participants. Par ailleurs, le Ministère examinera la possibilité de créer un lieu d'échange d'information pour les responsables de l'intervention, lequel portera sur leurs préoccupations.

- **Loto-Québec** compte travailler en concertation avec le ministère de la Santé et des Services sociaux, avec les autres ministères et organismes participant notamment à la Table de concertation interministérielle sur le jeu pathologique ainsi qu'avec des comités ministériels. En concertation étroite avec le MSSS, l'organisme mettra également son expertise à la disposition des régies régionales et des organismes communautaires pour soutenir les services de première ligne aux joueurs en situation de détresse.

LES ASSOCIATIONS ET LES FÉDÉRATIONS D'ÉTABLISSEMENT

- **L'Association des hôpitaux du Québec** mettra l'accent sur le dépistage des joueurs et sur les mécanismes favorisant l'orientation adéquate de ces personnes vers les ressources appropriées.
- **L'Association des Centres locaux de services communautaires et des Centres hospitaliers de soins longue durée du Québec** participera activement à la conception de programmes pour venir efficacement en aide aux joueurs et aux membres de leur famille. Du même coup, ses représentants comptent contribuer aux actions visant la promotion du bien-être chez le jeune. Ils proposent enfin de participer à des échanges permettant le transfert de formation et d'expertise des intervenants de première ligne ainsi que le transfert de l'expertise acquise dans d'autres programmes.
- **La Fédération québécoise des centres de réadaptation pour personnes alcooliques et autres toxicomanes** propose son soutien et compte s'engager dans la mise en place des mesures d'intervention pour contrer le jeu pathologique.

LES RÉGIES RÉGIONALES DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX

- **Les régies régionales de la santé et des services sociaux** comptent favoriser le développement des services en réseau. Les représentants du site pilote de Montréal-Laval-Montérégie se disent prêts à assurer le leadership régional de la concertation intersectorielle.
- Les responsables des **sites-pilotes du Programme expérimental 2000-2003 du MSSS** démontrent leur ouverture à collaborer aux mesures prises par le Ministère et ses autres partenaires pour l'amélioration des services.

LES ORDRES ET LES ASSOCIATIONS PROFESSIONNELS

- L'**Ordre professionnel des travailleurs sociaux du Québec** offre sa collaboration en assurant une formation de base continue à ses membres, tant au palier local qu'au palier régional. Cette formation permettra de diffuser les connaissances et de sensibiliser les membres au dépistage des joueurs excessifs.
- L'**Association des directeurs de police du Québec** met son expérience de terrain à la disposition des autres partenaires et propose de fournir sur demande des informations sur la clientèle correctionnelle ayant des problèmes de jeu.

Section 3 POUR AGIR... UNE VISION COMMUNE

Le Forum sur le jeu pathologique aura permis de dégager trois notions de la littérature scientifique, des présentations données par les conférenciers invités, de l'expérience des participants aux tables rondes et des points de vue qu'ils ont exprimés.

3.1 UNE APPROCHE DE SANTÉ PUBLIQUE

Comme c'est le cas pour les États et les gouvernements qui s'intéressent déjà aux conséquences des jeux de hasard et d'argent, le Québec abordera la problématique des jeux de hasard et d'argent à partir d'une approche de santé publique, perspective qui lui permettra de prévenir et de traiter le jeu pathologique, d'agir par des actions ciblées et de favoriser la pratique responsable du jeu.

En conformité avec ses orientations et ses principes directeurs en matière de prévention, le Ministère entend ainsi guider le choix des actions et des mesures à mettre en place. La problématique des jeux de hasard sera traitée selon une approche dite *populationnelle*, qui vise à la fois les besoins de la population en général et ceux des groupes ou personnes vulnérables. Les programmes de prévention seront ciblés pour atteindre les groupes les plus vulnérables. Ces actions, qui devront toutefois être réalistes, seront menées en concertation avec les partenaires ministériels, le milieu du jeu ainsi que les représentants des joueurs et des familles. La responsabilité des personnes et celle de la communauté au regard de l'usage des produits du jeu iront de pair et seront partagés.

Des pistes d'action

- Le Ministère entend développer une prévention accrue et bien ciblée en privilégiant l'information, l'éducation et la protection des citoyens.
- Le Ministère entend effectuer des interventions ciblées auprès des groupes à risque tels que les jeunes, les communautés culturelles, les personnes âgées, les personnes démunies et les amateurs d'appareils de loterie vidéo.
- Le Ministère sera soucieux de la détresse vécue par les joueurs, leur famille et les proches. Un soutien particulier leur sera apporté par des services accessibles, complémentaires et continus.

3.2 LES PARTENAIRES MOBILISÉS : DES RÔLES ET DES RESPONSABILITÉS PARTAGÉS

Le principe de la concertation et de l'harmonisation des services est considéré comme le gage de réussite pour toutes les actions qui seront entreprises. La complémentarité des rôles et des responsabilités de chacun permettra d'assurer la coordination, la qualité et l'efficacité des services qui seront offerts aux usagers et à leurs proches, dans toutes les régions. Elle permettra également d'utiliser au mieux les ressources disponibles pour contrer les effets indésirables du jeu, en mettant à profit les connaissances, les expériences et l'expertise de chacun.

Des pistes d'action

- Le Ministère entend guider les partenaires afin qu'ils déposent les priorités d'action qu'ils comptent mettre en place pour concrétiser leurs engagements afin de favoriser la concertation et atteindre leurs objectifs.
- Le Ministère encouragera l'identification des « meilleures pratiques » en matière de prévention et d'intervention, et en soutiendra l'application. Il soutiendra également les initiatives des partenaires dans le domaine de la prévention, notamment celles qui proviendront de l'industrie du jeu.

3.3 LE DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES

Les préoccupations concernant la problématique du jeu pathologique sont relativement nouvelles au Québec, comme c'est le cas dans plusieurs pays. Bien que les recherches effectuées jusqu'à maintenant aient permis d'améliorer nos connaissances sur des aspects particuliers de la problématique, plusieurs questions n'ont toujours pas trouvé de réponses satisfaisantes et d'autres demeurent sans réponse.

Le ministère de la Santé et des Services sociaux assurera le financement des recherches et des études scientifiques réalisées dans le cadre du Programme de recherche thématique portant sur les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent. Rappelons que le programme retiendra comme priorités pour les trois prochaines années : les représentations relatives au jeu et les caractéristiques des joueurs ; l'environnement et l'accessibilité au jeu ; les conséquences et les coûts pour les joueurs, leur famille et la société ainsi que les stratégies de prévention et d'intervention.

Le Ministère continuera à financer des recherches et des études prioritaires effectuées dans les établissements d'enseignement et de recherche ainsi que celles qui sont menées par ou en collaboration avec les organismes du réseau de la santé et des services sociaux.

Il encouragera la recherche multidisciplinaire et interuniversitaire soit en soutenant des équipes et des centres de recherche de calibre supérieur ouverts aux transferts d'expertise avec la communauté scientifique internationale, soit en favorisant la création de telles équipes et de tels centres. Il apportera une attention toute spéciale à l'évaluation *a priori* des politiques et des programmes d'intervention et de traitement pour en assurer le succès. À cet égard, il mettra l'accent sur l'évaluation des effets de ses politiques et de ses programmes d'intervention ou de traitement.

Enfin, le Ministère suivra l'évolution des connaissances issues de ces recherches. Son comité sur la recherche assurera le transfert des connaissances et la mise à profit des résultats pour soutenir la prise de décision gouvernementale et l'amélioration des pratiques dans le réseau de la santé et des services sociaux.

CONCLUSION

Connaître, comprendre

Le Forum sur le jeu pathologique était l'occasion, pour le ministère de la Santé et des Services sociaux, d'accorder aux chercheurs, aux responsables d'organismes ainsi qu'aux praticiens et aux intervenants psychosociaux un temps de réflexion leur permettant de mieux connaître et de mieux comprendre les principaux aspects du jeu pathologique ; c'était aussi l'occasion pour les participants d'arriver à développer une vision commune de la question.

C'est dans un esprit de grande collaboration que les conférenciers, venant de divers secteurs, et les participants ont bien voulu contribuer à sa réussite. En ce sens, tous auront permis d'atteindre les objectifs fixés.

AGIR !

Parce qu'il nous aura mieux fait connaître et comprendre le phénomène du jeu pathologique, le Forum nous aura permis de déterminer les lignes directrices de notre action, lesquelles sont soutenues par des connaissances scientifiques récentes, par les résultats d'expériences menées sur le terrain et par l'analyse des moyens les plus pertinents à mettre en place.

Le Forum nous aura également permis de cibler des pistes d'action prometteuses qui s'inscrivent dans une approche axée sur la santé publique et qui ont déjà suscité l'engagement des participants à se concerter pour leur mise en place.

ANNEXES

Annexe 1

**ALLOCUTION D'OUVERTURE DE LA MINISTRE DÉLÉGUÉE
À LA SANTÉ ET AUX SERVICES SOCIAUX ET
À LA PROTECTION DE LA JEUNESSE,
MADAME AGNÈS MALTAIS**

L'allocution prononcée fait foi.

Montréal, le 8 novembre 2001

Mesdames et Messieurs, bienvenue au Forum.

Merci, docteur Carignan, d'avoir accepté ce mandat. Je suis certaine que vos qualités, reconnues partout, nous seront précieuses. Car, en plus d'être un médecin spécialiste en santé communautaire, vous êtes l'un des administrateurs les plus chevronnés et les plus respectés du réseau de la santé et des services sociaux.

Je désire vous remercier, toutes et tous, d'avoir accepté l'invitation qui vous a été lancée par le gouvernement du Québec d'assister à ce Forum sans précédent. Permettez-moi d'entrée de jeu de souligner que cet événement est le résultat d'un travail acharné. D'abord celui de la petite équipe qui est responsable de l'organisation de ce Forum, mais aussi celui d'une réelle concertation interministérielle, qui a réuni le ministère des Finances, le ministère de la Sécurité publique, le ministère de l'Éducation, Loto-Québec et la Régie des alcools, des courses et des jeux. Tous ces acteurs majeurs se sont réunis avec le ministère de la Santé et des Services sociaux dans une perspective d'ouverture à un problème social et de santé publique. Ce travail de collaboration est de bon augure.

Le gouvernement a un réel souci pour les personnes qui, au sein de la population, éprouvent des problèmes. Pour y répondre, le ministère de la Santé et des Services sociaux privilégie la consultation. Depuis quelques années, il l'a fait par de nombreux forums, notamment sur le fonctionnement des urgences et sur la santé mentale.

Tout récemment, j'ai réuni l'ensemble des partenaires touchés par les services aux jeunes et aux familles, dans le cadre du Forum jeunesse, dont la suite est prévue pour le mois prochain. Le Forum d'aujourd'hui, comme le précédent, associe des partenaires venus de tous les horizons. En effet, nous accueillons parmi nous des personnes représentant les milieux de l'action communautaire, de l'intervention sociale, de l'éducation, de l'action policière et de la recherche scientifique, les différents spécialistes du jeu pathologique ainsi que des représentants du gouvernement et de l'industrie des jeux de hasard et d'argent.

À nous de profiter de cette exceptionnelle synergie d'expertise scientifique, de cette conjugaison d'expériences personnelles et professionnelles pour franchir un pas de plus. Car, pour agir efficacement, nous devons parvenir, en deux jours, à mieux cerner ce phénomène social relativement nouveau au Québec, les jeux de hasard et d'argent.

Cette réflexion n'est pas propre à notre société, car plusieurs autres pays la mènent aussi. Comme la nôtre, d'autres sociétés doivent concilier deux éléments importants : d'une part, le libre choix des adultes qui souhaitent se divertir par la pratique des jeux de hasard et d'argent, et, d'autre part, la vigilance nécessaire pour réduire au maximum les répercussions négatives que peut entraîner un usage inapproprié de ces jeux chez certains joueurs et dans leur entourage.

Je suis préoccupée par le fait que, pour une partie de la population, si petite soit-elle, ce qui n'était au départ qu'un divertissement parmi d'autres se transforme en une irrésistible envie de jouer. Nous savons tous que cela a des conséquences importantes, parfois très graves, sur la santé et sur les conditions de vie des personnes en cause. Celles-ci se sentent vulnérables et il faut les aider à aborder le jeu de façon responsable.

Le jeu pathologique est un phénomène bien réel, dont il ne faut ni minimiser, ni amplifier l'importance. Pour parler de ce phénomène encore peu connu, nous avons tenu à ce que le Forum comporte des présentations de la part de nombreuses sommités en la matière, venues du Québec et d'ailleurs. Nous pourrions aussi en apprendre un peu plus sur des expériences qui ont déjà cours, notamment au Québec, en matière de prévention et de traitement du jeu pathologique. Le défi est important, car faire converger nos visions vers des axes communs est essentiel pour agir ensuite de manière concertée.

La documentation que l'on vous a envoyée avant le colloque contient des tableaux qui mettent plusieurs aspects en perspective. Certains m'apparaissent très éloquentes, particulièrement en ce qui a trait à la prévention, au traitement et à la recherche. Nous sommes nettement plus avancés dans ces voies que le reste de l'Amérique du Nord. Le Québec investit 24 millions de dollars par année dans ces domaines. Ces efforts pour enrayer les problèmes, uniques dans le monde, doivent continuer et ce Forum offre une belle occasion de souligner ce qui a été fait et ce qu'il faut faire.

Sans prétendre que les efforts actuels sont suffisants pour enrayer tous les problèmes, il faut bien reconnaître que nous n'avons pas attendu la tenue du Forum pour bouger.

En vertu du programme expérimental lancé en octobre 2000 pour venir en aide aux joueurs pathologiques, on retrouve maintenant, à la grandeur du Québec, près de 90 endroits où l'on peut accueillir les personnes en difficulté et leur offrir de l'aide. Plus de 2 200 personnes ont déjà eu recours à ces services, qui sont assurés par 200 intervenantes et intervenants.

Nous avons aussi mis en branle deux campagnes de prévention, l'une destinée aux jeunes et l'autre, aux adultes. Au cours des prochains mois, je compte renforcer cette action en poursuivant la formation des intervenantes et intervenants, tout en consolidant les actions de prévention et les services de traitement.

Je vous annonce ce matin que j'ai décidé d'aller de l'avant avec un projet qui répond à une préoccupation des Québécoises et des Québécois. Il s'agit de la création d'un nouveau programme de recherche sur les répercussions socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent. Au cours des dernières années, on a pu remarquer que ce volet de la question avait été peu exploré.

Une somme de 2,25 millions de dollars, échelonnée sur trois ans, sera consacrée à ce programme de recherche. Je suis convaincue que les discussions d'aujourd'hui et de demain pourront nous aider à préciser les thèmes qui devront être étudiés en priorité par les chercheurs et chercheuses qui profiteront du programme.

Le ministère de la Santé et des Services sociaux en assurera la gestion, conjointement avec le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture.

La recherche est essentielle pour soutenir toute forme d'action. Il émerge de plusieurs travaux que l'usage inapproprié des jeux de hasard et d'argent est un problème qui relève à la fois de l'État, de la communauté et de la personne elle-même. Cet équilibre des responsabilités doit être compris, et même mis à contribution dans la recherche de solutions. Le joueur pathologique vit souvent d'autres dépendances, comme l'alcoolisme ou une autre toxicomanie, ainsi que des problèmes de détresse psychologique et de santé mentale. Il faut donc situer ce phénomène dans un ensemble plus vaste.

Il découle de cela que, pour être efficace, la prévention doit s'inscrire dans une stratégie collective. Des actions isolées peuvent avoir des retombées positives, mais qui risquent d'être isolées elles aussi. Un mouvement concerté a plus de chances de donner des résultats solides et durables.

Il est important, enfin, que les activités de sensibilisation et de prévention respectent les personnes et tiennent compte des vulnérabilités de certains groupes de notre société. En d'autres mots, une action réaliste doit s'enraciner dans les milieux mêmes où évoluent nos concitoyennes et nos concitoyens.

En terminant, je souhaite que nos échanges soient fructueux, afin d'enrichir la somme de travail déjà accomplie, notamment en matière de prévention, d'information à fournir aux joueurs ainsi que de traitement des personnes qui éprouvent des problèmes avec le jeu.

Comme ministre responsable des services sociaux et membre du gouvernement du Québec, je compte sur chacune et chacun d'entre vous pour que, ensemble, nous puissions enrichir nos connaissances, partager une compréhension commune et orienter nos actions. Nous le devons aux personnes qui éprouvent un problème de jeu pathologique ainsi qu'à leurs proches.

Merci de votre attention, et bon Forum !

Annexe 2

**ALLOCUTION DE CLÔTURE DE LA MINISTRE DÉLÉGUÉE
À LA SANTÉ ET AUX SERVICES SOCIAUX ET
À LA PROTECTION DE LA JEUNESSE,
MADAME AGNÈS MALTAIS**

L'allocution prononcée fait foi.

Montréal, le 9 novembre 2001

Mesdames et Messieurs,

Si vous avez accepté de participer de façon si active à ce Forum, c'est que, comme moi, vous avez à cœur d'aider des gens qui souffrent.

Les joueurs pathologiques vivent une grande détresse. Ils sont démunis, ils se sentent isolés, ils ont l'impression que leur problème est insoluble et que personne ne peut leur venir en aide. Mais nous le pouvons, et nous savons que nous le pouvons !

Cette préoccupation face à des situations si dramatiques, sur le plan personnel et humain, je sais que vous l'aviez déjà, chacun de votre côté, dans vos champs de travail respectifs.

En venant ici, vous acceptiez de franchir un pas de plus en vous associant à une démarche collective : celle de construire une vision commune du phénomène du jeu pathologique.

Notre objectif commun était triple : connaître, comprendre et agir.

Connaître

Sur le premier de ces volets, j'ai assisté ici à une démarche réussie de mise à niveau de nos connaissances sur le jeu pathologique. Les préjugés ont parfois la vie dure, ce qui fait que des impressions peuvent être trop vite perçues comme des vérités.

Grâce aux présentations des conférenciers, grâce aux témoignages issus de cette table, nous nous sommes dotés d'un ensemble plus solide qu'auparavant de connaissances communes et partagées. Ne serait-ce que pour cela, je pourrais déjà dire : « Mission accomplie. »

Je compte sur vous pour véhiculer un message teinté d'espoir, dans vos milieux d'abord, mais aussi sur toutes les tribunes.

Comprendre

Quand un problème se présente comme démesuré, il nous semble parfois que rien ne peut être fait pour le régler. C'est pourquoi il était si important d'enrichir notre compréhension du phénomène du jeu pathologique, que nous cernons maintenant mieux.

Moi-même, comme ministre responsable des services sociaux, je comprend mieux certaines facettes de la question :

- l'importance de comprendre le mécanisme de l'assuétude au jeu chez les jeunes et de revaloriser le rôle des parents ; comme ministre responsable de la protection de la jeunesse, je me sens très interpellée par cette question ;
- la nécessité d'enrichir le volet dépistage ; il faut pouvoir y associer étroitement les personnes qui côtoient quotidiennement les joueurs, notamment dans les bars ; il faut aussi mettre à contribution l'ensemble du réseau de la santé et des services sociaux, où peut se faire une détection précoce et proactive, avant que les choses ne se gâchent ;
- les limites très nettes d'une intervention qui serait trop vaste, et donc trop vague, l'accent devant plutôt être mis sur des actions ciblées, bien adaptées à chaque clientèle ; il n'y pas de solution unique, ni de formule magique...

Sur d'autres points, j'ai compris... que nous ne comprenions pas ! Par exemple, quels sont les mécanismes de la dépendance aux appareils de loterie vidéo ? Aucune réponse n'a vraiment été fournie, il faudra donc encore chercher.

C'est justement parce que nous n'avons pas encore toutes les réponses que la recherche doit s'accroître. Je vous ai annoncé hier la création d'un nouveau programme de recherche sur les répercussions socioéconomiques du jeu pathologique. Une somme de 2,25 millions de dollars y sera affectée, sur trois ans.

En tenant compte de ce que vous êtes venus dire, je suis en mesure de vous annoncer aujourd'hui les quatre grands axes de recherche qui seront privilégiés.

Les chercheurs et chercheuses, qu'ils viennent des universités ou des organismes actifs dans le domaine, seront invités à se pencher sur quatre grands thèmes prioritaires.

Le premier porte sur les représentations que l'on se fait du jeu et sur les caractéristiques personnelles des joueurs. De cette manière, nous serons en mesure, comme vous le souhaitiez, de mieux saisir « l'univers intérieur » du joueur, en documentant ses attitudes et croyances. La recherche pourra aussi porter sur des groupes particuliers dont vous avez beaucoup parlé, comme les jeunes, les personnes âgées et les communautés culturelles.

Deuxième axe de recherche : l'environnement du jeu et son accessibilité. Les équipes de recherche pourront se pencher sur l'influence de l'offre de jeu et sur la présence de tel type de jeu dans tel environnement. Une question en émergence me semble importante ici : la place considérable que prendra, comme vous nous l'avez beaucoup dit, le jeu sur Internet. C'est évidemment une forme de jeu sur laquelle nous aurons beaucoup moins d'emprise, c'est inquiétant...

Troisième grand thème de recherche : les conséquences et les coûts du jeu sur les personnes, sur les familles et sur le tissu social. Je pense ici à des questions comme la délinquance, la criminalité, les faillites ou les suicides, sans oublier le coût des soins de santé et des services sociaux qui découlent du jeu pathologique. Je m'attends à ce que les chercheurs documentent non seulement les préjudices du jeu, mais aussi ses bénéfices, dont on nous a aussi fréquemment parlé autour de cette table.

Finalement, les chercheurs et chercheuses pourront travailler sur les stratégies de prévention et d'intervention. On pourra ainsi faire du développement, de même que de l'évaluation.

Les quatre thèmes ne sont évidemment pas étanches, bien au contraire, car vous nous avez aussi parlé de l'importance d'avoir un point de vue global sur la question.

Et je compte bien que les projets se réalisent dans une perspective de recherche-action, de manière à ce que leurs retombées soient rapidement réinvesties sur le terrain. Vous en profitez donc toutes et tous.

J'ai demandé au Ministère et au Fonds québécois de recherche sur la société et la culture, qui assurent conjointement la gestion du programme, d'en rendre les modalités rapidement disponibles. On m'assure que cela pourra être fait dans quelques jours, par dépôt d'un document dans Internet.

Agir

J'en viens maintenant à l'« agir » qui, au fond, est notre objectif ultime à tous et toutes.

Les différentes présentations, et l'ensemble de nos discussions, démontrent avec éloquence que, là où elle est concertée, l'action est beaucoup plus efficace.

Comme on nous l'a fait remarquer ce matin, la concertation dépasse la simple collaboration. Elle suppose une mobilisation qui couvre à la fois le choix des orientations, la définition des stratégies, la mise en place des actions et, bien sûr, l'évaluation.

Vous avez prouvé que vous étiez d'accord pour vous concerter et prêts à le faire, ce qui me rend très optimiste pour la suite des choses.

Notre travail repose aussi sur une autre forme de concertation, celle qui associe les ministères et organismes touchés par la question.

Non seulement le Comité interministériel, qui est déjà très actif, poursuivra-t-il ses travaux, mais il sera élargi de manière à accueillir deux nouveaux ministères, comme vous nous l'avez suggéré. Il s'agit du ministère de l'Éducation et du ministère des Relations avec les citoyens et de l'Immigration. Le comité est présidé par le sous-ministre de la Santé et des Services sociaux, monsieur Pierre Gabrièle.

Notre action est déjà bien campée, et nous avons franchi des pas de géants en quelques mois à peine. Les témoignages venus de l'étranger confirment la force de l'approche québécoise, qui prend explicitement en compte les facettes sociales du jeu. Des chercheurs de l'étranger nous ont dit que c'était exceptionnel puisque, ailleurs, ce sont surtout les facettes financières ou judiciaires qui sont considérées.

Nous avons beaucoup parlé de « jeu responsable », et le concept est important quand on l'applique aux joueurs. Mais il est tout aussi important de parler de notre responsabilité à tous et à toutes face au jeu. Pour sa part, le gouvernement veut assumer pleinement la sienne.

Personne ici n'a remis en question les choix fondamentaux qu'a faits le Québec, notamment celui de permettre la pratique des jeux de hasard et d'argent, à condition de les placer sous la responsabilité du gouvernement. La responsabilité gouvernementale doit déborder l'offre de jeu pour englober les domaines de la prévention, du traitement et de la recherche.

Je le rappelle, c'est une somme de 18 millions de dollars par année que le ministère de la Santé et des Services sociaux consacre au jeu pathologique, dont 6 millions pour la prévention, le dépistage et l'intervention brève et de crise, 7 millions pour le traitement et la réinsertion des joueurs pathologiques, et plus de 4 millions pour la recherche, l'évaluation et la formation.

Si l'on tient compte des contributions des autres organismes, l'effort gouvernemental se chiffre à 24 millions de dollars par année.

La Régie des alcools, des courses et des jeux, qui compte sur un budget annuel de deux millions de dollars, en profitera pour quadrupler le nombre de ses inspecteurs. Il s'agit en particulier de s'assurer que les jeunes n'ont pas accès au jeu.

Enfin, Loto-Québec affecte quatre millions de dollars à des mesures destinées à contrer le jeu pathologique, par exemple son programme d'auto-exclusion.

Un plan d'action

Le Forum a constitué une occasion exceptionnelle de relancer notre action. Les principaux éléments dont nous avons discuté se trouveront rapidement intégrés dans un plan d'action. Nous étions déjà en marche, nous allons continuer.

Le plan d'action, je vous l'assure, situera le problème du jeu dans une perspective plus large, puisqu'il est la manifestation d'une détresse personnelle et sociale sur laquelle il faut s'attarder. Comme on nous l'a dit, et cela est étonnant, les jeunes ne voient pas le jeu comme un problème... mais comme une solution à leurs problèmes. La chose est sans doute vraie pour beaucoup d'autres groupes de joueurs.

Je compte miser sur des stratégies et des actions réfléchies, ayant entendu votre message quant aux risques qu'il y a à s'engager dans de nouvelles avenues improvisées et mal évaluées.

J'entends les demandes que vous avez formulées quant au besoin de poursuivre les échanges, quant à la nécessité de nous doter de mécanismes plus permanents de mise en commun de nos idées, de nos expériences et de nos compétences. Cette démarche a été si bien amorcée au cours de ces deux jours qu'il faut trouver les moyens de poursuivre cette lancée, sur le terrain.

J'annonce donc que je compte « protéger », dans mes crédits actuels, une somme de un million de dollars pour favoriser, stimuler et renforcer l'action concertée en région. Comme je l'ai mentionné, ce sont les régies régionales qui ont la responsabilité de cette concertation.

Entre autres moyens, j'ai en tête la mise en place d'un site Web qui pourrait devenir un carrefour virtuel pour tout ce qui touche le jeu pathologique.

En terminant, je remercie en votre nom le docteur Carignan, qui a su animer nos débats avec doigté, et en nous déridant à l'occasion.

Je remercie aussi l'équipe chargée de l'organisation du Forum. Vous avez pu constater qu'il s'agissait d'une entreprise vraiment considérable.

Je remercie les chercheurs, les chercheuses, qui sont venus nous présenter leurs travaux si généreusement.

Enfin, je tiens à vous remercier, toutes et tous, d'avoir mis du vôtre pour que nos travaux se déroulent si sereinement et si sérieusement.

Un rêve...

En conclusion, je formulerai un rêve qui est issu de ce Forum : que, dans un an ou deux, dans une maison de Rouyn-Noranda, un parent entre dans la pièce où son jeune joue sur Internet, s'assoie à côté de lui, à côté d'elle et lui demande : « Comment ça va ? Qu'est-ce que tu fais ? Qu'est-ce que c'est que ce jeu ? Tu ne viens pas nous rejoindre ? »

Que, dans un club de l'âge d'or de Verdun, le conseil d'administration décide non pas d'organiser une soirée de bingo, mais d'organiser une soirée pour discuter des personnes âgées qui se sentent isolées ou qui vivent de la détresse.

Que, à Baie-Comeau, le Curateur décide de rencontrer les membres d'une famille pour parler de la détresse de leurs parents qui sont sous sa responsabilité.

Que, dans un dépanneur de Hull, où j'achèterai un journal, on m'offrira... « Une revue, madame Maltais, avec ça ? »

Que, dans une boîte rouge de Postes Canada, une grand-mère glissera une enveloppe où, comme cadeau de fête, il n'y aura pas deux billets de Loto-Québec, mais une invitation à souper pour parler des rêves de son jeune, de l'avenir qu'il veut se bâtir.

Que dans une école de Saint-Sauveur, où des jeunes jouent aux cartes le midi à la cafétéria, un professeur s'approche et vienne parler avec eux de ce qu'ils sont en train de faire.

Que, à la sortie des classes, un vieux copain d'un de ces joueurs viendra rejoindre l'un d'entre eux et lui dire : « Tiens ! Ça fait longtemps qu'on ne s'est pas vus, qu'est-ce que tu fais ? Je ne te vois plus depuis que tu joues... Est-ce que tu viens rejoindre le groupe, ce soir ? »

Que, dans un bar, une travailleuse ira voir un vieux client, assis devant un jeu, et lui remettra un dépliant, le mettra dans sa poche en lui disant : « Tu liras ça demain matin... »

Que, dans un autre bar, un policier viendra rejoindre une travailleuse de bar, parce qu'elle l'aura appelé en toute confiance, pour aider un client.

Que, dans un autre bar encore, un homme s'amuse, tout simplement, sur un appareil de loterie vidéo, parce qu'il a choisi ce soir-là, plutôt que d'écouter la télévision, seul chez lui, de s'amuser de cette façon, entouré d'autres personnes.

Et voilà qu'il cesse sereinement de jouer parce qu'il sait, parce qu'on le lui a répété, que le jeu n'est qu'un jeu...

Tous les éléments de ce rêve sont issus de vos débats de cet après-midi. C'est une vision que nous partageons, celle d'une société responsable, responsable de ce que nous désirons tous et toutes : vivre dans un Québec en santé !

Merci beaucoup.

Annexe 3

LISTE DES PARTICIPANTS ET DES OBSERVATEURS AU FORUM

LES PARTICIPANTS

LES CONFÉRENCIERS

Serge Chevalier et Denis Allard, Institut national de santé publique du Québec

Jeffrey L. Derevensky, Rina Gupta, Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, Université McGill

Toon De Vos, consultant senior sur les politiques de prévention de la toxicomanie et des problèmes de jeu aux Pays-Bas

William R. Eadington, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, Université du Nevada

Robert Ladouceur, Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, Université Laval

LES ORGANISMES DE LA COMMUNAUTÉ

Claude Bilodeau, Maison Claude Bilodeau

Lynda Poirier, Centre Casa

Rodrigue Paré, Maison Jean Lapointe

John Topp, Pavillon Foster

Manon Lacroix, Centre Option-Prévention

Lorraine Bilocq Lebeau, Ligne téléphonique JEU : Aide et référence

Claude Duquette, Solidarité chrétienne avec les pauvres

May Chiu, Service à la famille chinoise du Grand Montréal

André Faubert, Fédération de l'âge d'or du Québec

Monsieur Benoît, Ex-joueur

LE MILIEU DE L'ÉDUCATION ET DE LA RECHERCHE

Robert Ladouceur, Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, Université Laval

Jeffrey L. Derevensky, Rina Gupta, Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, Université McGill

Élisabeth Papineau, Laboratoire d'éthique publique, Institut national de la recherche scientifique Société et Culture

Manon Beaudry-Roberge, Fédération des commissions scolaires du Québec

Robert Vallerand, Laboratoire de recherche sur le comportement social, Université du Québec à Montréal

LE MILIEU DE L'INDUSTRIE DU JEU

Lorrain Audy, Association des directeurs de police du Québec

Jocelyn Faucher, Regroupement des gens d'affaires exploitant les appareils de loterie vidéo

Guy Boisjoli, Corporation des propriétaires de bars, brasseries et tavernes du Québec

Gaston Dubé, Représentant des fabricants d'appareils de loterie vidéo

Nicole Perras, Association des travailleurs et travailleuses de la restauration et de l'hôtellerie du Québec

Chantal Gagnon, Association québécoise des organismes de bingo

LES ORGANISMES DE LA SANTÉ ET SERVICES SOCIAUX

Yves Neveu, Fédération québécoise des centres de réadaptation pour personnes alcooliques et autres toxicomanes

Denis St-Amand, Association des centres locaux de services communautaires et des centres hospitaliers de soins de longue durée du Québec

Diane Arsenault, Association des hôpitaux du Québec

Louis Bernard, Institut national de santé publique du Québec

Michel Germain, Comité permanent de lutte contre la toxicomanie

Madeleine Roy, Centre Dollard-Cormier

Jean-Pierre Gagnon, Centre Domrémy Mauricie et Centre-du-Québec

Réjeanne Hudon, Centre Domrémy du KRTB

LES RÉGIES RÉGIONALES DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX

Hélène Fortin, Région de l'Outaouais

Rodrigue Gallagher, Région du Bas-Saint-Laurent

Daniel La Roche, Région de Québec

Marc Lacour, Région de la Mauricie et du Centre-du-Québec

Claire Pagé, Région de Laval

LES ORGANISMES GOUVERNEMENTAUX ET LES SOCIÉTÉS D'ÉTAT

Pierre Dupont, Ministère des Finances

Denis Racicot, Ministère de la Sécurité publique

Lynne Roiter, Loto-Québec

Charles Côté, Régie des alcools, des courses et des jeux

Guy MacDonald, Protecteur du citoyen

Jacques Maheu, Curateur public

Serge Turmel, Bureau du coroner

LES ORDRES ET LES ASSOCIATIONS PROFESSIONNELS

Claude Leblond, Ordre professionnel des travailleurs sociaux du Québec

Rose-Marie Charest, Ordre des psychologues du Québec

N'ONT PU RÉPONDRE À L'INVITATION

Le milieu municipal

Le ministère de l'Éducation

L'Association des centres jeunesse du Québec

Le Collège des médecins du Québec

Le Diocèse catholique de Québec

Le Regroupement des maisons de jeunes

LES OBSERVATEURS

LE MILIEU DE L'ÉDUCATION ET DE LA RECHERCHE

Denis Allard, Chercheur, Institut national de santé publique du Québec

Jean-François Bellemarre, Conseiller, Fédération des commissions scolaires du Québec

Yves Boisvert, Chercheur, Institut national de la recherche scientifique

Claude Boutin, Chercheur, Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu, Université Laval

Serge Chevalier, Chercheur, Institut national de santé publique du Québec

Gilles Dion, Fédération des commissions scolaires du Québec

Michel Dumont, Chercheur, Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu, Université Laval

Marie-Thérèse Duquette, Responsable du développement des actions concertées, Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture

Christian Jacques, Chercheur, Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu, Université Laval

Élisabeth Papineau, Institut national de la recherche scientifique

Pierre Provencher, Chercheur, Université du Québec à Montréal

Amnon Suissa, Chercheur, Université du Québec à Hull

LE MILIEU DE L'INDUSTRIE DU JEU

Claude Dufour, Président, Association des travailleurs et travailleuses de la restauration et de l'hôtellerie du Québec

Jacques Labrie, Conseiller en communication, Regroupement des gens d'affaires exploitant des appareils de loterie vidéo

Suzanne T. Langelier, Directrice, région de Montréal, Corporation des propriétaires de bars, brasseries et tavernes du Québec

Sylvia Legros, Secrétaire administrative, Regroupement des organismes bénéficiaires de bingos

Roger Melançon, Représentant exécutif, Spielo

André Morin, Vice-président, Association des travailleurs et travailleuses de la restauration et de l'hôtellerie du Québec

Richard Phaneuf, Conseiller juridique, Regroupement des gens d'affaires exploitant des appareils de loterie vidéo

Johanne Roberge, Conseillère, Loterie Vidéo, Corporation des propriétaires de bars, brasseries et tavernes du Québec

Marc Rocheleau, Secrétaire-trésorier, Regroupement des organismes bénéficiaires de bingos

LES ORGANISMES DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX

Jean Baril, Agent de planification et de programmation, Régie régionale de la santé et des services sociaux de la Mauricie et du Centre-du-Québec

Robert Baril, Agent de planification, programmation et recherche, Régie régionale de la santé et des services sociaux de la Montérégie

Diane Benoît, CLSC-CHSLD de la MRC de Montmagny

Dominique Bergeron, CLSC de Hull

Judith Boucher, Directrice des services administratifs, Centre de référence du Grand Montréal

Laurent Brisson, Conseiller clinique, Centre de réadaptation Ubal-Villeneuve

Benoît Côté, Directeur des services professionnels, Centre de réadaptation Ubal-Villeneuve

Marielle Dion, CLSC Petite Patrie

Geneviève Gagneux, Agente de planification et de programmation, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Laval

Marie-Hélène Gariépy, Agente de planification, Régie régionale de la santé et des services sociaux des Laurentides

Pierre Gauvreau, Coordonnateur, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Laval

Alcide Huard, Directeur général, Centre de réadaptation Ubal-Villeneuve

Claude Jalbert, Agent de planification et de programmation, Régie régionale de la santé et des services sociaux de la Mauricie et du Centre-du-Québec

Serge Laforge, Agent de planification et de programmation, Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Abitibi-Témiscamingue

Sylvie Lafrance, Coordonnatrice – DOSC, Régie régionale de la santé et des services sociaux de la Montérégie

André Landry, Coordonnateur clinique, responsable du jeu excessif, Centre Le Virage

Pierre Lesage, Coordonnateur des services cliniques, Centre Normand

Lysane Ouimet, Responsable du dossier jeu excessif, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière

Marie-Thérèse Payre, Conseillère en planification et programmation, Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Estrie

Réjeanne Pilote, Directrice générale, Centre Jellinek

Herman Porlier, Agent de relation humaine, Centre de réadaptation l'Escale

Andrée Richer, Centre André Boudreau

Gilles Strasbourg, Agent de programme à la santé mentale et sociale, Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Outaouais

Brigitte Tardif, Agente de planification et de promotion, Régie régionale de la santé et des services sociaux de la Chaudière-Appalaches

Monique Tessier, Chef de service, Adaptation sociale, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre

Gilbert Trudel, Conseiller au programme Alcoolisme-Toxicomanie, Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Abitibi-Témiscamingue

Réjean Wilson, Directeur général, Centre de réadaptation en toxicomanie de Jonquière

LES ORGANISMES GOUVERNEMENTAUX ET LES SOCIÉTÉS D'ÉTAT

Jocelyne Angers, Ministère de la Sécurité publique

Nicole Beaulieu, Conseillère en prévention, Loto-Québec

Yves Bolduc, Délégué du Protecteur du citoyen, Protecteur du citoyen

Anne-Marie Bouthillier, Analyste-conseil, Secrétariat du Comité ministériel du développement social

Sylvain Chabot, Capitaine adjoint aux enquêtes criminelles, Sûreté du Québec

Marie-Claude Dallaire, Agente de recherche, Ministère de la Sécurité publique

Daniel Dubeau, Directeur de la recherche et de la prévention du jeu pathologique, Loto-Québec

Gaétan Grenier, Commission de la construction du Québec

Pierre Guérard, Agent du Vérificateur général, Vérificateur général du Québec

Mariette Inkel, Régie des alcools, des courses et des jeux

André Ménard, Président-directeur général, Commission de la construction du Québec

Jacques Normand, Analyste-conseil, Ministère des Finances

Gisèle Pagé, Directrice des opérations et des services à la clientèle et responsable du programme de coordination en matière d'appareils de loterie vidéo (ALV), Régie des alcools, des courses et des jeux

Guyline Pednault, Régie des alcools, des courses et des jeux

Béatrice Pepper, Directrice corporative des relations publiques, Loto-Québec

Paul-André Perron, Épidémiologiste, Bureau du coroner

Clément Robitaille, Agent de recherche, Ministère de la Sécurité publique

Michèle Rousseau, Avocate, Régie des alcools, des courses et des jeux

Michel Samson, Directeur de vérification, Vérificateur général du Québec

Gisèle Tremblay, Curateur public

Claude Trudel, 1^{er} Vice-président – Loto-Québec, Président des opérations - SLVQ

LES ASSOCIATIONS ET LES ORDRES PROFESSIONNELS

Lorrain Audy, Directeur général, Association des directeurs de police du Québec

Danièle Marchand, Conseillère, affaires professionnelles, Ordre des psychologues du Québec

Carmen Trottier, Directrice générale, Association des intervenants en toxicomanie du Québec (AITQ)

LES ORGANISMES DE LA COMMUNAUTÉ

Marc Caya, Responsable du jeu excessif, Maison l'Alcôve inc.

Serge Frenette, Inspecteur chef, Service de police de la Communauté urbaine de Montréal

Jean-Guy Girard, Directeur général, Ressource Génésis Charlevoix inc.

Michel Godin, Pasteur, Assemblées de Pentecôte, Solidarité chrétienne avec les pauvres (SOCAP)

Sandra Juneau, Responsable clinique, Hébergement dépannage Le Séjour de Jonquière

Louise Lapointe, Coordinatrice du programme Enjeux, Maison Jean Lapointe

James Otis, Président, Centre d'aide aux joueurs compulsifs

Carolyn Samson, Intervenante ASPA, Approche sécurisante des polytoxicomanes anonymes

Carol St-Pierre, Directeur général, Maison Au Seuil de l'Harmonie

André Tanguay, Directeur général, FOBAST

AUTRES OBSERVATEURS

Hélène Bélanger, Directrice, Banque de Montréal

Normand Bouchard, Président, Le Groupe Jeunesse

Sol Boxembaum, Directeur, Viva Consulting

Luc Chabot, Directeur général, Forum mondial Montréal 2002

Pierre-Paul Côté, Vice-président aux affaires publiques, Technologies Labtronix

Céline Falardeau, Conseillère juridique, Acti-Menu

Louis Gagnon, Acti-Menu

Carole Melançon, Chargée de projet, Le Groupe Jeunesse

Jean-Paul Michaud, Avocat, Garneau, Verdon, Michaud, Samson

Pierre Morand, Directeur général, Orientation PRAXIS inc.

Claude Pariseau, Coordonnateur – Alcoolisme/Toxicomanie, PROACT PAE INC.

Gilles Pineau, Acti-Menu

Hélène Simoneau, Responsable aux communications, Forum mondial Montréal 2002

Brenda Thomas, Présidente, Viva Consulting

