



Tendances contemporaines de la familles

METTRE EN JEU L'AVENIR (DE NOS ENFANTS):

Les jeux de hasard, un enjeu de politique familiale

**Arlene Moscovitch
(juin 2006)**

94 PROM. CENTREPOINTE DR. OTTAWA, ONTARIO, CANADA K2G 6B1 TEL: (613) 228-8500 FAX/TÉLÉC : (613) 228-8007 WWW.VIFAMILY.CA

Patron
Her Excellency The Right Honourable
Michaëlle Jean, C.C., C.M.M., C.O.M., C.D.
Governor General of Canada

Founded by the late
Right Honourable *Georges P. Vanier*
and the late Honourable *Pauline Vanier*

Présidente d'Honneur
Son Excellence la très honorable
Michaëlle Jean, C.C., C.M.M., C.O.M., C.D.
Gouverneure Générale du Canada

Fondé par feu le très
Honorable *Georges P. Vanier*
et l'Honorable *Pauline Vanier*

President/Président
Allan D. MacKay

Chair, Executive Committee
Président, Comité Exécutif
Jean T. Fournier

À propos de l'auteur...

Arlene Moscovitch est rédactrice, consultante et éducatrice média; elle s'intéresse vivement à l'impact qu'ont sur les enfants du Canada et leurs familles les tendances et les phénomènes sociaux actuels. Elle a écrit précédemment, pour le compte de l'Institut Vanier, *Les médias électroniques et la famille*, également publié dans la série Tendances contemporaines de la famille.

§

L'Institut Vanier de la famille a été fondé en 1965 sous le patronage de Leurs Excellences le Gouverneur général Georges P. Vanier et madame Pauline Vanier. L'Institut est une organisation bénévole nationale qui se consacre à la promotion du bien-être des familles canadiennes par le biais de la recherche, de publications, de l'éducation du public et de la défense des intérêts des familles. L'Institut collabore régulièrement avec les entreprises, les législateurs, les décisionnaires, les spécialistes de programmes, les chercheurs, les éducateurs, les professionnels des services à la famille, les médias et le grand public.

Tendances contemporaines de la famille est une collection de documents hors série rédigés par d'éminents experts canadiens des études de la famille.

Also available in English

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	4
La toile de fond culturelle et sociale : le jeu, jadis et maintenant	5
Données démographiques sur le jeu : les chiffres et leur signification.....	8
Répercussions sur les familles canadiennes d'une culture du jeu	10
Le jeu de hasard chez les jeunes : ses formes et ses répercussions	13
Facteurs de risque et facteurs de protection.....	16
Le meilleur des mondes ? La technologie au service du jeu	17
Aucune famille n'est un cloître : une perspective plus large	19
À la recherche de stratégies gagnantes.....	23
Campagnes de sensibilisation et d'éducation publiques.....	23
Surveillance de la publicité sur le jeu.....	24
Programmes éducatifs sur le jeu pour les écoles	24
Recherches plus poussées et élaboration de politiques appropriées	25
L'action citoyenne	26
Ressources.....	28
Références.....	30

Introduction

*Hé, la Chance, accorde-moi donc tes faveurs
Sois ce soir une grande dame avec moi
La Chance, si tu es celle qu'on dit que tu es
Sois grande dame avec moi, pour ce soir.*

Quand Nathan Detroit faisait, en 1948, appel à la capricieuse Dame Chance dans la comédie musicale *Guys and Dolls*, il misait ses deniers à la piste de courses. S'il voulait aujourd'hui tenter sa chance, il serait étourdi par la variété des paris possibles : en 2004, pour placer *légalement* un pari au Canada, il aurait le choix entre 145 000 emplacements, parmi eux :

- 87 000 machines de jeu (machines à sous et appareils de loterie vidéo)
- 33 000 distributeurs de billets de loterie
- 60 casinos permanents
- 250 pistes de courses ou téléthéâtres, et
- 25 00 instances détenant une licence pour des jeux de bingo, des tirages ponctuels ou des billets à languette, par exemple des billets de type loterie.

Les gouvernements provinciaux récoltent, par le biais des loteries, des recettes faramineuses : les profits bruts des jeux de hasard s'élevaient, en 2003-2004, à 13 milliards de dollars, ce qui représentait une augmentation de 700 millions sur les profits déclarés l'année précédente. De ces sommes, les provinces tiraient un profit net 6,4 milliards, dont plus de 440 millions étaient destinés à des subventions de charité. (1)

Le jeu s'est fait faire une chirurgie plastique; s'il est passé de vice caché à divertissement approuvé, c'est grâce à l'accent qu'on a mis sur ses remarquables retombées économiques : augmentation des recettes fiscales sans augmentation du taux d'imposition, augmentation des contributions de bienfaisance, création d'emplois. Les coûts sociaux engendrés par le fait de générer des recettes à partir des jeux de hasard sont moins bien annoncés. Cependant la participation de l'État à une activité jadis illégale, et toujours susceptible d'entraîner une dépendance, soulève quantité de questions : Quelle est l'étendue de la 'dépendance' de l'État à l'égard des jeux de hasard ? Quelles sont les chances que les sommes pariées contribuent, comme on nous l'affirme, à la prospérité économique de notre culture ainsi qu'à nos identités en tant que citoyens ? Quels sont les véritables enjeux ?

Le présent document s'intéresse cependant à une question plus restreinte : Les jeux de hasard représentent-ils aujourd'hui une problématique importante pour la famille canadienne ? Autrement dit : L'importance de ses répercussions est-elle suffisante pour déclarer que le jeu est une question de politique familiale? Pour tenter de répondre à cette question, la présente contribution à la série *Tendances contemporaines de la famille* se penche sur les traits saillants des recherches menées au Canada en ce domaine, et adopte, en vue de détailler le phénomène du jeu de hasard, un double regard qui examine à la fois son aspect sociétal et son aspect pathologique.

La toile de fond culturelle et sociale : le jeu, jadis et maintenant

Il y a des hasards, mais il y a incontestablement aussi des êtres qui savent exploiter le hasard.
Eddie Barclay

C'est la force des dirigeants modernes d'avoir compris que la religion ayant cessé d'être l'opium du peuple, la loterie, qui pour un investissement modique permet l'égalité des chances, pouvait constituer une drogue de substitution.

Philippe Bouvard

Dès 1892, le Code criminel du Canada édictait une interdiction totale sur toutes les activités liées au jeu de hasard. Mais comme le signale Suzanne Morton dans son ouvrage d'histoire sociale *At Odds: Gambling and Canadians, 1919-1969*, les lois en vigueur et les comportements de la population se retrouvaient souvent en contradiction. Les riches disposaient de champs de courses et de clubs de jeu privés, alors que les classes ouvrières contribuaient aux cagnottes liées aux compétitions sportives, fréquentaient les salles de bingo et assuraient aux preneurs de paris un train de vie confortable.

À l'époque, malgré tout, le consensus social 'officiel' voulait que le monde des jeux de hasard était peuplé de personnages parfois colorés, le plus souvent louches, agissant en marge de la loi; un monde que les honnêtes citoyens, partisans de l'épargne et de la morale du travail, avaient tout intérêt à éviter. Par quel phénomène les Canadiens ont-il transformé, en l'espace d'un siècle, leur perception du jeu, le percevant non plus comme un vice ou un péché, mais comme un divertissement légitime?

Parmi les tournants décisifs, rappelons la modification apportée en 1969 au Code criminel, qui autorisait dorénavant les gouvernements provinciaux à exploiter des loteries à billets et des sweepstakes. En 1985, cette autorisation s'est étendue pour permettre aux gouvernements provinciaux d'installer et de gérer des appareils de jeux de hasard vidéo ou électroniques (par exemple des machines à sous et des appareils de loterie vidéo); et en 1989, Calgary a accueilli le « Cash Casino », le premier casino charitable à fonctionner à l'année.

Le professeur Garry Smith, de l'université de l'Alberta, qui étudie depuis 25 ans le phénomène des jeux de hasard, s'est penché sur le rôle des gouvernements en la matière, au cours d'une présentation dans le cadre du séminaire *Governing the Gambling Industry: New Directions Seminar*, parrainé par le *Key Centre on Ethics, Law and Justice* et tenu en janvier 2003 à l'université Griffith en Australie. (2) Smith signalait, d'abord, que le jeu de hasard prenait jadis ses racines dans la collectivité locale, alors que les jeux de hasard contemporains ne sont pas nés d'une demande issue des citoyens mais ont été, en règle générale, imposés à la population par les gouvernements; ensuite, que les paris commerciaux modernes ont été aseptisés et légitimés par la caution des gouvernements et des sociétés cotées en bourse; et enfin, que les gouvernements s'appliquent à 'pacifier le peuple', d'abord en affirmant que les revenus sont attribués à des causes charitables (alors que la part du lion se retrouve dans les coffres de l'État) et ensuite en déclarant que les jeux de hasard constituent un simple divertissement, un jeu inoffensif.

Pour ce qui est d'encaisser les profits de cette mine d'or financière, les gouvernements ne sont pas seuls. L'industrie du divertissement a rapidement compris les fabuleux profits qu'elle pourrait tirer de la légitimité et de la visibilité accrues, dans le paysage social et culturel, de cette industrie. Les Séries mondiales du poker (WSOP) ayant attiré un nombre énorme de téléspectateurs, les autres chaînes ou réseaux thématiques se sont empressés de mettre en onde leurs propres tournois. L'Internet abrite aujourd'hui des sites comme MySportsbook.com, une salle de paris sportifs, de casino et de poker qui est cotée à la Bourse de Londres. Et en novembre 2005, le CRTC a accordé une licence de radiodiffusion à la chaîne thématique Gambling TV. Cette nouvelle chaîne fera concurrence au réseau CGTV (Casino and Gaming TV Canada network), déjà en ondes, qui se décrit en termes effervescents : « ...votre accès VIP permanent au monde international du JEU... où l'élégance... l'éclat... le plaisir et le divertissement de la vie de casino vous sont accessibles par la magie de votre télécommande ! » (3)

Quoique les recherches touchant les répercussions du jeu se soient surtout intéressées aux aspects pathologiques individuels et aux 'joueurs compulsifs', plutôt qu'à une analyse culturelle, certaines des raisons qui poussent un nombre croissant de

personnes à s'en remettre aux bras de la chance sont assez évidentes. Comme le signale le sociologue Lorne Tepperman, « dans une société de consommation comme la nôtre, les particuliers sont à la recherche de moyens de se réinventer et d'ajouter à leur vie des plaisirs et des enthousiasmes, dans le contexte d'une économie par ailleurs relativement stagnante. Alors les jeux de hasard, comme une certaine sexualité et d'autres activités de consommation comme le magasinage et le fait de participer au fan-club d'une activité, d'une équipe ou d'une personnalité célèbre, acquièrent le statut d'activités culturelles majeures. Il est assez naturel que les gens réagissent ainsi à des signaux culturels que transmet la société, comme celui qui dit : 'si vous n'êtes pas riche vous êtes un nul... alors trouvez le moyen de le devenir' ».

Ces visions de 'la vie rêvée' qui découlerait d'un coup de chance ou d'un gros lot sont nourries et sustentées par une foule de publicités dans les journaux, à la radio, à la télévision, sur l'Internet et sur les panneaux-réclame. Dans le cadre d'une recherche sur l'incidence éventuelle de cette publicité sur les connaissances, les attitudes, les convictions et les intentions comportementales des jeunes, le professeur David Korn de l'université de Toronto a effectué une analyse de contenu de plus de 450 publicités sur les jeux de hasard commercialisés. Parmi les principaux messages véhiculés par ces annonces, on retrouve ceux-ci :

- La participation à des jeux de hasard est amusante et stimulante, et a souvent lieu dans le contexte d'activités sociales entre amis;
- la participation à des concours peut mener à des gains importants (sous forme d'argent ou de biens de consommation);
- la participation à des jeux de hasard permet de s'évader des pressions de la vie quotidienne;
- la participation à des jeux de hasard est une forme de divertissement très agréable et très répandue;
- la suggestion que les chances de gagner sont démesurément grandes, par rapport à la réalité, grâce au message « ça peut vous arriver à vous »; et
- dans une série de publicités Casino-Rama, un message laisse entendre que la participation à un divertissement casino pourrait peut-être renverser une série de malchance qu'a connue un joueur.(4)

Jason Azmier, analyste de politiques, prévient ceux qui s'inquiètent des éventuelles répercussions personnelles et sociales du jeu : « Il existe dans la culture populaire elle-même une barrière de taille, puisque les références faites au jeu sont presque exclusivement positives, et qu'il est pratiquement impossible de contrer un tel bombardement publicitaire ».

Le fait de subir la présence constante de messages positifs sur les jeux de hasard a-t-il créé une 'culture d'acceptation' à l'égard du jeu ? Selon Rina Gupta, co-directrice du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes (YGI) à l'université McGill, qui se penche depuis 1993 sur la question, on a pu constater une nette modification de l'attitude des jeunes : « Les jeunes voient les jeux de hasard comme étant socialement acceptables, alors que quand nos recherches ont démarré, nombre de jeunes craignaient de se faire prendre à s'y adonner. À présent, ils ne ressentent pas le besoin de dissimuler ce comportement. » Il apparaît que ces enfants sont en nombreuse compagnie.

Données démographiques sur le jeu : les chiffres et leur signification

Si l'on en juge par les sommes dépensées, les jeux de hasard sont aujourd'hui aux États-Unis plus populaires que le baseball, le cinéma et Disneyland réunis.

Timothy L. O'Brien, *Bad Bet*

Ce qui se produit déjà aux États-Unis est en voie de se produire aussi au Canada. La *Canada West Foundation* a entrepris une vaste étude du phénomène du jeu au Canada, s'étalant sur les années 1998 à 2001, qui a généré un total de 16 rapports de recherche. La fondation a publié en 2005 le plus récent d'entre eux, rédigé par son analyste principal en matière de politiques, Jason Azmier, et intitulé *Gambling in Canada 2005: Statistics and Context* (5), qui dévoile les phénomènes suivants :

- La plupart des Canadiens adultes s'adonnent au jeu, mais c'est une très faible proportion de la population qui alimente les principales sources de revenus de jeux, soit les machines à sous, les appareils de loterie vidéo et les casinos.
- Les revenus nets de ceux qui exploitent les jeux de hasard sont passés de 1,687 milliards de dollars en 1993-94 à 6,329 milliards de dollars en 2003-2004, soit une augmentation de 275 %, bien que le taux de croissance ait quelque peu ralenti depuis l'année 2000.

- Les régions affichent des différences entre elles : bien que l'Ouest du pays contienne un plus faible pourcentage de la population adulte que l'Ontario (30 % contre 39 %), les revenus provinciaux générés par le jeu sont plus élevés dans l'Ouest, comme l'est le nombre de joueurs à problèmes.
- Les taxes sur les jeux de hasard demeurent la source la plus importante de revenus issus de ce qui est surnommé 'saintes taxes' ou 'taxes sur le vice', et ce en dépit des augmentations, depuis 2001-2002, des revenus d'impôts frappant les alcools et le tabac.
- L'argent moyen perdu au jeu par un adulte canadien, en 2003-2004, s'élevait à 596 \$, soit près de 50 \$ par personne par mois ou plus de 1,65 \$ par jour par personne. Les pertes annuelles les plus importantes se produisent en Alberta (886 \$) et en Saskatchewan (826 \$), où les adultes peuvent perdre au jeu 40 ou 50 % de plus chaque année que la moyenne nationale.
- Les ménages canadiens sous-estiment de beaucoup leurs dépenses annuelles au jeu. Ils affirment n'y dépenser que 272 \$, alors que les chiffres sont évalués à 1 080 \$; on arrive à cette somme en divisant les profits provinciaux bruts issus du jeu par le nombre de ménages dans la province en cause. Cette somme prend toute sa signification quand on la compare aux autres dépenses des ménages canadiens : la somme moyenne mise en jeu par chaque ménage (1 080 \$) est supérieure à la somme affectée par un ménage à l'éducation (1 007 \$) ou aux soins d'hygiène personnelle (834 \$), et est presque aussi élevée que la somme dépensée pour les soins de santé (1 588 \$). Pour Azmier, ces chiffres soulèvent des questions troublantes : « Que signifie, pour une famille, la perte de ces sommes ? Quelle part de ces sommes aurait, autrement, été affectée à l'éducation ou au soin des enfants ? Et quel effet ont ces dépenses sur le niveau d'épargne et le niveau d'endettement ? »

Voici quelques autres statistiques à garder à l'esprit :

- Les ménages à faible revenu dépensent un pourcentage plus important de leur revenu au jeu, ce qui en fait un impôt régressif dit 'volontaire'.
- Selon l'Enquête 2002 de Statistique Canada sur la santé dans les collectivités canadiennes, près de 1,2 million de personnes affichent au moins un indicateur de comportement de jeu compulsif, nombre qui, comme le signalait Azmier, suffirait presque à peupler une grande ville canadienne. Si l'on présume que les comportements de ces personnes ont des effets sur au moins 10 ou 15 autres

personnes de leur milieu familial, professionnel ou communautaire, les éventuelles répercussions sur la société canadienne sont frappantes.

- Des études descriptives montrent qu'environ 40 % des revenus gouvernementaux issus du jeu sont fournis par les 2 à 4 % de la population adulte qui est aux prises avec une dépendance au jeu.
- À l'échelle nationale, seulement 1,2 % des revenus nets tirés du jeu sont appliqués au développement de programmes visant à contrer la dépendance au jeu.

Répercussions sur les familles canadiennes d'une culture du jeu

Aucune épouse ne peut tolérer un mari joueur, à moins qu'il ne gagne systématiquement.
Thomas Robert Dewar

S'il est vrai, comme l'indiquent les études descriptives, que 2 à 4 % de la population canadienne adulte est aux prises avec un problème de jeu compulsif, quelles sont les conséquences éventuelles pour les familles de ces joueurs ? Dans une étude exploratoire intitulée *At Home With Gambling*, les chercheurs David Korn et Lorne Tepperman résument une large part de la documentation touchant les répercussions du jeu pathologique sur la qualité de vie familiale. Accablés par des soucis financiers et par la compulsion liée à la dépendance, peu de joueurs à problèmes disposent de ressources affectives ou financières à consacrer à leur famille. Et en fait, de nombreuses études avancent que ces familles vivent en permanence dans une atmosphère de conflit interpersonnel, de rapports parents-enfants défectueux, et de violence familiale. (6)

Un tel environnement est hautement préjudiciable tant au conjoint qu'aux enfants du joueur pathologique. Privés de la présence tant affective que physique d'un parent qui n'est plus digne de confiance, les enfants souffrent de sentiments de colère, de chagrin, de culpabilité, de rejet et d'abandon. Dans bien des cas, les comportements du joueur ont causé une rupture avec d'autres membres de la famille (grands-parents, cousins, oncle et tantes) dont l'amour et les soins auraient pu offrir un répit dans une situation de tension familiale, et offrir aussi des modèles autres, plus sains, de comportements possibles. (7) Sous le fardeau de l'angoisse et de la dépression, « les enfants des joueurs compulsifs sont non seulement portés à s'adonner, plus souvent et plus massivement que les autres, à des substances et à des comportements pouvant créer

la dépendance, mais semblent aussi être plus à risque de développer des schèmes permanents de comportements marqués d'une propension à la dépendance. » (8)

Le conjoint d'un joueur compulsif tentera de mettre en œuvre des mécanismes d'adaptation, pour accommoder l'instabilité permanente de leur vie domestique et les tensions qui affectent leur couple. Le conjoint pourra lui-même s'adonner au jeu ou, dans une tentative d'automédication, s'appuyer sur la drogue, l'alcool, le tabac, la nourriture et même le magasinage; souvent le conjoint empruntera à la famille ou aux amis pour combler les besoins quotidiens du ménage. Une étude a démontré que dans la tentative d'équilibrer les finances familiales, environ deux conjoints sur trois avaient sacrifié leurs économies personnelles, et que 46 % y sacrifiaient leurs salaires. (9)

Dans de telles circonstances, on voit grimper le nombre de cas de violence physique et psychologique, la santé mentale et physique se voit compromise, et les dislocations familiales et le suicide figurent parmi les accidents ou le prix à payer pour une compulsion au jeu. Il faut signaler ici que bien que la plupart des recherches en ce domaine se soient penchées sur le joueur compulsif masculin, le nombre de femmes atteintes de ce problème est en hausse constante.

.....

Pour le sociologue Lorne Tepperman, cet accent sur la pathologie du jeu est, au mieux, une approche lacunaire et, au pire, un exemple de complicité entre l'industrie du jeu et les psychologues. Il précise : « L'industrie du jeu et les gouvernements se plaisent à voir le jeu comme un comportement individuel qui s'explique en termes de la psychologie et de la pathologie d'un individu. Et c'est vraiment très commode, parce qu'ainsi ils peuvent faire porter le blâme aux particuliers... comme s'il s'agissait d'un comportement individuel, ayant des causes individuelles, et des remèdes individuels aussi. »

Tepperman, sociologue axé en premier lieu sur la famille et en second lieu sur les problèmes de déviance, s'intéresse pour sa part à ces comportements en se demandant quels facteurs de l'environnement récompensent ou punissent, sollicitent ou normalisent le comportement en cause, de manière à ce que s'il était lui-même dans cette position, il adopterait probablement ce même comportement. Dans cette perspective, avec son collègue David Korn du *Department of Public Health Science* de l'université de Toronto, il a examiné le jeu de hasard en sa qualité d'entreprise familiale, qu'il convient de situer dans le contexte de traditions familiales, de pratiques familiales, de récompenses et de motivations. Vu la diversité de la société canadienne, leur étude exploratoire susmentionnée, *At Home with Gambling*, s'est axée non seulement sur le rôle du jeu de hasard au sein des familles, mais aussi sur les variations au chapitre des

valeurs et des traditions touchant le jeu dans différents groupes ethnoculturels. Les six échantillons sous étude étaient les groupes ethnoculturels suivants : chinois, russes, latino-américains, caribéens, britanniques et autochtones.

Les premiers résultats confirmaient ce que d'autres études avaient indiqué, à savoir qu'il existe dans certaines familles une culture du jeu qui transmet de génération en génération certaines traditions entourant le jeu, notamment des anecdotes, des attitudes, des valeurs et des pratiques. On n'est pas étonné d'apprendre que les familles qui s'adonnent au jeu et qui parlent ouvertement du jeu sont plus susceptibles de former, dans la prochaine génération, des joueurs affichant des problèmes, soit légers, soit graves. Korn et Tepperman citent aussi une étude datant de 1989 qui avait découvert qu'une majorité d'enfants placent leur premier pari auprès de leurs parents. Les frères et sœurs, ainsi que les grands-parents, y jouent aussi un rôle. Chose intéressante, leur étude exploratoire a démontré que les répondants adolescents qui avaient parlé du jeu avec un frère au cours de leurs jeunes années étaient plus de quatre fois plus susceptibles d'avoir un problème de jeu que les répondants adolescents qui n'avaient pas eu de telles conversations. (10)

La partie ethnoculturelle de cette étude a découvert que le taux de probabilité de jeu pathologique le plus élevé se trouvait chez les Autochtones, où il s'élevait à 50 %, suivis des Russes avec 33 %. Le taux le plus bas était affiché chez les Latino-américains, où il se situait à 9 %, alors que chez les trois autres groupes il se situait proche des moyennes. Chez les Caribéens visés par cette étude, le jeu de hasard ne compte pas parmi les activités orientées sur la famille, alors que dans la communauté chinoise, le jeu traditionnel de mah-jong se joue généralement à la maison et entre amis. La culture chinoise a une longue tradition de jeu de hasard, qui semble s'être poursuivie en contexte canadien. Comme pour les immigrants russes de l'échantillon, les jeux de hasard sont joués parmi les membres du même groupe ethnoculturel. Cela est peut-être dû, en partie du moins, à la barrière linguistique qui affecte les nouveaux venus et limite les occasions d'activités de loisir ou de divertissements autres. Pour certains, c'est une façon défendable et même positive de conserver son identité culturelle, par le biais de relations avec des amis ou des connaissances partageant ses antécédents culturels.

Cependant, indépendamment du fait que le jeu ait été ou non partie intégrante de la culture d'une famille ou d'un groupe ethnoculturel, il demeure qu'au Canada, une génération est en voie de devenir adulte dans un milieu où des options de jeux de hasard sont non seulement largement disponibles, mais ouvertement et énergiquement publicisées et encouragées. Les conséquences à long terme de ces changements restent à venir, mais comme le signale Jamie Wiebe du *Responsible Gambling Council*

(Conseil du jeu responsable), l'introduction au jeu constitue maintenant pour nombre d'adolescents le nouveau rite de passage vers l'âge adulte. L'étude qu'elle a menée en collaboration avec Agata Falkowski-Ham touchant les jeunes de 9 à 16 ans a découvert qu'au fur et à mesure que grandissent les enfants, ils sont plus susceptibles de considérer « cool » et « amusants » les jeux de hasard, même si peut croître, parallèlement, leur conscience du fait que certaines personnes ont de graves problèmes liés au jeu.

Quoique le secteur de la recherche sur le jeu de hasard soit relativement jeune, en particulier au Canada, suffisamment d'études ont déjà été menées, à l'échelle nationale et internationale aux États-Unis, en Nouvelle-Zélande, en Australie et en Europe pour permettre de conclure que les taux de prévalence chez les jeunes sont à la hausse. De vifs débats persistent cependant quant aux méthodes utilisées pour mesurer les taux de jeu compulsif chez les adolescents, et un groupe de 15 chercheurs canadiens s'est attelé à la tâche de développer un nouvel instrument de mesure qui, ils l'espèrent, fournira des conclusions plus sûres. Quoi qu'il en soit, la plupart des recherches faites à ce jour indiquent que les adolescents sont de deux à quatre fois plus susceptibles que les adultes de développer un problème lié au jeu. Les estimations actuelles veulent qu'entre 4 % et 8 % des adolescents (surtout les garçons) exhibent des traits de jeu pathologique, et qu'un pourcentage supplémentaire de 10 % à 14 % est à risque de développer ou de renouer avec un sérieux problème de jeu.

Comme le souligne Rina Gupta, du centre YGI de l'université McGill, l'adolescence est la période de pointe pour les comportements à risque, surtout parmi les garçons. En fait, selon YGI, la recherche nous apprend que le jeu de hasard est, parmi la population adolescente, la plus répandue de toutes les activités à haut risque; elle atteint 80 % des adolescents. Bien que de nombreux parents discuteront avec leurs préadolescents et leurs adolescents de l'usage de drogues, d'alcool et de tabac, ils semblent n'être pas au courant des dangers éventuels des jeux de hasard, en dépit du fait que la recherche indique que de nombreux jeunes commencent à s'adonner aux jeux de hasard avant d'avoir atteint 11 ans.

Le jeu de hasard chez les jeunes : ses formes et ses répercussions

De nombreux jeunes ont leur premier contact avec les jeux de hasard quand leurs parents ou leurs grands-parents les amènent jouer aux cartes ou au bingo, ou leur offrent des billets de loterie en cadeau d'anniversaire ou dans leur bas de Noël. Les adolescents passent ensuite aux appareils de loterie vidéo, aux paris sur les matchs sportifs, et marquent souvent le passage à leur majorité par une visite au casino. Selon

Rina Gupta, les deux derniers sondages menés au Québec indiquent que 10 % des adolescents jouent sur des appareils de loterie vidéo dans des bars; ce pourcentage est plus élevé que celui qui a cours dans la population adulte.

Les paris sportifs sous forme de mises collectives, de loteries et de gageures sont surtout populaires parmi les jeunes hommes, et on raconte que certains élèves des écoles primaires et secondaires utilisent leur argent de poche ou l'argent de leur dîner pour acheter des billets, alors que certains étudiants de niveau universitaire gaspillent l'argent de leurs frais de scolarité ou leur bourse d'études pour nourrir leur passion du jeu. Un rapport intitulé *Parental Socialization of Youth Gambling*, publié en 2004 par le *Youth Gambling Research Group* de Brock University, a découvert que chez les adolescents souffrant de deux problèmes ou plus reliés au jeu, les trois jeux de hasard préférés étaient les billets de loterie instantanée, connus au Québec sous l'appellation 'gratteux' (62,5 %), les tirages au sort (52,1 %) et les jeux de cartes (41,7 %). (11)

Le sociologue Robert Wood, de l'université de Lethbridge, souligne que la société adulte sanctionne les jeux de hasard, ou à tout le moins demeure inconsciente du prix qu'auront éventuellement à payer les jeunes, et ce en dépit du fait que de nombreux joueurs compulsifs avouent avoir commencé à miser sérieusement vers l'âge de dix ans. « La majorité des gens trouverait ridicule de dire que les élèves du secondaire sont plus enclins à être des joueurs à problèmes que les adultes. Je crois que beaucoup de parents ne se doutent même pas qu'il pourrait y avoir un problème à cet égard. Mais nous voyons émerger chez les adolescents certains comportements qui sont susceptibles d'entraîner de graves problèmes pour eux quand ils seront adultes. »

Dans leur publication *Youth Gambling: A Clinical and Research Perspective* (2003), les spécialistes Derevensky et Gupta de l'université McGill font état des conséquences possibles de ces comportements. Les joueurs adolescents à problèmes « mentent systématiquement à leur famille et à leurs amis, empruntent ou volent de l'argent pour financer leurs activités de jeu, sont très occupés par leur désir de jouer, sacrifient l'école, les parents et les amis afin de poursuivre leur compulsion de joueur... » (12)

Pour les adolescents qui deviennent 'accros', l'argent représente moins le gain possible que le moyen de continuer à jouer. Pour nombre d'entre eux, le plaisir, le divertissement, la fuite d'un monde à problèmes en faveur d'un monde fantasmé de réussite, le désir d'atténuer l'ennui et la dépression semblent être les motivations principales. De tels jeunes restent à risque élevé de développer une ou plusieurs dépendances, et sont plus enclins à entretenir des idées suicidaires, et même de faire une tentative de suicide. (13)

.....

Le site Web du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes (YGI) propose cette liste-témoin de comportements, à l'intention des parents qui craignent que leur enfant ne soit trop préoccupé par ses activités de jeu :

Signes de problèmes avec le jeu

Parmi les signes que votre fils ou votre fille **pourrait** avoir des problèmes avec le jeu :

- ❖ Passe beaucoup de temps à jouer, ou à penser à jouer à des jeux de hasard.
- ❖ S'absente de l'école pour participer à des jeux de hasard, ou voit baisser ses notes à cause du temps passé à jouer.
- ❖ Mise des sommes de plus en plus importantes, ou joue de plus en plus souvent, pour soutenir le niveau de plaisir tiré du jeu.
- ❖ Se sent frustré, tendu ou de mauvaise humeur lorsqu'il ou elle ne joue pas régulièrement, ou lorsqu'il tente de jouer moins ou d'arrêter de jouer.
- ❖ Promet de cesser ou de diminuer ses activités de jeu, mais a de la difficulté à tenir parole.
- ❖ Ment ou dissimule ses activités de jeu.

Ses effets personnels disparaissent ou il ne peut subvenir à ses dépenses normales parce que ces sommes ont servi à financer des activités de jeu.

- ❖ Emprunte ou prend sans permission de l'argent aux amis ou aux membres de la famille pour le jouer.
- ❖ Continue à jouer en croyant qu'il pourra regagner l'argent perdu au jeu, et pourra ensuite arrêter de jouer.
- ❖ Joue dans le but d'oublier ou de fuir ses problèmes.
- ❖ Les membres de la famille ou les amis s'inquiètent, croyant que votre fils ou votre fille a peut-être un problème de jeu.

Il est certain qu'un scénario aussi extrême aurait de quoi déséquilibrer la plupart des familles. Depuis qu'on se penche sérieusement sur la question du jeu compulsif chez les jeunes, de nombreuses études ont été subventionnées en vue de découvrir les facteurs susceptibles de prévenir ou d'exacerber de tels problèmes.

Facteurs de risque et facteurs de protection

Les résultats de recherche touchant les jeunes et le jeu sont formels : les parents jouent un rôle critique dans les comportements et les préoccupations de leurs enfants en matière de jeux de hasard. Comme on l'a signalé, nombre de jeunes ont leur premier contact avec les jeux de hasard grâce à leurs parents, ou jouent à des jeux de hasard avec leurs parents ou avec des amis à domicile, reçoivent de l'entourage familial des billets de loterie en cadeau, et sont au courant des activités de leurs parents en la matière. Dans leur étude sur les attitudes et les comportements des jeunes de 9 à 16 ans, les chercheuses Jamie Wiebe et Agata Falkowski-Ham font cette mise en garde : « Il est important que les parents reconnaissent l'impact sur leurs enfants de leurs propres comportements et attitudes en matière de jeu, et reconnaissent aussi l'importance de leur communiquer des attitudes saines et équilibrées à ce sujet. » (14)

La manière d'exercer l'autorité parentale joue aussi son rôle. Plusieurs études ont démontré qu'un climat de *bienveillante autorité* donne les meilleurs résultats, en termes de la réduction des comportements à risque élevé (y compris le jeu) qui séduisent certains adolescents. Dans un rapport publié en 2002, intitulé *Identity Formation of University Students and Gambling Behaviour*, des chercheurs issus de quatre universités ontariennes définissent ce climat familial fondé sur une *bienveillante autorité* comme étant chaleureux, propice à la communication et aux prises de décision marquées de réciprocité. Un climat familial marqué par *l'autoritarisme*, pour sa part, est décrit comme étant fondé sur la contrainte du comportement et de très hautes exigences; en revanche, un climat familial empreint de *laxisme* ou de laissez-faire est marqué par une relative absence de bornes, de structures, de surveillance ou d'interdictions. (15) Leur conclusion 'la plus assurée' a été que les joueurs pathologiques sont plus susceptibles d'être issus de familles où les parents entretenaient un climat *d'autoritarisme* dans leurs relations avec leurs enfants.

Quelques mises en garde sont cependant nécessaires. En premier lieu, comme le signale Gupta, « Nous ne savons pas si ces taux plus élevés de problèmes de jeu chez les jeunes entraîneront à l'avenir des taux plus élevés de problèmes de jeu chez les adultes. Beaucoup d'enfants pourront vivre des problèmes qu'ils sauront, la maturité venant, résoudre, ce qui soulève la possibilité d'un rétablissement spontané, sans traitement. » Pour obtenir des réponses définitives à ces questions, il y a un besoin pressant d'études longitudinales approfondies sur le sujet des jeunes et du jeu.

Et en second lieu, s'il est clair que les parents ont un rôle important à jouer, il ne faut pas méconnaître la présence d'autres facteurs, notamment le tempérament et la prédilection pour le risque d'une jeune personne donnée, ainsi que l'influence exercée

par les pairs, l'école, la communauté et la société elle-même. Plutôt que de se concentrer sur la pathologie individuelle, Tepperman insiste pour dire qu'il nous faut reconnaître qu'il s'agit là de comportements cohérents, dans le contexte d'une société de consommation où les jeunes sont relativement libres d'entraves, où ils sont encouragés, voire poussés à faire de l'épate, à vivre une image d'eux-mêmes idéalisée, excitante et un peu délinquante, alors qu'il n'y a rien de neuf à l'horizon... sauf de nouvelles occasions de vivre dangereusement.

Il est clair néanmoins que les gouvernements, quand ils légitiment et font la promotion d'une activité potentiellement dangereuse de plus, ont à tout le moins créé, pour les familles, une difficulté supplémentaire à gérer.

Le meilleur des mondes ? La technologie au service du jeu

Le jeu de hasard est l'avenir de l'Internet. La pornographie est un plaisir qui a ses limites.
Simon Noble, preneur de paris par site Internet logé en Autriche

Le phénomène de la technologie au service du jeu de hasard a fait son chemin. L'effet combiné des couleurs, des lumières et des sons des appareils de loterie vidéo crée une telle dépendance qu'ils ont été surnommés 'la cocaïne du jeu de hasard'. Une part de ce potentiel de dépendance est due à la vitesse à laquelle on peut répéter une transaction de jeu, caractéristique qu'on retrouve aussi dans le jeu de hasard sur l'Internet.

Les entrepreneurs astucieux ont vite perçu le potentiel de l'Internet pour ce qui est des jeux de hasard. On évalue à 34 millions de dollars US les revenus *mensuels* générés, jusqu'en décembre 2003, par les jeux de poker en ligne à eux seuls. Et on est loin d'en voir la fin, si l'on songe aux initiatives liées au jeu en ligne par le biais de la téléphonie cellulaire, de la télé interactive et des jeux vidéo.

Pour l'instant, le jeu en ligne est, à proprement parler, illégal au Canada; mais de nombreux chercheurs prédisent qu'un changement est inévitable, puisque les gouvernements continuent à perdre des revenus potentiels au profit de sites opérant à l'étranger, alors que les problèmes sociaux générés par le jeu se manifestent dans leur propre cour.

On en sait encore trop peu sur les effets et les répercussions de ce nouveau moyen d'appauvrir les joueurs (ou, scénario bien moins probable, de les enrichir). En 2001 la

Canada West Foundation, dans le cadre d'une étude sur le jeu s'étalant sur trois ans, a publié *Gambling @ Home: Internet Gambling in Canada*. Une de ses principales conclusions était la suivante : « Le jeu en ligne détient un potentiel unique, celui d'augmenter les coûts sociaux du jeu et les problèmes connexes au jeu parce qu'il associe, à la *double menace* reconnue de la haute vitesse et de l'accès facile, une technologie qui séduit les jeunes. » (16)

Cette conclusion semble corroborée par des recherches récentes entreprises par Robert Williams et Robert Wood de l'université de Lethbridge. Selon le sociologue Wood, près de 40 % de l'échantillon des joueurs en ligne étaient des joueurs à problèmes, alors que ce chiffre ne s'élevait qu'à 4 % dans la population générale; on voit donc que les joueurs 'en ligne' sont dix fois plus susceptibles d'avoir des problèmes de jeu que les joueurs 'au sol'; la donnée est significative.

L'aspect immersif de l'expérience du jeu en ligne est peut-être responsable des taux plus élevés; mais comme le signale Wood, « certains répondants jouaient pendant huit, dix ou douze heures quotidiennement. Quand on leur demandait pourquoi ils n'allaient pas plutôt au casino, ils nous ont parlé du confort et de la commodité, et parfois aussi des limites de jeu plus élevées qui ont cours sur l'Internet. » Pour d'autres, le fait de s'adonner au jeu à domicile leur permettait d'éviter les salles enfumées, et aussi de prolonger leur temps de jeu.

Leur étude a démontré que les joueurs à problèmes jouant sur l'Internet ont généralement un niveau de scolarité plus élevé, que les taux de jeu compulsif sont plus élevés chez les joueurs de moins de 30 ans, et que la grande majorité d'entre eux étaient depuis peu sans emploi. (17) Il est possible que des facteurs de classe et des facteurs économiques soient ici en jeu. À tout le moins, les joueurs s'adonnant aux jeux de hasard sur l'Internet doivent s'être dotés d'un accès Internet (de préférence haute-vitesse), avoir une certaine familiarité avec la technologie et détenir l'accès à une carte de crédit.

Comme c'est le cas aujourd'hui avec la violence proposée par les médias à la télévision, sur DVD, sur cassette et sur jeu vidéo, le potentiel de jeu a lui aussi intégré les domiciles privés : disponible 24 heures par jour, sept jours sur sept, et facilité par le transfert de fonds par voie électronique grâce aux cartes de crédit, ce qui, notons-le, peut donner l'illusion de transactions financières virtuelles ou fictives plutôt que réelles, du moins jusqu'à ce qu'arrive la facture. On apprend aussi que, contrairement aux formes de jeu de hasard plus conviviales comme le bingo, les jeux de cartes ou le mah-jong, eux aussi souvent joués à domicile, le jeu sur l'Internet est une activité essentiellement solitaire.

Pour une jeune personne à l'aise avec un ordinateur, il est facile de trouver les sites Internet qui offrent aux 'visiteurs' l'occasion de tenter leur chance aux jeux de type casino, comme les machines à sous et le vingt-et-un. Dans leur rapport intitulé *Understanding the Audience: The Key to Preventing Youth Gambling Problems*, publié en 2003, Wiebe et Falkowski-Ham ont découvert qu'alors que 10 % des répondants âgés entre 11 et 16 ans disaient avoir misé des sommes via l'Internet, 95 % disaient que le site n'exigeait pas de carte de crédit. Comme le signalent ces chercheuses, bien que les joueurs n'aient pas à risquer leur argent, leurs pertes et leurs gains sont affichés en dollars. Ainsi, on peut dire que les jeunes apprennent à miser sur des jeux 'adultes', et on ne connaît toujours pas les incidences à long terme de tels sites sur les pratiques de jeu. Étant donné que les enfants sont, en règle générale, plus fûtés informatiquement que leurs parents, on se retrouve avec une raison de plus de mettre le sujet des jeux de hasard à l'agenda familial pour fins de discussion et d'exemple.

Il serait sans doute souhaitable de le faire plus tôt que tard. Wood prédit que « d'ici cinq ans nous verrons les gouvernements avaliser sans hésitation les jeux de hasard en ligne. Et une fois le phénomène légitimé, soumis à la réglementation et perçu par la population comme moins dangereux, je crois qu'on verra une prodigieuse augmentation du nombre de gens qui s'y adonneront. Étant donné ce que notre étude nous a révélé quant aux taux de jeu compulsif, et si, comme nous le croyons, le gouvernement y souscrit, et vu aussi les antécédents gouvernementaux quant aux problèmes de jeu de la population, je crois que nous serons témoins d'une catastrophe en matière de problèmes de jeu, si les jeux de hasard via l'Internet sont légitimés. »

Aucune famille n'est un cloître : une perspective plus large

Le désir de parier est à ce point universel, et offre un plaisir si délectable, que je prends pour acquis qu'il doit s'agir d'un vice.

Heywood Broun

Le jeu de hasard promet aux pauvres d'obtenir ce que l'héritage assure aux riches : une fortune qu'on n'a pas méritée.

George Bernard Shaw

Le journaliste Heywood Broun voulait sans doute plaisanter, quand il a rédigé il y a plusieurs décennies cette vision du jeu de hasard; il serait peut-être étonné aujourd'hui d'apprendre que parmi ceux qui auraient jadis condamné cette pulsion, on trouve maintenant les plus bruyants défenseurs de ce qu'ils se plaisent à appeler une activité de loisir inoffensive.

Il ne faut pas s'étonner si, pour beaucoup de parents, le phénomène des jeux de hasard ne clignote pas encore à leur écran-radar. Et même s'ils ont vu venir, et ont tenté de sensibiliser leurs enfants au phénomène, tout comme certains ont tenté de sensibiliser leurs enfants aux phénomènes médiatiques afin qu'ils apprennent à naviguer de manière avisée dans l'univers médiatique multicanaux, ils sont confrontés à des forces largement déployées.

Rina Gupta et ses collègues du YGI sont très au courant du phénomène : « Je reçois par exemple l'appel d'un parent qui me dit : « Mon enfant joue au poker chez son ami, et ils misent des sommes considérables, et des objets aussi, et les enfants viennent chez nous pour recouvrer les créances. Je n'arrive pas à le croire, et quand j'appelle la mère qui autorise que cela se passe, toutes les semaines, dans son sous-sol, elle me répond : 'J'aime encore mieux ça que de les voir sortir pour se droguer.' » Alors il y a les parents qui facilitent ces activités, et d'autres qui sont furieux. En fin de compte, il y a bien peu de mesures préventives en place, alors bien des parents ne comprennent pas qu'il devrait s'agir d'une activité de divertissement, mais que dès que les gens misent au-delà de leurs limites, il existe bel et bien un danger. »

Cette idée de danger potentiel est confirmée à la fois par ceux qui ont étudié les effets du jeu compulsif et par ceux qui ont personnellement connu ses effets souvent dévastateurs, qui peuvent inclure la faillite personnelle, l'éclatement de la famille, la violence familiale, les voies de fait, la fraude, le vol, le sans-abrisme et même le suicide. Certains chercheurs ont pu constater que jusqu'à 90 % des joueurs compulsifs ont songé au suicide, et qu'environ 20 % des personnes 'en désintoxication' ont tenté de se suicider. (18)

En termes de moralité, la position des gouvernements, qui se retrouvent à la fois à réglementer et à profiter des revenus des jeux de hasard qu'ils mettent en place, est difficilement défendable. Il est vrai que les gouvernements tirent aussi des revenus de la consommation du tabac et de l'alcool, mais dans la majorité des cas ils ne s'occupent pas activement de faire mousser la vente de ces produits. C'est d'autant plus problématique que la promotion des jeux de hasard vise souvent, parmi tout le marché potentiel, les segments de marché les plus vulnérables, à savoir les joueurs compulsifs, les pauvres, les jeunes et les personnes âgées.

En se fondant sur ses 25 années de recherches sur les jeux de hasard, le professeur Garry Smith affirme :

« Les gouvernements exploitent le secteur du jeu comme s'ils étaient une corporation, dont le but est de maximiser les profits. Nous n'élisons pas un gouvernement pour qu'il génère des revenus par le jeu, nous l'élisons pour qu'il veille au bien-être des citoyens. Certes, une part des profits est vouée à de bonnes causes, mais le jeu n'en vaut pas la chandelle si on met en marché un produit qui mène certains citoyens au suicide. Comment peut-on, en tant que gouvernement, concilier ces deux données ? Peut-on se dire que 22 suicides par années, ça n'est pas si grave ? C'est indéfendable. ».

Bien qu'une part des profits soit vouée à des programmes sociaux valables et à des causes charitables, le problème demeure qu'une part considérable des revenus est naturellement prise à ceux qui ont une dépendance au jeu. Dans leur étude publiée en 2004, Williams et Wood ont enquêté sur la part des revenus de jeu qui étaient issus des joueurs à problèmes. Selon eux, « la légitimité même de l'existence d'une entreprise gouvernementale du jeu de hasard dépend de l'hypothèse voulant que la part importante des revenus ne vienne pas du secteur des joueurs compulsifs, qui sont les plus vulnérables. » (19) Mais en fait, ils ont découvert le contraire. Leurs résultats de recherche indiquent que le 4 % de la population touchée par un problème de jeu contribue 23 % des revenus; d'autres recherches descriptives affirment que le pourcentage se chiffrerait plutôt à 40 %. Comme le soulignait l'Église Unie du Canada, dans un document de politique touchant l'économie du jeu de hasard, cela signifie que la responsabilité financière des services publics a en fait été transférée depuis l'assiette fiscale pour être reprise à même les pertes des joueurs. (20)

Les gouvernements se retrouvent ainsi clairement dans une position de conflit d'intérêts. Plusieurs chercheurs s'accordent pour dire que les provinces n'hésitent certes pas à affecter des sommes aux programmes de traitement, mais que leur budget publicitaire destiné à la *prévention* du jeu est très loin d'égaliser le budget de *promotion* du jeu. Les pourcentages du revenu brut de jeu consacré à la prévention et au traitement varient à l'heure actuelle entre 0,3 et 1,2 %, ce qui représente, comment le signalent Williams et Wood , « une infime fraction des revenus issus des joueurs compulsifs ». Si l'on observe la dépendance croissante dont font preuve les gouvernements à l'égard des revenus générés par le jeu, on est en droit de se demander si, de tous les 'joueurs' en cause, ce ne seraient pas les gouvernements qui sont les plus 'dépendants au jeu'.

Pour ce qui a trait au filet de sécurité social, le document de l'Église Unie affirmait que la protection de ce filet social compte parmi les devoirs citoyens, et doit donc être partagé équitablement, et non pas être un fardeau réservé aux joueurs. Il ne s'agit pas d'une *charité* accordée par les gouvernements, mais bien d'un *mandat*, délégué par les citoyens à leurs gouvernements.

L'étude de la *Canada West Foundation* intitulé *Canadian Gambling Behaviour and Attitudes* concluait que cette vision des choses était partagée par environ 20 % de la population; cette proportion, selon Jason Azmier, représente une minorité éloquente et en colère, qui s'oppose à une minorité satisfaite. Puisque entre 80 et 90 % des Canadiens s'adonnent à des jeux de hasard, et que pour 95 % d'entre eux cette activité est libre d'inconduite, la plupart des gens n'ont pas à faire face eux-mêmes à ses conséquences problématiques. Ce sondage révèle que les Canadiens sont en faveur de l'existence de jeux de hasard, en faveur de taux d'imposition réduits, et en faveur d'un niveau de services élevé. Ils voient le jeu comme un droit, comme une activité acceptable, et croient que le jeu existera qu'on le sanctionne ou non. Pour eux, il n'y a rien d'autre à dire sur la question.

Il faut noter par ailleurs, comme le rappellent à la fois Azmier et Smith, qu'on ne voit jamais de mouvement public généralisé exigeant davantage de jeux de hasard. À vrai dire, il semblerait que l'appétit du public pour de nouvelles activités de jeu soit très modeste. Les recherches indiquent un fort désir, de la part des citoyens, pour des consultations citoyennes plus larges, ce qui est confirmé par une autre conclusion, qui dit que dans toutes les régions du pays, les Canadiens veulent avoir l'occasion de décider du niveau de jeu de hasard implanté dans leur région, par le biais de consultations publiques se déroulant *avant* l'introduction de nouvelles formes de jeux de hasard. Ce document de la CWF conclut en affirmant que bien que les Canadiens reconnaissent, de manière générale, que les jeux de hasard entraînent plus de maux que de bienfaits, ils persistent à les voir comme un aspect acceptable, inévitable et permanent de la culture contemporaine, et le document dit aussi ceci : « Les gouvernements provinciaux acceptent, en échange de la possibilité de maximiser les revenus issus du jeu, la responsabilité de déterminer les niveaux de jeu de hasard qui à la fois sont socialement acceptables et qui limitent les maux attendus. » (21)

Il convient ici de poser la question suivante : Est-ce bien ce qui se produit ? Et si oui, de quelle manière ?

À la recherche de stratégies gagnantes

La personne qui achète un billet de loterie le lundi en vue d'un tirage le vendredi a deux fois plus de « chances » de mourir avant le tirage que de gagner le gros lot.

Jean Dion, journaliste

Si vous ne pouvez résister au jeu, il faut du moins fixer, avant de commencer, trois choses : les règles du jeu, les sommes mises, et l'heure de s'arrêter.

Proverbe chinois

Bien des recherches récentes soulignent qu'il est important de passer d'un modèle pathologique, qui interprète le phénomène du jeu comme une pathologie individuelle et qui exige donc un traitement, à un modèle de santé publique qui s'intéresse d'abord aux répercussions du jeu sur la santé publique de la communauté, et cherche des stratégies pour minimiser leur impact. En plus d'identifier les coûts et bénéfices économiques liés au jeu, cette approche, que proposent notamment David Korn et Howard Shaffer, tient compte aussi des incidences du jeu sur la qualité de vie personnelle, familiale et communautaire, ainsi que des effets qu'aura l'expansion du phénomène sur les populations vulnérables, à risque et marginalisées. Selon Korn, les initiatives fondées sur le modèle de la santé publique sont proactives et sont axées principalement sur la promotion de la santé et sur la prévention; on y accorde au traitement une importance secondaire.

Cette approche a eu ses précédents, notamment des campagnes publiques en matière d'alcool, de tabac, de violence dans les médias, de violence sociale, de contrôle des armes à feu. Certaines initiatives ont déjà été prises, et devraient être plus vigoureusement implantées à l'avenir. Parmi les terrains d'action, signalons les suivants :

Campagnes de sensibilisation et d'éducation publiques

Les parents, les enseignants et le grand public ont besoin d'être familiarisés avec les informations de base relatives au jeu de hasard. Le point de vue du chercheur Garry Smith est nuancé mais libre d'équivoque : « Je ne suis pas, personnellement, contre le jeu de hasard. Cela peut être un divertissement, un loisir agréable, s'il est pratiqué avec modération. Par ailleurs je crois que la plupart des gens sont inconscients de l'omniprésence du jeu, qu'ils ne distinguent pas bien par ailleurs entre les divers formats, et ne connaissent pas les véritables cotes, c'est-à-dire le rapport entre les chances de perdre et les chances de gagner. Il existe une étonnante ignorance à ces sujets, parfois bénigne, parfois catastrophique. » Le danger de voir exploiter cette ignorance est particulièrement fort avec les machines à jouer, en particulier à cause du fait que les exploitants n'informent jamais les joueurs de la cote, ni même n'expliquent

comment fonctionnent ces appareils. Il en résulte que de nombreux joueurs se font une idée parfaitement fautive de leurs chances de gagner.

Les parents, les enseignants et le grand public ont également besoin d'être mieux informés quant aux possibilités de problèmes liés au jeu, quant aux taux croissants de prévalence du jeu compulsif chez les jeunes et quant aux conséquences négatives connexes. Il est important que les parents discutent avec leurs enfants du phénomène des jeux de hasard, comme ils le feraient de la drogue, de l'alcool et des images médiatiques extrêmes qu'ils sont susceptibles de rencontrer. Étant donné ce que nous apprend la recherche quant à l'impact, sur les comportements des jeunes, du modèle parental en matière de jeu, il apparaît qu'il incombe aussi aux parents, aujourd'hui, de donner à leurs enfants l'exemple d'un comportement de jeu responsable.

Rina Gupta de YGI soutient que les problèmes sont clairs, et qu'ils ne sont pas confinés au foyer : « Les parents ont besoin d'être informés, certes, et doivent en parler avec leurs enfants, comme dans le cas de l'alcool. Mais ils ne détiennent pas la majeure partie de la responsabilité. On sait que la société bombarde les enfants de messages publicitaires ou médiatiques... qui sont éventuellement plus puissants que tout ce qu'un parent peut transmettre à un enfant. »

Surveillance de la publicité sur le jeu

Comme ce fut le cas pour la mise en marché de l'alcool et du tabac, il nous faut établir des lignes directrices de publicité responsable, surtout pour les messages ciblant les groupes vulnérables. Un groupe citoyen basé en Nouvelle-Écosse, *Game Over VLTs*, insiste auprès des gouvernements pour que leurs publicités n'idéalisent pas le jeu de hasard, et pour que ces publicités ne soient diffusées que durant les heures d'écoute destinées aux adultes. Il faut aussi lancer ou élargir, à l'échelle du pays, des campagnes de promotion de la santé ciblées sur les problèmes de jeu, qui informeront sur les sources d'aide disponibles, en particulier pour les jeunes. Un nouveau site Web à l'intention des jeunes, nommé *friends4friends* (<http://www.friends4friends.ca>) est un exemple frappant d'une initiative conçue de manière à faire appel à cet auditoire particulier.

Programmes éducatifs sur le jeu pour les écoles

Plusieurs agences gouvernementales provinciales responsables du domaine de l'abus de drogues, d'alcool ou de jeu ont élaboré, dans le cadre d'une stratégie de prévention, des présentations isolées, d'une durée d'une ou deux heures, à l'intention des étudiants de niveau secondaire et universitaire. Leur concision a empêché qu'ils aient un impact à long terme. C'est pour cette raison que diverses juridictions ont tenté d'élaborer des programmes éducatifs plus approfondis axés sur la prévention du jeu. On retrouve parmi eux les programmes australiens « Don't Bet on It », qui vise les enfants de 6 à

9 ans, et « Gambling: Minimizing Health Risks » visant les élèves en fin de cycle primaire; « Wanna Bet », au Minnesota, s'adresse aux élèves de la 3^e à la 8^e année scolaire; « Moi, je passe », au Québec, vise les jeunes de 8 à 17 ans; et « Gambling: A Stacked Deck » en Alberta, vise les jeunes de 13 à 18 ans. (22)

Les évaluations de ces programmes ont constaté qu'il ne suffit pas, pour modifier le comportement de jeu, d'être simplement informé des chances de gagner ou de perdre; il faut en sus, en particulier pour les plus jeunes, s'exercer à des compétences précises touchant le problème; par exemple, comment répondre à la pression des camarades. (23) Le facteur critique, dans la réduction des activités de jeu, semble être non pas la diffusion de l'information, mais plutôt une modification des attitudes.

Comme c'est le cas pour les parents, qui sont appelés à servir de modèles à leurs enfants, il faudra que les écoles et les commissions scolaires réfléchissent à l'impact sur leurs étudiants de certaines de leurs stratégies de levées de fonds, qui souvent incluent des bingos, des tirages au sort, des loteries et même des soirées casino.

Recherches plus poussées et élaboration de politiques appropriées

Il faut davantage de recherches pour informer les décideurs publics en matière de jeu, et notamment sur ses répercussions sur la famille. « Ce qu'il nous faut, dit Garry Smith, est d'établir des évaluations relativement exactes des coûts économiques et sociaux du jeu. Les profits, eux, sont faciles à mesurer, puisqu'ils se mesurent surtout en dollars. Les coûts, en revanche, sont beaucoup plus difficiles à évaluer; souvent ils ne se manifestent qu'après plusieurs années, et peuvent demeurer invisibles. Imaginons que parmi les coûts éventuels soient la fragmentation d'une famille, la désintégration de la confiance de vos enfants, le besoin de consultation psychologique. Il s'agit bien de coûts, mais comment faire pour les mesurer ? »

Pour l'instant, il est clair qu'au fur et à mesure que le jeu s'installe et se répand dans notre société et qu'il devient plus facile d'accès et plus acceptable, ses incidences sur la famille continueront à augmenter. Et à cause de la nature régressive de cette forme d'impôt déguisé (quoique volontaire), les sommes perdues au jeu par les personnes à faible revenu auront un impact plus important sur leur pouvoir de satisfaire leurs besoins essentiels, et ceux des membres de leur famille, que les sommes perdues par les personnes à revenu élevé. En d'autres mots, ce sont les particuliers et les familles qui peuvent le moins se permettre de perdre qui, proportionnellement, perdent le plus. Au fur et à mesure que les répercussions se font sentir, se feront sentir aussi le besoin pour du soutien approprié.

L'action citoyenne

Les preuves sont formelles : les familles ont, et peuvent avoir, une influence sur les enfants; cela est vrai aussi des écoles. Il ne faut pas se fier à l'industrie du jeu, ni attendre les gouvernements; il faut donc faire appel à la société civile, qui est à la fois mal définie et mal soutenue, parce qu'elle ne représente ni les intérêts de l'économie, ni les intérêts de l'État.

Lorne Tepperman

Si les gouvernements ne sont pas disposés à modifier en profondeur le statu quo en matière de jeu, d'où viendra la vague de changement ? Jason Azmier est d'avis que la question ne sera placée au premier plan que par les pressions exercées par la communauté. Le gouvernement ne veut pas avoir à confronter des citoyens en colère chaque fois que ces questions soulèvent un tollé, au moment par exemple où les médias se penchent sur des cas graves ayant des conséquences tragiques.

L'action la plus soutenue à ce jour provient de citoyens désireux de voir disparaître de leurs communautés les appareils de loterie vidéo. C'est en Nouvelle-Écosse que la lutte visant à interdire ces appareils est la plus active. Le 4 octobre 2005, une coalition citoyenne nommée *Game Over VLTs* (www.GameOverVLTs.com) a diffusé un communiqué de presse affirmant qu'à deux contre un, les citoyens de la Nouvelle-Écosse veulent voir bannir les appareils de loterie vidéo. Le gouvernement est resté à ce jour imperturbable devant cette puissante expression de l'opinion publique.

Que faudra-t-il, pour contraindre le gouvernement à offrir des activités de jeu qui reflètent les désirs des contribuables, plutôt que les siens propres ? Comment créer un mouvement de fond qui obligera le gouvernement à devenir responsable, devant ses citoyens, des actions qui ne contribuent pas au bien commun ? Si Jason Azmier ne se trompe pas en disant que seulement 20 % de la population se préoccupe à l'heure actuelle des coûts sociaux liés au fait que les jeux de hasards sont non seulement accessibles mais lourdement appuyés par la publicité, il nous faudra prendre exemple sur un cas antérieur, c'est-à-dire sur la lutte pour changer les attitudes et les politiques sur la consommation et la publicité faite en faveur du tabac. Selon Azmier, la mutation des perceptions ne s'opérera, comme ce fut le cas pour le tabac, que quand une masse de données appuieront toutes la même hypothèse.

Il est clair que les recherches actuelles (qui doivent également tenir compte des récits personnels parfois tragiques des répercussions qu'a eues le jeu sur les particuliers et les familles, comme ceux qu'on trouve sur le site www.GameOverVLTs.com) et les politiques actuelles doivent évoluer dans ce sens. Et d'ici là, pendant que nous visons

des politiques plus éclairées de réglementation, de prévention et de soutien, nous aurons intérêt à suivre les sages conseils de l'humoriste Kin Hubbard : « La façon la plus sûre de doubler votre argent est le plier vos billets en deux et de les glisser dans votre poche. ».

Ressources

Plusieurs sites Internet regroupent des documents de recherche sur les jeux de hasard et sur les enjeux connexes, ainsi que des liens à d'autres collections numérisées. Parmi eux, signalons les suivants :

Alberta Gaming Research Institute (en anglais seulement)

Ressources documentaires

http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca/library_resources.cfm

Cette page contient aussi des liens vers d'autres collections numérisées, vers des répertoires d'articles, des bases de données, des titres de revues et de bulletins d'information.

Canada West Foundation (en anglais seulement)

<http://www.cwf.ca/abcalcwf/doc.nsf/publications?ReadForm&id=6C89CD3AB8C28DD78725702700465279>

L'enquête de la *Canada West Foundation* sur le phénomène des jeux de hasard au Canada, menée sur trois ans, a produit à ce jour 16 rapports distincts, dont 15 sont disponibles pour téléchargement en format PDF.

Les 16 études sont également vendues en version papier.

Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies

<http://www.ccsa.ca/ccsa/>

Organisme national sans but lucratif fondé en 1988 pour lutter contre l'alcoolisme et les toxicomanies, avec un volet sur les jeux de hasard.

Centre de renseignements sur le jeu responsable

www.rgic.org/home_fr.cfm

L'organisme se donne pour mission d'aider les personnes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent à connaître et à adopter des pratiques plus saines de jeu, et de fournir aide et renseignements aux personnes qui sont préoccupées par leurs habitudes de jeu ou par celles d'un proche.

Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes

<http://www.youthgambling.com/>

Ce site contient des informations sur la recherche, le traitement, la prévention, en plus d'afficher des archives, un bulletin d'information et des outils conçus à l'intention des jeunes et des parents.

Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (Université Laval)

<http://www.psy.ulaval.ca/~jeux/index.html>

Site comportant des données de recherches, des informations sur les ressources ainsi que des outils d'évaluation, des liens hypertexte et les nouveautés sur le sujet du jeu compulsif.

National Association of State and Provincial Lotteries (en anglais seulement)

<http://www.naspl.org/resource.html>

Un répertoire de liens vers des ressources relatives au jeu compulsif, dont des programmes de traitement.

<http://www.naspl.org/studies.html>

Cette section du site NASPL est axé sur les recherches nord-américaines et internationales.

Ontario Problem Gambling Research Centre (en anglais seulement)

<http://www.gamblingresearch.org/resources.sz>

Le site inclut nombre de ressources dont des rapports de recherche, des Webémissions, une trousse d'outils et d'interventions, ainsi que eWildman, une base de données sur la documentation sur le jeu.

Responsible Gambling Council /Conseil du jeu responsable

http://www.responsiblegambling.org/e-library_search.cfm

Ce site contient une vaste collection de rapports de recherche, d'articles, de compte-rendus de congrès, et de revues touchant le jeu et certaines questions connexes.

Santé et Services sociaux Québec

http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob_sociaux/jeu_pathologique.html

Volet «Jeu pathologique» de la section « Problèmes sociaux » du site du ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec.

Références

1. Informations tirées de la plus récente étude rédigée par Jason J. Azmier, intitulée *Gambling in Canada 2005: Statistics and Context* (Canada West Foundation, juin 2005).
<http://www.cwf.ca/abcalcwf/doc.nsf/publications?ReadForm&id=6C89CD3AB8C28DD78725702700465279>
2. Un résumé de cette présentation est affichée au :
<http://www.onlineopinion.com.au/viewasp?article=505>
3. Voir <http://www.cgtvcanada.com>
4. Korn, David, *Commercial Gambling Advertising: Possible Impact on Youth Knowledge, Attitudes, Beliefs and Behavioural Intentions* (Ontario Problem Gambling Research Centre, 2003).
<http://www.gamblingresearch.org/contentdetail.szcid=245>
5. Informations tirées de la plus récente étude rédigée par Jason J. Azmier, intitulée *Gambling in Canada 2005: Statistics and Context* (Canada West Foundation, juin 2005).
<http://www.cwf.ca/abcalcwf/doc.nsf/publications?ReadForm&id=6C89CD3AB8C28DD78725702700465279>
6. Korn, David et Tepperman, Lorne, *At Home with Gambling* (Ontario Problem Gambling Research Centre, 2003).
<http://www.gamblingresearch.org/contentdetail.sz?cid=165>, p.15.
7. Darbyshire, Oster et Carrig, 2001, cités par Korn et Tepperman.
8. Jacobs *et al*, 1989, cités par Korn et Tepperman, p. 17.
9. Lorenz et Shuttleworth, 1983, cités par Korn et Tepperman, p.18.
10. Korn et Tepperman, p. 64.
11. Dane, A., McPhee, J., Root, L. et Derevensky, J., *Parental Socialization of Youth Gambling* (Ontario Problem Gambling Research Centre, 2004), p.7.
12. Derevensky, Jeffrey et Gupta, Rina, "Youth Gambling: A Clinical and Research Perspective", *e Gambling 2* (June 20, 2003), p.3.
<http://www.camh.net/egambling/issue2/feature>
13. *Ibid*, p.5
14. Wiebe, J. et Falkowski-Ham, *Understanding the Audience: The Key to Preventing Youth Gambling Problems*, p. 51.
http://www.responsiblegambling.org/articles/understanding_the_audience_youth_2003.pdf
15. Adams, G.R. *et al.*, *Identity Formation of University Students and Gambling Behaviour*, (Ontario Problem Gambling Research Centre, 2004), p.14.
<http://www.gamblingresearch.org/download.sz/Final%20Report%20PDF%20version.pdf?docid=5810>
16. Azmier, J., Kelley, D. et Todosichuk, P., *Gambling at Home: Internet Gambling in Canada* (Canada West Foundation, octobre 2005), p. 2. <http://www.gamblingresearch.org/contentdetail.sz?cid=2379>

17. Commentaires formulés en réponse à une récente étude de Wood, Robert T. et Robert J. Williams (à venir), "Problem Gambling on the Internet: Implications for Internet Gambling Policy in NorthAmerica", *New Media & Society*.
18. Conseil national du bien-être social, 1996: 34; Setness, 1997. Cités par Lennart E. Henriksson dans *Government, Gambling and Healthy Populations*, juin 1999.
19. Williams, R. et Wood, R., "The Proportion of Gaming Revenue Derived from Problem Gamblers: Examining the Issue in a Canadian Context", *Analyses of Social Issues and Public Policy*, Vol. 4, No. 1, 2004, p.3.
20. *The Gambling Economy*, l'Église Unie du Canada, avril 1998, p. 3.
21. Azmier, J., *Canadian Gambling Behaviour and Attitudes* (Canada West Foundation, février 2000), p.32.
<http://www.cwf.ca/abcalcwf/doc.nsf/publications?ReadForm&id=44E043E4C6D51CBE87256BD5005E5D57>
22. Williams, R.J. *et al.* "Prevention of Problem Gambling: Lessons Learned from two Alberta Programs", *National Association for Gambling Studies (Australia)*, 2003, p. 244.
23. *Ibid*, p. 250.