



Les problèmes de jeu dans les communautés des Premières Nations et les villages inuits du Québec

BREF ÉTAT DE SITUATION

INSTITUT NATIONAL
DE SANTÉ PUBLIQUE
DU QUÉBEC

Québec 

Les problèmes de jeu dans les communautés des Premières Nations et les villages inuits du Québec

BREF ÉTAT DE SITUATION

Direction du développement
des individus et des communautés

Février 2010

AUTEURE

Élisabeth Papineau, chercheure
Direction du développement des individus et des communautés
Institut national de santé publique du Québec

MISE EN PAGES

Souad Ouchelli, agente administrative
Direction du développement des individus et des communautés
Institut national de santé publique du Québec

REMERCIEMENTS

Cette étude a été commandée par le ministère de la Santé et des Services sociaux.

L'auteure souhaite remercier, pour leur relecture éclairée et leurs précieux conseils :

M. Serge Chevalier, sociologue, Agence de la santé et des services sociaux de Montréal/Direction de santé publique;

M^{me} Suzanne Bruneau, conseillère cadre, Direction de la recherche, formation et développement, Institut national de santé publique du Québec;

M^{me} Marjolaine Sioui, M^{me} Nancy Gros-Louis Mchugh et M. Richard Gray, Commission de la santé et des services sociaux des Premières Nations du Québec et du Labrador.

CITATION SUGGÉRÉE

Papineau, E. (2009). Les problèmes de jeu dans les communautés des Premières Nations et les villages inuits du Québec : bref état de situation. Québec : Institut national de santé publique du Québec (INSPQ)

Ce document est disponible intégralement en format électronique (PDF) sur le site Web de l'Institut national de santé publique du Québec au : <http://www.inspq.qc.ca>.

Les reproductions à des fins d'étude privée ou de recherche sont autorisées en vertu de l'article 29 de la Loi sur le droit d'auteur. Toute autre utilisation doit faire l'objet d'une autorisation du gouvernement du Québec qui détient les droits exclusifs de propriété intellectuelle sur ce document. Cette autorisation peut être obtenue en formulant une demande au guichet central du Service de la gestion des droits d'auteur des Publications du Québec à l'aide d'un formulaire en ligne accessible à l'adresse suivante : <http://www.droitauteur.gouv.qc.ca/autorisation.php>, ou en écrivant un courriel à : droit.auteur@cspq.gouv.qc.ca.

Les données contenues dans le document peuvent être citées, à condition d'en mentionner la source.

DÉPÔT LÉGAL – 2^e TRIMESTRE 2010
BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES NATIONALES DU QUÉBEC
BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES CANADA
ISBN : 978-2-550-58612-8 (VERSION IMPRIMÉE ANGLAISE)
ISBN : 978-2-550-58613-5 (PDF ANGLAIS)
ISBN : 978-2-550-58610-4 (VERSION IMPRIMÉE)
ISBN : 978-2-550-58611-1 (PDF)

©Gouvernement du Québec (2010)

TABLE DES MATIÈRES

1	INTRODUCTION	1
1.1	Le contexte de la recherche sur le jeu chez les Autochtones.....	1
1.2	L'état général des connaissances	2
2	L'OFFRE DE JEU SPÉCIFIQUE AUX PREMIÈRES NATIONS ET AUX COMMUNAUTÉS INUITES DU QUÉBEC	5
2.1	Appareils de loterie vidéo	6
2.2	Bingo	6
2.3	Poker	7
2.4	Jeu Internet.....	7
2.5	Loteries.....	7
3	HABITUDES ET PROBLÈMES DE JEU AU QUÉBEC	9
3.1	Région sociosanitaire des Terres-Cries-de-la-Baie-James (Iiyiyu Aschii)	9
3.2	Région sociosanitaire du Nunavik	11
3.3	Premières Nations du Québec et du Labrador	12
4	ENJEUX POUR LA SANTÉ PUBLIQUE.....	15
	RÉFÉRENCES COMPLÉMENTAIRES	17
ANNEXE	POPULATIONS INDIENNES ET INUITES DU QUÉBEC, 2007	25

1 INTRODUCTION

Le présent rapport propose un survol des données relatives aux habitudes et aux problèmes de jeu dans les communautés des Premières Nations et les villages inuits du Québec. Nous présentons d'abord quelques données issues de la recherche internationale sur le jeu et les populations autochtones, un portrait de l'offre de jeu spécifique aux Premières Nations et aux communautés inuites du Québec et, finalement, les données de prévalence spécifiquement québécoises.

1.1 LE CONTEXTE DE LA RECHERCHE SUR LE JEU CHEZ LES AUTOCHTONES

Le sujet des problèmes de jeu chez les Autochtones est sensible à plusieurs égards, et la recension de données de prévalence pose plusieurs défis.

Selon le Centre de collaboration nationale de santé autochtone, les résumés scientifiques, les études de prévalence, les revues systématiques ou les études épidémiologiques classiques laissent peu de place aux expériences vécues et aux systèmes de connaissances autochtones¹. Une nouvelle tendance se dessine cependant à investiguer les problèmes de jeu et les pistes de solution en collaboration avec les communautés visées, en intégrant leurs savoirs traditionnels et leurs conceptions du monde². Cependant, ces études ne fournissent pas à proprement parler de données de prévalence des problèmes.

En second lieu, une approche « panautochtone » n'est pas possible, les Autochtones vivant à la fois dans et hors réserve, à l'intérieur et à l'extérieur des communautés, dans les milieux urbains et ruraux³. Ils vivent dans des régions aux caractéristiques diversifiées où, de surcroît, l'offre de jeu est diversifiée.

Par ailleurs, les données québécoises sont rares et partielles, difficilement comparables d'une communauté à l'autre pour des raisons de disparités méthodologiques. Elles n'offrent pas de possibilité de suivi de l'évolution des problèmes dans le temps. Selon Greenwood, les maladies chroniques monopolisent les chercheurs, marginalisant les recherches sur les dépendances⁴. Cet état de fait retarde la recherche et la mise en place de services de prévention, de dépistage, de traitement et d'actions sur l'offre de jeu.

Finalement, les problèmes de jeu chez les Autochtones constituent un sujet qui a largement été médiatisé ces dernières années. La Société Radio-Canada révélait en 2005 que dans certaines villes majoritairement autochtones, le ratio d'appareils de loterie vidéo était de trois

¹ Centre de collaboration nationale de la santé autochtone (2007). Exploration des données en santé autochtone. Université de Colombie-Britannique.

² McGowan, V., Nixon, G. (2004). Blackfoot traditional knowledge in resolution of problem gambling: getting gambled and seeking wholeness. *Canadian Journal of Native Studies* XXIV (1), 7-35; Couchees, F. (2005). Gambling in Eeyou Istchee: preliminary fact-finding. Montréal : Cree Board of Health and social Services of James Bay; Aboriginal Health & Medical Research Council of NSW (2008). Gambling issues and responses for NSW Aboriginal communities.

³ Greenwood, M. (2006). Regards sur la santé indigène : une analyse environnementale par le Centre National de collaboration en santé autochtone.

⁴ Idem.

à quatre fois celui de la moyenne nationale⁵. Des témoignages révélaient alors le grand impact des jeux sur la communauté qui misait annuellement 4 millions de dollars dans ces appareils. On y soulignait la pauvreté de la population, où 8 personnes sur 10 sont sans travail, les cas de négligence parentale et le fait que 75 personnes avaient tenté de se suicider dans la dernière année. Une résolution du conseil de bande demandait le retrait des appareils de loterie vidéo (ci-après ALV)⁶ et Loto Québec annonçait un retrait partiel de ces appareils. Dans ce contexte de médiatisation, le risque de stigmatisation reste présent aujourd'hui lorsque l'on aborde cette question.

1.2 L'ÉTAT GÉNÉRAL DES CONNAISSANCES

Dans plusieurs juridictions à travers le monde, les problèmes de jeu chez les Autochtones⁷, les Premières Nations ou les autochtones font l'objet d'une attention ciblée de la part des chercheurs, attention qui reste néanmoins marginale par rapport aux autres problèmes de santé et de société, nous l'avons vu.

Mais des études américaines, australiennes et néo-zélandaises convergent pour conclure que les peuples autochtones sont proportionnellement surreprésentés parmi les joueurs à problèmes et les joueurs pathologiques. La synthèse de onze études démontre que la population autochtone aurait un taux de problèmes de jeu de 2 à 16 fois plus élevé que la population non autochtone⁸.

Au Canada, quatre études sur les problèmes de jeu chez les Premières Nations en Alberta ont été menées à ce jour. Comme le résume Chevalier, « en ce qui concerne les jeunes, Adebayo⁹ a montré que 98 % des étudiants de 7^e et de 8^e année de la commission scolaire Northern Lights (division 69) ont participé à des jeux de hasard dans les douze mois précédant son étude. De leur côté, Hewitt et Auger¹⁰ ont conclu, pour l'ensemble des élèves autochtones du secondaire vivant sur des communautés ou non, que 89 % ont participé à des jeux d'argent pendant les douze mois précédents et que 49 % de l'ensemble des jeunes présentent un problème de jeu ou sont à risque d'en développer un¹¹. Eu égard aux adultes,

⁵ http://www.radio-canada.ca/actualite/v2/enjeux/niveau2_2295.shtml#. Aujourd'hui, il reste 4 appareils à Schefferville, ce qui reste supérieur au ratio national. La Fondation Mise-sur-toi a démarré en 2007 un programme de prévention des problèmes de jeu dans ces communautés <http://misesurtoi.ca/2008/06/02/fondation-kanatha>.

⁶ Gagnon, K. (3 mai 2009). Fini la loterie vidéo chez les Innus à Scherfferville. La Presse, p. A17.

⁷ Nous conservons dans le texte les appellations utilisées dans les recherches originales, qui varient considérablement d'une juridiction à l'autre : *native people*, *indians*, *aboriginals*, Autochtones, Premières Nations. Dans les données québécoises, le terme « Autochtones » regroupe les Premières Nations (Abénaquis, Algonquins, Atikamekw, Cris, Hurons-Wendats Innus (Montagnais), Malécites, Micmacs, Mohawks, Naskapis), les Métis et les communautés inuites. Voir le tableau en annexe, page 27.

⁸ Wardman, D., El-Guebaly, N., & Hodgins, D. (2001). Problem and pathological gambling in North American aboriginal population: A review of the empirical literature. *Journal of Gambling Studies*, 17(2), 81-100.

⁹ Adebayo, B. (1998). Gambling behaviour of students in grades seven and eight in Alberta, Canada, *The Journal of School Health* 68 (1), 7-11.

¹⁰ Hewitt, D. & Auger, D. (1995). *Firewatch on Aboriginal adolescent gambling*. Edmonton : Nechi Training, Research & Health Promotions Institute.

¹¹ Wardman (*op. cit.*) souligne le défaut partiel de validité de telles études menées en milieu scolaire en raison du taux élevé de décrochage et de sous scolarisation dans les communautés autochtones.

Auger et Hewitt¹² ont montré, à l'aide d'un échantillon d'Autochtones albertains vivant sur ou hors communauté, que 88 % de ceux-ci ont parié dans l'année précédente et que 24 % de l'ensemble de cette population ont un problème de jeu. Smith et Wynne¹³ ont pour leur part estimé que 84 % des Autochtones et des Métis de l'Alberta ont participé à des jeux d'argent dans les douze mois précédents et que 17 % ont un problème de jeu »¹⁴.

Les facteurs de risque identifiés sont relatifs à l'accessibilité et à la dangerosité des jeux, à la pauvreté et au chômage, à la marginalisation sociale, à la présence concomitante d'autres dépendances, aux croyances et pratiques culturelles et à l'état de la prévention et des systèmes de soins dans les différentes communautés¹⁵. Dans les communautés, la carence d'opportunités récréatives, d'emploi et éducatives fait en sorte que l'on recoure au jeu pour passer le temps ou pour tenter d'améliorer sa condition financière¹⁶. Cette augmentation du risque serait liée au sentiment d'impuissance né de l'expérience d'une marginalisation culturelle, sociale et économique¹⁷. L'inexistence, l'inadéquation ou le manque de notoriété des ressources dans les communautés sont évoqués dans plusieurs de ces recherches¹⁸.

¹² Auger, D. & Hewitt, D. (2000). Dream chaser: Alberta Aboriginal adult gambling prevalence study. Edmonton : Nechi Training, Research & Health Promotions Institute.

¹³ Smith, G., Wynne, H. (2002). Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian Problem Gambling Index (CPGI): Final report. Edmonton, AB: Alberta Gaming Research Institute.

¹⁴ Chevalier, S. (2008). Les jeux de hasard et d'argent in Ancil, M., Chevalier, S. (2008). Habitudes de vie en matière de consommation d'alcool, de drogues et de pratiques des jeux de hasard et d'argent. Enquête de santé auprès des Cris 2003, Cycle 2.1 (Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes Iiliyu Aschii). Institut national de santé publique du Québec et Conseil Cri de la santé et des services sociaux de la Baie-James.

¹⁵ Productivity Commission (1999a). Australia's Gambling Industries, Report No. 10, Volume 3, Appendix E. Gambling in indigenous communities. Canberra (AU): AusInfo; National Research Council. (1999). Pathological gambling: a critical review. Washington, DC: National Academy Press; Zitzow, D. (1996). Comparative study of problematic gambling behaviors between American Indian and non-Indian adults in a northern plains reservation. American Aboriginal and Alaska Aboriginal Mental Health Research, 7(2), 27-41; Volberg, R., & Abbott, M. (1994). Lifetime prevalence estimates of pathological gambling in New Zealand. International Journal of Epidemiology, 23(5), 976-983; Volberg, R. (1994). The prevalence and demographics of pathological gamblers: Implications for public health. American Journal of Public Health, 84(2), 237-241; Wardman, D., El-Guebaly, N., & Hodgins, D. (2001). Problem and pathological gambling in North American aboriginal population: A review of the empirical literature. Journal of Gambling Studies, 17(2), 81-100. Aboriginal Health & Medical Research Council of NSW (2007) Pressing problems Gambling issues and responses for NSW Aboriginal communities. New South Wales; Centre for Social and Health Outcomes Research and Evaluation & Te Ropu Whariki (2008). Assessment of the Social Impacts of Gambling in New Zealand. Report to Ministry of Health. New Zealand.

¹⁶ Wardman, *op. cit.*

¹⁷ McGowan, *op. cit.*

¹⁸ Wynne, H., Mc ready, J. (2005). Examining Gambling and Problem Gambling In Ontario Aboriginal Communities. Five community final research reports. Submitted on Behalf of: Ontario Federation of Indian Friendship Centres and the Métis Nation of Ontario; Wardman, *op. cit.*; Aboriginal Health & Medical Research Council of NSW (2008). Gambling issues and responses for NSW Aboriginal communities. Community report May 2008.

2 L'OFFRE DE JEU SPÉCIFIQUE AUX PREMIÈRES NATIONS ET AUX COMMUNAUTÉS INUITES DU QUÉBEC

Les habitudes et les problèmes de jeu sont directement tributaires des opportunités de jouer et de l'accessibilité des différentes formes de jeu¹⁹. Une brève description des jeux accessibles aux Autochtones permet de contextualiser les pratiques et les problèmes de jeu.

Le jeu est bien ancré dans les traditions culturelles des Autochtones et a donné lieu à quelques rapports ethnographiques, où l'on décrit les jeux de dés, de mains ou de devinettes²⁰. D'autres données mentionnent les jeux d'adresse (Bola, bilboquet, tir à l'arc), les jeux de force physique, d'endurance, d'équipe²¹. Selon Bélanger, à l'origine, les jeux rythmaient les loisirs et divers événements sociaux, constituaient des rites religieux importants, notamment des rites funéraires ou de guérison, ou étaient utilisés à des fins divinatoires. Les jeux pouvaient reproduire des exploits héroïques, permettre d'interagir avec le cosmos, de répartir les richesses²².

La population des Premières Nations et des communautés inuites du Québec est depuis quelques décennies exposée à l'offre de jeu de la société d'État Loto-Québec au même titre que l'ensemble de la population²³. À cette offre de jeu s'ajoutent différentes modalités de jeu gérées par les communautés elles-mêmes. En 2004, le Secrétariat de l'Assemblée extraordinaire des chefs des Premières Nations adoptait à l'unanimité une résolution demandant à l'Assemblée de travailler activement avec le gouvernement fédéral à la modification de l'article 207 du Code criminel du Canada qui rend illégale la conduite d'activités relatives aux jeux de hasard pour tout organisme autre qu'un gouvernement provincial, son agent ou ses porteurs de licence. Cette démarche visait à ce qu'on reconnaisse aux Premières Nations les mêmes pouvoirs et responsabilités en matière de jeux de hasard que ceux dont jouissent les gouvernements provinciaux depuis deux décennies²⁴. Ces revendications s'inscrivent dans le contexte plus large où, aux États-Unis,

¹⁹ National Research Council. (1999). *Pathological gambling: a critical review*. Washington, DC: National Academy Press; Chevalier, S. et Papineau, É. (2007). *Analyse des effets sur la santé des populations des projets d'implantation de salons de jeux et d'hippodromes au Québec*. Rapport déposé aux directeurs régionaux de santé publique. Direction de santé publique de Montréal & INSPQ.

²⁰ Culin, S. (1992). *Games of the North American Indians*, Volume 1: *Games of Chance*. University of Nebraska Press, 1992. Originally published as the 24th Annual Report of the Smithsonian Institution's Bureau of American Ethnology in 1907; Zaslavsky, Claudia. *Native American Games and Activities*. In Hanks, Judith Elaine & Fast, Gerald R. (Eds.). *Perspectives on Indigenous People of North America*. NCTM, Reston VA, 2002.

²¹ Therrien-Pinette, J.-C. (2007). *Le jeu chez les Premières Nations*. Colloque Les multiples facettes du jeu. Université Laval, Québec.

²² Bélanger, Y. (2008). *First Nations Gaming as Self-government Imperative: Ensuring the Health of First Nations Problem Gamblers*. Conférence à la 7th Annual Alberta Conference on Gambling Research. Consulté janvier 2009 http://gaming.uleth.ca/agri_downloads/4330/Belanger_AGRI_Conference_2008.ppt.

²³ Pour ce qui est du Nunavik, Loto Québec vend des loteries instantanées depuis environ deux ans dans certaines communautés et on trouve un terminal de loteries ordinaires (type 6/49) depuis 1 an environ à Kuujuaq.

²⁴ Assemblée extraordinaire des Chefs (2004). *Résolution n° 94 : Compétence en matière de jeux et Code Criminel*- Ottawa (Ontario). Consulté janvier 2009 <http://www.afn.ca/article.asp?id=255>.

près de 400 casinos²⁵ sont dorénavant gérés par les premières nations, contre 15 au Canada. La gestion du jeu est apparue comme étant un important levier économique²⁶ et identitaire²⁷ pour des populations qui étaient pauvres et marginalisées. Elle pose évidemment des problèmes relatifs aux conséquences indésirables de cette offre et à l'accroissement des problèmes de jeu²⁸. Au Québec, si le jeu administré par les Autochtones n'est pas légal, il règne une certaine tolérance, comme le démontrent les exemples suivants.

2.1 APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO

L'ensemble des villages d'Iiyiyiu Aschii et du Nunavik (à l'exception de Kuujjuarapik et Kuujjuak) sont des « communautés sèches », c'est-à-dire des communautés où la vente et la consommation d'alcool sont interdites par les règlements des Conseils de bande et les Conseils municipaux. Par conséquent, aucun ALV ne pourrait donc y être exploité puisque les permis d'exploitation des ALV sont tributaires de la possession d'un permis d'alcool. Selon Couchees, une des communautés d'Iiyiyiu Aschii posséderait cependant 10 appareils de loterie vidéo qui sont contrôlés par une entité détenue par la bande (*band-owned entity*). Ceux-ci relèvent d'un partenariat « 50-50 » avec une compagnie de l'extérieur. Ces machines y seraient depuis environ 1994²⁹.

2.2 BINGO

Le bingo est un des jeux les plus populaires chez les Inuits et les Cris. Certaines communautés organisent donc des bingos en salle, d'autres à la radio locale et toutes les communautés ont accès au bingo hebdomadaire tenu à la radio régionale. Les revenus des bingos, en général consacrés à des initiatives sportives ou communautaires, financent des organismes locaux. Les Mohawks hébergent notamment le Mohawk Super Bingo à Kahnawake et le Mohawk Bingo Palace à Akwesasne.

Selon un intervenant de la communauté du Nunavik, les parties et les tournois de poker sont de plus en plus populaires, sinon en voie de remplacer le bingo³⁰.

²⁵ National Indian gaming commission (2004). Annual Report 2004. Consulté janvier 2009 http://www.nigc.gov/LinkClick.aspx?link=reading_room%2fbiennial_reports%2fnigc_2004_annual_report.pdf&tabid=118&mid=753.

²⁶ Belanger, Y. (2006). *Gambling with the future; the evolution of Aboriginal gaming in Canada*. Purich Publishing, Ltd. Canada.

²⁷ Pastinelli, M. (à paraître). « Représentation des identités autochtones et "contacts" au casino : ethnographie des pratiques du soi et de l'autre dans les casinos autochtones de la Saskatchewan ». Rapport de recherche.

²⁸ Bélanger, *op. cit.*

²⁹ Couchees, F. (2004). *op. cit.* Couchees, F. (2005). *Gambling in Eeyou Istchee: preliminary fact-finding*. Montréal: Cree Board of Health and social Services of James Bay.

³⁰ Communication personnelle dans le cadre de l'Enquête de santé Inuit Qanuippitaa.

2.3 POKER

Dans la foulée de la montée de la popularité du poker, les Premières Nations ont développé ces dernières années des activités de poker sur différents territoires. À Kahnawake, malgré le fait que les résidents se soient prononcés contre l'implantation d'un casino par voie de référendum en 2003, l'offre de jeu est relativement importante. Contrairement au reste du Québec, le Conseil Mohawk n'applique pas la loi sur le tabac, ce qui représente un attrait supplémentaire pour les joueurs fumeurs. L'offre est chapeautée par la Kahnawake Gaming Commission et est disponible dans trois sites de jeu. Le Club de Poker Snakes compte 14 tables avec croupiers pour un total d'environ 100 places de jeu. Le Plaza 138 offre des tables avec croupiers, soit 6 tables à 10 joueurs (60 places) et 2 tables de hautes mises (16 places). Des tables supplémentaires sont disponibles pour des tournois et au total, on compte plus de 76 places de jeu. L'alcool et les repas sont offerts gratuitement. L'Okwari Poker Palace compte 10 tables électroniques à 10 joueurs (100 places), 1 salon VIP à 2 tables de 8 joueurs (16 places), pour un total de 116 places de jeu. Selon divers médias, il existerait des tripots clandestins en opération sur les réserves qui n'auraient cependant pas reçu l'aval du Conseil de Bande³¹.

Les Premières Nations administraient jusqu'à tout récemment des parties et tournois de poker. Chapeautés par l'organisation Sentiers de poker des premières nations, des tournois prenaient place depuis 2004, notamment dans les Réserves Kahnawake, Pessamit et Uashat mak Mani-Utenam, près de Sept-Îles³².

2.4 JEU INTERNET

La Kahnawake Gaming Commission supervise aussi le Mohawk Internet Technologies, ou MIT. Ce dernier abrite les serveurs informatiques qui hébergent près de 500 casinos ou sites de poker virtuels internationaux.

2.5 LOTERIES

Finalement, au Iiyiyiu Aschii et au Nunavik, les billets de loterie Nevada, ou billets instantanés à languette s'ajoutent à cette offre de jeu spécifique aux Autochtones, loteries qui doivent être exploitées par les organismes religieux ou communautaires et à des fins caritatives ou communautaires^{33,34}.

³¹ Gravel, S. (2007). Texas Hold'em chez les Mohawks. La Presse 11-11-2007; Duddin, J.-M. (2006). D'autres salons existent. Journal de Montréal, 09-06-2006.

³² M. André Boyer, Président de l'association des joueurs de tournois de poker du Québec, nous apprend en janvier 2009 que la ligue Sentier de poker des Premières Nations du Québec aurait récemment cessé ses activités.

³³ Couches, F. (2005). Gambling in Eeyou Istchee: preliminary fact-finding. Montréal: Cree Board of Health and Social Services of James Bay.

³⁴ Kiedrowski & Associates Inc. (2001). Native gaming and gambling in Canada. Consulté janvier 2009 <https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/238/1/Final%20Native%20Gaming5.pdf>.

3 HABITUDES ET PROBLÈMES DE JEU AU QUÉBEC

3.1 RÉGION SOCIO-SANITAIRE DES TERRES-CRIES-DE-LA-BAIE-JAMES (IYIYIU ASCHII)

Deux études présentent des données sur la population de la Baie-James. La première consiste en une analyse des données de l'enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes Iiyiyiu Aschii³⁵, la seconde consistant en une étude qualitative sur les jeux de hasard et d'argent (ci-après JHA) dans ces communautés³⁶.

Selon la première de ces études, les deux tiers (65 %) de la population âgée de 12 ans et plus habitant Iiyiyiu Aschii s'adonnent aux jeux d'argent. Les femmes (67 %) participent autant que les hommes (62 %). Les plus jeunes jouent beaucoup moins, toutes proportions gardées, que les plus âgés : 25 % chez les 12-17 ans, 76 % chez les 18-29 ans et 69 % chez les personnes âgées de 30 ans et plus. La participation aux jeux d'argent ne varie par ailleurs pas selon le lieu de résidence.

Le bingo, les loteries instantanées, les loteries ordinaires et les appareils de loterie vidéo sont les jeux privilégiés. Il est préoccupant de constater que les mineurs (jeunes de 12 à 17 ans) jouent au bingo dans une proportion de 16 % et aux loteries ordinaires dans une proportion de 11 %. Chez les adultes, on constate que la population joue plus aux ALV que les gens du Sud et que, malgré la distance, on pratique avec la même fréquence les jeux de casino. Le bingo a toujours la faveur populaire.

Tableau 1 Participation aux jeux d'argent (%), population des 18 ans et plus, Iiyiyiu Aschii, 2003, et des 18 ans et plus de l'ensemble du Québec, 2002³⁷

Adultes	Iiyiyiu Aschii	Ensemble du Québec
Bingo	45	9,01
Loteries instantanées	43	37,0
Loteries ordinaires	39	65,31
Appareils loterie vidéo	25	7,81
Machines à sous	16	16,3
Cartes	6	10,5

Alors que la population adulte d'Iiyiyiu Aschii joue proportionnellement moins que la population du Québec (72 % vs 81 %), une proportion de 9 % d'entre eux a un problème de jeu ou est à risque d'en développer un (contre 2 % pour la population du reste du Québec).

³⁵ Chevalier, S. (2008). Les jeux de hasard et d'argent in Anctil, M., Chevalier, S. (2008). Habitudes de vie en matière de consommation d'alcool, de drogues et de pratiques des jeux de hasard et d'argent. Enquête de santé auprès des Cris 2003, Cycle 2.1 (Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes Iiyiyiu Aschii). Institut national de santé publique du Québec et Conseil Cri de la santé et des services sociaux de la Baie-James.

³⁶ Couchees, F. (2005). Gambling in Eeyou Istchee: preliminary fact-finding. Montréal: Cree Board of Health and Social Services of James Bay.

³⁷ Toutes les données comparatives relatives au Québec proviennent de l'enquête de prévalence provinciale de 2002 : Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., & Sévigny, S. (2003). Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002. Montréal and Québec: Institut national de santé publique du Québec and Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu.

Les données de la présente étude nous apprennent que 82 % des joueurs à risque modéré ou des joueurs pathologiques sont aussi des buveurs actuels³⁸. La taille de l'échantillon ne permet pas d'estimer la prévalence des problèmes de jeu chez les mineurs, mais on constate qu'ils jouent deux fois moins que les jeunes élèves du secondaire de l'ensemble du Québec.

La seconde étude de nature plus qualitative consistait en une consultation auprès de 44 informateurs clés, des personnes travaillant dans les services sociaux et de santé et dans la communauté crie au sens large. On y fait principalement état de la nature et de la fonction des formes de jeu disponibles dans la région d'Iiyiyiu Aschii.

Les bingos, les loteries instantanées, différents tirages, les loteries de Loto-Québec et les ALV sont les principaux jeux disponibles. Un certain nombre de Cris vont jouer aux casinos et aux ALV à l'extérieur de leur communauté (Montréal, Radisson, Chibougamau, Matagami, Val-d'Or). Les trois premiers types de jeux sont gérés par la communauté, notamment les associations sportives et récréatives, les comités de collecte de fonds, les stations de radio locales. On leur attribue une réelle fonction sociale de redistribution de l'argent dans la communauté notamment par le financement de banques alimentaires, de soins de santé au Sud³⁹ ou d'aide aux plus démunis. Les bénéfices tirés de ces formes de jeu servent également à financer des associations et tournois sportifs, des voyages scolaires, des garderies, etc. On évalue donc que les jeux gérés par la communauté sont profitables à celle-ci dans la mesure où l'argent misé est redistribué parmi les citoyens, contrairement aux loteries et ALV de Loto-Québec, qui constituent des pertes nettes (sauf pour les tenanciers des bars abritant les ALV, qui touchent un pourcentage des revenus générés).

L'étude rend compte d'un aspect pervers de cette même offre de jeu. La cohabitation des jeux étatisés et des jeux de la communauté augmente considérablement l'offre, normalise d'autant plus les jeux de hasard et d'argent et en font une activité de loisir prépondérante dans les habitudes de vie au point de créer de nombreux problèmes sociaux. Le fait que le jeu local contribue à des causes caritatives ou communautaires justifie en quelque sorte le jeu. Par ailleurs, la pratique courante d'entraide communautaire favorise la pratique de renflouement par les proches des dettes d'argent et perpétuent les problèmes de jeu.

Sur le plan des répercussions sociosanitaires, les leaders communautaires et intervenants d'Iiyiyiu Aschii s'inquiètent du détournement des chèques de paie vers le jeu au détriment des dépenses dans l'alimentation. On déplore aussi de la négligence parentale, de la baisse de participation aux réunions citoyennes, des impacts sur les ruptures familiales. Selon certains, on assisterait à un transfert de dépendances de l'alcool vers le jeu, ou à une concomitance des deux.

³⁸ Les buveurs actuels sont définis comme les personnes ayant pris un verre d'alcool de façon régulière ou occasionnelle au cours des douze mois précédant l'enquête.

³⁹ Il peut arriver que des membres de la communauté aient à descendre dans les grands centres urbains pour recevoir les traitements médicaux appropriés à leur condition, ce qui occasionne des dépenses considérables pour ces individus et leurs proches.

Les exploitants des jeux locaux (radio et centres sportifs et récréatifs) n'avaient rien de négatif à dire au sujet des impacts de l'offre de jeu sur leur communauté. Les autres intervenants corroborent que le problème fait l'objet de déni de la part des individus et de certaines organisations.

Les données de cette enquête sur les jeux préférés des Cris et la présence de problèmes de jeu (et d'alcool) recoupent globalement les informations quantitatives recueillies par Chevalier.

3.2 RÉGION SOCIO-SANITAIRE DU NUNAVIK⁴⁰

Dans le cadre d'une vaste enquête de santé au Nunavik, l'Institut national de santé publique du Québec (INSPQ) a colligé des données sur les habitudes de jeu. Au Nunavik, 60 % de la population inuite pratique les jeux de hasard et d'argent au moins une fois par année, alors que 31 % d'entre eux le font sur une base hebdomadaire. Les femmes (67 %) participent significativement plus que les hommes (53 %) aux JHA.

La loterie est l'activité de jeu favorite (42 %), suivie du bingo (36 %). Les femmes sont plus attirées par le bingo et les loteries instantanées que les hommes, tandis que ces derniers favorisent plus les jeux de cartes et de dés.

Si les Inuits jouent proportionnellement moins que l'ensemble de la population québécoise, on note qu'ils jouent plus au bingo, aux dés et aux cartes.

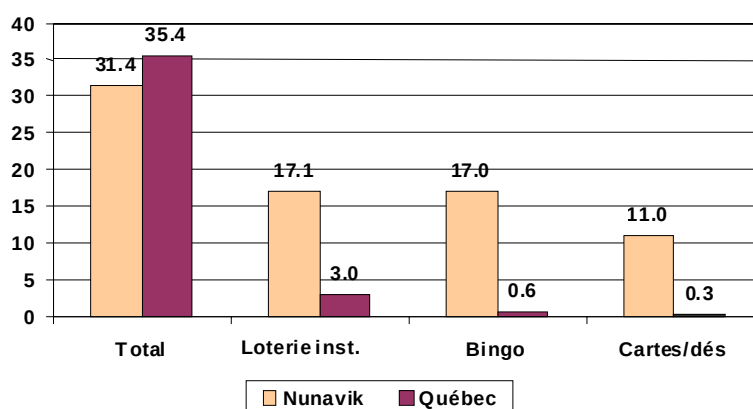


Figure 1 Taux de participation hebdomadaire par type de jeu (%), population des 18 ans et plus, Nunavik, 2004, et des 18 ans et plus de l'ensemble du Québec, 2002

⁴⁰ Muckle, G., Boucher, O., Laflamme, D., Chevalier, S. (2007) Qanuippitaa? -How are we?: alcohol, drug use and gambling among the Inuit of Nunavik: epidemiological profile [Kuujuaq] : Régie régionale de la santé et des services sociaux Nunavik; [Montréal] : Institut national de santé publique du Québec.

Aucun questionnaire diagnostic des problèmes de jeu ou de jeu pathologique n'a été administré dans le cadre de cette enquête. Afin d'évaluer les problèmes de jeu, l'indicateur relatif à la dépense moyenne annuelle au jeu reste un bon indicateur. Celle-ci est de 3300 \$, plus élevée que celle de l'ensemble de la population québécoise (900 \$)⁴¹. Les joueurs de cartes et de dés dépensent significativement plus d'argent que la moyenne de la population inuite soit 4650 \$ annuellement. Afin de minimiser l'effet des valeurs extrêmes, un calcul alternatif permet de confirmer cet écart nord-sud dans la dépense. Soixante-deux pour cent de la population inuite dépensent plus que 10 \$ par semaine ou 520 \$ annuellement, alors que dans l'ensemble de la population du Québec cette proportion se chiffre à 9 %. Le fait que les femmes dépensent plus que les hommes est un autre trait spécifique au Nunavik. Finalement, 22 % des Nunavimmiuts estiment qu'ils dépensent trop d'argent et consacrent trop de temps aux jeux de hasard et d'argent, sans égard au genre, à l'âge ou au jeu.

3.3 PREMIÈRES NATIONS DU QUÉBEC ET DU LABRADOR⁴²

En 2002, la Commission de la santé et des services sociaux des Premières Nations du Québec et du Labrador (CSSPNQL) menait une Enquête régionale longitudinale sur la santé des Premières Nations. Au cours des 12 mois précédant l'enquête, 8,4 %* des adultes ont participé à des jeux de hasard au cours desquels ils ont perdu plus d'argent qu'ils ne pouvaient se le permettre⁴³. Cette proportion s'amenuise avec l'âge, passant de 10,8 % chez les 18 à 34 ans à 3,6 % chez les 55 ans et plus.

La figure 2 illustre les types de jeux de hasard où les répondants ont perdu plus d'argent qu'il ne pouvait se le permettre, par sexe. On remarque qu'à l'exception du bingo, comparativement aux femmes, les hommes ont davantage perdu plus d'argent qu'ils ne pouvaient se le permettre.

⁴¹ Nechi Training and Research & Health Promotions Institute. 1995. Spirit of Bingoland: A Study of Problem Gambling Among Ontario Native People. Edmonton, Alberta.

⁴² Commission de la santé et des services sociaux des Premières Nations du Québec et du Labrador (2008) Enquête régionale longitudinale sur la santé des Premières Nations 2002. Rapport des Premières Nations vivant dans les communautés. Consulté janvier 2009.
<http://www.cssspnql.com/fr/recherche/documents/ERS2002-Surcommunaute.pdf>.

N.B. Ces données ont été colligées parmi 23 communautés du Québec et du Labrador et excluent les Cris et les Inuit. Une partie de l'enquête visait les Premières Nations vivant en milieu urbain, mais elle n'a pas donné lieu à des analyses sur leurs habitudes de jeu.

⁴³ Auto-estimation par les répondants.

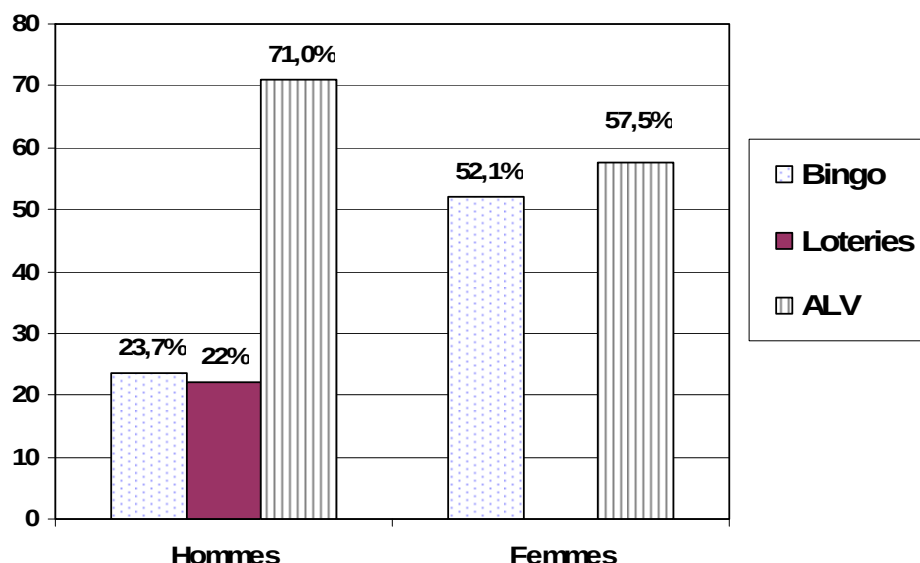


Figure 2 Proportions d'adultes ayant participé à des jeux de hasard où le joueur a perdu plus d'argent qu'il ne pouvait se le permettre, présentées par sexe⁴⁴

Parmi les individus qui ont perdu plus d'argent qu'ils ne pouvaient se le permettre, les appareils de loteries vidéo sont les jeux de hasard où les adeptes ont perdu leur argent le plus fréquemment (65,1 %) ⁴⁵.

La proportion de jeu excessif évaluée à l'aide de ce dernier élément du questionnaire n'a pas de valeur clinique mais laisse supposer que les problèmes générés par le jeu sont importants. Par ailleurs, à l'énumération des problèmes sociaux que les adultes devaient évaluer comme étant mineurs, majeurs ou ne faisant pas l'objet d'un problème au sein de leur famille au cours des 12 mois précédant l'enquête, les problèmes de jeu se sont classés en quatrième, derrière l'alcoolisme, l'abus de drogues ou de médicaments et l'abus verbal ou psychologique. La proportion d'adultes ayant vécu au sein de la famille des problèmes mineurs liés au jeu est de 14 % et majeurs de 7 %*.

Notons qu'une partie de l'enquête visait les Premières Nations vivant en milieu urbain mais elle n'a pas donné lieu à des analyses sur leurs habitudes de jeu. Des données pancanadiennes (qui ne tiennent pas compte des Autochtones vivant dans les réserves) nous apprennent cependant que les joueurs autochtones hors réserve sont plus susceptibles d'être des joueurs à risque que les non-autochtones - 18 % comparativement à 6 % ⁴⁶.

⁴⁴ Les données suivies d'un astérisque (*) ont une variabilité d'échantillonnage élevée (coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %). Elles doivent être interprétées avec prudence. Les données pour la loterie chez les femmes ne sont pas présentées en raison d'un coefficient de variation trop élevé (33,3 % ou plus).

⁴⁵ Les proportions pour les jeux de cartes privés et les paris sportifs n'étaient pas valides sur le plan statistique.

⁴⁶ Marshall, K., Wynne, H. (2003). « Contre vents et marées », L'emploi et le revenu en perspective, Statistique Canada, n° 75-001-XIF au catalogue, vol. 4, n° 12, décembre 2003.

4 ENJEUX POUR LA SANTÉ PUBLIQUE

Les données de prévalence sur les problèmes de jeu dans les communautés des Premières Nations et inuites ne sont pas comparables entre elles, non plus qu'elles ne sont applicables à la population qui vit hors communauté. Mais globalement, une convergence des données québécoises, canadiennes et internationales démontre que les problèmes de jeu sont significativement plus répandus parmi les populations autochtones.

Ces recherches établissent que les problèmes de jeu observés chez les Autochtones sont potentiellement précipités par des facteurs de risque spécifiques tels que l'accessibilité au jeu, la dangerosité intrinsèque à certains jeux et particulièrement les appareils électroniques de jeu, le chômage, l'exemple du jeu parental, la pauvreté, la consommation accrue d'alcool et de drogues. Réciproquement, de nombreux éléments de la qualité de vie peuvent être altérés par les problèmes de jeu, comme la situation financière, les relations avec la famille, les amis et la communauté, le soin des enfants et des aînés, l'estime de soi, la performance dans les études ou la formation, l'emploi et la qualité de vie générale.

Afin d'améliorer cette qualité de vie et de minimiser les inégalités sociales de santé, l'approche de santé publique suggérerait des actions visant l'amélioration générale des conditions de logement, de scolarisation, d'employabilité, de loisirs et d'accès aux soins de santé. En ce qui concerne les problèmes socio sanitaires liés aux dépendances, il est opportun de penser à des services de prévention et de traitement accessibles et intégrés. La CSSSPNQL avance que les services luttant contre la violence, la détresse psychologique, le suicide, l'alcoolisme, la drogue, le jeu pathologique ne peuvent agir sans synergie et complémentarité et qu'une gamme complète de services devrait être disponible dans les communautés et les centres de traitement afin de contrer l'ensemble des fléaux de dépendance, « y compris le jeu pathologique et les drogues synthétiques »⁴⁷.

L'accessibilité au jeu représente un autre défi de prévention. Malgré les dangers avérés des jeux de hasard et d'argent, les données présentées démontrent que les jeux comportent en soi des bénéfices pour les communautés et les individus : les collectes de fonds ou activités de financement profitent à la communauté, les jeux constituent une activité de socialisation importante⁴⁸. Les activités de jeux traditionnelles sont structurantes et apportent une légitimité au jeu dans les communautés. En raison de cet ancrage du jeu dans la tradition autochtone, la notion de risque liée à certains types de jeu comme le poker ou les appareils de loterie vidéo est nouvelle, minimisée ou inconnue. Pour pallier cette accessibilité symbolique et physique accrue, des campagnes d'information sur les dangers du jeu excessif et un meilleur dosage de l'offre de jeu étatisée et de l'offre autochtone pourraient avoir des effets bénéfiques sur les communautés aux prises avec des taux élevés de problèmes de jeu.

⁴⁷ Commission de la santé et des services sociaux des Premières Nations du Québec et du Labrador (2008). Plan directeur en santé et services sociaux des Premières Nations du Québec 2007-2017, consulté janvier 2009 www.cssspnql.com.

⁴⁸ McDonald, H. and Wombo, B. (2006). Indigenous Gambling Scoping Study—Draft Report. School for Social and Policy Research, Charles Darwin University, Darwin.

Enfin, sur le plan de la recherche, les données québécoises révèlent plusieurs sujets spécifiques de préoccupation qui devraient faire l'objet de recherches supplémentaires : l'importance des dépenses consenties au jeu par les joueurs, l'exposition ou l'accès généralisé des mineurs au jeu, la forte représentation des femmes parmi les joueurs, le lien entre consommation d'alcool et jeu excessif, les problèmes spécifiques au jeu sur les appareils de loterie vidéo, les problèmes de jeu chez les Autochtones hors communautés et, finalement, la normalisation accrue du jeu causée par la cohabitation de l'offre de jeu de Loto-Québec et de l'offre traditionnelle communautaire autochtone.

RÉFÉRENCES COMPLÉMENTAIRES

Canada

Adebayo, B. (1998). "Gambling behaviour of students in grades seven and eight in Alberta, Canada," *The Journal of School Health* 68 (1), 7-11.

Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (1995). "Firewatch on Aboriginal Adolescent Gambling." Edmonton, Alberta.

Auger, D. & Hewitt, D. (2000). "Dream chaser: Alberta Aboriginal adult gambling prevalence study." Edmonton: Nechi Training, Research & Health Promotions Institute.

Bélanger, Y. (2008). "First Nations Gaming as Self-government Imperative: Ensuring the Health of First Nations Problem Gamblers." Lecture at the 7th Annual Alberta Conference on Gambling Research. Consulted January 2009, http://gaming.uleth.ca/agri_downloads/4330/Belanger_AGRI_Conference_2008.ppt.

Belanger, Y (2006). *Gambling with the Future; the Evolution of Aboriginal Gaming in Canada*. Purich Publishing, Ltd. Canada.

Canadian Medical Association (1994). "Bridging the Gap: Promoting Health and Healing for Aboriginal Peoples in Canada." Ottawa: The Association.

Campbell, K, (1999). "Community Life and Governance: Early Experiences of Mnjikaning First Nation with Casino Rama." Unpublished master's thesis, University of Manitoba, Winnipeg, Manitoba.

Chevalier, S. (2008). « Les jeux de hasard et d'argent », in Anctil, M., Chevalier, S. (2008). "Habitudes de vie en matière de consommation d'alcool, de drogues et de pratiques des jeux de hasard et d'argent." Health investigation of the Cree, 2003, Cycle 2.1 (Investigation on health in Canadian Iliyu Aschii communities). Institut national de santé publique du Québec and The Cree Board of Health and Social Services of James Bay.

Chevalier, S., (2007). "Alcohol, Drug Use and Gambling Among the Inuit of Nunavik", Gambling section, INSPQ.

Courtney, D. (2000). "What's at Stake: Gambling in Treaty #3 Anishinaabe Territory. A needs assessment prepared by the Kenora Chiefs Advisory, Kakaakiwe' Inakonigewin'Onjii, Kagikinaa"Nmadiwin" (Gambling Addiction Awareness Initiative), on behalf of all 25 First Nations within Treaty No. 3 Territory. April.

Couchees, F. (2004). "Community Patterns of Gambling in Eeyou Istchee: Preliminary fact-finding." Prepared for the Public Health Department of the Cree Board of Health and Social Services of James Bay. <http://creepublichealth.org/public/files/Gambling%20consultation%202004.pdf>.

Dickson, G. (1997). "Participatory Action Research and Health Promotion: The Grandmothers' Story." (Doctoral dissertation, University of Saskatchewan, 1997). UMI Dissertation Database.

First Nations of Quebec and Labrador Health and Social Services Commission (FNQLHSSC) (2002). Regional survey on First Nations health. 2002.

Gabriel, K. (1998). "Gambling and Spirituality: A New Anthropological Perspective." Internet publication.

Gill, K. (2005). "The Social and Psychological Impacts of Gambling in Cree Communities in Northern Quebec," NAMHR 2005 Annual Meeting entitled "Aboriginal Identity, Community and Resilience." Vancouver.

Hewitt, D. & Auger, D. (1995). "Firewatch on Aboriginal adolescent gambling." Edmonton: Nechi Training, Research & Health Promotions Institute.

Hiebert, S. (2003). "Collaborative fieldwork with a Cree Nation: Birthing practices" in Oakes, J., R. Riewe, K. Wilde, A. Edmunds, & A. Dubois [Eds.] *Native Voices in Research* (p. 34-47). Winnipeg: Aboriginal Issues Press, University of Manitoba.

Kelley, R. (2001). "First Nations gambling policy in Canada." *Gambling in Canada Research Report No. 12*. Calgary: AB: Canada West Foundation.

Kral, M., Arnakaq, M., Ekho, N., Kunuk, O., Ootoova, E., Papatsie, M., and L. Taparti. (2000). "Suicide in Nunavut: Stories from Inuit Elders" in *Aboriginal Health, Identity and Resources*. (Eds.) J. Oakes, R. Riewe, S. Koolage, L. Simpson, and N. Schuster (p. 34-44). Native Studies Press, University of Manitoba: Winnipeg, MB.

McGowan, V., Nixon, G. (2004). "Blackfoot traditional knowledge in resolution of problem gambling: getting gambled and seeking wholeness." *Canadian Journal of Native Studies* 24 (1), 7-35.

Nechi Training and Research & Health Promotions Institute (1995). "Spirit of Bingoland: A Study of Problem Gambling Among Ontario Native People." Edmonton, Alberta.

Nechi Training and Research & Health Promotions Institute (2000). "Dream Chaser: Alberta Aboriginal Adult Gambling Prevalence Study." Edmonton, Alberta.

Oakes, J. and R. Riewe (1996). "Communicating Inuit perspectives on research" in Oakes, J. & R. Riewe [Eds.] *Issues in the North volume 1* (71-80). Winnipeg: Aboriginal Issues Press, University of Manitoba.

Population by Aboriginal group in the 2001 Census. Ottawa: Statistics Canada. 115 Retrieved September 4, 2003 at <http://www.statcan.ca/english/Pgdb/popula.htm>.

Riches, D. (1975). "Cash, credit and gambling in a modern Eskimo economy: Speculations on origins of spheres of economic exchange." *Man* 10, 21-33.

Salter, M. A. (1979). "Games, goods, and gods: An analysis of Iroquoian gambling." *Canadian Journal of Applied Sports Sciences*, 4(2), 160-164.

Simpson, L. (2000). "Anishinaabe ways of knowing" in Oakes, J. R. Riewe, S. Koolage, L. Simpson, N. Schuster [Eds.] *Aboriginal Health, Identity and Resources* (p. 165-185). Winnipeg: Aboriginal Issues Press, University of Manitoba.

Smith, G., & Wynne, H. (2002). "Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian Problem Gambling Index (CPGI): Final report." Edmonton, AB: Alberta Gaming Research Institute.

Therrien-Pinette, J.-C. (2007). "Le jeu chez les Premières Nations." Colloquium *Les multiples facettes du jeu*. Université Laval, Québec.

Wardman, D. (2001). "Problem and pathological gambling in North American Aboriginal populations: A review of the empirical literature." *Journal of Gambling Studies*, 17(2), 81-100.

Wynne, H., Mc ready, J. (2005). "Examining Gambling and Problem Gambling In Ontario Aboriginal Communities." Five community final research reports submitted on behalf of the Ontario Federation of Indian Friendship Centres and the Métis Nation of Ontario.

États-Unis

Anders, G.C. (March 1998). "Indian gaming: Financial and regulatory issues." *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556, 98-108.

Boger, C.A. (1995). "The effects of Native American gaming on businesses within the Wisconsin Dells area." University of Wisconsin-Stout.

Center for Applied Research (for The New Mexico Indian Gaming Association). (May 1995). "Indian reservation gaming in New Mexico: An analysis of its impact on the State economy and revenue system."

Center for Applied Research (prepared for the New Mexico Indian Gaming Association). (January 22, 1996). "The benefits and costs of Indian gaming in New Mexico."

Center for Applied Research (prepared for the New Mexico Indian Gaming Association). (October 30, 1996). "Indian gaming and the New Mexico economy."

Chirunga, J. & Grossman, H.C. (December 13, 2000). "Gaming moves American Indian tribes toward selfsufficiency." Standard & Poors.

Cornell, S. & Taylor, J. (prepared for the Arizona Indian Gaming Association). (June 2001). "An analysis of the economic impacts of Indian gaming in the State of Arizona." Udall Center for Studies in Public Policy, University of Arizona.

County of San Diego Board of Supervisors. (2002). "Update on impacts of tribal economic development projects in San Diego County."

Cozzetto, D. & Larocque, B. (1996). "Compulsive gambling in the Indian community: a North Dakota case study." *American Aboriginal Culture & Research J*, 20(1), 73-86.

Cozzetto, D.A. (1995). "The economic and social implications of Indian gaming: The case of Minnesota. *American Indian Culture and Research Journal*." 19 (1), 119-131.

The Evans Group. (September 1996). "A study of the economic impact of the gaming industry through 2005."

Evans, M.K. (May 1999). "The economic impact of Indian casino gaming." The Evans Group. The economic impact of the Indian gaming industry in Wisconsin and potential impact of modified compact term.

Evans, W.N. & Topoleski, J.H. (September 2002). "The social and economic impact of Native American casinos." *Working Paper No. 9198*, National Bureau of Economic Research.

Gabe, T.M. (February 1994). "The economic effects of tribal gaming on rural Minnesota counties." University of Minnesota.

Hoenack, S.A., Rens, G. & Stephen A. Hoenack and Associates. (May 9, 1995). "Effects of the Indian-owned casinos on self-generating economic development in nonurban areas of Minnesota."

Liner, R.P. (2004). "The impact of three land based Indian casinos in Louisiana. Universe Inc."

Loomis, T. (1998). "A checklist for assessing costs and benefits of tribal development initiatives: A case study of Native American casinos." Development Studies Program, University of Waikato.

Minnesota Indian Gaming Association. (1998). "The economic impact of Indian gaming in Minnesota: A review and summary of the economic benefits of tribal gaming for rural counties and the State."

Moore, Y, Jados, T., & Carlson, M. (2000). "Findings and recommendations for the strategic plan: identification, prevention, and treatment of disordered gambling in Multnomah County. Portland, OR." Behavioral Health Division, Multnomah County.

Murray, J.M. (March 1993). "The economic benefits of American Indian gaming facilities in Wisconsin." Wisconsin Indian Gaming Association and University of Wisconsin-Cooperative Extension.

Murray, J.M. (1993). "The economic impact of American Indian gaming on the government of the State of Wisconsin." University of Wisconsin.

Murray, J.M. (December 1997). "Direct and indirect impact of Wisconsin Indian gaming facilities on Wisconsin's output, earnings, and employment." University of Wisconsin Extension.

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

Nelson, D.J., Erickson, H.L. & Langan, R.J. (1996). "Indian gaming and its impact on law enforcement in Wisconsin." API Consulting Services.

New Mexico Indian Reservation Economic Study Group. (1999). "Indian reservations and the New Mexico economy: Reservation-based gaming enterprises."

NGISC. (June 1999). The final report of the National Gambling Impact Study Commission, Chapter 6: "Native American tribal gambling." National Gambling Impact Study Commission.

Robinson, R. (April 20, 1993). "The economic impact of Indian reservation-based gaming activities." The Center for Applied Research (prepared for the National Indian Policy Center).

Simrell King, C. & Kanzler, C. (2002). "Background to dream: Impacts of tribal gaming in Washington State." First American Education Project/Evergreen State University.

Spilde, K.A., Taylor, J.B. & Grant, K.W. (prepared for the Oklahoma Indian Gaming Association). (2002). "Social and economic analysis of tribal government gaming in Oklahoma." The Harvard Project on American Indian Economic Development.

Taylor, J.B. & Kalt, J. (January 2005). "American Indians on reservations: A databook of socioeconomic change between the 1990 and 2000 Censuses." The Harvard Project on American Indian Economic Development.

Taylor, J.B., Grant, K., Jorgensen, M. & Krepps, M. (prepared for Gila River Indian Community). (June 4, 1999). "Indian gaming in Arizona: Social and economic impacts on the State of Arizona." The Harvard Project on American Indian Economic Development.

Taylor, J.B., Krepps, M.B. & Wang, P. (April 2000). "The national evidence on the socioeconomic impacts of American Indian gaming on nonIndian communities." The Harvard Project on American Indian Economic Development.

Thompson, W.N. (1998). "Economic issues and Native American gaming." The Wisconsin Policy Research Institute, Inc.

Thompson, W.N., Gazel, R. & Rickman, D. (1995). "The economic impact of Native American gaming in Wisconsin." The Wisconsin Policy Research Institute, Inc.

Tiller, V.E. & Chase, R.A. (1998). "Economic contributions of Indian tribes to the economy of Washington State. Retrieved January 2010 <http://www.goia.wa.gov/images/pdf/iacbook.pdf>.

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

Washington State. Tiller Research, Inc. & Chase Economics University Associates. (1994). "Economic and social effects of Indian-owned gaming enterprises in Michigan."

Victorian Casino and Gaming Authority. (2000). "Longitudinal community impact study: 1999 report, volume 2: Regional profiles."

Williams, R.T. (1999). "An overview of Indian gaming in New York State." *Gaming Law Review*, 3, 389.

Wisconsin Indian Gaming Association. (1996). "Wisconsin tribal gaming impact on Wisconsin employment."

Australie et Nouvelle-Zélande

Aboriginal Health & Medical Research Council of NSW (2008). "Gambling issues and responses for NSW Aboriginal communities." Community report. Consulted January 2009 at <http://www.ahmrc.org.au/Downloads/Publication/Gambling%20Research%20Project%20Final%20report%20OLGR%2026%20Nov%2007.pdf>.

Altman, J.C. (1985). "Gambling as a mode of redistributing and accumulating cash among Aboriginals: a case study from Arnhem Land" in G. Caldwell, B. Haig, M. Dickerson and L. Sylvan (Eds.) *Gambling in Australia*. Croon Helm, Sydney: 50-67.

Altman, J. (1987). "Hunter-Gatherers Today: An Aboriginal Economy in North Australia." Canberra: Australian Institute of Aboriginal Studies.

Brady, M. (1998). The potential impact of poker machine gambling on Aboriginal residents of Yalata and the Maralinga lands, paper prepared for Maralinga Tjarutja, South Australia.

Dickerson, M. (1996). "A Preliminary Exploration of the Positive and Negative Impacts of Gaming and Waging on Aboriginal People in New South Wales." Australian Institute of Gambling Research, Sydney, 2-5 October.

Dyall, L., Morrison, L. (2002). "Maori, the Treaty of Waitangi and Gambling." In B. Curtis (ed.), *Gambling in New Zealand*. Palmerston North (NZ): Dunmore Press.

Gruys, M. A., Hannifan, J. B., MacKinnon, S., & Paton-Simpson, G. R. (1998). "Problem Gambling in New Zealand: 1997 Data Set." Wellington, NZ: Dept. of Internal Affairs.

Kinsella, C., Carrig, H. (1998). "Therapeutic Models of Intervention for Aboriginal Problem Gamblers." Aboriginal Counselling, Research and Development Project, Department for Family and Community Services, Canberra.

Morris, M., Young, M., Barnes, T., Marum, J. & Stevens, M. 2006. "Indigenous Gambling Study: a Summary." School for Social and Policy Research, Charles Darwin University, Darwin.

Productivity Commission. (1999a). *Australia's Gambling Industries*, Report No. 10, Volume 3, Appendix E. "Gambling in indigenous communities." Canberra (AU): AusInfo.

Productivity Commission. (1999b). Australia's Gambling Industries, Report No. 10, Volume 3, Appendix Q. "Who are the problem gamblers?" Canberra (AU): AusInfo.

Hunter, B.H. and Spargo, R.M. (1988). "What's the big deal? Aboriginal gambling in the Kimberley region." *The Medical Journal of Australia*, 149, 668-72.

McDonald, H., Wombo, B. (2006). "Indigenous Gambling Scoping Study—Draft Report." School for Social and Policy Research, Charles Darwin University, Darwin.

Steane, P.D., McMillen, J. and Togni, S. (1998). "Researching gambling with Aboriginal people." *Australian Journal of Social Issues*, 33, 303-15.

Volberg, R. & Abbot, M. (1999). "Gambling and problem gambling in the community: An international overview and critique." Report Number One of the New Zealand Gaming Survey. Wellington, NZ: Dept. of Internal Affairs.

Young, M., Barnes, T., Stevens, M., Paterson, M. & Morris, M. (2007). "Changing Landscape of Indigenous Gambling in Northern Australia: Current Knowledge and Future Directions." *International Gambling Studies*, 7 (3), 27-343.

ANNEXE

POPULATIONS INDIENNES ET INUITES DU QUÉBEC, 2007

POPULATIONS INDIENNES ET INUITES DU QUÉBEC, 2007⁴⁹

Les communautés dont les données sont présentées dans le présent rapport sont les communautés inuites, crie et des Premières Nations et du Labrador qui totalisent environ 80 000 personnes.

Nations	Total	Résidants	Non-résidants
Abénakis			
Odanak	1 852	306	1 546
Wôlinak	222	70	152
Total	2 074	376	1 698
Algonquins			
Eagle Village-Kipawa	781	268	513
Hunter's Point	218	8	210
Kitcisakik	416	356	60
Kitigan Zibi	2 681	1 519	1 162
Lac-Simon	1 582	1 287	295
Pikogan	843	552	291
Rapid Lake	648	530	118
Timiskaming	1 624	601	1 023
Winneway	705	372	333
Total	9 498	5 493	4 005
Attikamekws			
Coucouchache	s.o.	s.o.	s.o.
Manawan	2 271	1 981	290
Obedjiwan	2 392	2 003	389
Wemotaci	1 500	1 218	282
Total	6 163	5 202	961
Cris			
Chisasibi	3 739	3 609	130
Eastmain	647	611	36
Mistissini	3 860	3 327	533
Nemiscau	610	596	14
Oujé-Bougoumou	n.d.	n.d.	n.d.
Waskaganish	2 365	1 984	381
Waswanipi	1 749	1 337	412
Wemindji	1 335	1 221	114
Whapmagoostui	815	805	10
Total	15 120	13 490	1 630
Hurons-Wendat			
Wendake	2 999	1 307	1 692
Total	2 999	1 307	1 692

⁴⁹ <http://www.ainc-inac.gc.ca/ai/scr/qc/aqc/pop-fra.aspv>.

Nations	Total	Résidants	Non-résidants
Innus (Montagnais)			
Betsiamites	3 503	2 761	742
Essipit	416	182	234
La Romaine	1 037	978	59
Mashteuiatsh	4 836	2 060	2 776
Matimekosh et Lac-John	841	743	98
Mingan	522	507	15
Natashquan	917	861	56
Pakuashipi	299	298	1
Uashat et Maliotenam	3 544	2 885	659
Total	15 915	11 275	4 640
Malécites			
Cacouna et Whitworth	775	1	774
Total	775	1	774
Micmacs			
Gaspé	503	0	503
Gesgapegiag	1 236	562	674
Listuguj	3 287	1 944	1 343
Total	5 026	2 506	2 520
Mohawks¹			
Doncaster	s.o.	s.o.	s.o.
Kahnawake	9 455	7 389	2 066
Kanesatake	2 017	1 342	675
Total	11 472	8 731	2 741
Naskapis			
Kawawachikamach	637	593	44
Total	637	593	44
Liste générale (Indiens inscrits et non associés à une nation)	70	1	69
Indiens inscrits ²	69 749	48 975	20 774

Nations	Total	Résidants	Non-résidants
Inuit			
Akulivik	536	509	27
Aupaluk	163	162	1
Chisasibi	116	90	26
Inukjuak	1 404	1 326	78
Ivujivik	286	271	15
Kangiqsualujuaq	781	758	23
Kangiqsujuaq	593	559	34
Kangirsuk	503	446	57
Killiniq	s.o.	s.o.	s.o.
Kuujuuaq	1 742	1 602	140
Kuujuarapik	561	475	86
Puvirnituq	1 496	1 400	96
Quaqtaq	346	322	24
Salluit	1 249	1 169	80
Tasiujaq	243	236	7
Umiujaq	404	372	32
Inuit³	10 423	9 697	726
Grand Total	80 172	58 672	21 500

NOTES

¹ Une partie seulement de la réserve mohawk d'Akwesasne se trouve au Québec. Sur le plan administratif, cette collectivité relève du bureau régional de l'Ontario d'Affaires indiennes et du Nord Canada (AINC).

² Les Indiens inscrits sont enregistrés en vertu de la Loi sur les Indiens. C'est ainsi qu'on peut déterminer le nombre de résidants et de non-résidants pour chacune des collectivités. Source : Registre des Indiens d'AINC au 31 décembre 2007.

³ Les Inuits sont enregistrés à titre de bénéficiaires de la Convention de la Baie-James et du Nord québécois. C'est ainsi qu'on peut déterminer le nombre de résidants et de non-résidants pour chacune des municipalités. Source : ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec au 31 décembre 2007.

