

PROFIL DES JOUEURS PATHOLOGIQUES

Analyse des données du *Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001*

Mylène Boutet¹, Gisèle Lafond² et Jean-Pierre Guay, Ph. D.³.

Le jeu pathologique est un phénomène complexe à la fois par le nombre d'acteurs qu'il interpelle, soit ceux de la Santé, de la Justice et de la Sécurité publique, qu'en raison de ses impacts dans les différentes sphères de la société. La prévalence du jeu pathologique chez la clientèle correctionnelle devient de plus en plus l'objet d'études et de recherches. Par ailleurs, l'analyse des données du *Portrait* de 2001, concernant l'échantillon restreint de répondants s'étant déclarés joueurs compulsifs, peut donner un éclairage nouveau au regard des évaluations et des interventions. La passation d'un questionnaire, lors d'entrevues avec 1 710 sujets issus de certains établissements de détention et certaines directions de l'évaluation et des services en milieu ouvert (DESMO) du Québec, sélectionnés au hasard, a permis de rencontrer 119 répondants admettant se considérer comme des joueurs compulsifs. Selon les analyses effectuées, ces derniers présentent des problématiques multiples. Il semble qu'ils soient surtout des consommateurs de drogues et que cette consommation soit problématique en raison des conséquences sur leur vie conjugale et sur leur emploi. Dans une importante proportion, un problème émotionnel ou psychologique a été diagnostiqué et une médication ou une hospitalisation ont été prescrites. De plus, la problématique du suicide semble particulièrement présente chez cette clientèle. Généralement faibles d'après les phi, les relations entre les variables doivent être interprétées avec prudence.

De plus en plus d'études empiriques sont réalisées sur le lien entre la criminalité et les jeux de hasard et d'argent. Par contre, peu de données existent sur le profil des joueurs compulsifs dans le réseau correctionnel au Québec. La dépendance au jeu est classée comme étant un trouble du contrôle des impulsions en vertu du DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2003), mais est également un problème social omniprésent. Il s'agit donc d'une problématique complexe dont la prise en compte est indispensable dans le processus d'évaluation et d'intervention auprès de la clientèle correctionnelle. La connaissance de la dynamique entourant le jeu et le profil des joueurs compulsifs devient nécessaire dans le dépistage, le repérage et dans l'offre de services adéquats.

¹ Mylène Boutet, assistante à la recherche au ministère de la Sécurité publique du Québec (MSP), été 2006 et étudiante à l'École de criminologie de l'Université de Montréal.

² Gisèle Lafond, agente de recherche à la Direction générale des services correctionnels du Québec (MSP).

³ Jean-Pierre Guay, professeur adjoint à l'École de criminologie de l'Université de Montréal.

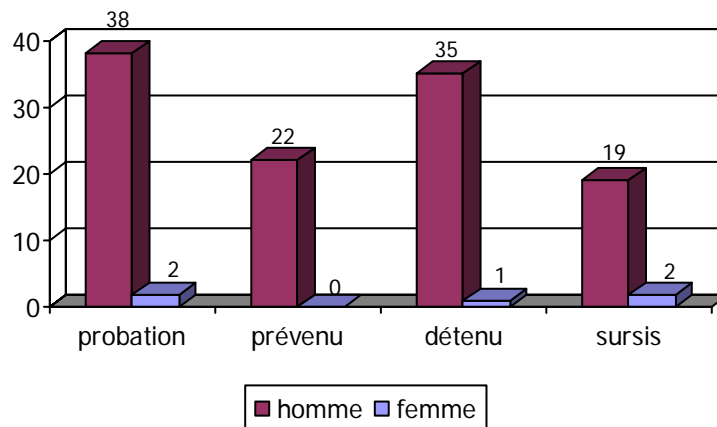
Les résultats du *Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001* (Robitaille, Guay et Savard, 2002) indiquent que 9,1 % des répondants se considèrent comme des joueurs compulsifs comparativement à la prévalence du jeu au Québec en 1996 qui était généralement estimée à 2,1 %. Afin de connaître ce qui caractérise cette proportion importante de la clientèle correctionnelle, l'extraction et l'analyse des données de ceux qui ont admis se considérer comme joueurs compulsifs sont au centre de la présente étude. Celle-ci tentera de circonscrire les facteurs socio-économiques, les déterminants sociaux et les composantes incapacitantes en raison de l'accessibilité des données. Par contre, l'information obtenue lors de la recherche de 2001 ne nous permet pas de connaître l'étendue des comportements criminels liés au jeu compulsif en raison de l'absence de données à cet effet.

Méthodologie

En raison d'un nombre considérable de valeurs manquantes chez certaines variables, les analyses de la présente étude ont été effectuées à partir de 1 710 sujets ayant été retenus sur les 1 726 personnes interrogées lors de la recherche de 2001. De ce nombre, 902 personnes sont issues du milieu ouvert (52,7 %), dont 511 en probation et 391 en sursis; 808 sont issus du milieu fermé (47,3 %) dont 378 prévenus et 430 condamnés. Parmi les 1 290 sujets ayant répondu à la question portant sur le jeu, 119 ont affirmé se considérer comme joueurs compulsifs, représentant 9,2 % de la clientèle correctionnelle. La moitié d'entre eux ont entre 26 et 40 ans (50,8 %) et ils ont en moyenne 34,7 ans. En ce qui a trait à leur état civil, ils sont majoritairement célibataires (57,1 %). Une relation significative, mais de faible force ($\phi = 0,057^*$), démontre que les joueurs compulsifs sont surtout des hommes (9,8 %) comparativement à 4,1 % de femmes.

Le graphique I illustre la répartition des joueurs compulsifs selon les mesures correctionnelles et le sexe.

Graphique I. Répartition des joueurs compulsifs selon les mesures correctionnelles



Les résultats de la recherche de 2001 ont été obtenus lors de la passation d'un questionnaire comprenant 161 questions fermées qui demandent une réponse précise et ponctuelle. Ce questionnaire a été remis lors d'entrevues avec chacun des sujets de l'étude (1 726). L'équipe d'intervieweurs temporaires, engagée par la Société de criminologie du Québec, a visité systématiquement les établissements de détention (11) ainsi que les DESMO (20) sélectionnés préalablement, au hasard.

Les thématiques abordées dans le questionnaire sont le cheminement scolaire et professionnel du répondant, ses sources de revenus, son milieu familial actuel et passé, ses relations conjugales et interpersonnelles, sa santé physique et mentale ainsi que les problématiques de violence et de consommation. Étant donné que le questionnaire ne comportait que peu de questions sur la criminalité des répondants, il a été jumelé avec les dossiers correctionnels de ceux-ci issus du système DACOR (Dossiers Administratifs CORrectionnels) de la Direction générale des services correctionnels (DGSC). Par contre, comme mentionné par les auteurs du *Portrait* de 2001 : « les informations contenues dans les dossiers officiels sont parfois incomplètes et comportent généralement leurs propres sources d'erreurs. Notre choix de privilégier l'information contenue dans les dossiers correctionnels ne peut donc constituer en soi une garantie absolue de sa validité » (Robitaille, Guay & Savard, 2002).

Résultats et discussion

En ce qui a trait aux déterminants sociaux, 98,3 % des 119 répondants se considérant comme joueurs compulsifs sont d'origine canadienne et leur langue maternelle est le français (80,7 %). Près de 85 % sont de religion catholique et parmi eux, 43,6 % sont pratiquants. Le tableau suivant fait état des relations interpersonnelles et affectives des répondants se considérant comme des joueurs compulsifs.

Tableau I. Les joueurs compulsifs et leurs relations affectives et interpersonnelles

	Se considère comme un joueur compulsif		
	Pourcentage	phi	n
Relation conjugale lors de l'arrivée dans les services correctionnels		0,014	1270
non	8,9		529
oui	9,7		741
A commis des actes de violence envers le conjoint ou la conjointe		0,087 **	1183
non	7,2		654
oui	12,3		529
A été victime de violence par le conjoint ou la conjointe		0,067 *	1230
non	7,4		594
oui	11,3		636
A des enfants		- 0,076 **	1282
non	11,5		575
oui	7,1		707
A abusé sexuellement de l'un de ses enfants		0,081 *	788
non	6,8		768
oui	20,0		20
A une bonne relation avec son père		- 0,060 *	1106
non	11,2		455
oui	7,7		651
A des amis lors de l'arrivée dans les services correctionnels		- 0,002	1290
non	9,3		182
oui	9,2		1108
A commis des actes de violence envers son père		0,069 *	1190
non	8,2		1100
oui	15,6		90
A commis des actes de violence envers sa mère		0,056 *	1241
non	8,6		1178
oui	15,9		63
Dossier judiciaire dans la famille		0,083 **	1270
non	7,3		769
oui	12,2		501

* = $p \leq 0,05$

** = $p \leq 0,01$

Bien qu'aucune relation n'ait été établie entre le fait de s'identifier comme un joueur pathologique et d'avoir une vie conjugale, un plus haut pourcentage de répondants mentionne la présence de violence lorsqu'ils ont vécu en couple. De plus, ils sont moins nombreux à avoir des enfants mais semblent avoir abusé sexuellement de l'un d'eux dans une plus grande proportion. Ce résultat peut être associé à la définition du DSM-IV-TR sur le jeu pathologique, soit un trouble du contrôle des impulsions.

Parmi les répondants, 11,2 % avouent ne pas avoir une bonne relation avec leur père, comparativement à 7,7 % qui affirment le contraire. Cependant, davantage de joueurs compulsifs semblent avoir commis des actes de violence autant envers leur père que leur mère. Un plus grand pourcentage admet provenir d'une famille où il y a présence de dossiers judiciaires. Concernant les relations amicales, aucune association significative n'a été observée entre les joueurs et la présence d'amis lors de l'arrivée dans les services correctionnels.

Les réponses formulées par les répondants qui admettent avoir un problème de jeu indiquent que 69,2 % ont abandonné leurs études et ce, en moyenne à l'âge de 15 ans. En effet, près de la moitié d'entre eux (46,6 %) ont terminé l'école en secondaire III ou avant. Le tableau II présente la situation de l'emploi ainsi que les principales sources de revenu chez les joueurs compulsifs.

Tableau II. Les joueurs compulsifs et les situations de l'emploi et du revenu

	Se considère comme un joueur compulsif		
	Pourcentage	phi	n
A déjà été congédié		0,080 **	1250
Non	7,6		801
Oui	12,5		449
Avait un travail au moment de sa prise en charge		- 0,004	1270
Non	9,3		686
Oui	9,1		584
A des dettes		0,096 **	1281
Non	6,3		606
Oui	11,9		675
A des épargnes		- 0,051	1264
Non	10,1		1039
Oui	6,2		225
Principale source de revenu : travail au noir		0,079 **	1290
Non	8,5		1183
Oui	16,8		107

Tableau IV. Les joueurs compulsifs et les problématiques de consommation

	Se considère comme un joueur compulsif		
	Pourcentage	phi	n
Consommation d'alcool l'année précédente		0,030	1286
non	8,7		331
oui	9,5		955
Consommation de drogues l'année précédente		0,074 *	1270
non	7,0		546
oui	11,2		721
Considère sa consommation d'alcool ou drogue comme un problème		0,107 **	1248
non	6,8		747
oui	13,2		501
Sa consommation a déjà nui à son travail		0,096 **	1198
non	7,3		725
oui	13,1		473
Sa consommation a déjà causé des problèmes conjugaux		0,092 **	1220
non	6,8		614
oui	12,2		606
A déjà commis des délits pour payer sa consommation		0,098 **	1222
non	7,4		798
oui	13,4		424
A commis des délits sous l'effet de l'alcool ou d'une drogue		0,121 **	1232
non	5,5		559
oui	12,6		673
A déjà suivi une cure de désintoxication		0,053	1216
non	7,9		618
oui	11,0		598

* = $p \leq 0,05$

** = $p \leq 0,01$

L'analyse des liens entre la consommation et les joueurs pathologiques suggère que, dans une plus grande proportion, les joueurs consomment surtout de la drogue. Ils considèrent leur consommation comme problématique, que celle-ci a nui à leur travail en plus de causer des problèmes conjugaux. De plus, ils admettent avoir commis des délits sous l'effet de l'alcool ou d'une drogue ou encore pour s'en procurer. Le fait d'avoir suivi une cure de désintoxication ou non n'est pas une variable déterminante pour les joueurs compulsifs. Après avoir situé les problématiques liées aux joueurs compulsifs du *Portrait* de 2001, le tableau V présente les

problèmes psychologiques et émotionnels qui sont associés ou qui peuvent découler du jeu pathologique.

Tableau V. Les joueurs pathologiques et les problèmes émotionnels ou psychologiques

	Se considère comme un joueur compulsif		
	Pourcentage	phi	n
A reçu le conseil de son entourage d'aller consulter pour un problème émotionnel		0,071 *	1288
non	7,6		805
oui	11,8		483
A reçu un diagnostic pour un problème émotionnel ou psychologique		0,100 **	667
non	5,9		221
oui	12,3		446
Sujet a des problèmes émotionnels ou psychologiques		0,097 **	1275
non	7,4		901
oui	13,6		374
A des problèmes émotionnels liés à l'alcool ou aux médicaments		0,004	483
non	12,1		248
oui	12,3		235
A déjà été hospitalisé pour un problème émotionnel ou psychologique		0,079 **	1277
non	8,1		1031
oui	13,8		246
A reçu une médication pour un problème émotionnel		0,064 *	1280
non	7,8		854
oui	11,7		426
A pensé au suicide		0,145 **	1286
non	5,0		642
oui	13,4		644
A tenté de se suicider		0,115 **	1189
non	7,0		790
oui	14,0		399

* = $p \leq 0,05$

** = $p \leq 0,01$

Une plus forte proportion de joueurs compulsifs ont reçu le conseil de son entourage d'aller consulter ; une plus forte proportion ont été diagnostiqués ayant un problème émotionnel ou psychologique, ont reçu une médication et ont dû être hospitalisés en raison de leur état de santé mentale. Plus du double des joueurs ont pensé au suicide et la moitié ont attenté à leur vie par un moyen concret.

Quant à l'appréciation des joueurs compulsifs devant la prise en charge par les services correctionnels, la seule relation significative se réfère à la méconnaissance des droits. En effet, il semble que dans une plus grande proportion, les joueurs ne sont pas informés de leurs droits.

Puisque les répondants devaient indiquer, parmi une liste de programmes, lesquels auraient été susceptibles de les aider personnellement, les éléments présentés dans le tableau VI (présenté en page suivante) démontrent les relations entre les joueurs compulsifs et leurs points de vue sur les programmes et services.

Parmi ces programmes, l'amélioration des connaissances scolaires est la seule association qui a pu être établie ($\phi = 0,075^{**}$). En effet, parmi la clientèle de joueurs, 11,3 % aimeraient avoir accès à un tel programme. Quant aux principaux services auxquels ils aimeraient avoir accès, des cours de planification budgétaire, des conseils ou des ressources pour régler leurs problèmes de jeu ou de consommation apparaissent prioritaires.

Viennent ensuite ceux qui concernent l'amélioration des relations interpersonnelles et familiales et finalement, ils souhaiteraient être dirigées vers une personne-ressource afin de confier leurs problèmes émotionnels ou psychologiques.

Tableau VI. Les joueurs compulsifs et les programmes et services susceptibles de les aider

	Se considère comme un joueur compulsif		
	Pourcentage	phi	n
Programme pour apprendre un métier		0,038	1246
non	8,0		540
oui	10,2		706
Programme qui faciliterait la recherche d'un emploi		0,036	1237
non	8,3		710
oui	10,4		527
Programme visant à intégrer le marché du travail		0,044	1221
non	7,9		607
oui	10,4		614
Programme pour améliorer les connaissances scolaires		0,075 **	1258
non	6,9		540
oui	11,3		718
Cours de planification budgétaire		0,101 **	1260
non	6,7		684
oui	12,7		576
Services visant à améliorer les relations familiales		0,098 **	1125
non	6,7		652
oui	12,5		473
Référence à un professionnel pour un problème émotionnel		0,086 **	1243
non	6,8		658
oui	11,8		585
Personne-ressource à qui confier ses problèmes émotionnels		0,083 **	1217
non	6,4		500
oui	11,3		717
Ressource qui aiderait à résoudre un problème de jeu / consommation		0,109 **	1019
non	7,5		521
oui	14,3		498
Cure de désintoxication		0,091 **	1021
non	8,0		664
oui	13,7		357
Conseils pour se sortir seul d'un problème de jeu / consommation		0,107 **	972
non	8,1		542
oui	14,9		430
Changer d'amis pourrait l'aider personnellement		0,086 **	1193
non	6,5		556
oui	11,5		637
Être conseillé et soutenu par la famille pourrait aider		- 0,013	1237
non	9,9		413
oui	9,1		824

* = $p \leq 0,05$

** = $p \leq 0,01$

Conclusion

L'étude du phénomène du jeu pathologique, de sa prévalence et des populations à risque s'inscrit progressivement comme objet d'intérêt dans plusieurs disciplines. Associé aux dépendances, le jeu excessif est devenu à la fois une maladie clairement identifiée et classifiée par les autorités médicales (DSM-IV-TR) et un problème de santé publique dont les impacts socio-économiques et les liens avec la criminalité restent encore à explorer. Dans les activités d'évaluation et d'intervention correctionnelle, la question est de plus en plus abordée, mais le dépistage est tributaire des connaissances de la problématique et de ses manifestations.

Les présentes conclusions reposent sur des données auto-déclarées et doivent donc être utilisées avec précaution. Comme le mentionnent les auteurs du *Portrait* de 2001, il est effectivement probable que certaines réponses ont été biaisées, consciemment ou non, dans le but de correspondre à ce qui est socialement acceptable.

Quoi qu'il en soit, les résultats issus de l'analyse tendent à démontrer l'existence de comorbidité importante chez les joueurs pathologiques de la recherche de 2001. La consommation problématique, les problèmes émotionnels ou psychologiques et les idéations suicidaires en seraient les principaux indicateurs. Toutefois, le lien entre le comportement criminel et le jeu pathologique n'a pu être établi puisque aucune question ne se rapportait directement à cette relation.

Par ailleurs, des recherches parrainées par le Fonds de recherche sur la société et la culture du Québec, en collaboration avec le ministère de la Santé et des services sociaux et le ministère de la Sécurité publique sont actuellement en cours. Citons, à titre d'exemple, la recherche portant sur « La criminalité associée aux jeux de hasard et d'argent » qui, en plus de la criminalité chez les joueurs problématiques, abordera la criminalité périphérique à l'industrie légale du jeu et l'offre illégale de jeu en marge du contrôle étatique (FQRSC, 2005). En plus d'accroître la compréhension de ce phénomène, les résultats de ces recherches viendront, entre autres, préciser l'importance du jeu pathologique sur la clientèle correctionnelle.

Références

American Psychiatric Association. (2003) *DSM-IV-TR : Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux*, Paris, Masson.

Fonds de recherche sur la société et la culture. (2005) *Appels de propositions pour la réalisation de recherches portant sur La criminalité associée aux jeux de hasard et d'argent*, concours 2006-2007, Ministère de la Santé et des Services sociaux et en collaboration avec le Ministère de la Sécurité publique, 9 p.

Fonds de recherche sur la société et la culture. (2005) *Appel de propositions portant sur Les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent*, concours 2006-2007, proposé par le Ministère de la Santé et des Services sociaux et le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture, 31 p.

Institut national de santé publique du Québec. (2001) *Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent*, Unité Connaissance-surveillance, 53 p.

Institut national de santé publique du Québec. (2003) *Cadre théorique de la participation aux jeux de hasard et d'argent et du développement de problème de jeu*, Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique, Rapport 4, Direction du développement et des programmes, 33 p.

Institut national de santé publique du Québec et Université Laval. (2004) *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*, en collaboration avec le Ministère de la Santé et des Services sociaux, 83 p.

Institut national de santé publique du Québec et Université Laval. (2004) *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*, en collaboration avec le Ministère de la Santé et des Services sociaux, 91 p.

LADOUCEUR, R., BOUTIN, C. et DUMONT, M. (2003) *Le jeu pathologique : quand le jeu n'est plus un jeu*, Le clinicien, www.stacommunications.com

ROBITAILLE, C., GUAY, J-P. et SAVARD, C., (2002). *Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001*, Montréal, Société de criminologie du Québec pour la DGSC du Ministère de la Sécurité publique du Québec, 128 p.