

Recherche sur l'emplacement des appareils de loterie vidéo dans certains secteurs de la ville de Gatineau



Mars 2006

Agence de la santé
et des services sociaux
de l'Outaouais

Québec



Direction de santé publique

**Agence de la santé
et des services sociaux
de l'Outaouais**

Québec 

Direction de santé publique

RECHERCHE SUR L'EMPLACEMENT DES APPAREILS DE LOTÉRIE VIDÉO DANS CERTAINS SECTEURS DE LA VILLE DE GATINEAU

**Rédaction et coordination de la recherche:
Isabelle Paradis**

Mars 2006

**Document produit par la Direction de santé publique
de l'Agence de santé et des services sociaux de l'Outaouais**

Rédaction et coordination de la recherche :

Isabelle Paradis, Direction de santé publique

Expertise en géographie :

Philippe Garvie, Direction de santé publique

Idée originale :

Danielle Léveillé et Jean-Pierre Courteau, Direction de santé publique

Cueillette de données :

Jean-Claude Gauthier

Collaboration et relecture :

Pauline Fortin et Lucie Lemieux, Direction de santé publique
Martin-St-Louis, Agence de santé et des services sociaux de l'Outaouais

Le présent document est également disponible à la section Publications du site Internet de la Santé publique de l'Outaouais :

www.rrsss07.gouv.qc.ca/sante_publicque

Mise en page :

Jacqueline Kennedy, Direction de santé publique

Infographie :

Sylvie Bélisle, Direction de santé publique

Table des matières

1. Introduction : contexte et objectif de l'étude.....	1
2. Les appareils de loterie vidéo : état de situation	2
2.1 Le jeu pathologique : une définition.....	2
2.2 La prévalence des problèmes de jeu.....	4
2.3 Potentiel de dépendance des appareils de loterie vidéo (ALV)	5
2.4 Disponibilité et accessibilité des ALV	6
2.5 Les jeunes : une clientèle préoccupante	8
2.6 Le parc d'ALV au Québec	9
3. Méthodologie de l'étude	12
4. Résultats de l'étude	13
4.1 Partie 1 : Le parc d'ALV dans certains secteurs de la ville de Gatineau	14
4.1.1 Nombre d'appareils de loterie vidéo (ALV)	14
4.1.2 Affichage concernant les ALV	15
4.1.3 Type de quartier	16
4.1.4 Présence de guichets automatiques	16
4.1.5 Les cartes et figure du parc d'ALV dans les secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau	16
Carte 1.....	17
Carte 2.....	18
4.2 Partie 2 : Les jeunes et l'accessibilité	19
4.2.1 Établissements à vocation mixte	20
4.2.2 Visibilité des ALV.....	20
4.2.3 Proximité des établissements scolaires.....	20
Figure 3.....	21
Discussion	22
Figure 4.....	23
Conclusion.....	24
Annexe : Les méfaits associés à la pratique des jeux de hasard et d'argent	26
Bibliographie	29

1. Introduction : contexte et objectif de l'étude

L'objectif de cette recherche est de répertorier les sites des appareils de loterie vidéo (ALV) de certains secteurs de la ville de Gatineau. Nous avons entrepris cette étude concernant les appareils de loterie vidéo (ALV) car nous désirions connaître leur emplacement précis, le nombre d'appareils détenus par chacun des établissements et cartographier le tout. Les secteurs visés de la grande ville de Gatineau sont Aylmer, Hull et Gatineau. Nous désirions connaître l'emplacement des ALV étant donné que ces appareils sont le type de jeux de hasard et d'argent qui crée le plus de dépendance. De plus, certaines études font état que les ALV sont davantage situés dans des quartiers moins nantis. Nous nous sommes questionnés à savoir si cette situation prévalait aussi dans notre région. Nous nous sommes également questionnés concernant la proximité de ces appareils et des établissements d'enseignement de niveau primaire et secondaire. Les jeunes constituent une clientèle vulnérable vis-à-vis les jeux de hasard et d'argent étant donné la banalisation sociétale de ces types de jeux et le haut niveau d'exposition à ceux-ci. Ces informations sont primordiales en terme de prévention considérant les problèmes de santé publique associés aux appareils de loterie vidéo (ALV). De plus, l'emplacement des ALV dans des secteurs où des populations plus vulnérables pourraient s'y trouver (populations défavorisées et des jeunes) nous amène à nous préoccuper particulièrement de cette question.

À la suite de nombreuses recherches et requêtes auprès d'instances gouvernementales et de la Commission de l'Accès à l'Information, nous n'avons pu obtenir d'informations quant à l'emplacement des appareils de loterie vidéo (ALV), ni le nombre détenu par chacun des établissements. Nous avons pu obtenir une liste des établissements détenant un permis d'ALV. Toutefois, nous devons vérifier au sein de chacun des établissements stipulés sur cette liste lesquels possédaient réellement des ALV car certains établissements possèdent un permis sans pour autant détenir des appareils. Des 83 établissements de notre liste possédant des

permis pour ce type d'appareils dans les secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau, 69 possédaient réellement des ALV. Étant donné que nous n'avons pu obtenir les informations concernant l'emplacement des ALV de quelque instance que ce soit, nous avons pris la décision d'entreprendre de notre propre chef des démarches en effectuant une étude afin d'obtenir ces informations.

Nous avons circonscrit notre étude à la zone urbaine pour diverses raisons dont: la concentration géographique des appareils de loterie vidéo, le fait qu'inclure le milieu rural apporte une problématique différente qui s'avère une dimension à explorer en profondeur à part entière, le peu de ressources dont nous disposions et la disponibilité d'un stagiaire durant un été seulement.

2. Les appareils de loterie vidéo : état de situation

2.1. Le jeu pathologique : une définition

L'American Psychiatric Association reconnaissait, au début des années 80, le jeu pathologique comme une maladie et le définissait comme un trouble psychologique. Pour qu'une personne soit diagnostiquée « joueur pathologique », la présence d'au moins cinq des dix critères élaborés dans la quatrième édition (1994) du Diagnostic and Statistical Manual of Disorders (DSM-IV) est nécessaire (MSSS, 2001). Les critères établis sont les suivants :

1. Préoccupation par le jeu (par extension, préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines ou par les moyens de se procurer de l'argent);
2. Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré;

3. Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu;
4. Agitation ou irritabilité lors de tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu;
5. Joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par exemple des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression);
6. Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (se refaire);
7. Ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu;
8. Commet des actes illégaux pour financer la pratique du jeu;
9. Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'études ou de carrière à cause du jeu;
10. Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu.

Cette définition décrit bien la réalité dans laquelle se retrouve le joueur pathologique. Par contre, il est important de comprendre le phénomène du jeu pathologique dans une perspective plus structurelle où l'accessibilité et la disponibilité sont des facteurs à considérer dans le développement d'un problème de jeu et non seulement sous une analyse individualisante des problèmes sociaux.

2.2. La prévalence des problèmes de jeu

Sur le plan québécois, 81 % de la population s'est déjà adonnée à des jeux de hasard et d'argent et la majorité d'entre elle ne présente pas de problèmes lorsqu'elles s'adonnent à ces jeux (ACSP, 2000 ; Chevalier et Allard, 2001c ; Chevalier et al, 2004). Les jeux de hasard et d'argent se définissent comme des activités où de l'argent ou des objets de valeur sont misés, alors que la probabilité de gagner est incertaine. Pour être conforme à la définition, le pari doit être irréversible et le résultat du jeu doit reposer en totalité ou en partie sur le hasard (Chevalier et Allard, 2001a; Shaffer et Korn, 2002; ACSP, 2000; Reznik et Drolet, 2000).

La prévalence du jeu pathologique dans la population peut varier selon différentes études et l'endroit où l'étude est effectuée. Sur le plan québécois, selon les dernières données de Ladouceur et ses collaborateurs (2004a), les taux de joueurs pathologiques probables et de joueurs à risque sont respectivement de 0,8 % et 0,9 %.

En examinant de façon plus spécifique la prévalence du jeu pathologique chez différents types de jeux de hasard et d'argent étatisés, il s'avère que c'est chez les joueurs d'appareils de loterie vidéo (ALV) que la prévalence est la plus élevée. Les ALV sont le type de jeu le plus susceptible d'engendrer des problèmes de dépendance. Une personne sur sept qui s'adonne aux ALV risque de développer un problème de jeu (13,8 % des joueurs d'ALV présentent des problèmes de jeu : 8 % sont des joueurs pathologiques et 5,8 % sont des joueurs à risque) (Chevalier et al., 2004). De plus, les ALV sont le type de jeux de hasard et d'argent où la mise moyenne par année est la plus importante en comparaison avec d'autres types de jeux étatisés, soit 884 \$. À titre comparatif, pour ce qui est des loteries ordinaires (par exemple la loto 6/49), une personne sur cinquante risque de présenter des problèmes en lien avec ce type de jeux de hasard et d'argent et la mise moyenne annuelle est de 169 \$ (2,2 % des joueurs de loteries présentent

des problèmes de jeu : 1 % sont des joueurs pathologiques et 1,3 % sont des joueurs à risque) (Chevalier et al., 2004).

2.3. Potentiel de dépendance des appareils de loterie vidéo

Les appareils de loterie vidéo (ALV) sont de loin le type de jeu le plus dommageable selon l'avis des experts (Reznik et Drolet, 2000 ; Ladouceur et al., 2004 ; Chevalier, 2001 ; Boisvert et al., 2003). La disponibilité de ce type de jeu, sa facilité d'accès et le potentiel de dépendance s'avèrent des éléments préoccupants.

Dans le Plan stratégique montréalais de 2003-2006 de l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre (2003, p.17), nous pouvons lire : « *Les appareils de loterie vidéo et les autres appareils électroniques de jeu sont ceux qui induisent la plus grande proportion de joueurs pathologiques. C'est là que les joueurs dépensent, en moyenne, le plus d'argent et passent aussi le plus de temps* ».

En fait, les ALV et les machines à sous ont des caractéristiques similaires (Chevalier et al., 2004). Certaines caractéristiques particulières « *créeraient un attrait nocif auprès de joueurs plus vulnérables* » :

- « la rapidité du déroulement d'une partie ou d'une mise (bien qu'on ne connaisse pas la vitesse optimale pour réduire les problèmes de jeu) » ;
- « les mécanismes permettant au joueur d'intervenir au cours de partie et créant l'impression de maîtriser le jeu » ;
- « les renforcements visuels et auditifs qui contribuent à attirer les joueurs et à favoriser le jeu » ;
- « la taille des mises maximales (sans savoir très précisément ce que devrait être un maximum acceptable) » ;

- « la présence de mécanismes permettant d'insérer des billets de banque plutôt que de la monnaie ou des jetons » (Régie régionale de Montréal-Centre, 2003, p.17).

À titre informatif, les ALV se retrouvent dans les bars (et restaurants-bars), brasseries et tavernes ainsi que dans les hippodromes. Les mises sont effectuées en argent et les gains sont émis par un coupon de remboursement. Ces appareils sont sous la juridiction de la Société des loteries vidéo du Québec. De leur côté, les machines à sous sont présentes seulement dans les casinos. Les mises sont également effectuées en argent mais les gains sont remis immédiatement en argent. Ces appareils sont sous la juridiction de la Société des casinos du Québec. Habituellement les ALV se caractérisent par le fait que plus d'un type de jeux est disponible sur un même appareil alors que les machines à sous se composent d'un seul type de jeu par machine. L'appellation Appareils Électroniques de Jeu (AÉJ) est de plus en plus utilisée pour inclure ces deux types d'appareils, soit les ALV et les machines à sous, sous un même terme. Ces deux types d'appareils créent un pouvoir d'attraction et de nombreux joueurs témoignent de leur dépendance envers ces jeux. Ils y engouffrent beaucoup d'argent, voire les avoirs et économies d'une vie. Ils croient pouvoir contrôler l'appareil, en comprendre le fonctionnement pour gagner et « se refaire », c'est-à-dire regagner l'argent qu'ils ont perdu.

2.4. Disponibilité et accessibilité des ALV

Plusieurs chercheurs effectuent une relation entre les problèmes engendrés par la pratique des jeux de hasard et d'argent et l'accessibilité de ceux-ci, surtout en lien avec les appareils électroniques de jeu (AÉJ) (Marshall & Baker, 2001 ; Australian Productivity Commission, 1999 ; National Gambling Impact Study Commission, 1999 ; Boisvert et al., 2003 ; Ladouceur et al., 2004b ; Régie de Montréal-Centre, 2003 ; Paradis et Courteau, 2003 ; Suissa, 2005). À cet effet, l'Australian

Productivity Commission (1999, p.8.8) souligne : « Dans ce cas, il semble y avoir une relation positive statistiquement significative entre le nombre d'appareils par adulte dans un territoire et la prévalence globale des problèmes de jeu. ».¹

Plusieurs chercheurs australiens ont mis en évidence la concentration d'appareils électroniques de jeu (AÉJ) (souvent per capita) dans les secteurs ou régions où les populations sont plus défavorisées (Marshall & Baker, 2001 et 2002; Breen, Hing et Weeks, 2002 ; Doughney, 2002). Certains chercheurs spécifient les groupes les plus touchés : les groupes ethniques, ceux les moins scolarisés et qualifiés ou sans emplois (Breen, Hing et Weeks, 2002). Pour sa part, Doughney (2002), un auteur australien, souligne que deux faits importants ont émergé des recherches indépendantes : 1- que les machines sont concentrées dans des municipalités ayant un niveau socio-économique inférieur à la moyenne ; 2- et que les pertes moyennes par adulte (« average losses per adult ») se retrouvent dans ces municipalités.

Cette tendance semble également visible au Canada. Selon Gililand et Ross (2005), il y aurait une saisissante corrélation entre l'emplacement des ALV et les caractéristiques socio-économiques d'un quartier. Les ALV sont concentrés dans des quartiers plus défavorisés. Ces auteurs ont constaté une corrélation positive entre la prévalence et la densité de la présence des ALV dans les quartiers où le niveau de non emploi, la proportion d'individus sans diplôme d'études secondaires et la proportion de famille monoparentale sont plus élevés.

D'autre part, d'après les chercheurs canadiens, Shaffer et Korn (2002), les personnes moins nanties dépenseraient plus d'argent dans les jeux de hasard et d'argent proportionnellement à leurs revenus. Les ménages ayant des revenus supérieurs dépensent plus d'argent que les ménages à faible revenu dans les jeux de hasard et d'argent, mais les ménages pauvres y perdent une plus grande

¹ Notre traduction.

proportion de leurs avoirs. Ce qui amène plusieurs auteurs à dire que les jeux de hasard et d'argent sont une taxe régressive.

Par ailleurs, il semble que l'accessibilité des appareils électroniques de jeu (AÉJ) est déterminante dans les comportements de jeu car les personnes joueraient à proximité de leur domicile, soit dans un rayon d'environ 2,5 km (KPMG, 2000 dans Doughney, 2002).

2.5. Les jeunes : une clientèle préoccupante

Notre préoccupation en ce qui a trait aux jeunes provient du fait que ceux-ci pourraient représenter une clientèle particulièrement vulnérable aux jeux de hasard et d'argent et plus spécifiquement vis-à-vis les appareils de loterie vidéo (ALV). Les chiffres de prévalence que nous possédons jusqu'à ce jour liés aux problèmes de jeu chez les jeunes laissent présager d'une plus grande vulnérabilité vis-à-vis les jeux de hasard et d'argent que les adultes. Au Québec, de façon approximative 8 % des élèves du secondaire présentent un problème de jeu. De ce nombre, selon les critères du DSM-IV-J (c'est-à-dire la version jeunesse ; voir section 2.1 pour la version adulte), 2,5 % des jeunes sont considérés comme des joueurs pathologiques probables. Les autres sont considérés comme des joueurs à risque probables et les garçons sont proportionnellement plus nombreux que les filles à présenter un problème de jeu (Chevalier, Martin, Gupta et Derevensky, 2005). Toutefois, certains chercheurs nous mettent en garde sur des interprétations hâtives des taux de prévalence concernant les jeunes et émettent l'hypothèse que les questionnaires utilisés ne sont peut-être pas suffisamment adaptés à leur réalité ; ces questionnaires ont été adaptés de ceux préalablement élaborés pour les adultes (Derevensky, Gupta, Winters, 2003).

Par ailleurs, les jeunes représentent une clientèle à risque dont il faut se préoccuper étant donné qu'ils représentent la première génération à être baignée dans une culture où le jeu est aussi normalisé. De plus, pour les jeunes qui sont familiers avec l'univers des jeux d'ordinateur et des jeux d'arcades, les ALV ne sont qu'un jeu parmi d'autres. « *Les jeunes constituent une clientèle à haut risque. Leur familiarité avec les Nintendo, PlayStation et autres jeux vidéo les induisent à penser que les ALV sont aussi des jeux d'adresse et les porte à négliger l'ingrédient "hasard et argent".* » (Boisvert et al., 2003, p.21). Nous savons également qu'une proportion significative de jeunes s'adonnent à des jeux de hasard et d'argent (Marshall et Wynne, 2004; Impact Recherche, 2002; *Un jeu d'enfant*, 2002; Chevalier, Martin, Gupta et Derevensky, 2005). Selon les dernières données de l'Institut de la statistique du Québec, les jeux les plus populaires sont les loteries instantanées (« gratteux ») avec 26,4 %, 23,2 % pour les jeux de cartes et 19,5 % pour les jeux d'habiletés (par exemple le billard et les fléchettes). Une portion non négligeable s'adonne aux ALV, soit 7,1 % (Chevalier, Martin, Gupta et Derevensky, 2005).

2.6. Le parc d'ALV au Québec

La disponibilité des ALV dans les divers bars, brasseries, tavernes et restaurants à vocation mixte (restaurants-bars) fait en sorte que ces jeux sont accessibles sur l'ensemble du territoire québécois, tant en milieu rural qu'urbain.

Selon le règlement de la Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec (RACJ), les types d'établissements suivants peuvent détenir des ALV (RACJ, 2004, section IV, article 26 des règles sur les appareils de loterie vidéo):

- « un bar pour lequel un permis de bar délivré par la Régie est en vigueur et non suspendu » ;
- « une brasserie pour laquelle un permis de brasserie délivré par la Régie est en vigueur et non suspendu » ;

- « une taverne pour laquelle un permis de taverne délivré par la Régie est en vigueur et non suspendu ».

Au Québec, le parc d'appareils de loterie vidéo comprend 14 007 appareils répartis au sein de 3267 sites dans les différentes régions. En Outaouais, plus particulièrement, 783 appareils sont regroupés au sein de 182 sites (Rapport annuel 2005, Loto-Québec).

Selon les données de notre recherche actuelle, 69 sites possèdent 430 des 783 appareils de loterie vidéo disponible en Outaouais; ce qui signifie qu'un peu plus de la moitié du parc d'ALV disponible sur le territoire outaouais se retrouve dans les secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau.

Au printemps 2004, Loto-Québec émettait un document de proposition au gouvernement visant la restructuration du parc des ALV *Plan de développement 2004-2007. Assurer l'équilibre entre mission économique et responsabilité sociale*. Ce plan de développement s'inspire largement des recommandations effectuées par différents chercheurs et intervenants dans le domaine des jeux de hasard et d'argent et des recommandations de Ladouceur et ses collaborateurs (2004b) concernant les conditions socio-économiques des régions et villes ainsi que des quartiers défavorisés.

Au sein de ce plan, Loto-Québec propose donc de (p.23-24):

- « reconfigurer le réseau des ALV en réduisant d'un minimum de 31 % sur trois ans le nombre de sites qui offrent des ALV et en concentrant la majorité des appareils ainsi récupérés dans un réseau de cinq salons de jeu contrôlés par Loto-Québec ». Les zones identifiées sont la couronne nord de Montréal, Québec, Trois-Rivières, Sherbrooke et Mont-Tremblant;
- « favoriser une répartition équilibrée des ALV entre les régions de la province et selon les zones des villes en tenant compte des conditions socio-économiques »;

- « regrouper les activités liées au jeu dans des zones où la dynamique sociale n'est pas fragilisée et contenir l'offre dans les quartiers où les risques de problèmes sociaux et les coûts s'y rattachant sont élevés ».

« La sélection des sites qui cesseront d'offrir des ALV se fera selon des critères rigoureux », peut-on y lire. « Ainsi, seront retirés tous les appareils dans les sites comptant de 1 à 4 ALV dans deux catégories de zones ciblées » :

- « les secteurs où le revenu moyen des ménages est inférieur à 50 000 \$ et où le ratio d'ALV est supérieur à deux par 1 000 habitants »;
- « les quatre municipalités les plus peuplées que sont Montréal, Québec, Longueuil et Laval. ».

À l'automne 2004, le gouvernement a accepté la diminution du parc des appareils de loterie vidéo tel que proposé dans le Plan de développement de Loto-Québec et un avis de douze mois a été envoyé aux tenanciers des établissements touchés.

Il est également possible que des 31 % d'ALV récupérés, 70 % seront soit relogés dans de nouveaux salons de jeu, soit dans les quatre hippodromes, ou encore retirés du marché (Plan de développement 2004-2007, Loto-Québec, 2004, p.24 ; Le Nouvelliste, 20 août 2004; Le Droit, 21-22 août 2004 ; Cyberpresse 19 novembre 2004). De ce fait, le nombre total d'ALV devrait donc passer, sur le plan québécois, de 14 300 appareils à 13 570, soit une diminution de 730 ALV (Plan de développement 2004-2007, Loto-Québec, 2004, p.35).

En octobre 2005, en plus du Plan de développement 2004-2007, Loto-Québec annonce une nouvelle mesure visant le retrait volontaire d'ALV aux détaillants moyennant certaines compensations (Communiqué de presse de Loto-Québec, 14 octobre 2005).

Figure 1

Année	Au Québec		En Outaouais	
	Nombre ALV	Nombre sites	Nombre ALV	Nombre sites
2003	14301	3663	779	201
2004	14293	3362	802	190
2005	14 007	3267	783	182

Sources : Rapports annuels de Loto-Québec 2003, 2004, 2005.

3. Méthodologie de l'étude

La méthodologie utilisée pour cette étude est principalement l'observation. L'expérimentation s'est déroulée durant les mois de juin à août 2004. À l'aide d'une grille d'observation qui fut élaborée en s'inspirant d'une étude effectuée par un candidat au baccalauréat en géographie (Brown, 2004), nous avons visité chacun des établissements détenant des permis d'ALV dans les secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau de la grande ville de Gatineau selon une liste que nous avons obtenue de la Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec. Pour les établissements ne possédant pas d'ALV, nous mettions fin à la démarche. Pour les 69 établissements possédant des ALV, nous avons vérifié différents critères définis au sein de notre grille d'observation. Les principaux critères de notre grille d'observation étaient les suivants : le nombre d'ALV détenu par l'établissement, l'identification de la catégorie d'établissement (bar, taverne, brasserie ou établissement à vocation mixte), la présence d'affiches à l'extérieur de l'établissement concernant la promotion des ALV et le type d'affiche, la visibilité des ALV de l'extérieur de l'établissement, la visibilité des ALV à l'intérieur de l'établissement pour ceux à vocation mixte, la présence de guichet automatique et le type de quartier où se trouve l'établissement. Chacun des éléments pouvant être analysés quantitativement fut compilé à l'aide du logiciel de traitement de données SPSS. Certaines données qualitatives ont été également

recueillies grâce à la grille d'observation. Toutefois, ces données n'ont été prises en compte qu'à titre informatif.²

De plus, à l'aide d'un système de positionnement géographique par satellite, communément appelé GPS (Global Positioning System), nous avons enregistré les coordonnées spatiales de tous les établissements répertoriés détenant des ALV. Nous avons également prélevé les coordonnées des différents établissements scolaires de niveau tant primaire que secondaire des secteurs étudiés. Dans un premier temps, ces coordonnées nous ont permis de cartographier très précisément les emplacements des ALV sur notre territoire. Dans un second temps, nous avons pu cartographier les ALV en y joignant les établissements scolaires et primaires.

Nous avons utilisé les canevas de cartes réalisés par des étudiants du Collège de l'Outaouais pour cartographier les données obtenues. Les données socio-démographiques utilisées permettent une mise en relation entre les revenus médians, provenant du recensement de 2001 de Statistique Canada, et l'emplacement des ALV.

4. Résultats de l'étude

Tout d'abord, lors la première partie de la présentation des résultats de cette étude, nous vous présenterons le parc d'ALV pour les secteurs de la ville de Gatineau visés par notre recherche, soit Aylmer, Hull et Gatineau. Il sera question du nombre d'ALV disponible au sein de ces secteurs, des affiches placées par les établissements afin

² À la suite de la validation de la liste des permis d'ALV que nous possédions, certains établissements ont fermé leur porte et d'autres ont changé de nom. Les exploitants se voient ainsi révoquer leur permis pour l'ouverture de tout autre commerce ou sous un nom différent étant donné le moratoire en vigueur concernant les permis d'ALV. Pour trois des établissements de notre liste toujours en activité, la vérification de la présence des ALV fut impossible pour diverses raisons, telles la fermeture temporaire du commerce pour permettre des rénovations ou pour la saison estivale.

de faire la promotion des ALV, du type de quartier au sein duquel se retrouvent les ALV, de la présence de guichets automatiques dans les établissements détenant des ALV ainsi que la cartographie des ALV dans les secteurs visés par cette étude.

Ensuite, lors de la deuxième partie de la présentation des résultats, il sera question des jeunes et de leur accessibilité aux ALV. Nous verrons la présence des ALV dans les établissements à vocation mixte, la visibilité des ALV dans ces établissements ainsi que la proximité des sites d'ALV des établissements scolaires. Nous verrons la vulnérabilité particulière des jeunes à ce type de jeu et aux jeux de hasard et d'argent.

4.1. Partie 1 : Le parc d'ALV dans certains secteurs de la ville de Gatineau

4.1.1. Nombre d'appareils de loterie vidéo

Comme nous l'avons déjà mentionné, 69 des 83 établissements visités en milieu urbain dans les secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau possèdent réellement des ALV. La grande majorité (73,9 % pour 51/69) des établissements exploitant des ALV possèdent 5 appareils et 11,6 % (8/69) en détiennent 10. Aucun établissement ne détient plus de 10 appareils, excepté l'Hippodrome d'Aylmer qui en possède 65. Le nombre total d'ALV dans les secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau se chiffre à 430.

Près de 54 % (37/69) des 69 établissements sont soit des bars, tavernes ou brasseries tandis qu'environ 41 % (28/69) sont des établissements à vocation mixte (restaurants-bars).

4.1.2. L'affichage concernant les ALV

Plus de la moitié (61 %) des commerces exploitant des ALV affichent leur présence à l'extérieur de leur établissement. Parmi les commerces affichant à l'extérieur la présence d'ALV, 85,7 % des exploitants ont préféré utiliser une affiche maison plutôt que les affiches standards de Loto-Québec et ses filiales. Plus précisément, l'affiche standard de Loto-Québec et ses filiales est une affiche fournie par la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ). Pour sa part, la SLVQ demande au commerce d'être sobre dans les affiches annonçant des appareils de loterie vidéo ou d'utiliser l'affiche que la SLVQ fournit. Seulement 11,6 % des établissements utilisent cette dernière.

Les affiches maisons ont les particularités d'être beaucoup plus grandes, plus colorées et plus voyantes que l'affiche de la SLVQ. Dans certains cas ces affiches sont lumineuses, dans d'autres cas elles sont agencées avec le concept général de l'établissement afin d'attirer l'œil. Les affiches peuvent être de différents types. Ce peut être des affiches de tous genres annonçant que l'établissement possède des ALV et parfois des symboles de jeux de hasard et d'argent peuvent y être associés (des dés, des jeux de cartes, etc.). Ces affiches sont habituellement placées de sorte qu'elles soient très visibles et d'un format relativement imposant. Dans quelques cas l'audace va jusqu'à s'improviser être un casino en tout simplement annonçant « Casino ». De plus, la place relative des publicités consacrées aux ALV par rapport aux autres produits offerts par l'établissement est également intéressante. Il est étonnant de voir que plusieurs restaurants consacrent plus d'espace à la publicité des ALV qu'à la publicité de leur menu par exemple. Certains restaurants annoncent même uniquement la présence d'ALV.

4.1.3. Type de quartier

La majorité des établissements possédant des ALV sont situés dans des quartiers commerciaux ou mixtes (commerces, industries, résidences – maisons, appartements). Ces établissements sont habituellement situés près de grandes artères ; cela s'explique en fonction du zonage de la ville où les commerces sont situés dans ces zones. Cette donnée a été recueillie d'abord de façon qualitative et ensuite corroborée par la cartographie de l'emplacement des ALV.

4.1.4. Présence de guichets automatiques

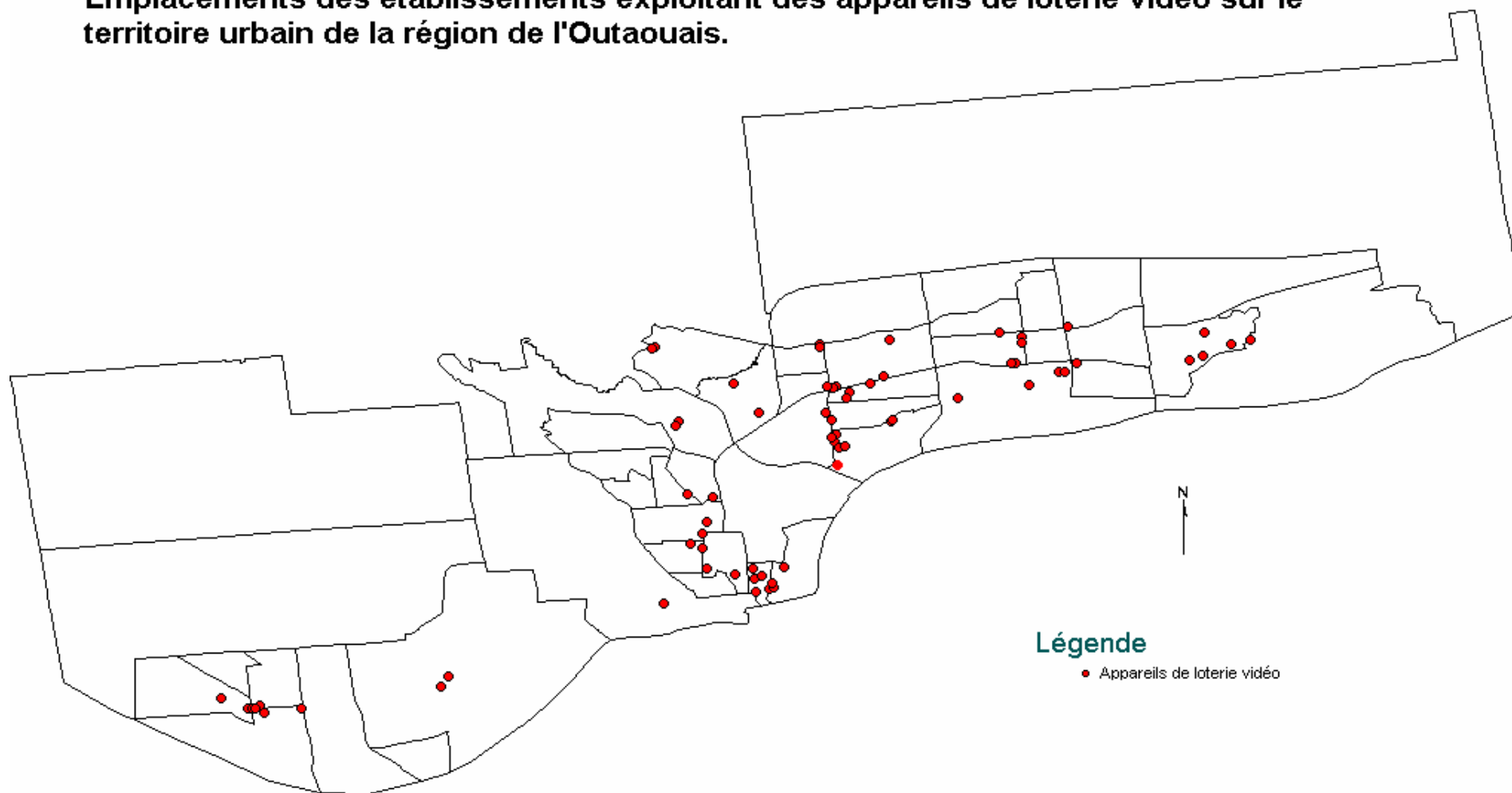
Au sein de 84 % des sites d'ALV, un guichet automatique est présent dans l'établissement. Nous considérons cette information pertinente étant donné que l'accès à un guichet automatique permet aux personnes de jouer plus longtemps et de dépenser davantage d'argent.

4.1.5. Les cartes et figure du parc d'ALV dans les secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau

Nous vous présenterons maintenant la cartographie des ALV des secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau de la grande ville de Gatineau. La première carte nous démontre l'emplacement des ALV sur le territoire urbain. Nous pouvons observer sur cette carte une concentration d'ALV dans différents secteurs du territoire urbain : le centre-ville du secteur Aylmer, le centre-ville du secteur Hull nommé l'Île de Hull ainsi que dans le secteur Gatineau le long de deux artères principales - les boulevards Gréber et Maloney.

Carte 1

Emplacements des établissements exploitant des appareils de loterie vidéo sur le territoire urbain de la région de l'Outaouais.



Carte 2

Cette carte met en relation le revenu médian (en dollars) par année par secteur pour les secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau et l'emplacement des ALV. Le revenu médian représente la « valeur centrale séparant en deux valeurs égales la répartition par tranches de revenu d'un groupe donné [...] ; la première partie regroupe les personnes ayant un revenu inférieur à la médiane, et la seconde, les personnes ayant un revenu supérieur à la médiane. » (Statistique Canada, 2001).

Les plus fortes concentrations d'ALV se situent dans les secteurs où le revenu médian des ménages se situe à moins de 20 000 \$ ainsi que celui entre 20 000 \$ et 29 999 \$.

Emplacements des appareils de loterie vidéo relativement au revenu médian par année par secteur en dollars sur le territoire urbain de l'Outaouais.

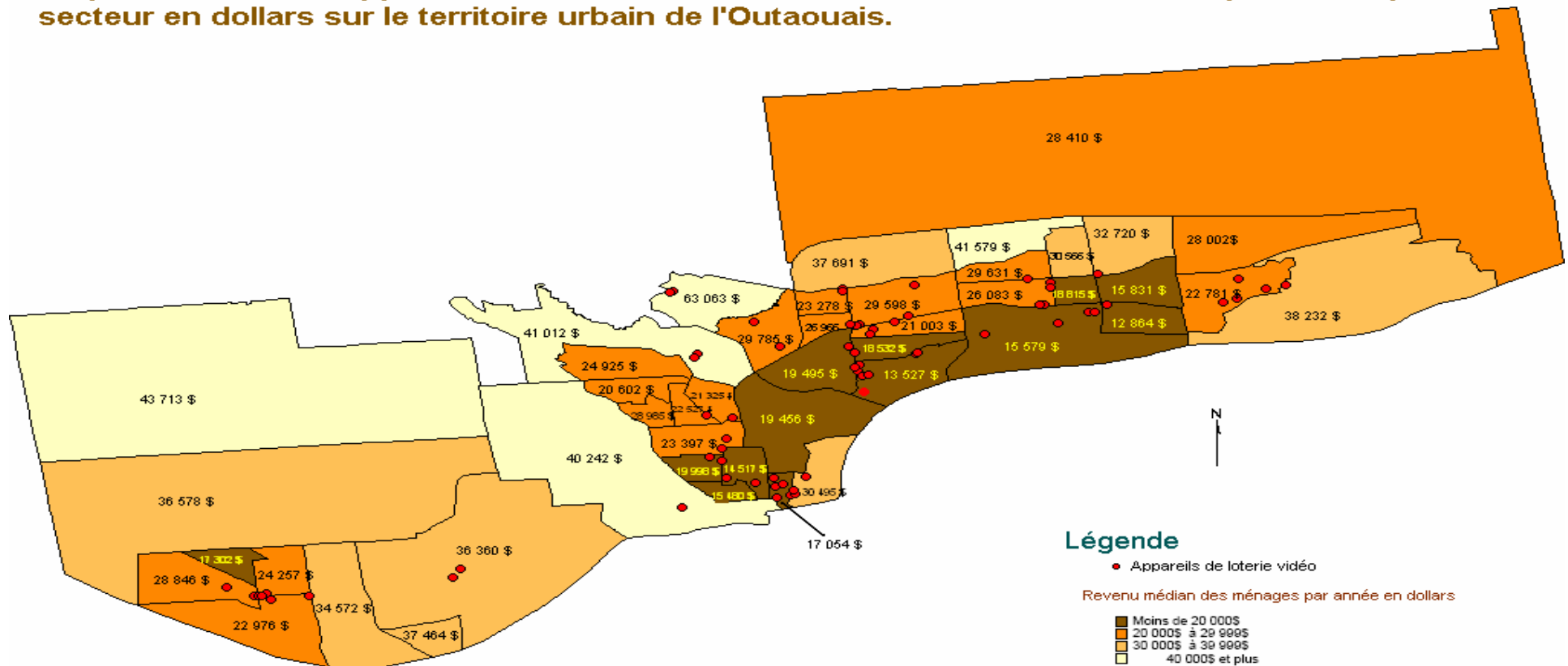
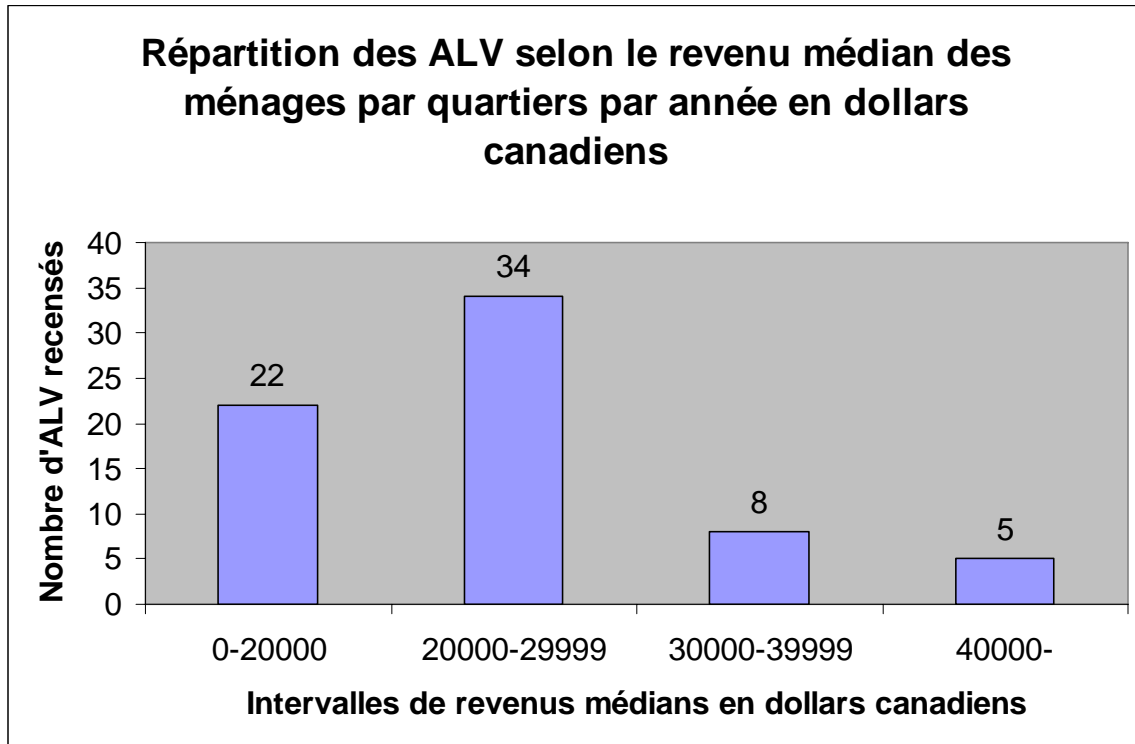


Figure 2

Cette figure démontre bien une concentration plus spécifique des ALV dans des secteurs où le revenu médian des ménages se situe entre 20 000 \$ et 29 999 \$ (34 des 69 établissements détenant des ALV s'y retrouvent).



4.2. Partie 2 : Les jeunes et l'accessibilité

Cette partie concerne les jeunes et leur exposition aux ALV. Dans notre hypothèse de départ, nous désirions connaître la proximité des ALV en lien avec les établissements d'enseignement de niveau tant primaire que secondaire. De plus, nous étions préoccupés par l'accessibilité et la visibilité des ALV dans les établissements à vocation mixte (restaurant-bar).

4.2.1. Établissements à vocation mixte

Nous avons vu que près de 41 % (28/69) des établissements détenant des ALV sont à vocation mixte (restaurants-bars) et ces établissements sont très fréquentés par les jeunes et les familles. Ceci permet aux jeunes d'établir dès lors leurs premiers contacts avec un environnement où les jeux de hasard et d'argent sont normalisés et banalisés. De plus, les adolescents ont facilement accès à ces lieux et peuvent s'adonner aux ALV sans nécessairement être l'objet d'un contrôle en fonction de leur âge.

4.2.2. Visibilité des ALV

Dans 36 % des cas, les ALV sont visibles de l'**extérieur** de l'établissement. Cette visibilité est accrue si on ne tient compte que des établissements à vocation mixte. En effet, pour un peu plus de la moitié (52 %) des établissements à vocation mixte visités, les ALV étaient visibles de l'extérieur.

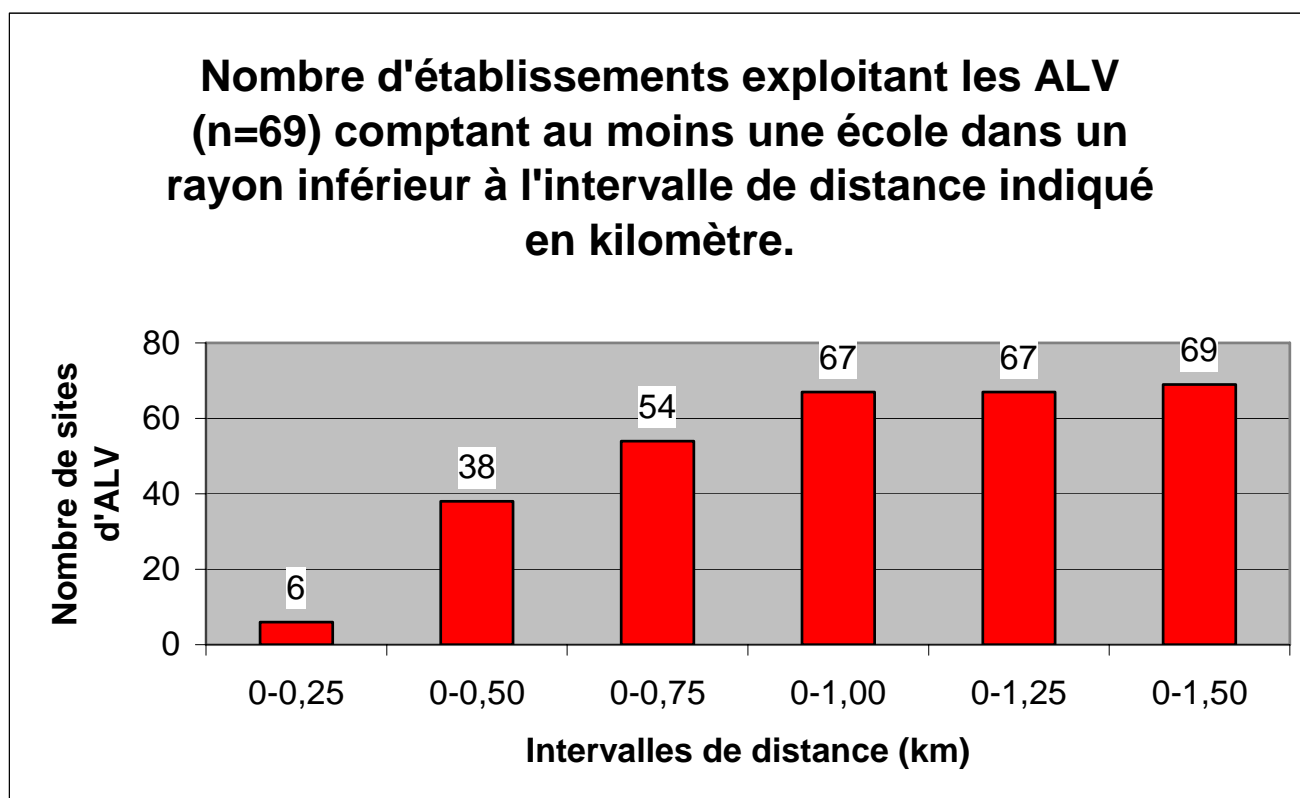
La visibilité des ALV à l'**intérieur** des établissements nous intéresse particulièrement pour ceux à vocation mixte fréquentés par les familles et les mineurs. Notre critère d'observation était ici que les appareils soient visibles pour des enfants et des jeunes qui déambulent dans le restaurant sans tenter de dénicher ces appareils. Les ALV étaient facilement visibles à l'intérieur des établissements dans la majorité de ceux-ci, soit dans 85,7 % des cas.

4.2.3. Proximité des établissements scolaires

Les données présentées ici s'avèrent le résultat d'un croisement entre les coordonnées géographiques prises à partir du GPS de tous les établissements

scolaires et de celles de tous les sites détenant des ALV. Ici, il faut tenir compte dans l'interprétation des données que plus d'un établissement scolaire peut se trouver à proximité d'un même établissement détenant des ALV.

Figure 3



Six établissements détenant des ALV se trouvent dans un rayon de 0,25 km d'un établissement scolaire, que ce soit de niveau primaire ou secondaire, alors 38 sites d'ALV se trouvent dans un rayon de 0,5 km. Le nombre d'établissements détenant des ALV grimpe à 54 dans un rayon de 0,75 km et ensuite à 67 dans le cas d'un kilomètre ainsi que de 1,25 kilomètre. Puis, nous pouvons constater que tous les établissements recensés possédant des ALV se retrouvent dans un rayon de 1,50 kilomètre d'au moins un établissement scolaire.

Discussion

Certaines des données présentées méritent une attention particulière :

- les appareils de loterie vidéo (ALV) se retrouvent en plus grande concentration dans des quartiers moins favorisés – revenus de 20 000 \$ ou moins ainsi que de 20 000 \$ à 29 999 \$;
- près de 41 % des établissements détenant des ALV sont des établissements à vocation mixte (restaurants-bars) fréquentés par les jeunes et les familles;
- tous les établissements recensés possédant des ALV se retrouvent dans un rayon de 1,50 kilomètre d'au moins un établissement scolaire.

Les données concernant les jeunes nous interpellent particulièrement. Les jeunes sont sollicités de toutes parts par une offre de jeu des plus importante : loteries, bingos, casinos, ALV, poker (en popularité croissante), jeux sur Internet tels des casinos virtuels ou des joutes de poker en ligne, etc. En ce sens, la présence d'ALV à proximité de lieux fréquentés par les mineurs, tels les établissements scolaires, et le fait que les établissements détenant des ALV (surtout ceux à vocation mixte tels les restaurants-bars) affichent de façon voyante leur présence a pour conséquence de banaliser davantage la pratique des jeux de hasard et d'argent ; ils y voient des symboles de cartes à jouer, des dés ainsi que des symboles utilisés sur les ALV – cerises, les 7, etc. Les jeunes sont rapidement en contact avec des jeux de hasard et d'argent, mais font-ils vraiment la différence entre un jeu d'habileté et de hasard, entre jouer pour le plaisir de jouer et lorsque l'on mise de l'argent?

De plus, il est préoccupant de constater qu'il semble y avoir une concentration d'ALV dans des quartiers plus défavorisés sachant que les gens jouent davantage à proximité de chez eux, soit dans un rayon de 2,5 km (KPMG, 2000 dans Doughney, 2002), et qu'ils sont plus nombreux à jouer proportionnellement une part plus importante de leurs revenus (Shaffer et Korn, 2002). Cette situation où les ALV se retrouvent dans des quartiers moins bien nantis a aussi été relevée à Montréal (Gililand et Ross, 2005), mais également dans d'autres régions du monde (Marshall & Baker, 2001 et 2002; Breen,

Hing et Weeks, 2002 ; Doughney, 2002). Ces données sont primordiales pour développer des politiques publiques saines en lien avec les jeux de hasard et d'argent.

Le Plan de développement de Loto-Québec 2004-2007 vise une restructuration du parc d'ALV québécois. Toutefois, ce plan ne vise que les établissements possédant de 1 à 4 appareils ainsi que ceux qui se trouvent dans des secteurs où le revenu moyen des ménages est inférieur à 50 000 \$ et où le ratio d'ALV est supérieur à deux par 1 000 habitants dans les quatre municipalités les plus peuplées que sont Montréal, Québec Longueuil et Laval. Il semble donc qu'a priori Gatineau ne soit pas touché par ce plan. Il est difficile d'évaluer concrètement ce qu'impliquera cette restructuration dans l'Outaouais car certains propriétaires peuvent remettre de façon volontaire leurs appareils moyennant certaines compensations. De plus, il y a un moratoire sur l'octroi de permis d'ALV, donc un établissement ne peut obtenir un nouveau permis. En Outaouais, de 2003 à 2004, il y a eu une augmentation du nombre d'ALV et une diminution du nombre de sites et de 2004 à 2005 une diminution de nombre d'ALV ainsi que des sites. Nous pouvons constater un certain progrès par rapport aux nombres de sites d'ALV par la réduction de l'accessibilité de 201 sites d'ALV à 182 sites. Cette étude comporte également une limite, la recherche a été effectuée au cours de l'été 2004 et il est possible que certains sites d'ALV n'existent plus.

Figure 4

Année	En Outaouais	
	Nombre ALV	Nombre sites
2003	779	201
2004	802	190
2005	783	182

Conclusion

La cartographie des ALV dans les secteurs d'Aylmer, Hull et Gatineau nous apporte des informations fort pertinentes dans la planification d'activités de promotion et de prévention concernant les ALV. Les efforts peuvent ainsi se concentrer dans des quartiers plus précis où il y a une concentration d'ALV et qui sont plus défavorisés socio-économiquement ainsi qu'à proximité des établissements d'enseignement de niveau primaire et secondaire. De plus, étant donné que l'accessibilité aux ALV est un facteur de risque important, de connaître l'emplacement de ces appareils permet également de mieux cibler nos actions en vue de développer une politique publique saine visant la réduction du nombre de sites d'ALV, plus particulièrement, dans les quartiers plus fragilisés où l'accessibilité est plus grande.

L'implication de partenaires est primordiale afin d'intervenir sur le plan des jeux de hasard et d'argent. En lien avec les données obtenues, les milieux scolaires ainsi que les Centres de santé et de services sociaux sont des partenaires privilégiés afin d'intervenir auprès des jeunes et de la population.

Plusieurs acteurs sont déjà mobilisés et ont participé à l'élaboration d'un Plan d'action régional en jeu pathologique 2004-2006 : l'Association de Coopérative d'Économie Familiale (ACEF), le Centre d'aide 24/7, le Centre Jellinek, le Centre de santé et de services sociaux Vallée-de-la-Gatineau, le Centre de santé et de services sociaux de Gatineau, la FTQ, la Pastorale sociale du diocèse Gatineau-Hull, la Commission scolaire des Draveurs, les Services correctionnels du Québec et le Service de police de Gatineau. Depuis la rédaction du Plan d'action en jeu pathologique, le Centre de santé et des services sociaux du Pontiac s'est également joint à cette Table de concertation en jeu pathologique de l'Outaouais et a élaboré un plan d'action local en promotion et prévention du jeu.

Cette recherche s'inscrit dans le Plan d'action régional en jeu pathologique où des actions visant tant la sensibilisation et la prévention, le dépistage et l'intervention précoce, l'intervention de crise, les services de traitement que la concertation. À ce titre,

pour sensibiliser la population une vaste campagne médiatique régionale a été déployée en trois temps, soit au printemps 2004, à l'automne 2004 et le printemps 2005 ciblant les adultes et les parents et concernant particulièrement les appareils de loterie vidéo. Des outils de sensibilisation tel un dépliant destiné aux intervenants a été diffusés principalement au sein du milieu de la santé et du milieu communautaire et un feuillet pour les travailleurs a été diffusé dans différentes entreprises de la région. Des présentations de sensibilisation à la problématique du jeu ont également été effectuées dans différents milieux tant communautaires, de l'éducation que des milieux de travail. De plus, les élus municipaux et régionaux ont été sensibilisé par la diffusion d'un résumé du rapport *État de situation sur les jeux de hasard et d'argent* paru en juin 2003.

Les efforts de prévention se poursuivent et la clientèle jeunesse sera un segment à prioriser. Il s'avère important de poursuivre des représentations afin de pouvoir obtenir des informations récentes sur l'emplacement des ALV tant pour les secteurs étudiés que pour l'ensemble du territoire outaouais.

Annexe

Les méfaits associés à la pratique des jeux de hasard et d'argent

Les méfaits associés à la pratique des jeux de hasard et d'argent peuvent affecter le joueur, sa famille et son milieu de vie. Ceux-ci peuvent être regroupés au sein des grandes catégories suivantes :

- **les conséquences psychologiques**, comprenant certaines attitudes comme la difficulté de contrôler ses dépenses de jeu, la perception grandissante que le jeu devient un problème, l'anxiété, la culpabilité, l'utilisation du jeu comme échappatoire à l'ennui, le fait de ne penser qu'au jeu en tout temps et d'abandonner des activités qui étaient autrefois importantes ;
- **les conséquences comportementales** : des comportements bien précis comme la recherche de compensation des pertes (vouloir se refaire), le fait de consacrer plus d'argent et de temps que prévu au jeu et les tentatives infructueuses pour arrêter de jouer ;
- **les affections psychiatriques**, notamment la dépression grave, les troubles bipolaires, la personnalité antisociale, l'anxiété et le déficit de la capacité d'attention ;
- **les idées suicidaires, les tentatives de suicide et les suicides** ;
- **l'alcoolisme et autres toxicomanies** ;
- **les problèmes physiques** : troubles digestifs (incluant les ulcères), céphalées, maux de tête, hypertension artérielle, problèmes liés aux lieux de jeu et à l'environnement de jeu, tels les troubles respiratoires et auditifs ;
- **les comportements criminels**, pouvant aller de la prostitution et du vol, au trafic de drogues et aux homicides. L'usage de faux, la fraude, les détournements de fonds,

l'encaissement de chèques sans fonds et autres moyens illicites pour se procurer de l'argent pour jouer sont davantage en lien direct avec la pratique du jeu ;

- **les problèmes financiers** : les grosses dettes, les emprunts non remboursés, les faillites, les pertes d'emploi et la pauvreté découlant directement des jeux d'argent ;
- **les problèmes interpersonnels** : les querelles et disputes avec des membres de la famille, des collègues de travail ou des amis, les relations amoureuses ou familiales brisées et les ruptures de liens significatifs, le délaissement des rôles parentaux et familiaux, voire les dysfonctionnements familiaux et la violence conjugale, notamment les sévices envers les conjoints et les enfants ;
- **les problèmes au travail ou à l'école** : retards ou absences, mauvaises performances, suspensions, congédiements.
(ACSP, 2000; Chevalier et Allard, 2001a; MSSS, 2001; Conseil national du bien-être social, 1996; Chevalier et Allard, 2001c)

Tous ces éléments sont en interaction constante et plusieurs peuvent co-exister. Le problème de jeu d'un individu affecterait en moyenne de dix à dix-sept personnes autour de lui, en y incluant sa famille, son employeur, son entourage ainsi que le gouvernement (Shaffer et Korn, 2002).

Les méfaits associés à la pratique des jeux de hasard et d'argent peuvent affecter également la société dans son ensemble. **Sur le plan des communautés locales**, les effets de l'accroissement de l'offre de jeu peuvent être ressentis par la modification des paramètres urbanistiques, tels l'achalandage et le type de trafic automobile dans les endroits situés près des aires de jeux lors de l'ouverture ou de la fermeture des établissements. **Sur le plan sociétal**, l'accessibilité accrue aux jeux de hasard et d'argent a des impacts sur le système de santé. À ce titre, le traitement des joueurs, la prévention et la recherche découlant de la pratique du jeu sont des éléments qui ont des répercussions sur le système de santé. En plus de ces coûts directs, le jeu a des impacts sur le système d'éducation (nécessité de la mise en place de programmes préventifs), sur le système judiciaire (divorce, faillite, criminalité, aide juridique), sur la

sécurité publique (criminalité, coroner) ainsi que sur la fiscalité (le jeu étant une taxe régressive). Sur le plan économique en général, la pratique du jeu peut entraîner une perte de productivité importante. (Chevalier et Allard, 2001a).

Il semble qu'il ne soit pas possible, dans l'état actuel des connaissances, d'en arriver à un consensus sur les coûts et les bénéfices engendrés par les jeux de hasard et d'argent. Les chercheurs ne s'entendent pas sur le choix d'une méthodologie uniforme pour quantifier tant les bénéfices que les coûts sociaux. Il semble qu'il soit particulièrement délicat de calculer notamment l'impact net sur les coûts sociaux, ces coûts étant généralement des coûts humains, tels la dépression ou le suicide, et les impacts psychosociaux sur les milieux de vie et les familles. (Chevalier et Allard, 2001a; MSSS, 2001).

Bibliographie

AGENCE DE DÉVELOPPEMENT DE RÉSEAUX DE SANTÉ ET DE SERVICES SOCIAUX DE L'OUTAOUAIS (2004). *Plan d'action en jeu pathologique 2004-2006*. Région de l'Outaouais.

ASSOCIATION CANADIENNE DE SANTÉ PUBLIQUE (ACSP). (2000). « L'expansion des jeux d'argent au Canada : émergence d'un problème de santé publique ». Déclaration de principe, résolutions et motions 2000, *Sélection Santé ACSP*, hiver 2000, 24 (4) : 5-11.

AUDET, C., ST-LAURENT, D., CHEVALIER, S., ALLARD, D., HAMEL, D. & CRÉPIN, M. (2003). *Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique. Rapport 7. Monitoring évaluatif – indicateurs d'implantation – données rétrospectives*. Institut national de santé publique du Québec.

AUSTRALIAN PRODUCTIVITY COMMISSION. Australia's Gambling Industries : Inquiry Report, 1999.

BOISVERT, Y., BÉLANGER, Y., PAPINEAU, E., VÉTÉRÉ, H., en collaboration avec A. Marchildon (2003). *La responsabilité de l'état québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo*. Laboratoire d'éthique publique de l'ENAP et Chaire Fernand-Dumont (INRS) ; Centre Urbanisation, Culture et Société de l'Institut national de la recherche scientifique.

BREEN, H., HING, N., WEEKS, P. (2002). "Machine gaming in Sydney clubs: characteristics of the supporting resident populations". *Journal of Gambling Studies*, automne 2002, 18(3): 293-312.

BROWN, K. A. (2004). *Environmental Determinants of Health: a Study of Problem Gambling in Montreal*. Thèse soumise pour l'obtention du grade de Baccalauréat en géographie, Université McGill.

CHEVALIER, S. (2005). *Le jeu chez les jeunes au Québec*. Présentation effectuée à Rond Point 2005 11-13 avril.

CHEVALIER, S., MARTIN, I., GUPTA, R., DEREVENSKY, J. (2005). « Jeux de hasard et d'argent », dans DUBÉ, G. (dir.), *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004. Quoi de neuf depuis 2002 ?*, Québec, Institut de la statistique du Québec, chapitre 2, p.131-146.

CHEVALIER, S., HAMEL, D., LADOUCEUR, R., JACQUES, C., ALLARD, D., SÉVIGNY, S. (2004). *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*. Montréal et Québec. Institut national de santé publique du Québec et Université Laval.

CHEVALIER, S. & ALLARD, D. (2001a). *Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent*. Institut national de santé publique du Québec.

CHEVALIER, S. & ALLARD, D. (2001b). *Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent. Estimation des montants misés par joueur selon le jeu*. Institut national de santé publique du Québec.

CHEVALIER, S. & ALLARD, D. (2001c). *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*. Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique, Montréal. (impression du document sur le Site du Canadian Centre on substance Abuse www.ccsa.ca.)

CONSEIL NATIONAL DE BIEN-ÊTRE SOCIAL (1996). *Les jeux de hasard au Canada*. Hiver 1996. Site du Canadian Centre on substance Abuse www.ccsa.ca.

CYBERPRESSE (2004). Le 19 novembre 2004 www.cyberpresse.ca.

DEREVENSKY, J., GUPTA, R., WINTERS, K. (2003). "Prevalence rates of youth gambling problems: are the current rates inflated?" *Journal of gambling studies*, 12(4): 405-425.

DOUGHNEY, J. (2002). "Socioeconomic banditry: poker machines and income redistribution in Victoria". In T. Eardley and B. Bradbury, eds, *Competing Visions: refereed proceeding of the National Social Policy Conference 2001*, SPRC Report 1/02, Social Policy Research Centre, University of New South Wales, Sydney: 136-154.

GILLILAND, J. & ROSS, N. A. (2005). "Opportunities for video lottery terminal gambling in Montréal". *Canadian Journal of Public Health*.

IMPACT RECHERCHE (2002). *Perceptions des jeunes de 11 à 17 ans à propos de cinq problématiques : MTS et Sida, détresse, agressions sexuelles, jeu excessif et tabac*. Présenté au Ministère de la santé et des services sociaux du Québec, 18 mars 2002.

LADOUCEUR, R., JACQUES, C., CHEVALIER, S., SÉVIGNY, S., HAMEL, D. & ALLARD, D. (2004a). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec 2002*. Québec et Montréal, Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.

LADOUCEUR, R., JACQUES, C., SÉVIGNY, S. & CANTINOTTI, M. (2004b). *Rapport d'étude sur le format, la disposition et le mode de disponibilité des appareils de loterie vidéo*. Université Laval.

LADOUCEUR, R., JACQUES, C., FERLAND, F. & GIROUX, I. (1999). "Prevalence of problem gambling : A replication study 7 year later." *Canadian Journal of Psychiatry*, 44: 802-804.

LADOUCEUR, R. (1991). « Prevalence estimates of pathological gamblers in Quebec ». *Canadian Journal of Psychiatry*, 12: 129-734.

Le DROIT (2004). *Les vidéopokers vont quitter les bars pour les hippodromes*, Édition week-end 21 et 22 août 2004.

Le NOUVELLISTE (2004). *Concentration des appareils de loterie vidéo à l'hippodrome. La décision bien accueillie chez Domrémy*, le 20 août 2004.

LE SOLEIL, *Appareils de loterie vidéo. Les proprio de bar plaident pour l'attrition*, le 15 septembre 2004.

LOTO-QUÉBEC (2005). Communiqué de presse de Loto-Québec, *Réseau de loterie vidéo. Loto-Québec annonce quatre nouvelles mesures visant à favoriser le jeu responsable*, le 14 octobre 2005, www.loto-quebec.com.

LOTO-QUÉBEC (2005). *Une gestion responsable*, Rapport annuel 2005.

LOTO-QUÉBEC (2004). *Un équilibre à maintenir*, Rapport annuel 2004.

LOTO QUÉBEC (2004). *Assurer l'équilibre entre mission économique et responsabilité sociale*, Plan de développement 2004-2007.

LOTO-QUÉBEC (2003). *Une équipe. Une réussite*, Rapport annuel 2003.

LOTO-QUÉBEC (2002). *Au-delà du jeu*, Rapport annuel 2002.

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

MASHALL, D.C., BAKER, R. G. V. (2002). The evolving market structures of gambling: case studies modelling the socioeconomic assignment of gaming machines in Melbourne and Sydney, Australia. *Journal of Gambling Studies*, automne 2002, 18(3): 273-291.

MASHALL, D.C., BAKER, R. G. V. (2001). "Clubs, spades, diamonds and disadvantage: the geography of electronic gaming machines in Melbourne". *Australian Geographical Studies*, 39(1): 17-33.

MARSHALL, K., WYNNE, H. (2004). « Contre vents et marées: un profil des joueurs excessifs et de ceux qui risquent de le devenir ». *Tendance sociales canadiennes*, Statistiques Canada, été 2004 (No de catalogue 11-008).

MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX DU QUÉBEC (2001). *La prévention du jeu pathologique*. Forum sur le jeu pathologique 8-9 novembre 2001, Direction des communications du MSSS.

PARADIS, I., COURTEAU, J.-P. (2003). *État de situation sur les jeux de hasard et d'argent en Outaouais. De l'offre de jeu aux interventions préventives*, Direction de santé publique de l'Outaouais, Régie régionale de la santé et des services sociaux de l'Outaouais.

RÉGIE D'ALCOOL, DES COURSES ET DES JEUX (RACJ) (2004). *Règles sur les appareils de loterie vidéo*. Vu sur le site Internet de l'Institut canadien d'information juridique www.canlii.org/gc/legis/regl/l-6r.2.01/20040323/tout.html, visionné le 23 mars 2004, site mis à jour le 2 mars 2004.

RÉGIE D'ALCOOL, DES COURSES ET DES JEUX (RACJ) (2004), site Internet <http://www.racj.gouv.qc.ca/racj.asp?ndn=01&txtSection=doc>, [Moratoire sur la délivrance de licences d'exploitant de site d'appareils de loterie vidéo](#), consulté le 15 septembre 2004.

RÉGIE RÉGIONALE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX DE MONTRÉAL-CENTRE (2003). *La prévention dans les jeux de hasard et d'argent. Pour jouer gagnant. Plan Stratégique montréalais 2003-2006*. Direction de santé publique.

REZNIK, Y. & DROLET, S. (2000). *Loteries vidéo. Passion/compulsion*. Traduit et adapté du livre de Reznik par Drolet. Éditions Saint-Martin, Canada.

SHAFFER, H. J. & KORN, D. A. (2002). "Gambling and related mental disorders : a public health analysis". *Annual Reviews Public Health*.

STATISTIQUE CANADA (2001), dictionnaire de recensement de 2001.

SUISSA, A. J. (2005), « Gambling et impacts sociaux: quelques repères », *L'intervenant*, 22 (01).

Un jeu d'enfant (2002). Johanne Prigent, Productions Virage, 49 minutes 56 secondes.