

**ANALYSE DES EFFETS  
SUR LA SANTÉ DES  
POPULATIONS DES PROJETS  
D'IMPLANTATION  
DE SALONS DE JEUX ET  
D'HIPPODROMES AU QUÉBEC**

**Serge Chevalier  
Élisabeth Papineau**

Février 2007

**Analyse des effets sur la santé des populations  
des projets d'implantation de salons de jeux  
et d'hippodromes au Québec**

***Rapport déposé aux directeurs régionaux de santé publique  
Par Serge Chevalier et Élisabeth Papineau  
Février 2007***

### **Rédaction**

Serge Chevalier, Direction de santé publique de Montréal  
Élisabeth Papineau, Institut national de santé publique du Québec

### **Référence suggérée**

Chevalier, S. et Papineau, É. (2007). *Analyse des effets sur la santé des populations des projets d'implantation de salons de jeux et d'hippodromes au Québec*. Rapport déposé aux directeurs régionaux de santé publique.

Pour vous procurer un exemplaire de cette publication, faites parvenir un chèque de 12.00 \$ plus TPS = 12.72 \$ à l'ordre de l'ASSS de la Capitale-Nationale – DRSP à :

Mme Sylvie Bélanger  
Centre de documentation  
Direction régionale de santé publique de la Capitale-Nationale  
2400, avenue d'Estimauville  
Québec (Québec) G1E 7G9  
Téléphone : (418) 666-7000 poste 217  
Télécopieur : (418) 666-2776  
Courriel : s\_belanger@ssss.gouv.qc.ca

Ce document est disponible sur les sites des Agences de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, de Mauricie–Centre-du-Québec, de l'Outaouais, de Laval et des Laurentides.

Dépôt légal, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2007  
Dépôt légal, Bibliothèque et Archives Canada, 2007  
ISBN : 978-2-89496-332-6 (version imprimée)  
ISBN : 978-2-89496-333-3 (PDF)

La reproduction en tout ou en partie est permise à condition d'en mentionner la source.  
La forme masculine utilisée dans ce texte désigne, lorsqu'il y a lieu, aussi bien les femmes que les hommes.

Février 2007

## Résumé

La privatisation des hippodromes et la création d'un nouveau type d'établissement, les salons de jeux, soulèvent d'importants enjeux de santé publique que nous tentons de définir et de décrire le plus rigoureusement et le plus précisément possible afin d'en estimer les effets potentiels sur les populations.

La démarche d'évaluation s'appuie sur une base conceptuelle selon laquelle, dans une population, les problèmes de jeu sont attribuables à l'accessibilité des jeux en conjonction avec leur dangerosité. La prévention, sous toutes ses formes, intervient pour limiter les problèmes découlant de l'accessibilité et de la dangerosité.

Nous avons étudié cinq formes d'**accessibilité** : géographique, temporelle, économique, symbolique et légale.

La **dangerosité** des jeux s'articule autour de deux dimensions. Pour ce qui est de la dangerosité intrinsèque, différents types de jeux présentent des caractéristiques variées qui les rendent plus ou moins susceptibles de générer ou d'accélérer l'apparition de problèmes de jeu. La dangerosité extrinsèque, quant à elle, correspond à l'environnement dans lequel le jeu est offert.

Les **initiatives de prévention** peuvent revêtir la forme de diffusion d'information destinée aux joueurs, de formation du personnel des établissements de jeux ou encore de mesures visant à réduire l'aggravation d'un problème de jeu.

## Les problèmes reliés aux jeux d'argent

Au Québec, les effets préjudiciables à la santé découlant des jeux d'argent sont nombreux et d'importance. Le jeu pathologique s'avère la dépendance la plus importante au Québec après le tabagisme : plus de 180 000 Québécois, enfants et adultes, sont aux prises avec un problème de jeu.

Le jeu pathologique représente sans doute le problème le plus connu associé aux jeux d'argent. Il ne faut cependant pas omettre la présence, concomitante ou consécutive, de problèmes de santé de toutes sortes, notamment les problèmes de santé mentale, la dépendance à l'alcool, la présence d'idées suicidaires. Parmi les problèmes associés aux jeux d'argent, on trouve aussi la réduction du réseau social, la mise en danger ou la perte de relations significatives, les problèmes financiers et la criminalité.

Les problèmes engendrés par le jeu ne se limitent aucunement aux seuls joueurs; ils peuvent aussi affecter les conjoints, les enfants, les parents.

## Courses de chevaux

Le pari sur les courses de chevaux est reconnu pour être un des jeux d'argent les plus dangereux. Au Québec, en 2002, 11,4 % des adeptes de pari sur chevaux éprouvent des problèmes de jeu. De plus, 80 % des dépenses annuelles que les Québécois consentent aux courses de chevaux proviennent de personnes qui ont un problème de jeu.

À notre connaissance, et bien que la proportion de personnes pariant sur les courses de chevaux et éprouvant un problème de jeu soit particulièrement élevée, il n'existe présentement aucun programme de prévention ni de dépistage des problèmes de jeu lié aux courses de chevaux au Québec.

## Appareils électroniques de jeu

En 2004, une étude de la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) révèle que 9,6 % des adultes québécois ont joué sur les appareils de loterie vidéo (ALV) dans l'année.

De 1997 à 2002, les dépenses par joueur se sont accrues : les dépenses totales ont augmenté de façon marquée alors que le nombre de joueurs est resté le même en proportion. Corollairement, le revenu moyen brut par site n'a cessé de croître depuis 1993. Ceci suggère une augmentation de la proportion des joueurs d'ALV aux prises avec un problème de jeu ou encore l'aggravation de problèmes déjà présents chez une portion des joueurs d'ALV.

Les appareils de loterie vidéo sont parmi les jeux les plus dangereux offerts à la population : au Québec, en 2002, parmi les joueurs qui participent à ce type de jeu, on en dénombre 14 % qui ont un problème de jeu. On observe aussi que les deux tiers (69 %) des dépenses consenties à ce jeu proviennent de joueurs qui présentent un problème de jeu.

Les personnes chez qui l'on trouve le plus fréquemment des problèmes de jeu sont les hommes, les plus jeunes (18 à 44 ans), les personnes les moins scolarisées et celles dont le revenu annuel du ménage est le moindre.

Ainsi, en 2004-2005, les appareils électroniques de jeu sont mentionnés par 91 % des appelants à la ligne téléphonique « Jeu : aide et référence » (84 % parlent des loteries vidéo et 7 % des machines à sous).

Les loteries vidéo sont aussi responsables de 95 % des suicides liés aux jeux d'argent : on a recensé 74 suicides de 1995 à 2006.

Certains Québécois s'adonnent à la fois aux paris sur les courses de chevaux et sur les appareils de loterie vidéo. Ces joueurs dépensent des sommes largement supérieures (7 584 \$ par an pour 633 \$ chez ceux qui ne jouent ni aux loteries vidéo, ni aux courses de chevaux) et présentent davantage de problèmes de jeu (24,3 % par rapport à 0,8 % chez ceux qui ne jouent ni aux loteries vidéo, ni aux courses de chevaux).

### Le projet de réaménagement de l'offre de jeu

En 2004, Loto-Québec annonce, dans son *Plan de développement 2004-2007*, une reconfiguration de l'offre de jeu, notamment une redistribution des appareils de loterie vidéo sur le territoire du Québec. Le dossier évolue et se solde par la privatisation des hippodromes et la création d'un nouveau type d'établissement de jeux, les salons de jeux.

Selon Loto-Québec, regrouper 1 900 machines sur 5 sites plutôt que de les laisser réparties sur 1 142 sites réduira suffisamment l'accessibilité à ce type de jeu. Et cette mesure, associée au retrait de 730 autres machines, sera suffisante pour résorber les problèmes de jeu au Québec.

Le projet revêt donc la forme suivante.

	Hippodrome (situation actuelle)	Hippodrome (situation prévue)	Salon de jeux prévu	ALV (actuel)	ALV (ajout)	ALV (total)
Québec	Oui	Oui	Oui	100	235	335
Trois-Rivières	Oui	Oui	Oui	65	135	200
Couronne nord	Non	Oui	Oui	0	1 300	1 300
Mont- Tremblant	Non	Non	Oui	0	300	300
Aylmer	Oui	Oui	Non	65	0	65
Montréal	Oui	Non	Non	200	- 200	0
TOTAL				430	1 770	2 200

## **L'argumentaire justifiant le redéploiement**

Dans le rapport annuel de 2004-2005 de Loto-Québec, le redéploiement des ALV a d'abord été présenté avec l'objectif « de réduire l'offre de jeu dans les agglomérations où les risques de coûts sociaux sont élevés ». Cet objectif a été reformulé en 2005-2006 : « Nous croyons que nos salons de jeux constituent la meilleure solution qui soit pour mieux encadrer cette activité récréative et contrer le phénomène du jeu excessif ».

Le positionnement de Loto-Québec repose sur une seule étude, réalisée en 2003. La méthodologie utilisée ne constitue pas une expérimentation en bonne et due forme. De plus, à notre connaissance, il n'existe à ce jour aucune expérimentation portant sur le sujet du regroupement partiel ou complet d'un parc d'appareils électroniques de jeu dans un nombre restreint de sites.

## **Analyse des mesures annoncées relativement à l'accessibilité, à la dangerosité et à la prévention**

### ***Les salons de jeux***

#### *Accessibilité*

La réduction du parc des ALV de 730 unités implique en soi une diminution probable, non quantifiable, de l'accessibilité géographique et temporelle des ALV sur le territoire québécois. Localement, il est incontournable que l'accessibilité des ALV sera substantiellement accrue autour des sites choisis pour implanter les salons de jeux.

#### *Dangerosité*

Aucune mesure visant à limiter la dangerosité intrinsèque n'est prévue. Les orientations concernant la consommation d'alcool et le jeu nous apparaissent convaincantes si elles sont appliquées systématiquement. La présence de guichets bancaires automatiques dans les salons de jeux demeure cependant très préoccupante.

#### *Prévention*

Les types de mesures préventives (information destinée aux joueurs, formation du personnel et prise en charge des personnes ayant un problème de jeu) sont tout à fait appropriés. Les moyens utilisés à ce jour par Loto-Québec (surtout dans le contexte des casinos) fournissent cependant des résultats peu probants (comme dans le cas de l'auto-exclusion) qui demeurent inconnus (en ce qui a trait à l'information mise à la disponibilité des joueurs ou à la formation du personnel).

Globalement, les analyses montrent que l'essentiel des efforts de Loto-Québec visant à réduire l'apparition ou l'aggravation des problèmes de jeu porte davantage sur l'action auprès des joueurs plutôt que sur les causes structurelles comme l'accessibilité et la dangerosité des jeux. Ce faisant, la société d'État semble imputer une plus grande responsabilité aux joueurs qu'à elle-même pour ce qui est des problèmes de jeu.

Il est, par ailleurs, insuffisant d'offrir des programmes (d'information ou de formation) si les effets de ces mesures sur les problèmes qu'elles sont sensées endiguer demeurent inconnus.

## **Les hippodromes**

### *Accessibilité*

Les données disponibles nous indiquent une hausse substantielle de l'accessibilité symbolique des paris dans les hippodromes. Par ailleurs, la mise en marché des hippodromes cible la clientèle des familles.

### *Dangerosité*

Il appert qu'aucune mesure ne sera implantée pour réduire la dangerosité des paris sur les courses de chevaux principalement parce qu'Attractions hippiques Québec n'est pas encline à reconnaître que cette activité comporte une part de dangerosité; une seule personne avec un problème de jeu aurait été identifiée au cours des cinq dernières années.

### *Prévention*

Au chapitre de la prévention des problèmes de jeu, les dispositions prévues sont minimales et correspondent à la perception du milieu quant à l'absence de problèmes de jeu chez les parieurs sur les courses de chevaux.

En somme, dans le cas des hippodromes, les dispositions prises pour réduire l'apparition ou l'aggravation des problèmes reflètent une vision selon laquelle ces problèmes sont tout à fait marginaux, presque inexistants. À telle enseigne que les promoteurs prévoient investir des sommes considérables dans la mise en marché et même cibler la clientèle des familles, le tout s'opposant aux approches préconisées au Québec pour les autres jeux d'argent.

## **Les mesures favorables à la santé publique**

La littérature scientifique propose plusieurs mesures visant à réduire les effets pathogènes des jeux d'argent, dont certaines ont été évaluées en bonne et due forme. Eu égard à la dangerosité, l'accessibilité de l'alcool et de guichets bancaires automatiques a été amplement associée à l'augmentation de la durée du jeu. L'installation des accepteurs de billets sur les appareils électroniques de jeu (AEJ) a aussi été associée à l'augmentation de la durée du jeu et, en conséquence, à l'apparition de problèmes de jeu. Finalement, des recherches récentes montrent une relation forte entre la présence de problèmes de jeu et la densité du nombre d'ALV dans les milieux défavorisés.

## **Conclusion**

Dans les derniers mois, les Québécois ont été témoins d'un nombre considérable de réaménagements et d'augmentations de l'offre de jeu. Du point de vue de la santé publique, tous ces développements et ces propositions paraissent anarchiques et envisagés sans analyse rigoureuse de l'impact potentiel sur la santé des populations touchées.

Parce que les effets délétères des jeux d'argent sont bien documentés, il incombe aux promoteurs de faire la démonstration que les aménagements proposés à l'offre de jeu ne mettent pas en péril la santé des populations.

Dans le cas précis du projet des salons de jeux, nos travaux nous amènent à conclure ce qui suit.

### **À propos de l'accessibilité**

Les bases scientifiques sur lesquelles repose la décision de regrouper les ALV dans un nombre restreint de sites afin d'en réduire l'accessibilité s'avèrent essentiellement inexistantes.

Il n'est pas certain, mais surtout il n'est pas démontré que le regroupement des ALV dans des salons de jeux réduise l'accessibilité globale de ces appareils de jeu. Alors qu'il est incontournable que l'offre de jeu locale augmente de façon appréciable.

### ***À propos de la gestion des problèmes de jeu***

Les données disponibles ne permettent pas de conclure qu'une meilleure gestion des problèmes de jeu ou qu'une réduction de leur nombre résulte nécessairement du regroupement des appareils de jeux.

Malgré les évidences scientifiques nombreuses, la décision a été prise d'augmenter l'offre de jeu dans des quartiers fragilisés, notamment pour ce qui est des salons de jeux de Québec et de Trois-Rivières.

Dans le cas des hippodromes, les informations disponibles nous indiquent que les promoteurs (Attractions hippiques Québec) considèrent que les problèmes de jeu sont rares chez les parieurs sur les courses de chevaux. Ce en quoi leur opinion diffère des données scientifiques disponibles.

En faisant porter l'essentiel de ses efforts visant à réduire l'apparition ou l'aggravation des problèmes de jeu sur l'action auprès des joueurs plutôt que sur les causes structurelles (accessibilité et dangerosité), c'est à eux que Loto-Québec semble imputer la responsabilité de l'apparition des problèmes de jeu.

Les mesures de prévention implantées au Québec en matière d'ALV n'ont pas été évaluées pour ce qui est de leurs effets sur la réduction soit du nombre de personnes aux prises avec un problème de jeu soit de la gravité de ces problèmes de jeu. Leur efficacité est donc inconnue.

## Remerciements

Les auteurs tiennent à signaler la contribution appréciable et appréciée de plusieurs collègues. Les versions préliminaires du présent document ont largement bénéficié de leurs critiques constructives, de leurs perspectives complémentaires et de leur infatigable minutie. Nous avons profité de leur professionnalisme de haut niveau.

- ♣ Valérie Houle – Direction régionale de santé publique de la Capitale-Nationale
- ♣ Michel Beauchemin – Direction régionale de santé publique de la Capitale-Nationale
- ♣ Isabelle Paradis – Direction de santé publique de l'Outaouais
- ♣ Jenny Charest – Direction de santé publique des Laurentides
- ♣ François Godin – Direction de santé publique de Laval
- ♣ Mélanie Houle – Direction de santé publique de la Mauricie–Centre-du-Québec

Nous tenons aussi à souligner le travail de Jean Leblond qui nous a fourni plusieurs éléments factuels, souvent historiques, sur lesquels nous avons pu appuyer plusieurs facettes de notre argumentaire.

Finalement, nous voudrions remercier des collègues de nos propres institutions qui, à un titre ou à un autre, ont facilité notre travail par leurs conseils éclairés, ou leurs appuis compréhensifs à la démarche.

- ♣ Irma Clapperton – Direction de santé publique de Montréal
- ♣ Jean-Luc Moisan – Direction de santé publique de Montréal
- ♣ Jo Anne Simard – Direction de santé publique de Montréal
- ♣ Jean-François Biron – Direction de santé publique de Montréal
- ♣ Lise Chabot – Direction de santé publique de Montréal
- ♣ Réal Morin – Institut national de santé publique du Québec
- ♣ Danielle St-Laurent – Institut national de santé publique du Québec

Les erreurs qui pourraient subsister ne sauraient leur être attribuables d'aucune manière.

## Table des matières

<b>Résumé .....</b>	<b>4</b>
<b>Remerciements .....</b>	<b>9</b>
<b>Table des matières.....</b>	<b>10</b>
<b>Liste des tableaux.....</b>	<b>11</b>
<b>Liste des figures.....</b>	<b>12</b>
<b>Liste des acronymes.....</b>	<b>13</b>
<b>Introduction .....</b>	<b>14</b>
<b>1 Une préoccupation de santé publique.....</b>	<b>15</b>
1.1 Un projet de salons de jeux .....	15
1.2 L'évaluation du projet d'un point de vue de santé publique .....	15
1.3 Cadre d'analyse.....	16
<b>2 Les bienfaits et les méfaits des jeux d'argent.....</b>	<b>16</b>
<b>3 Évolution de l'offre selon le jeu .....</b>	<b>17</b>
3.1 Les paris sur les courses de chevaux .....	19
3.1.1 <i>Évolution de l'offre de jeu, de la participation et de l'accessibilité .....</i>	<i>19</i>
3.1.2 <i>Dangerosité .....</i>	<i>23</i>
3.1.3 <i>Prévention, dépistage et services d'aide.....</i>	<i>25</i>
3.2 Appareils électroniques de jeu .....	26
3.2.1 <i>Évolution de l'offre de jeu, de la participation et de l'accessibilité .....</i>	<i>26</i>
3.2.2 <i>Dangerosité .....</i>	<i>34</i>
3.2.3 <i>Prévention, dépistage et traitement .....</i>	<i>37</i>
3.3 Courses de chevaux et loteries vidéo.....	39
3.4 Synthèse.....	40
3.5 Le projet des salons de jeux .....	41
3.5.1 <i>Réaménagement de l'offre de jeu relative aux loteries vidéo .....</i>	<i>41</i>
3.6 L'argumentaire autour du redéploiement.....	44
3.6.1 <i>Soutien des hippodromes.....</i>	<i>44</i>
3.6.2 <i>Mesures visant à contrer les méfaits attribuables aux ALV .....</i>	<i>44</i>
<b>4 Discussion .....</b>	<b>47</b>
4.1 Les salons de jeux.....	47
4.2 Les hippodromes .....	50
4.3 Les mesures favorables.....	52
4.4 Synthèse.....	52
<b>5 Conclusion.....</b>	<b>54</b>
<b>Bibliographie .....</b>	<b>55</b>

## Liste des tableaux

Tableau 1 - Problèmes liés aux jeux d'argent.....	17
Tableau 2 - Évolution de l'offre de jeu étatisé au Québec depuis la création de Loto-Québec.....	18
Tableau 3 - Offre de jeu dans les hippodromes du Québec en 2006.....	21
Tableau 4 - Offre de jeu dans le réseau des salons de paris au Québec selon la région, 2006.....	22
Tableau 5 - Synthèse des éléments d'accessibilité relatifs aux paris sur les courses de chevaux.....	22
Tableau 6 - Différences entre les appareils de loterie vidéo et les machines à sous.....	26
Tableau 7 - Offre de jeu en loterie vidéo, Québec, au 31 mars 2006.....	28
Tableau 8 - Synthèse des éléments d'accessibilité relatifs aux appareils électroniques de jeu .....	30
Tableau 9 - Problèmes associés à la pratique des loteries vidéo (%).....	34
Tableau 10 - Évolution du parc des appareils de loterie vidéo selon le plan de retrait de Loto-Québec ...	41
Tableau 11 - Évolution du parc des appareils électroniques de jeu selon le plan de retrait de Loto-Québec....	42
Tableau 12 - Modifications apportées à l'offre de jeu en matière de salons de jeux et d'hippodromes.....	43
Tableau 13 - Services prévus dans chaque salon de jeux .....	43
Tableau 14 - Mesures préconisées pour réduire l'apparition des problèmes de jeu selon le type d'établissement de jeu .....	53

## Liste des figures

Figure 1 - Évolution de la population adulte québécoise et de l'offre de jeu relative aux loteries (l'année 1970 servant de comparaison, 1970, 1990 et 2006 .....	18
Figure 2 - Évolution des sommes pariées sur les courses de chevaux au Québec (en milliers de \$), 1983 à 2005 .....	20
Figure 3 - Évolution du nombre de programmes de courses de chevaux au Québec, 1991 à 2006 .....	20
Figure 4 - Proportion des dépenses sur les courses de chevaux selon la présence d'un problème de jeu (%), Québec, 2002 .....	23
Figure 5 - Proportion des joueurs appelant à la ligne téléphonique « Jeu : aide et référence » qui éprouve un problème de jeu à cause des courses de chevaux (%), Québec, 1995 à 2003 .....	26
Figure 6 - Évolution du nombre d'appareils électroniques de jeu sous la licence de la RACJ, Québec, 1981 à 2006 .....	27
Figure 7 - Évolution du nombre de sites et du nombre d'appareils de loterie vidéo au Québec, 1994-1995 à 2005-2006 .....	28
Figure 8 - Évolution du nombre de machines à sous au Québec, 1993-1994 à 2005-2006 .....	29
Figure 9 - Évolution du nombre des appareils électroniques de jeu au Québec, 1993-1994 à 2005-2006 .....	29
Figure 10 - Proportion de joueurs de loteries vidéo (%), Québec, population adulte, 1997, 1999, 2002 et 2004 .....	32
Figure 11 - Évolution des dépenses annuelles totales (\$) pour les appareils de loterie vidéo, Québec, population adulte, 1970-1971 à 2005-2006 .....	32
Figure 12 - Évolution du nombre d'appareils de loterie vidéo et des dépenses annuelles totales (\$) de jeu sur ces appareils, Québec, population adulte, 1970-1971 à 2005-2006 .....	33
Figure 13 - Revenu moyen brut (\$) par site offrant des appareils de loterie vidéo selon le nombre de sites en activité .....	33
Figure 14 - Proportion des dépenses sur les appareils de loterie vidéo selon la présence d'un problème de jeu (%), Québec, 2002 .....	34
Figure 15 - Proportion des joueurs appelant à la ligne téléphonique « Jeu : aide et référence », qui éprouve un problème de jeu à cause des appareils électroniques de jeu (%), Québec, 1995 à 2005 .....	38
Figure 16 - Dépenses annuelles de jeux (\$) selon le jeu, Québec, 2002 .....	39
Figure 17- Prévalence des problèmes de jeu selon le jeu (%), Québec, 2002 .....	40

## Liste des acronymes

<i>AEJ</i>	<i>Appareil(s) électronique(s) de jeu</i>
<i>AHQ</i>	<i>Attractions hippiques Québec</i>
<i>ALV</i>	<i>Appareil(s) de loterie vidéo</i>
<i>APV</i>	<i>Appareil(s) de poker vidéo</i>
<i>CQETPJ</i>	<i>Centre québécois d'excellence pour le traitement et la prévention du jeu</i>
<i>MAS</i>	<i>Machine(s) à sous</i>
<i>RACJ</i>	<i>Régie des alcools, des courses et des jeux</i>
<i>SLVQ</i>	<i>Société des loteries vidéo du Québec</i>
<i>SONACC</i>	<i>Société nationale du cheval de course</i>
<i>SSJQ</i>	<i>Société des salons de jeux du Québec</i>

## Introduction

Les directeurs de santé publique de toutes les régions du Québec ont, de concert et comme la Loi sur la santé publique le prévoit, décidé de produire un avis de santé publique dans lequel seront analysés les principaux enjeux de santé publique autour du réaménagement de l'offre de jeu s'ensuivant de la privatisation des hippodromes et de la création d'un nouveau type d'établissement, les salons de jeux. Afin d'étayer leur réflexion et d'éclairer la prise de décision, deux chercheurs ont été mandatés pour analyser la situation.

La démarche proposée s'appuie sur une armature conceptuelle selon laquelle, dans une population, les problèmes de jeu sont attribuables à l'accessibilité des jeux en conjonction avec leur dangerosité. C'est dans ce contexte d'accessibilité que l'individu atteint un certain degré de vulnérabilité. La prévention, sous toutes ses formes, tend à limiter les problèmes découlant de l'accessibilité et de la dangerosité. Nous soumettrons les données recueillies à cette grille d'analyse qui nous servira de guide pour structurer nos propos.

Plusieurs sources de données ont été consultées. Tout d'abord, la documentation scientifique québécoise et internationale a été mise à contribution pour esquisser les contours des effets, tant utiles que délétères, des jeux d'argent. Nous démontrerons qu'au Québec, leurs effets préjudiciables à la santé sont nombreux et d'importance. Le jeu pathologique s'avère la dépendance la plus importante au Québec après le tabagisme : plus de 180 000 Québécois, enfants et adultes, sont aux prises avec un problème de jeu.

Nous verrons ensuite comment l'offre globale de jeu a évolué et dans quel contexte s'inscrivent les récents aménagements proposés à l'offre de jeu. Ceci nous permettra de mieux déterminer et comprendre les enjeux sous-jacents tant dans le cas des loteries vidéo que pour les courses de chevaux. Grâce aux sources officielles de données et aux renseignements que nous ont fait parvenir Loto-Québec et Attractions hippiques Québec, nous analyserons, selon la perspective de la santé des populations, les différentes facettes des réaménagements proposés. Nous démontrerons comment les mesures prévues par les promoteurs sont davantage orientées vers des actions auprès des joueurs plutôt que vers des éléments structurels relatifs aux jeux eux-mêmes.

Parce que les établissements de jeux que sont les hippodromes et les salons de jeux ont des vocations plutôt régionales, les directions de santé publique des quatre régions concernées ont entrepris de documenter les impacts potentiels de ce changement de l'offre de jeu<sup>1</sup>. Chacune d'elles publie d'ailleurs un avis régional sur la question. Bien entendu, étant donné la taille variable des établissements, la situation qui prévalait avant les réaménagements de l'offre de jeu et la nature du tissu social dans lequel s'implanteront les nouveaux établissements, les enjeux diffèrent selon les régions.

## **1 Une préoccupation de santé publique**

### **1.1 Un projet de salons de jeux**

En 2004, Loto-Québec annonce, dans son *Plan de développement 2004-2007*, une reconfiguration de l'offre de jeu, notamment une redistribution des appareils de loterie vidéo (ALV) sur le territoire du Québec. Plus spécifiquement, le plan prévoit l'ouverture d'un casino au Mont-Tremblant, le retrait des ALV d'un certain nombre de sites et la mise sur pied de salons de jeux.

Par ailleurs, la situation dans l'industrie des courses de chevaux continue de se dégrader et son futur de s'assombrir. Le gouvernement du Québec décide de modifier sa manière habituelle de faire avec sa société d'État<sup>2</sup> et de privatiser les hippodromes du Québec. Émerge alors un « nouveau » concept, bien connu ailleurs en Amérique du Nord, notamment en Ontario : il s'agit d'amalgamer les paris sur les courses de chevaux avec l'exploitation d'appareils de loterie vidéo.

Le gouvernement décrète la création de la Société des salons de jeux du Québec et enclenche un processus d'appel d'offres en vue de privatiser les hippodromes majeurs du Québec. En décembre 2005, la démarche progresse et la population québécoise apprend que les hippodromes de Trois-Rivières, de Montréal, de Québec et de Gatineau<sup>3</sup> seront désormais gérés par Attractions hippiques Québec (AHQ). Le contrat prévoit la fermeture de l'Hippodrome de Montréal et l'ouverture d'un nouvel hippodrome situé dans la couronne nord de Montréal. Loto-Québec s'engage à verser à AHQ une quote-part des profits empochés par les ALV.

Il s'agit là d'un réaménagement majeur de l'offre de jeu qui nécessite une analyse sous l'angle de la santé publique.

### **1.2 L'évaluation du projet d'un point de vue de santé publique**

La préoccupation principale des autorités de santé publique est le maintien et l'amélioration de la santé des populations. Les jeux d'argent constituant un risque bien documenté à la santé des populations, les autorités de santé publique, conformément à leur mandat légal, doivent établir l'ampleur des risques réels, probables et potentiels. Il est aussi du rôle de la santé publique de recommander des aménagements, s'il en existe, qui puissent protéger les populations des risques reconnus.

La reconfiguration de l'offre de jeu prévue dans le *Plan de développement 2004-2007* de Loto-Québec relativement au retrait et au redéploiement des ALV procède d'une volonté énoncée par Loto-Québec d'« assurer l'équilibre entre mission économique et responsabilité sociale », comme l'indique le sous-titre du Plan de développement. Selon Loto-Québec, regrouper 1 900 machines sur 5 sites<sup>4</sup> plutôt que de les laisser réparties sur 1 142 sites réduira suffisamment l'accessibilité à ce type de jeu. Et cette mesure, associée au retrait de 600 autres machines, sera suffisante pour résorber les problèmes de jeu au Québec.

Un tel réaménagement de l'offre de jeu mérite une étude davantage approfondie et rigoureuse des risques encourus par les populations de l'Outaouais, de la Mauricie—Centre-du-Québec, de la Capitale-Nationale, des Laurentides et de Laval. Les directions de santé publique de ces régions sont préoccupées et interpellées par le regroupement de 1 900 appareils de loterie vidéo offrant deux formes de paris sur les courses de chevaux, ces modalités de jeu étant reconnues les plus toxicomanogènes<sup>5</sup>.

Pour bien comprendre les impacts du projet de Loto-Québec, il importe tout d'abord d'établir le contexte québécois de l'offre de jeu, puis de décrire le projet des salons de jeux et des hippodromes au mieux des connaissances mises à notre disposition au moment d'écrire ces lignes. Ensuite, nous décrivons la participation aux différents jeux d'argent ainsi que les problèmes associés aux diverses pratiques de jeu. Nous tentons aussi de dégager les impacts distinctifs des salons de jeux selon les caractéristiques

propres à chacune des régions d'implantation. Finalement, nous tentons de cerner les mesures efficaces propres à réduire les effets délétères sur les populations locales et régionales.

### 1.3 Cadre d'analyse

Nous travaillons avec un modèle théorique relatif aux problèmes de jeu qui repose sur trois notions principales.

a) L'**accessibilité** ou la disponibilité de l'offre de jeu<sup>6</sup>. Cette notion se décline selon cinq dimensions :

- ⇒ l'accessibilité géographique,
- ⇒ l'accessibilité temporelle,
- ⇒ l'accessibilité économique,
- ⇒ l'accessibilité symbolique,
- ⇒ l'accessibilité légale.

b) La **dangerosité** des jeux, qui possède deux axes. Le premier est celui de la dangerosité intrinsèque : différents types de jeux présentent des caractéristiques variées qui les rendent plus ou moins susceptibles de générer les problèmes de jeu ou d'accélérer leur apparition. Le second axe, celui de la dangerosité extrinsèque, correspond à l'environnement dans lequel le jeu est offert. L'indicateur global servant à mesurer la dangerosité est la proportion de personnes qui présente un problème de jeu parmi celles qui jouent à un jeu particulier.

c) Les **initiatives de santé publique et les facteurs de protection**. Il peut s'agir de diffusion d'information relative au jeu ou d'implantation de programmes de prévention, mises en œuvre par des autorités de santé publique ou d'autres sources.

En premier lieu, l'augmentation de l'offre ou de la disponibilité résulte généralement en une augmentation des problèmes liés au jeu dans la société. En second lieu, la dangerosité vient moduler les effets de la disponibilité : les jeux les plus dangereux exacerberont les problèmes de jeu tandis que les jeux reconnus moins dangereux (les loteries, par exemple) ne généreront vraisemblablement pas d'augmentation supplémentaire des problèmes de jeu. Finalement, les initiatives ou les actions pour la santé publique (lobbying, prévention, régulation, etc.) ont théoriquement la capacité de réduire dans une certaine mesure (inconnue) les effets combinés de l'offre et de la dangerosité.

C'est dans ce contexte d'accessibilité, de dangerosité et de prévention que se développent ou s'inhibent les problèmes de jeu.

## 2 Les bienfaits et les méfaits des jeux d'argent

Globalement, les jeux d'argent représentent un sous-ensemble de jeux : ils appartiennent à la catégorie des loisirs. Les loisirs regroupent, par exemple, des activités de délassement, d'accomplissement de soi, de socialisation, de repos, de rêve<sup>7</sup>. La pratique des jeux d'argent s'inscrit tout à fait dans cette perspective. Ainsi dominera la dimension du rêve dans la pratique des loteries ordinaires; le poker s'inscrit davantage dans des pratiques d'accomplissement et de socialisation; le bingo permet tout autant la socialisation; les loteries instantanées procèdent de la catégorie du délassement.

Dans l'économie sociotemporelle d'une personne, le temps de loisir est celui qui reste une fois que les autres activités incontournables ont été réalisées (sommeil, hygiène, travail, vie familiale, etc.); les sommes dévolues aux loisirs sont aussi les sommes résiduelles entre les revenus et les dépenses obligatoires (logement, vêtement, nourriture, chauffage, etc.). Quand le temps ou l'argent dévolus aux activités de loisir en général et aux jeux d'argent en particulier empiète trop sur celui des activités prioritaires, il peut en découler des ennuis de santé ou des problèmes psychosociaux.

Le jeu pathologique représente sans doute le problème le plus connu associée aux jeux d'argent. Il ne faut cependant pas ignorer les problèmes de santé de toutes sortes (tableau 1), notamment ceux liés à la santé mentale, à la dépendance à l'alcool ou à la présence d'idées suicidaires. Parmi les problèmes associés aux jeux d'argent, on trouve aussi la réduction du réseau social, la mise en danger ou la perte de relations significatives, les problèmes financiers et la criminalité.

Tableau 1 - Problèmes liés aux jeux d'argent

		Population de référence
Problème de santé	44,9 %	Joueurs pathologiques
Problème de santé mentale	25,4 %	Joueurs en traitement
Dépression	45,3 %	Joueurs pathologiques
Jeu pathologique	2,1 %	Joueurs
Dépendances autres que le jeu	21,0 %	Joueurs en traitement
Dépendance à l'alcool	19,8 %	Joueurs en traitement
Idées suicidaires	14,7 %	Joueurs pathologiques
Idées suicidaires	48,5 %	Joueurs en traitement
Mise en péril ou perte d'une relation affective importante	62,4 %	Joueurs en traitement
Mise en péril ou perte d'une relation conjugale	29,3 %	Joueurs en traitement
Soutien social	11,2 personnes en moyenne dans le réseau personnel (norme = 20 personnes)	Joueurs en traitement
Problèmes financiers	37,2 %	Joueurs pathologiques
Emprunt pour jouer ou payer des dettes de jeu	41,0 %	Joueurs pathologiques
Dettes moyenne	10 194 \$	Joueurs en traitement
Criminalité	45,0 %	Joueurs en traitement

Sources : Chevalier *et al.*, 2004, 2005.

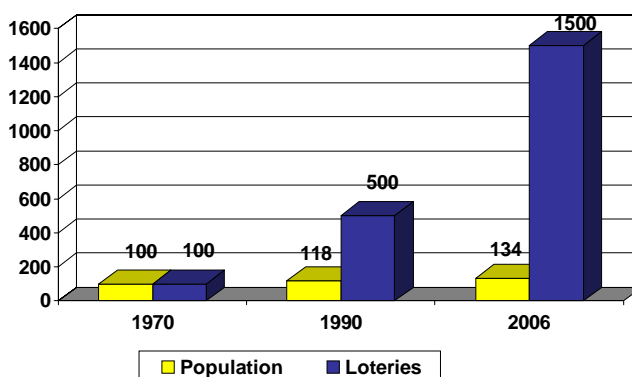
Les problèmes engendrés par le jeu ne se limitent aucunement aux seuls joueurs. Peuvent aussi être affectés les conjoints, les enfants, les parents, qui développeront à leur tour de problèmes de santé physique autant que mentale. Il est également possible que des répercussions se fassent sentir dans les milieux de travail (absentéisme, baisse de productivité, fraudes ou vols) et plus largement dans la communauté (système de santé, système judiciaire, etc.)<sup>8</sup>.

### 3 Évolution de l'offre selon le jeu

Les projets de salons de jeux s'inscrivent dans un contexte spécifique d'offre de jeu et de consensus social sur la réduction des méfaits des jeux d'argent. Depuis la création en 1969 de Loto-Québec, l'offre de jeu au Québec n'a cessé de croître (tableau 2). En 1970, la société d'État offrait trois produits de loteries aux Québécois : la Mini, l'Inter et la Super; l'offre totale de jeu s'établissait à 156 tirages pour l'année – un par semaine pour chacune des trois loteries. En 1990, vingt ans plus tard, le nombre de tirages avait quintuplé passant à 782. De plus, une loterie quotidienne était offerte, le pari Extra était mis en marché, ainsi qu'une loterie sportive, une loterie télévisée et une dizaine de loteries instantanées (les « gratteurs »). Aujourd'hui, en 2006, nous comptons près de 2 200 tirages de loteries, trois fois plus qu'en

1990 et 15 fois plus qu'en 1970. Ces augmentations de l'offre de jeu dépassent considérablement l'accroissement de la population. Ainsi, de 1970 à 1990, la population adulte du Québec a crû d'environ 18 % et l'offre de jeu pour les seules loteries a augmenté de 400 % (figure 1); de 1970 à 2006, la population adulte du Québec s'est accrue d'environ 34 % et l'offre de jeu, pour les seules loteries, de 1 400 %.

Figure 1 - Évolution de la population adulte québécoise et de l'offre de jeu relative aux loteries (l'année 1970 servant de comparaison, 1970, 1990 et 2006)



Sources : Loto-Québec, [www.loto-quebec.com](http://www.loto-quebec.com)

Au fil des années et au seul chapitre des loteries se sont aussi ajoutées à l'offre de jeu gérée par Loto-Québec, les loteries sur terminal, les loteries sportives, les loteries instantanées, les loteries télévisées, les loteries sur cédérom, les loteries multimédias (certaines qui peuvent être jouées sur Internet). Ceci s'ajoute au programme Lotomatique™ qui permet de se procurer par la poste des abonnements annuels à plusieurs types de loterie. Dans les quinze dernières années (tableau 2), outre les produits de loterie, Loto-Québec a étendu ses activités au bingo, a ouvert trois casinos, a implanté plus de 13 000 appareils de loterie vidéo et entend désormais offrir quatre salons de jeux.

Tableau 2 - Évolution de l'offre de jeu étatisé au Québec depuis la création de Loto-Québec

	1970	1990	2006
Loteries traditionnelles ou sur terminal	3 loteries 156 tirages / an	7 loteries 782 tirages / an	11 loteries 2185 tirages / an
Loteries quotidiennes	0	1	5
Extra	Non	Oui	Oui
Loterie sportive	0	1 loterie 365 jours / an	3 loteries 1095 jours / an <sup>9</sup>
Loterie télévisée	0	1 loterie max. = 52 tirages	2 loteries max. = 208 tirages
Loterie instantanée	0	Env. 8 produits /an	Env. 50 produits/an 30 disponibles simultanément
Loterie multimédia (autre que télévisée)	0	0	3
Bingo	0	0	730 parties/an
Appareils de loterie vidéo	0	0	13 513 ALV 3 122 sites

Casino	0	0	3 casinos 5 800 MAS 220 tables
Hippodrome	5	4	4
Salons de paris	0	0	18
Salons de jeux	0	0	4
Population adulte	4 520 000	5 340 000	6 075 000

Les détails de l'évolution de l'offre de jeu pour les loteries, les bingos et les casinos sont fournis à l'annexe 2. Dans les prochaines sections, nous décrivons les transformations survenues autour des paris sur les courses de chevaux et des loteries vidéo. Les caractéristiques des joueurs de ces types de jeu seront également détaillées.

### 3.1 Les paris sur les courses de chevaux

Les paris sur les courses de chevaux ont, essentiellement, toujours été permis au Canada. Il s'agit de la seule forme de pari légalisé dans l'entièreté du XX<sup>e</sup> siècle. Les paris n'étaient permis qu'aux hippodromes – les paris hors pistes demeurant illégaux.

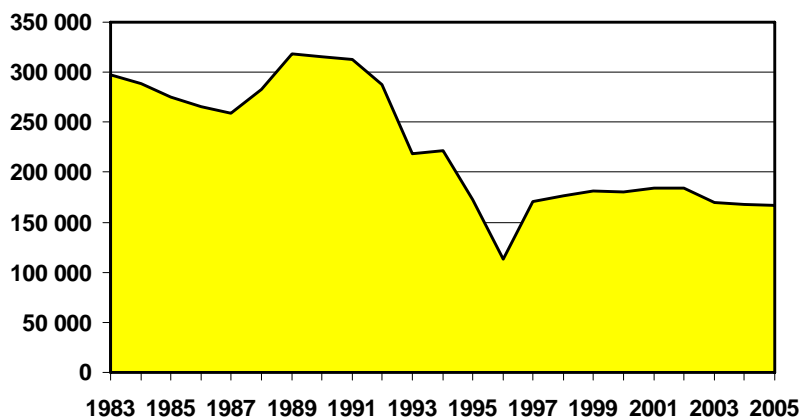
#### 3.1.1 Évolution de l'offre de jeu, de la participation et de l'accessibilité

Au tournant du siècle dernier, les courses de chevaux relevaient du divertissement familial et de la sortie hebdomadaire autant que d'une forme de jeu d'argent. Le nombre d'hippodromes était alors largement plus important qu'actuellement; d'ailleurs la place du cheval dans la société d'alors était tout aussi considérable. La popularité des courses de chevaux, mesurée par les montants d'argent misés sur les courses ainsi que par la taille des bourses offertes aux gagnants, a commencé à décliner vers les années 1980<sup>10</sup> à la suite de scandales mis au jour dans le milieu des courses et de la concurrence de Loto-Québec sur le marché des jeux d'argent. Depuis lors, l'organisation des courses de chevaux a subi de nombreuses modifications, mais jamais les nouvelles structures organisationnelles n'ont pu relancer une industrie qui n'a cessé de péricliter; à telle enseigne que le gouvernement du Québec a dû depuis une douzaine d'années injecter près de 300 millions \$ pour assurer la survie de cette industrie<sup>11</sup>.

Au début de l'année 2006, il existe quatre hippodromes<sup>12</sup> au Québec, ceux de Montréal, Québec, Trois-Rivières et Aylmer. Deux de ces hippodromes sont la propriété des municipalités qui les hébergent et les deux autres, ceux de Montréal et d'Aylmer, appartiennent à la Société nationale du cheval de course (SONACC). La SONACC est une société d'État qui a reçu le mandat de gérer les paris sur les courses de chevaux<sup>13</sup>. Ainsi, c'est la SONACC qui administre les paris dans les hippodromes du Québec lors des courses qui s'y déroulent; elle a également mis sur pied un réseau de paris hors piste. Ce type de paris est offert dans les quatre hippodromes majeurs du Québec où il est loisible de parier sur les courses se déroulant ailleurs au Québec ou au Canada et même dans d'autres pays. Au fil des années, la SONACC a aussi créé un réseau de 18 salons de paris hors piste, connus sous le nom d'Hippo Clubs<sup>14</sup>.

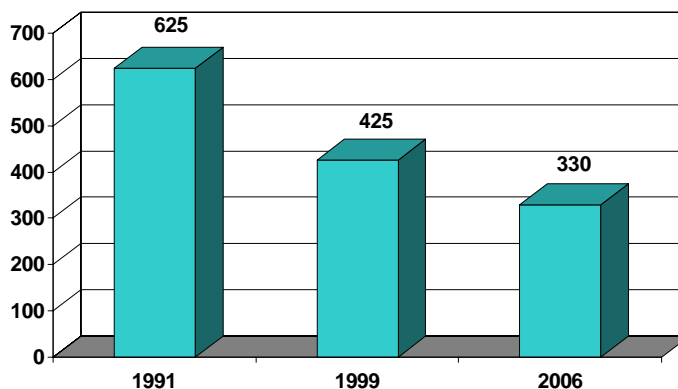
Les données disponibles permettent de documenter le déclin de l'industrie des courses de chevaux. Au Québec, les mises totales sur les courses de chevaux ont crû de 1955 à 1980, elles ont ensuite suivi une courbe descendante jusqu'en 1996, suivie d'un regain d'activité et d'une stabilisation globale du niveau des mises; en 2005, les parieurs ont misé plus de 178 millions \$ sur les courses de chevaux (sur piste ou hors piste) présentées au Québec (figure 2). Le nombre de programmes de courses<sup>15</sup> présentés dans les hippodromes du Québec n'a, quant à lui, cessé de diminuer depuis 1991, passant alors de 625 à 425 en 1999, puis à 330 en 2006 (figure 3).

Figure 2 - Évolution des sommes pariées sur les courses de chevaux au Québec (en milliers de \$), 1983 à 2005



Source : Agriculture et agroalimentaire Canada.

Figure 3 - Évolution du nombre de programmes de courses de chevaux au Québec, 1991 à 2006



Sources : L'Homme, 2001, p. 10 et SONACC.

Si le montant des mises a connu une recrudescence à partir de 1996, celle-ci n'est pas attribuable à l'évolution du nombre de programmes sur piste mais plutôt à l'augmentation d'autres formes de jeu, notamment les paris hors piste. En effet, 1994 marque l'ouverture du premier salon de paris québécois. Jusqu'à l'avènement de ces salons, tous les paris légaux sur les courses de chevaux devaient être faits à partir des hippodromes<sup>16</sup>. En 1995, on dénombrait 14 salons de paris sur le territoire québécois. Ainsi l'accessibilité géographique des paris sur les courses de chevaux a plus que quadruplé en l'espace de deux ans. De plus, l'offre de jeu était aussi augmentée dans la mesure où on offrait désormais aux parieurs la possibilité de miser sur des courses hors piste présentées ailleurs au Canada ou dans d'autres pays. Les amateurs pouvaient donc parier sur un nombre largement plus substantiel de programmes de courses, répartis sur au moins 10 heures par jour.

En 2005, l'offre de jeu s'est davantage accrue avec l'instauration du programme Paritel© permettant de faire des mises par téléphone; les joueurs n'ont plus à se déplacer à un hippodrome ou à un salon de

paris. Et, depuis 2005, la SONACC a rendu possible la mise directe à partir d'Internet (le programme Webphonebet®). L'accessibilité géographique atteint désormais l'ensemble des Québécois qui peuvent parier à toute heure.

En 2001, donnant suite au rapport L'Homme sur l'industrie des courses de chevaux, Loto-Québec installe, en sus des machines s'y trouvant déjà<sup>17</sup> un nombre substantiel d'appareils de loterie vidéo dans chacun des hippodromes (tableau 3).

Tableau 3 - Offre de jeu dans les hippodromes du Québec en 2006

	<i>Programme de courses en direct</i>	<i>Programme de paris hors piste</i>	<i>Nombre d'appareils de loterie vidéo</i>
Montréal	3 / sem. pendant 9 mois 2 / sem. pendant 3 mois = 144 / an	Environ 105 / sem. = 5400 / an**	200
Québec	1 / sem. sauf en juillet et août où il y en a 2 = 64 / an		100
Trois-Rivières	1 / sem. = 52 / an		65
Aylmer	1 / sem. = 52 / an		65
Total*	312 / an	Environ 105 / sem. = 5400 / an**	430

Source : SONACC.

\* Au Québec en 2006, 18 autres programmes ont eu lieu ou sont prévus sur d'autres hippodromes; ce qui porte le nombre total de programmes de courses à 330.

\*\* De 12 à 15 programmes sont offerts quotidiennement du dimanche au jeudi, et une vingtaine de programmes sont présentés les vendredis et samedis.

En résumé, au moment d'écrire ces lignes, il existe 22 lieux physiques<sup>18</sup> à partir desquels les joueurs peuvent miser sur 312 programmes de courses dans les hippodromes du Québec et environ 5 400 programmes ailleurs dans le monde. Les amateurs peuvent faire des mises 365 jours par année au moins 10 heures par jour; ceci sans compter les programmes Paritel© et Webphonenet® accessibles en tout temps. Les 22 sites hébergent par ailleurs 605 appareils de loterie vidéo<sup>19</sup>. En moins de 12 ans, même si le nombre de programmes de courses présenté sur les pistes québécoises a diminué, le nombre total de programmes (incluant ceux provenant de l'extérieur du Québec), l'accessibilité géographique ainsi que l'accessibilité temporelle ont crû d'une manière fulgurante. À ces données, il faut ajouter une augmentation de l'accessibilité symbolique avec la création du site Internet de la SONACC et la mise en ondes sur une chaîne spécialisée d'une émission<sup>20</sup> de télévision hebdomadaire de 30 minutes (*Québec Courses*) et, tout à fait récemment, de son pendant anglophone (*Horse World*) ainsi que d'une nouvelle émission hebdomadaire (*La ligue des handicapés*).

Tableau 4 - Offre de jeu dans le réseau des salons de paris au Québec selon la région, 2006

	Salon de paris	Nombre de places	Guichets	Parimatiques™	ALV
Saguenay—Lac-Saint-Jean	1	75	3	3	10
Mauricie—Centre-du-Québec	1	40	2	2	5
Estrie	1	140	4	4	15
Montréal	4	530	15	29	30
Outaouais	1	60	2	2	5
Laval	1	350	10	15	20
Lanaudière	1	60	3	4	15
Laurentides	1	60	4	4	10
Montérégie	7	670	26	25	65
Total	18	1985	69	88	175

Source : SONACC.

La clientèle des courses de chevaux diminue appréciablement; de 1996 à 2002, elle passe de 3,8 %<sup>21</sup> de la population adulte à 1,9 %<sup>22</sup>. Il s'agit de la forme de jeu étatisé la moins populaire au Québec.

Tableau 5 - Synthèse des éléments d'accessibilité relatifs aux paris sur les courses de chevaux

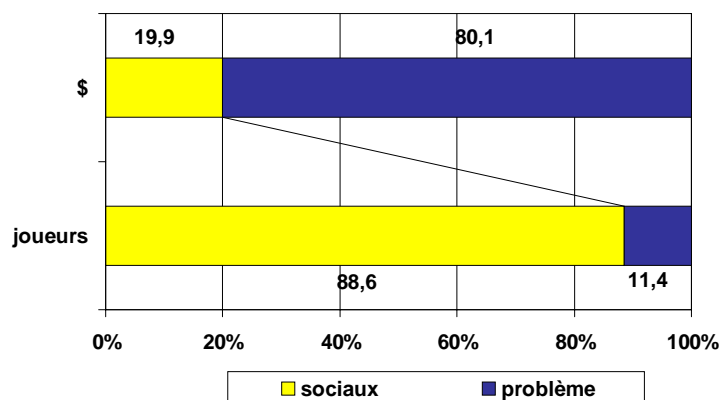
Géographique	<p>Nous ne connaissons pas les bassins de desserte des hippodromes en ce qui concerne les personnes qui veulent assister aux courses sur place – il devrait essentiellement s'agir d'une attraction locale ou régionale</p> <p>Les programmes de pari à distance Paritel© et Webphonebet® rendent cependant l'accessibilité géographique « absolue »</p>
Temporelle	<p>Paris sur les courses sur piste                      Aylmer = 52 programmes / an                      Montréal = 144 programmes / an                      Québec = 64 programmes / an                      Trois-Rivières = 52 programmes / an</p> <p>Paris interpistes = 312 programmes / an                      Ce qui correspond à environ 960 heures / an</p> <p>Paris hors pistes = 5 400 programmes / an                      Ce qui correspond à environ 16 200 heures / an</p>
Économique	<p>La mise minimale par course est de 2 \$</p> <p>Il n'y a pas de frais d'administration pour les mises faites en personne, par Paritel© ou par Webphonebet®</p> <p>Une brochure fournissant la liste de chevaux partants et leurs caractéristiques coûte 2,50 \$ par programme de course</p> <p>Il faut aussi compter les frais de déplacement (le stationnement est gratuit dans les hippodromes)</p>

	Il faut encore ajouter les frais de restauration (qui peuvent varier substantiellement)
Symbolique	<p>Cet élément est peu documenté</p> <p>Il ressort cependant que la mise en marché des hippodromes est limitée et surtout canalisée par les hippodromes eux-mêmes, le site Internet de la SONACC, les articles des handicapés dans <i>Le Journal de Montréal</i>, <i>Le Soleil</i> et <i>Le Nouvelliste</i> ainsi que par les émissions de télévision (publireportage) dédiées aux courses de chevaux du Québec</p> <p>Il n'y a pas de code vestimentaire implanté dans les hippodromes</p>
Légale	<p>Seules les personnes âgées de 18 ans et plus peuvent parier sur les courses de chevaux</p> <p>Plusieurs restrictions s'appliquent aux différents travailleurs, officiels et propriétaires de l'industrie des courses de chevaux. Par exemple, les propriétaires de chevaux, dans une course à laquelle un de leur cheval participe, ne peuvent miser que sur leur propre cheval</p> <p>Nous ne savons pas dans quelle mesure ces restrictions légales sont effectivement respectées</p>

### 3.1.2 Dangers

Le pari sur les courses de chevaux est reconnu pour être un des jeux d'argent les plus dangereux<sup>23</sup>. Au Québec, en 2002, 11,4 % des adeptes du pari sur chevaux, éprouvent des problèmes de jeu<sup>24</sup>. De plus, 80 % des dépenses annuelles que les Québécois consentent aux courses de chevaux proviennent de personnes qui ont un problème de jeu<sup>25,26</sup> (figure 4).

Figure 4 - Proportion des dépenses sur les courses de chevaux selon la présence d'un problème de jeu (%), Québec, 2002



Source : Chevalier *et al.*, 2004 (ACFAS).

La dangerosité des courses de chevaux provient pour sa part des caractéristiques de cette forme de jeu, de l'organisation des courses par le promoteur et de la forme de pari dominante dans l'industrie et unique au Québec<sup>27</sup> : le pari mutuel.

Traisons tout d'abord du pari mutuel. Il s'agit d'une forme de mise où le tenancier s'attribue *de facto* une quote-part; généralement de l'ordre de 20 %. Le reste des sommes est retourné aux parieurs. La maison ne peut donc jamais perdre. Les sommes sont redistribuées aux gagnants selon des cotes établies avant la course; ces cotes sont calculées à partir de la répartition des paris des joueurs. Ainsi un cheval favori des parieurs pourrait être coté à 2 contre 5; le retour sur la mise, si ce favori remporte la course, sera beaucoup moindre que le retour sur la mise d'un négligé coté à 7 contre 1, par exemple<sup>28</sup>. Contrairement à d'autres jeux, la mise maximale par course peut être très élevée, atteignant les milliers de dollars. Ces deux caractéristiques, les cotes et la possibilité de miser des sommes substantielles ne sont pas sans lien avec le développement des problèmes de jeu. Ainsi, un joueur qui a déjà perdu des montants conséquents peut être tenté soit de jouer sur les négligés soit de miser davantage à chaque course dans l'espoir d'éponger ses pertes; en d'autres termes, il est amené à perdre le contrôle de ses mises en prenant des risques plus élevés. Un tel comportement est bien connu et les Anglo-Saxons lui ont même attribué un nom : « *going on tilt* »<sup>29</sup> (Browne, 1989).

Le jeu lui-même présente toute une série de caractéristiques propres voire propices à l'apparition d'un problème de jeu.

- ⇒ Il est relativement facile de remporter des gains même en misant au hasard<sup>30</sup>, ce qui crée des situations gratifiantes<sup>31</sup>.
- ⇒ Le jeu permet aussi d'avoir l'impression de passer près de gagner<sup>32</sup> – lorsque le cheval sur lequel le joueur a misé termine quatrième plutôt que troisième. Ceci représente un renforcement au jeu en permettant au joueur de qualifier une perte sèche de presque gain.
- ⇒ Les courses de chevaux permettent aussi au joueur de développer des savoirs et des habiletés. Ainsi,
  - ⇒ cette activité présente un jargon assez élaboré;
  - ⇒ il existe un code précis des comportements qui sont perçus comme appropriés ou non par les autres joueurs<sup>33</sup>;
  - ⇒ l'information fournie aux parieurs afin de les aider à fixer leurs choix de mise contient une soixantaine de variables incluant le nom du cheval et le nom du jockey mais aussi les résultats que chacun des chevaux a obtenus lors de ces cinq dernières courses, le classement final, les temps de passage sur plusieurs distances, les conditions de la piste (sèche, lourde ou boueuse), certains des médicaments que chacun des chevaux consomment, l'écurie d'où proviennent les chevaux, les noms de leurs ascendants (illustres ou non) et leur prix d'achat<sup>34</sup>;
  - ⇒ un joueur peut parier en personne auprès d'un guichetier (ou d'un coursier), en personne sur une machine, par téléphone ou par Internet. Chacune des modalités possède ses spécificités; il est aussi loisible aux parieurs de miser de différentes manières sur une course (gagnant, placé, classé) ou sur plusieurs courses à la fois (par exemple, des paris de type trifecta ou quiniela);
  - ⇒ un joueur en vient à connaître tous les chevaux, tous les conducteurs voire tous les éleveurs qui courent sur une ou plusieurs pistes.
- ⇒ La maîtrise de ces savoirs constitue en soi une forme de gratification et permet d'accéder à la « confrérie » des parieurs, c'est-à-dire d'appartenir à un groupe plus ou moins formel de personnes qui se reconnaissent entre elles, ce qui constitue une autre forme de gratification<sup>35</sup>.
- ⇒ Toutes les connaissances acquises ne permettent cependant pas de prévoir précisément le résultat de toutes les courses, tant s'en faut. Deux auteurs, Martignoni-Hutin en France et Rosecrance aux États-Unis<sup>36</sup> qualifient d'ailleurs le parcours du parieur sur les courses de chevaux d'« adaptation constante à l'échec ». L'immense quantité de savoirs peut aussi contribuer à certains égards à l'apparition d'un problème de jeu. Ainsi, selon un mécanisme bien connu des psychologues, un joueur qui misera sur un cheval gagnant aura tendance à justifier son gain par la maîtrise de ses connaissances et la sûreté de ses analyses. Le joueur est convaincu que réside en lui-même la source de ses succès. Dans le cas d'une mise perdante, le joueur attribuera peut-être l'insuccès à une erreur d'analyse ou encore la cause de l'échec lui semblera redevable à des motifs extérieurs à

lui : une erreur du conducteur par exemple. Ainsi, ou bien les déboires proviennent d'une négligence analytique corrigeable pour les paris futurs ou bien ils émanent de causes ponctuelles imprévisibles et rares qui ne remettent aucunement en cause la valeur de son système de pari<sup>37</sup>. En d'autres termes les joueurs estiment que la portion des courses attribuables au hasard n'est pas suffisante pour rendre inopérantes les méthodes analytiques de pari.

- ⇒ Ce qui nous amène au concept du « *bad beat* »<sup>38</sup>, lui aussi associé à des pertes de contrôle du jeu. Le *bad beat* correspond à une situation où le joueur a correctement analysé l'ensemble des variables, où il est absolument convaincu de la valeur de son analyse et parie une somme considérable pour qu'ensuite une situation rare ou rarissime survienne et anéantisse efforts et mises. Pour résorber ses pertes, le joueur est alors susceptible de modifier ses paris, en misant des sommes plus importantes ou en prenant plus de risques (« *going on tilt* »).

L'organisation des paris sur les courses de chevaux contribue aussi au développement des problèmes de jeu.

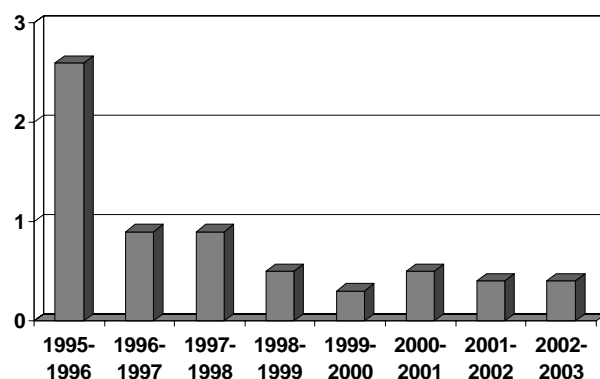
- ⇒ Comme nous l'avons vu, l'accessibilité géographique des paris sur les courses de chevaux ne saurait être plus grande (22 lieux géographiques ainsi que la possibilité de miser par téléphone ou par Internet).
- ⇒ Il est aussi loisible au joueur de miser sans discontinuer pendant des heures, l'accessibilité temporelle étant devenue très élevée.
- ⇒ La mise minimale de 2 \$ peut donner l'impression que l'activité n'est pas coûteuse. L'accessibilité économique peut donc sembler grande.
- ⇒ Les retours sur mise dans le cas des favoris peuvent être relativement petits. Par exemple, dans le cas, rare, où la cote est de 1 contre 9, le retour approximatif pour une mise de 2,00 \$ est de 2,10 \$. Le parieur fera donc ici un profit de 0,10 \$ par tranche de 2 \$ qu'il misera. De si petits gains favorisent l'intérêt de miser sur les négligés où les gains sont plus substantiels, mais où la probabilité de perdre est, théoriquement, plus élevée.

### 3.1.3 Prévention, dépistage et services d'aide

À notre connaissance, et bien que la proportion de personnes pariant sur les courses de chevaux qui ont un problème de jeu soit particulièrement élevée, il n'existe présentement aucun programme de prévention ni de dépistage des problèmes de jeu lié aux courses de chevaux au Québec. Le site Internet de la SONACC ne contient aucune référence à la prévention des problèmes de jeu ni aucun hyperlien vers des services de prévention de dépistage ou de traitement. Dans un récent document sur « la survie des courses à Trois-Rivières »<sup>39</sup>, on ne traite pas des problèmes de jeu chez les parieurs aux courses et la question de la prévention de ces problèmes n'est jamais abordée.

Les personnes qui misent dans les courses de chevaux sont peu présentes parmi la clientèle de la ligne téléphonique d'aide dédiée aux problèmes de jeu; les données les plus récentes indiquent que ce sous-groupe est responsable d'environ 1 % des appels en provenance de joueurs en détresse ou cherchant de l'aide<sup>40</sup>. Au Québec, les personnes en traitement, qui dans l'année précédant leur demande ont joué au moins une fois par semaine sur les résultats des courses de chevaux, représentent 2,3 % de la clientèle<sup>41</sup>.

Figure 5 - Proportion des joueurs appelant à la ligne téléphonique « Jeu : aide et référence » qui éprouve un problème de jeu à cause des courses de chevaux (%), Québec, 1995 à 2003



Source : Jeu : aide et référence, [www.jeu-aidereference.qc.ca](http://www.jeu-aidereference.qc.ca)

## 3.2 Appareils électroniques de jeu

### 3.2.1 Évolution de l'offre de jeu, de la participation et de l'accessibilité

Au Québec, l'appellation « appareils électroniques de jeu » (AEJ) regroupe deux catégories : les machines à sous (MAS) et les appareils de loterie vidéo<sup>42</sup>. Les deux types de machines possèdent essentiellement les mêmes caractéristiques intrinsèques de fonctionnement mais Loto-Québec subdivise le parc des AEJ en deux.

Les machines à sous sont exploitées uniquement dans les casinos sous la juridiction de la Société des casinos du Québec (tableau 6). On ne peut généralement y jouer qu'à un seul jeu<sup>43</sup>. Les gains sont payés en argent ou sous forme de bordereau. Plusieurs machines à sous peuvent être reliées entre elles de manière à faire obtenir, au fil des plus petits gains, un lot beaucoup plus important. De tels « lots progressifs » sont interdits dans le cas des ALV.

Les appareils de loterie vidéo sont exploités dans des hippodromes, bars, brasseries, tavernes et autres endroits détenteurs de permis d'alcool. Ils sont sous le contrôle de la Société des loteries vidéo du Québec. Il s'agit d'appareils multijeu<sup>44</sup>, munis d'un écran tactile. Les gains sont remis au moyen d'un coupon de remboursement.

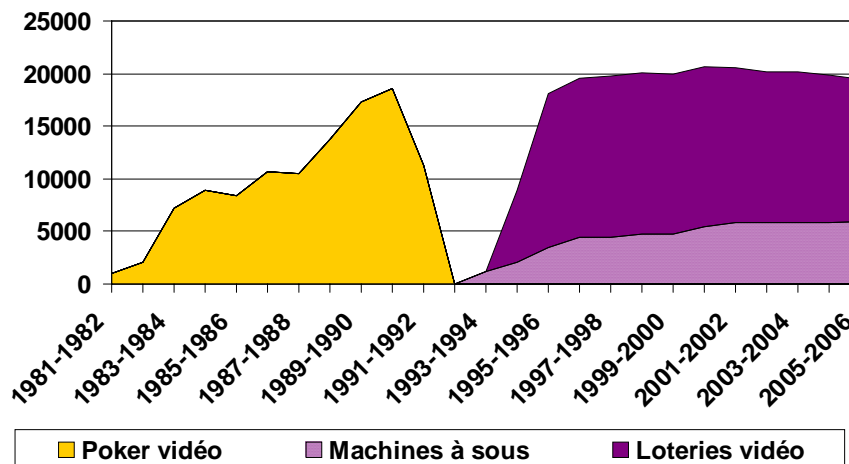
Tableau 6 - Différences entre les appareils de loterie vidéo et les machines à sous

Appareils de loterie vidéo	Machines à sous
Au sens de la loi, les machines à sous sont des appareils de loterie vidéo	
Disponibles dans les bars, brasseries, tavernes, restaurants, salons de quilles et hippodromes	Disponibles seulement dans les casinos
Un appareil offre <b>plusieurs jeux</b> (jeux de lignes, de cartes et keno)	Une machine n'offre qu' <b>un seul jeu</b>
Il est <b>illégal</b> de regrouper les machines afin d'offrir un gros lot progressif	Il est <b>permis</b> de regrouper les machines afin d'offrir un gros lot progressif
Gains payables avec un coupon de remboursement	Gains en espèces ou avec un coupon de remboursement
Alcool servi dans les aires de jeu	Alcool servi à l'extérieur des aires de jeu
Exploités par la Société des loteries vidéo du Québec	Exploitées par la Société des casinos du Québec

Pour la période de 1901 à 1970<sup>45</sup>, Loto-Québec a produit un inventaire des principales activités de jeu clandestin au Québec. Il y est davantage question de loteries et de tirages illégaux. Une seule entrée traite de l'existence probable de 350 à 400 gobe-sous au milieu des années 40 à Montréal<sup>46</sup>. Le fait que les appareils de jeu soient absents du discours public suggère une présence ou une utilisation marginale de ces appareils par les Québécois.

Ce n'est qu'au début des années 80 qu'il est possible d'observer une présence notable d'appareils de poker vidéo<sup>47</sup>. Bien que souvent qualifiés d'illégaux, de 1981 à 1992, un nombre considérable de ces appareils étaient en fait exploités sous licence de la Régie des loteries et des courses du Québec (figure 6). On les trouvait dans de nombreux petits commerces tels que les bars, mais aussi dans les dépanneurs et les restaurants. Certains appareils dont la licence était tout à fait légitime pouvaient toutefois être exploités illégalement. Par exemple, certains exploitants offraient des lots pour des combinaisons de cartes non prévues dans la conception des machines.

Figure 6 - Évolution du nombre d'appareils électroniques de jeu sous la licence de la RACJ, Québec, 1981 à 2006



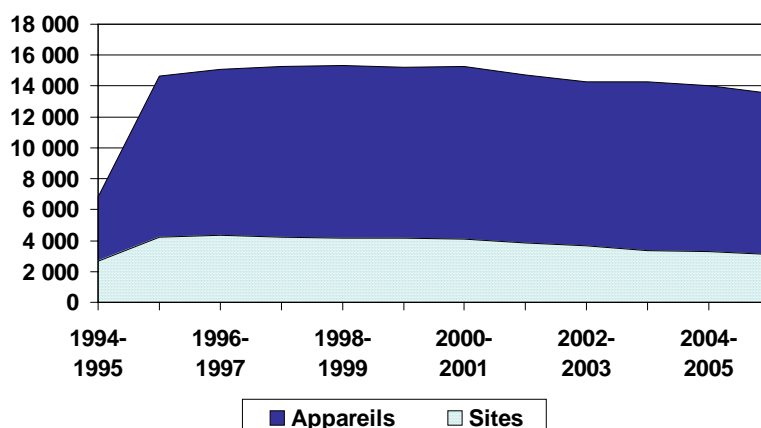
Sources : Rapports annuels de la RACJ et de Loto-Québec.

Il est impossible de préciser le nombre et l'évolution de la quantité d'appareils clandestins ou exploités illicitement étant donné qu'il n'existe aucune source valide. Il demeure que les officiels de la RACJ ainsi que ceux de la Sûreté du Québec assignés à la saisie des machines dès 1994 estiment que le Québec comptait alors environ 25 000 appareils.

À la suite d'une décision de la Cour suprême rendue le 31 octobre 1991, la RACJ a complètement cessé d'émettre des licences<sup>48</sup>. L'avènement des premiers ALV, en juin 1994, a par la suite été accompagné de la saisie des appareils illégaux de sorte qu'en 1996, le marché gris était à toutes fins utiles éradiqué<sup>49</sup>.

Après une implantation rapide dans les bars, brasseries et restaurants du Québec en 1994, le nombre de sites et le nombre d'ALV<sup>50</sup> a diminué légèrement depuis 2001 (figure 7), et ce, de façon variable selon les régions. Un moratoire sur la délivrance de nouvelles licences d'exploitant de site d'appareils de loterie vidéo est renouvelé annuellement depuis 2001<sup>51</sup>. En 2006, Loto-Québec a aussi implanté un programme de réaménagement ainsi qu'un programme de retrait volontaire des ALV<sup>52</sup>. Au 31 mars 2006, le Québec était doté de plus de 13 516 appareils de loterie vidéo localisés dans 3 122 sites inégalement répartis selon la région (tableau 7).

Figure 7 - Évolution du nombre de sites et du nombre d'appareils de loterie vidéo au Québec, 1994-1995 à 2005-2006



Sources : Loto-Québec, rapports annuels.

Tableau 7 - Offre de jeu en loterie vidéo, Québec, au 31 mars 2006<sup>53</sup>

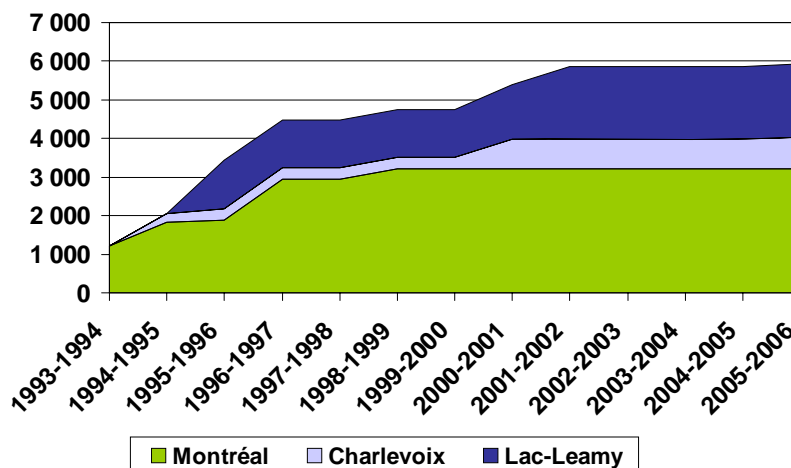
	ALV		MAS		Total	
	App.	Sites	App.	Sites	App.	Sites
Laval – Lanaudière – Laurentides	2 195	476			2 195	476
Montréal	4 001	803	3 212	1	7 213	804
Québec – Chaudière-Appalaches	1 607	393	825	1	2 432	394
Mauricie – Bois-Francs	927	233			927	233
Estrie	777	192			777	192
Saguenay – Lac-Saint-Jean – Côte-Nord	674	185			674	185
Bas-Saint-Laurent – Gaspésie – Îles-de-la-Madeleine	435	138			435	138
Abitibi-Témiscamingue – Nord-du-Québec	439	109			439	109
Montérégie	1 683	414			1 683	414
Outaouais	778	179	1 889	1	2 667	180
<b>TOTAL</b>	<b>13 516</b>	<b>3 122</b>	<b>5 926</b>	<b>3</b>	<b>19 442</b>	<b>3 125</b>

Source : Loto-Québec, rapports annuels

L'évolution du nombre de machines à sous présente un tout autre profil. Le Casino de Montréal a ouvert ses portes en 1993 et on y dénombrait alors 1 200 machines (figure 8). Depuis, le Casino de Montréal a été agrandi et le nombre de machines y a presque triplé. Deux autres casinos ont ouvert leurs portes au Québec et, dans chacun des cas, le parc de machines à sous a augmenté après l'ouverture. De telle sorte que depuis 1993, le nombre de machines n'a cessé de croître et atteint désormais 5 926, une augmentation de 394 % en 13 ans.

En plus du nombre d'appareils qui a augmenté de façon considérable, l'extension des heures d'ouverture tant au Casino de Montréal qu'au Casino du Lac-Leamy a causé un accroissement notable de l'accessibilité temporelle. L'augmentation de l'accessibilité peut être estimée en calculant le nombre d'heures-machines annuel offert. Ainsi, en 1993, le Québec comptait 1 200 machines à sous et le casino ouvrait tous les jours pendant 17 heures; au total, nous dénombrons 7 446 000 heures-machines d'accessibilité<sup>54</sup>. En 2006, le nombre d'heures-machines d'accessibilité s'élève à 45 398 000<sup>55</sup>, une augmentation de 510 %.

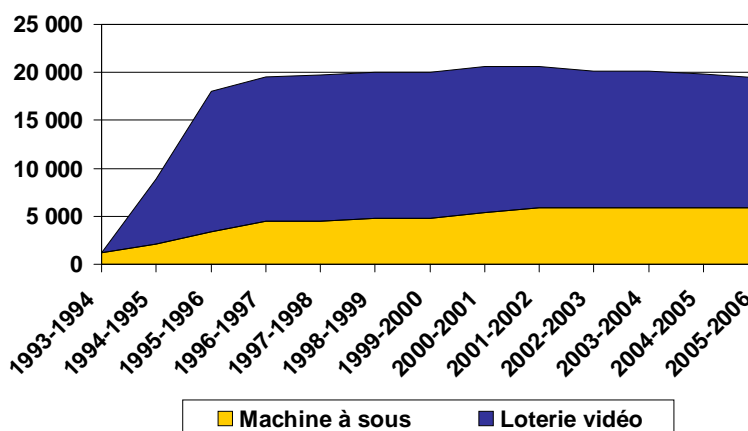
Figure 8 - Évolution du nombre de machines à sous au Québec, 1993-1994 à 2005-2006



Source : Loto-Québec, rapports annuels.

En résumé, l'évolution globale du parc électronique de jeu montre une augmentation constante du nombre d'appareils du début de leur mise en marché jusqu'en 2000-2001 (figure 9), suivie d'une régression de ce nombre de l'ordre de 6 %. Depuis l'an 2000, la résorption du nombre d'ALV est compensée en partie par l'augmentation du nombre de machines à sous. Au cours de la période allant de 1998 à 2002, le nombre de sites offrant des ALV passe de 4 193 à 3 122, une décroissance de l'ordre de 25 %. Comment cette évolution du parc des appareils électroniques de jeu se répercute-t-elle sur les différentes formes d'accessibilité (tableau 8)?

Figure 9 - Évolution du nombre des appareils électroniques de jeu au Québec, 1993-1994 à 2005-2006



Source : Loto-Québec, rapports annuels.

Les données disponibles ne nous permettent pas de quantifier l'accessibilité géographique actuelle des ALV (et, à fortiori, son évolution). Pour ce faire, il faudrait pouvoir estimer la population des bassins de desserte de chacun des sites offrant des ALV. Ces données nous font malheureusement défaut, n'ayant jamais été colligées.

Nous observons par ailleurs une augmentation substantielle de l'accessibilité temporelle des machines à sous<sup>56</sup>. Il demeure impossible pour l'instant d'établir une mesure précise de l'évolution de ce type d'accessibilité pour les ALV. Tout au plus pouvons-nous proposer un scénario vraisemblable où l'accessibilité temporelle serait de l'ordre de 68 millions d'heures-machines par an.

Depuis 1993, l'accessibilité légale n'a pas changé notablement. L'accessibilité économique relative aux seules mises n'a pas, non plus, progressé significativement; nous ne disposons pas de données relatives aux autres éléments de l'accessibilité économique.

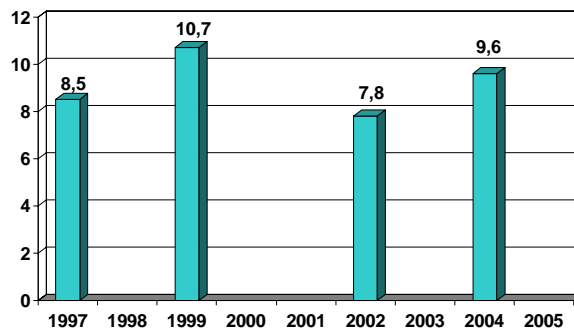
Tableau 8 - Synthèse des éléments d'accessibilité relatifs aux appareils électroniques de jeu

Géographique	<p>Machine à sous Les machines à sous sont réparties dans les trois casinos du Québec; deux sont situés en milieu urbain densément peuplé; le troisième dans un centre de villégiature localisé en milieu faiblement peuplé</p> <p>Les trois casinos sont facilement accessibles par transport personnel ou transport nolisé. Les deux casinos situés en milieu urbain sont accessibles par le transport en commun (autobus, taxi, et métro à Montréal)</p> <p>Appareil de loterie vidéo Les appareils de loterie vidéo sont accessibles dans tous les types de milieu</p> <p>Une étude montréalaise a démontré une plus grande concentration dans les milieux densément peuplés</p>
Temporelle	<p>Machine à sous Le Casino du <b>Lac-Leamy</b> est ouvert 19 heures par jour, 365 jours par an L'accessibilité est de 13 100 000 heures-machines par an<sup>57</sup> Le Casino de <b>Montréal</b> est ouvert 24 heures par jour, 365 jours par an L'accessibilité est de 28 137 000 heures-machines par an Le Casino de <b>Charlevoix</b> est ouvert selon un horaire variable selon les jours de la semaine et les saisons L'accessibilité est de 4 161 000 heures-machines par an <b>L'accessibilité totale</b> pour les machines des casinos est de 45 398 000 heures-machines par an</p> <p>Appareil de loterie vidéo Nous ne disposons pas des données pour mesurer précisément l'accessibilité temporelle des ALV<sup>58</sup>.</p> <p>Si tous les sites où l'on trouve des ALV étaient ouverts sur la totalité de la période légale d'ouverture (de 8 heures à 3 heures le lendemain, donc 19 heures par jour) et que tous ces sites étaient ouverts 365 jours par an, l'accessibilité maximale serait alors estimée à 93 733 000 heures-machines par an. Si tous les sites étaient ouverts selon l'horaire du Casino de Charlevoix<sup>59</sup>, l'accessibilité serait alors de 68 175 000 heures-machines par an.</p> <p>Appareils électroniques de jeu = machines à sous + appareils de loterie vidéo Au total donc, Selon l'accessibilité maximale théorique serait de 139 131 000 heures-machines par an Selon un scénario vraisemblable, l'accessibilité temporelle totale serait de l'ordre 113 573 000 heures-machines par an</p>

Économique	<p>Machine à sous De 0,05 \$ à 500,00 \$</p> <p>Appareil de loterie vidéo De 0,05 \$ à 0,25 \$ – la mise maximale est de 2,50 \$</p> <p>Il faut aussi compter les frais de déplacement (le stationnement est gratuit dans les casinos)</p> <p>Il faut ajouter encore les frais de restauration (qui peuvent varier substantiellement)</p> <p>Des spectacles sont aussi offerts dans les casinos; le prix des billets varie considérablement d'un spectacle à l'autre (45 \$ et plus Boogie Wonder Band, Mtl; Attache ta tuque, L-L, 15 \$; André-Philippe Gagnon, L-L, 59 \$)</p>
Symbolique	<p>Cet élément est peu documenté</p> <p>Il ressort cependant que la mise en marché des casinos, importante par ailleurs, exclut les références directes aux jeux spécifiques (sauf sur les sites Internet des casinos eux-mêmes)</p> <p>Dans le cas des sites offrant des ALV, il est interdit de publiciser la présence de ces appareils autrement que par une affichette produite et distribuée par Loto-Québec</p> <p>Il n'y a pas à proprement parler de code vestimentaire dans les casinos (seul le port de la casquette de base-ball est exclu)</p> <p>Il n'y a pas de code vestimentaire uniformément implanté dans les sites hébergeant des ALV (la plupart des sites n'en ont pas)</p> <p>Le cachet de certains sites offrant des ALV et les clientèles visées ou présentes font aussi en sorte de limiter ou d'accroître jusqu'à un certain point la clientèle qui sera attirée et qui se sentira à l'aise dans un endroit donné. Ainsi le type de musique sélectionné attirera ou rebuttera certains segments de la population; les endroits davantage fréquentés par les étudiants pourraient ne pas convenir à d'autres clientèles; il en ira de même pour d'autres caractéristiques : le côté branché ou non d'un bar; les débits huppés ou les bouges; les bars de quartier, les bars sportifs, les bars gais, etc.</p>
Légale	<p>Seules les personnes âgées de 18 ans et plus peuvent parier sur les machines à sous et les appareils de loterie vidéo</p> <p>Nous ne savons pas dans quelle mesure ces restrictions légales sont effectivement respectées</p>

La première étude permettant de mesurer la proportion de joueurs de loterie vidéo date de 1997. Alors, 8,5 % de la population avaient joué sur les ALV au moins une fois dans l'année<sup>60</sup> (figure 10). En 1999, ce sont 10,7 %<sup>61</sup> des Québécois qui le font; en 2002, cette proportion semble diminuer atteignant 7,8 %<sup>62</sup>. En 2004, une étude de la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) révèle que 9,6 % des adultes québécois ont joué sur les ALV dans l'année<sup>63</sup>.

Figure 10 - Proportion de joueurs de loteries vidéo (%), Québec, population adulte, 1997, 1999, 2002 et 2004

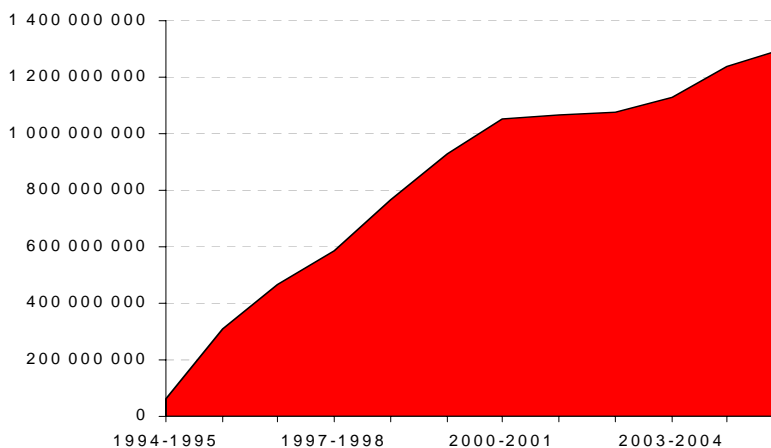


Source : *Rapport annuel 1999-2000*, Loto-Québec, p. 53; Chevalier *et al.*, 2004; *Rapport annuel 2004-2005*, Loto-Québec, p. 26.

Il nous est impossible de savoir si, au sens statistique, il existe des différences de participation selon les années; nous ne connaissons pas la taille des échantillons utilisés par Loto-Québec.

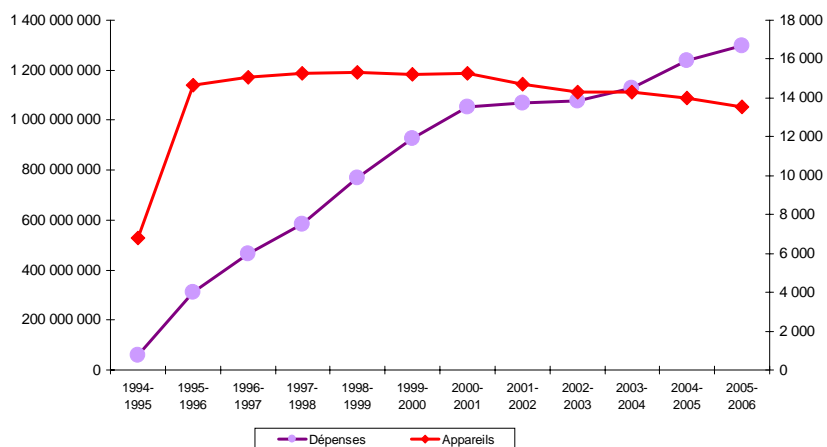
L'évolution de la participation des Québécois aux jeux d'argent peut aussi se mesurer par l'analyse des dépenses de jeu. En 1996-1997, le parc des ALV atteint plus de 15 000 appareils, le réseau est essentiellement complété. Pour cette année, 1996-1997, les Québécois y misent 466 M\$. Les dépenses annuelles ne cessent de croître et, en 2005-2006, alors que le nombre d'appareils s'est résorbé à 13 500, les paris à ce jeu ont totalisé 1 299 M\$. Donc à une diminution du nombre d'ALV de 10 % a correspondu une augmentation des dépenses de jeu aux ALV de 179 % (figures 11 et 12).

Figure 11 - Évolution des dépenses annuelles totales (\$) pour les appareils de loterie vidéo, Québec, population adulte, 1970-1971 à 2005-2006



Source : Loto-Québec, rapports annuels.

Figure 12 - Évolution du nombre d'appareils de loterie vidéo et des dépenses annuelles totales (\$) de jeu sur ces appareils, Québec, population adulte, 1970-1971 à 2005-2006

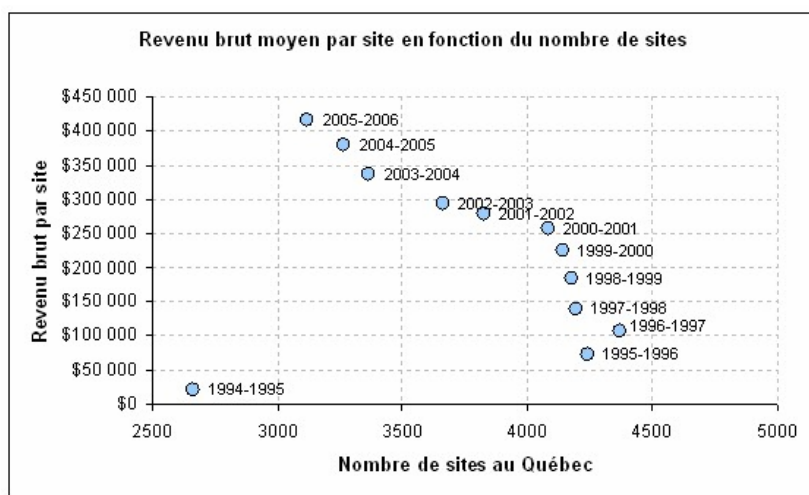


Source : Loto-Québec, rapports annuels.

En mettant en relation les dépenses de jeu sur les ALV et la proportion de la population qui participe à ce type de jeu, nous pouvons conclure que, de 1997 à 2002, les dépenses par joueur ont augmenté : les dépenses totales ont augmenté de façon marquée alors que le nombre de joueurs est resté le même en proportion. Corollairement, le revenu moyen brut par site n'a cessé de croître depuis 1993. Une partie de cette croissance pourrait provenir du fait que, depuis 2002, la proportion des sites qui exploitent 5 appareils a augmenté (figure 13).

La localisation des ALV est aussi associée aux revenus moyens engrangés par ces appareils. En effet, en moyenne les ALV situés dans des sites qui hébergent 5 appareils affichent des revenus annuels moyens supérieurs à ceux des ALV installés dans des sites qui en contiennent de 1 à 4. Par ailleurs, en « 2002-2003, les ALV des hippodromes ont rapporté en moyenne 102 093 \$, tandis que les ALV dans les bars ont rapporté en moyenne 74 475 \$ »<sup>64</sup>.

Figure 13 - Revenu moyen brut (\$) par site offrant des appareils de loterie vidéo selon le nombre de sites en activité



Source : Loto-Québec, rapports annuels.

### 3.2.2 Dangerosité

Les appareils de loterie vidéo sont parmi les jeux les plus dangereux offerts à la population : au Québec, en 2002, parmi les joueurs qui participent à ce type de jeu, on en dénombre 14 % qui ont un problème de jeu<sup>65</sup> (figure 14). On observe aussi que les deux tiers (69 %) des dépenses consenties à ce jeu proviennent de ceux qui présentent un problème de jeu. Par ailleurs, le seuil de dangerosité semble assez peu élevé : chez les joueurs de loterie vidéo qui dépensent plus de 520 \$ par année à ce seul jeu, nous en dénombrons 56 % qui ont un problème de jeu<sup>66</sup>.

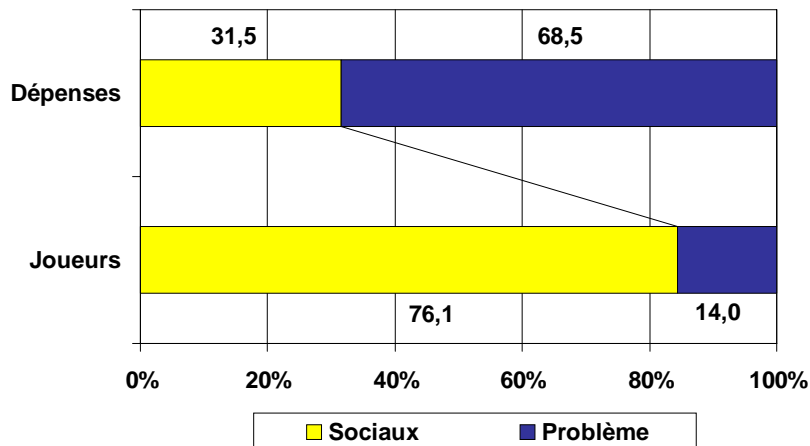
D'autres problèmes que le jeu pathologique sont aussi associés à la pratique de loteries vidéo. Ainsi, par rapport à ceux qui ne jouent pas, les joueurs d'ALV sont plus susceptibles de déclarer un problème d'alcool ou de drogues (tableau 9), d'être suivi par un médecin pour un problème lié au stress, de s'être sentis déprimés, de s'être disputés avec leur entourage à propos du jeu, de déclarer des problèmes de santé associés au jeu et de s'être sentis coupables de leurs habitudes de jeu.

Tableau 9 - Problèmes associés à la pratique des loteries vidéo (%)

	Joueur de loteries vidéo	Joueur qui ne s'adonne pas aux loteries vidéo
Estime avoir un problème d'alcool ou de drogues	10,9	2,9
A été suivi au cours des 12 derniers mois par un médecin pour des problèmes physiques ou émotifs causés par le stress	14,3	9,3
Déclare s'être senti déprimé au cours des 12 derniers mois	23,7	12,3
Déclare s'être disputé avec son entourage au cours des 12 derniers mois à cause du jeu	8,7	0,5
Déclare avoir des problèmes de santé à cause du jeu	7,9	0,4
Déclare avoir été critiqué au cours des 12 derniers mois à cause de ses habitudes de jeu	10,7	0,7
Déclare s'être senti coupable de ses habitudes de jeu au cours des 12 derniers mois	12,3	0,7

Source : Chevalier *et al.*, 2002, sorties spéciales.

Figure 14 - Proportion des dépenses sur les appareils de loterie vidéo selon la présence d'un problème de jeu (%), Québec, 2002



Source : Chevalier *et al.*, 2004.

Les personnes qui jouent aux ALV et qui ont un problème de jeu présentent les caractéristiques suivantes :

Sexe : masculin = 69,7 %; féminin = 30,3 %

Âge : 18-24 ans = 35,9 %; 25-44 ans = 40,8 %; 45 ans et plus = 23,3 %

Scolarité : 5<sup>e</sup> secondaire ou moins = 55,6 %; cégep et université = 44,4 %

Revenu du ménage : 0-30 000 \$ = 40,7 %; 30 000-40 000 \$ = 18,2 %; 40 000-60 000 \$ = 19,9 %; 60 000 \$ et plus = 21,3 %

Donc, c'est chez les hommes, les plus jeunes (18 à 44 ans), les personnes les moins scolarisées et celles dont le revenu annuel du ménage est le moindre que l'on observe le plus fréquemment des problèmes de jeu.

Comme dans le cas des courses de chevaux, la dangerosité de ce type de jeu est attribuable à certaines caractéristiques des appareils (intrinsèque) ainsi qu'aux formes d'organisation et d'exploitation de ces jeux (extrinsèque).

### **Éléments intrinsèques de dangerosité**

Les éléments intrinsèques de dangerosité se regroupent autour de trois dimensions : le temps, l'argent et le contrôle du joueur.

En ce qui a trait au temps, les manufacturiers d'appareils de jeu, de leur propre chef ou sous l'impulsion des exploitants d'ALV, vont chercher à faire perdurer la séance de jeu<sup>67</sup>, voire à provoquer la dissociation temporelle des joueurs.

- ⇒ Conditionnement opérant et gratification intermittente – depuis les années 1950<sup>68</sup>, nous connaissons la notion de conditionnement opérant qui peut être décrite de la manière suivante : une personne (ou un animal) aura tendance à poursuivre une activité qui entraîne une gratification attribuée de manière intermittente imprévisible, ce qui est justement le cas des jeux d'argent. C'est la base même du succès des jeux d'argent.
- ⇒ Les presque gains (« *Near misses* ») – si le joueur obtient une combinaison ressemblant à une combinaison gagnante, il est porté à croire qu'il vient presque de gagner et que la prochaine fois pourrait bien être la bonne, ce qui favorise la poursuite du jeu. Les appareils peuvent être programmés de telle sorte que les combinaisons presque gagnantes apparaissent plus souvent que si le strict hasard gouvernait l'issue de la partie.
- ⇒ Durée courte d'une partie – une partie sur les appareils électroniques de jeu prend environ 4 secondes (le keno prend un peu plus de temps). La très courte durée d'une partie incite le joueur à jouer davantage parce que l'investissement marginal en temps est faible.
- ⇒ Durée très courte (presque nulle) entre les parties – lorsqu'une partie se conclut, la machine est instantanément prête pour la suivante. Plus le temps est court entre les parties, plus les comportements impulsifs sont favorisés, les comportements réflexifs et davantage contrôlés se voyant ainsi inhibés.
- ⇒ Renforcements auditifs – les appareils de jeux sont équipés et programmés pour émettre des sons et des mélodies : ainsi certains sons seront systématiquement associés aux gains, aux parties en cours, aux pertes, aux sélections des joueurs. Le joueur assidu apprend à apprécier les sons attribués aux gains et à trouver déplaisant les bruits accompagnant les combinaisons perdantes.
- ⇒ Renforcements visuels – les couleurs, les mouvements à l'écran, la luminosité, les effets visuels associés aux gains ou aux pertes sont tous programmés. Ceci a pour effet global de créer, comme les renforcements sonores, des rythmes familiers, répétés encore et toujours. Ces répétitions sont associées à la familiarité, de laquelle peut découler une forme d'accoutumance qui se traduit par la perduration des sessions de jeu. Pour certains joueurs, les renforcements auditifs ou visuels auront des effets s'apparentant à des effets hypnotiques (Chevalier, Geoffron et Papineau, 2002).
- ⇒ Limitation des repères temporels – l'aménagement des sites offrant des ALV peut limiter les repères temporels (pièces fermées, lumières artificielles seulement); certains appareils offrent, en soi, des

repères temporels (horloge ou chronomètre), d'autres non. L'absence ou la réduction des repères temporels favorise la perdurance du jeu.

Une seconde dimension des caractéristiques intrinsèques a trait à l'argent. Il s'agit alors pour les fabricants et les exploitants d'ALV de mettre en œuvre des stratégies visant à diminuer, aux yeux des joueurs, la valeur de l'argent ou à les désensibiliser à cette valeur.

- ⇒ Possibilité de jouer pour des crédits plutôt que pour de l'argent – les appareils qui transforment les mises en crédits (ou qui le permettent) rendent l'argent virtuel plutôt que réel et contribuent à la désensibilisation du joueur à l'argent. Le joueur est ainsi incité à miser davantage et plus longtemps.
- ⇒ La mise minimale, qu'on appelle dénomination d'un appareil, de 0,25 \$ (0,05 \$ pour le keno) peut donner l'impression que l'activité n'est pas coûteuse – au Québec, quelle que soit la mise minimale, la mise maximale dans les ALV est de 2,50 \$. Pour certains jeux cependant, seule la mise maximale permet l'éligibilité au gros lot. Ainsi, le lot le plus convoité nécessite une mise dix fois supérieure à la dénomination de la machine: il s'agit d'une stratégie de désensibilisation.
- ⇒ Accepteur de billets de banque – les appareils munis d'accepteur de billets de banque (comme les ALV offerts au Québec) facilitent tout particulièrement la perdurance du jeu et la désensibilisation à l'argent<sup>69</sup>.

Une troisième et dernière dimension gravite autour de la notion de contrôle qu'un joueur possède, réellement ou non, sur l'issue d'un jeu ou d'une partie.

- ⇒ Simplicité des jeux – les jeux offerts sur les ALV ont des règles simples, ce qui en favorise la compréhension. Pour certains joueurs, un glissement s'opère et cette compréhension se confondra avec la maîtrise du jeu : si l'apprentissage des règles du jeu est si facile, l'apprentissage des stratégies gagnantes ne devrait pas être tellement plus compliquée.
- ⇒ Illusion de contrôle sur les jeux – certains jeux offrent des modalités où un joueur peut exercer un libre-arbitre<sup>70</sup>. Le libre-arbitre du joueur peut être perçu par lui comme une occasion de développer des connaissances ou des habiletés permettant un contrôle des résultats des jeux.
- ⇒ La probabilité de gagner chacun des lots offerts dans un jeu est inconnue – dans ce cas-ci, toute l'information requise à une prise de décision éclairée n'est pas fournie au joueur. Ceci encourage le joueur à estimer les probabilités de gains plus à son avantage qu'elles ne le sont en réalité.

En somme, plus un joueur passe de temps à jouer, plus il perdra d'argent. C'est ainsi que les jeux sont conçus et développés afin de permettre aux exploitants d'en tirer un profit statistiquement assuré. Plus une personne est désensibilisée à la valeur de l'argent, plus elle sera disposée à miser des sommes considérables. Plus une personne estime qu'elle comprend et contrôle une situation de jeu, moins elle acceptera de perdre. Ces trois éléments concourent à créer ou à faire perdurer les comportements délétères de jeu.

### **Éléments extrinsèques de dangerosité**

- ⇒ Nombre de machines par site – au Québec, en moyenne, plus il y a d'ALV par site plus le revenu moyen par machine est élevé (Leblond, 2004).
- ⇒ Accessibilité de l'alcool dans les aires de jeu – l'alcool est une substance désinhibitrice qui est associée à la perte de contrôle : la consommation d'alcool et les problèmes d'alcool sont aussi associés à la participation aux jeux d'argent ainsi qu'à la présence de problèmes de jeu (Chevalier et Allard, 2000).
- ⇒ Guichet automatique sur place – la présence de guichets facilitant l'accès à de l'argent de manière continue favorise les comportements impulsifs au détriment des comportements réflexifs<sup>71</sup> (Focal Research, 2004; Productivity Commission, 1999).
- ⇒ Isolement des joueurs – lorsque l'organisation de l'espace dans un site exploitant des ALV isole les joueurs, la situation devient davantage propice à l'apparition d'un problème de jeu : c'est d'ailleurs l'organisation de l'espace que préfèrent les personnes aux prises avec un problème de jeu<sup>72</sup>.
- ⇒ Densité élevée d'appareils dans certains secteurs – à Montréal, des recherches ont démontré que la prévalence des problèmes de jeu est associée à la densité des ALV<sup>73</sup>.

### 3.2.3 Prévention, dépistage et traitement

Présentement, il n'existe pas de campagne québécoise de prévention auprès de la population visant spécifiquement les ALV. Plusieurs régions ont implanté, sous forme de projet-pilote, des initiatives visant à prévenir les problèmes de jeu chez les joueurs d'ALV ou encore à dépister les personnes à risque ou atteintes. Parmi les projets dans lesquels des ressources et des efforts conséquents sont consentis, on compte le projet-pilote sur l'auto-exclusion dans les lieux où sont offerts des loteries vidéo<sup>74</sup> ainsi qu'une activité de sensibilisation aux problèmes de jeu destinée aux tenanciers et au personnel des établissements qui offrent des ALV<sup>75</sup>. Depuis 2002, lors du renouvellement du parc des ALV, Loto-Québec et la SLVQ ont aussi implanté une série de mesures.

#### **Prévention – Mesures concernant le réseau et ses sites**

- ⇒ Mise sur pied d'un programme de retrait volontaire, avec compensation monétaire, dans 271 zones ciblées.
- ⇒ Possibilité pour les propriétaires de sites multiples (10 ALV et plus) sur l'ensemble du territoire québécois de recevoir cette même compensation s'ils se départissent d'un maximum de 10 appareils.
- ⇒ Relance de la tournée « Au hasard du jeu », formation pour l'ensemble des intervenants du réseau.
- ⇒ Disponibilité du nouveau dépliant « Votre portrait de joueur en 8 questions » à proximité des appareils dans chaque établissement.
- ⇒ Création d'un code de commercialisation pour favoriser une gestion responsable des appareils de loterie vidéo dans l'ensemble du réseau.
- ⇒ Diminution de 60 % du nombre d'ALV (10 à 4 appareils) à Schefferville. Réduction de 35 % des heures d'exploitation des appareils : les appareils fonctionnent de midi à minuit dans les secteurs de Schefferville et de Cap-aux-Meules.

Le programme de retrait volontaire dans les zones ciblées ainsi que celui visant les sites qui logent 10 ALV et plus sont en cours; nous ne pouvons présumer des résultats finaux. L'initiative d'« Au hasard du jeu » n'est pas évaluée en fonction de ses effets sur les joueurs et l'apparition de problèmes de jeu. Quant au dépliant permettant d'établir le portrait du joueur, il n'est pas, à notre connaissance, évalué pour ses effets (combien de personnes l'utilisent, à quel escient et avec quels résultats). Le code de commercialisation est une initiative toute récente qui, à notre connaissance, ne fera pas les frais d'une évaluation, quelle qu'elle soit. Enfin, les mesures locales prises à Schefferville et à Cap-aux-Meules à la suite de pressions populaires (et médiatique dans le cas de Schefferville) n'ont pas été évaluées.

#### **Prévention – Mesures concernant les ALV<sup>76</sup>**

##### *Mesures relatives au temps*

- ⇒ « Les appareils sont désactivés en dehors des heures autorisées par le permis d'alcool (heures permises : 8 h 00 à 3 h 00) » – mesure associée à l'accessibilité temporelle.
- ⇒ « Une horloge visible en tout temps ainsi qu'un module pour déterminer le temps de jeu, de façon à éviter toute perte de la notion du temps. »
- ⇒ « La durée de jeu doit être déterminée par le joueur au début de la session de jeu. Il y a un arrêt automatique de la session lorsque le temps choisi est écoulé. »
- ⇒ « Le noir remplace le chrome. » – cette mesure semble associée aux renforcements visuels.

##### *Mesures relatives à l'argent*

- ⇒ « Un affichage de la banque du joueur en dollars ou en crédits, pour que les joueurs qui le désirent puissent mesurer l'ampleur véritable de leurs mises, de leurs gains ou de leurs pertes. »
- ⇒ « Des messages à l'écran de chaque appareil en opération rappellent aux joueurs que le gain maximum par mise est de 500 \$. »
- ⇒ « Le montant dans la banque du joueur à partir duquel un appareil refuse toute insertion d'argent supplémentaire est passé de 100 \$ à 60 \$. »
- ⇒ « Pause forcée pour les joueurs en programmant l'émission automatique d'un coupon de remboursement dès que les crédits de la banque du joueur égalent ou excèdent 500 \$. »

### Mesures relatives au contrôle

- ⇒ « Un menu explicatif traitant du hasard, de façon à combattre les perceptions erronées, qui sont fréquentes chez les joueurs excessifs. »
- ⇒ « Module explicatif traitant du hasard (bouton jeu responsable). »
- ⇒ « Les joueurs ne peuvent plus, dans les jeux de lignes, arrêter les rouleaux en touchant à l'écran. »

### Autres mesures

- ⇒ « La mise en garde et la mention d'une nouvelle ligne d'aide, 1 866 SOS-JEUX, sont présentes sur la portion supérieure de l'appareil » – mesure relative à la prévention.
- ⇒ « Le nombre de jeux disponibles est passé de 23 à 10 (5 par type d'appareil). »

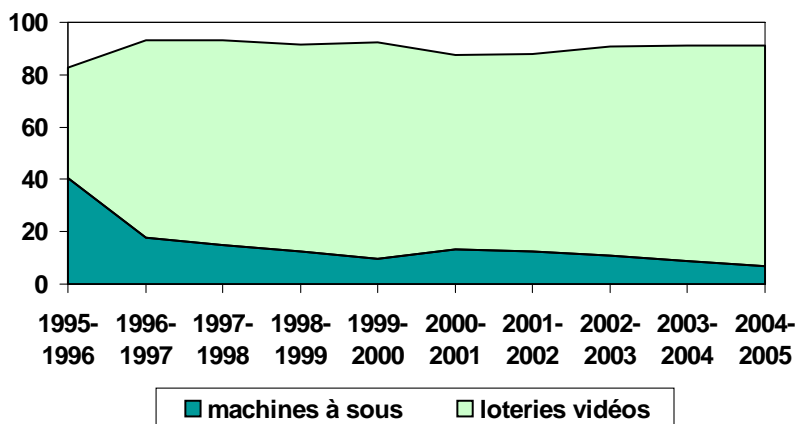
Parce que ces mesures n'ont pas été évaluées, nous ne savons pas, le cas échéant, si ces actions ont eu des effets en contribuant à résorber le nombre de joueurs aux prises avec un problème de jeu ou encore en diminuant la proportion des joueurs chez qui de tels problèmes apparaissent.

Bref, aucune des mesures de prévention implantées depuis les débuts de l'exploitation des ALV par l'État n'a été évaluée quant à ses effets sur les joueurs et les problèmes de jeu.

## Dépistage et traitement

Au chapitre des demandes d'aide faites par les joueurs, du traitement des problèmes de jeu et des conséquences graves des jeux, les données indiquent que les loteries vidéo y sont tout particulièrement associées. Ainsi, en 2004-2005, les appareils électroniques de jeu sont mentionnés par 91 % des appelants à la ligne téléphonique « Jeu : aide et référence » (84 % parlent des loteries vidéo et 7 % des machines à sous)<sup>77</sup>. Il s'agit d'une tendance qui ne se dément pas au fil des années : depuis plus de 10 ans, cette proportion se situe autour des 90 % (figure 15).

Figure 15 - Proportion des joueurs appelant à la ligne téléphonique « Jeu : aide et référence », qui éprouve un problème de jeu à cause des appareils électroniques de jeu (%), Québec, 1995 à 2005



Sources : Jeu : aide et référence, rapports annuels.

Parmi les personnes qui ont été traitées pour un problème de jeu, la majorité reconnaît que les appareils électroniques de jeu sont le type de jeu qui leur pose le plus problème ou qu'ils sont des joueurs assidus de ce type de pari. Les données sur les personnes qui ont reçu, de 1996 à 1999, dans un contexte de recherche, une aide clinique au CQEPTJ démontrent que 93 % d'entre elles ont admis avoir une perte de contrôle lorsqu'elles jouent sur des ALV et que 74 % n'éprouvent des problèmes de jeu qu'avec les ALV<sup>78</sup>. Au Québec, de 2001 à 2003, dans un contexte purement clinique, ce sont 67 % des personnes

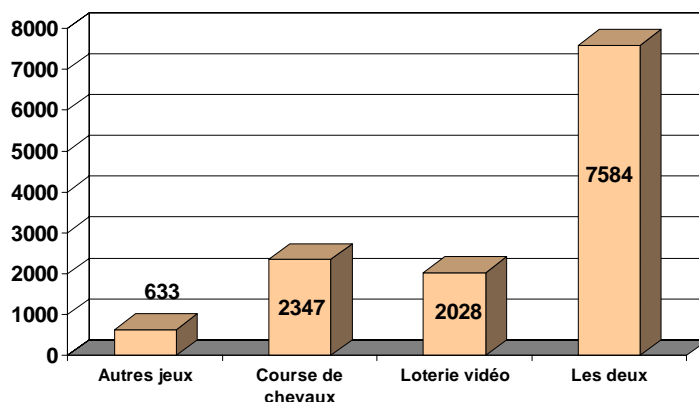
inscrites à un traitement qui jouent au moins une fois par semaine sur les appareils électroniques de jeu<sup>79</sup>.

Les loteries vidéo sont aussi responsables de 95 % des suicides liés aux jeux d'argent : 74 suicides ont été recensés de 1995 à 2006<sup>80</sup>.

### 3.3 Courses de chevaux et loteries vidéo

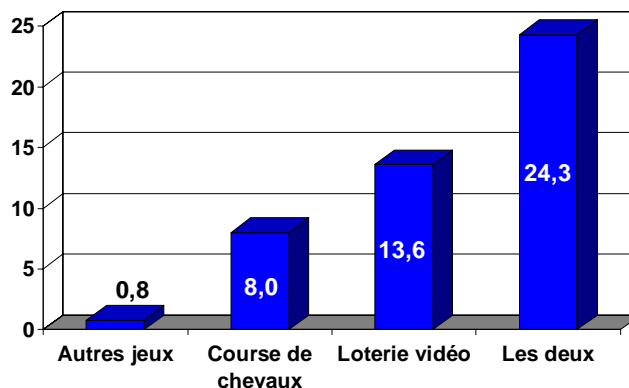
Certains Québécois s'adonnent à la fois aux paris sur les courses de chevaux et sur les loteries vidéo. Les données dont nous disposons (figure 16) montrent que ces personnes dépensent en moyenne annuellement des sommes beaucoup plus considérables (7 584 \$) que celles qui ne jouent qu'à l'un de ces jeux (courses de chevaux : 2 347 \$ ou loteries vidéo : 2 028 \$) ou que celles qui jouent à d'autres jeux mais ni à l'un ni à l'autre de ces deux jeux (633 \$). De telles disparités sont aussi observables eu égard aux problèmes de jeu. Parmi les joueurs qui ne jouent ni aux courses de chevaux ni aux loteries vidéo, 0,8 % éprouve un problème de jeu. Ces prévalences atteignent 8,0 % chez les personnes qui ne misent que sur les courses de chevaux et 13,6 % chez celles qui ne jouent que sur les appareils de loterie vidéo. Chez les joueurs qui parient sur les courses de chevaux et qui jouent aussi aux loteries vidéo, la prévalence des problèmes de jeu atteint 24,3 % (figure 17).

Figure 16 - Dépenses annuelles de jeux (\$) selon le jeu, Québec, 2002



Source : Chevalier *et al.*, 2002, sorties spéciales.

Figure 17- Prévalence des problèmes de jeu selon le jeu (%), Québec, 2002



Source : Chevalier *et al.*, 2002, sortie spéciale.

### 3.4 Synthèse

Tout au long de cette section, nous avons exposé les caractéristiques de l'offre de jeu, sa grande diversification et la croissance continue de son accessibilité depuis l'étatisation des jeux d'argent. Les changements proposés par Loto-Québec en 1992 et en 1993, c'est-à-dire l'ajout de casinos et d'ALV ainsi que l'offre permanente des loteries instantanées, ont été accompagnés par une explosion des dépenses de jeu des Québécois. Entre 1992 et 2003, les dépenses des adultes consacrées aux jeux de hasard et d'argent sont passées de 128 \$ à 456 \$ par année par personne. La participation aux ALV s'est également accrue au chapitre des dépenses consenties par la population. Nous avons aussi examiné l'évolution de l'accessibilité des appareils de loterie vidéo, mais les données à disposition ne nous permettent pas de conclure à une réduction ou à une augmentation de l'accessibilité. Dans le cas des courses de chevaux toutefois, l'accessibilité s'est grandement accrue au cours de la dernière décennie bien que la participation de la population et les sommes mises aient décliné.

Comme nous l'avons démontré, la présence de problèmes de jeu est particulièrement élevée chez les parieurs aux courses et les joueurs de loteries vidéo, et la situation est aggravée chez ceux qui pratiquent ces deux types de jeu. De plus, les personnes vivant dans les milieux défavorisés, les personnes les moins scolarisées, les hommes et les jeunes présentent davantage de problèmes de jeu (notamment dans le cas des ALV).

Après avoir établi que les ALV et les paris sur courses contiennent en soi des éléments propres à provoquer des comportements de dépendance accrus par rapport aux autres jeux, nous avons déterminé les éléments qui en causent la dangerosité tant interne qu'externe. Nous avons aussi traité des mesures de prévention relatives à ces deux types de jeu pour conclure qu'aucune activité de prévention n'est implantée pour contrer les problèmes de jeux chez les parieurs sur les courses de chevaux, et qu'à l'égard des ALV, les initiatives prises par Loto-Québec n'ont pas été évaluées. Les effets sur les joueurs et les problèmes de jeu demeurent inconnus, alors que les sommes mises dans les ALV ont augmenté à la suite de l'implantation des mesures à visée préventive.

C'est à la lumière de ces résultats que sont analysés les divers éléments connus concernant le projet de salons de jeux.

### 3.5 Le projet des salons de jeux

Devant l'accumulation des évidences scientifiques démontrant la nocivité des loteries vidéo et les méfaits qui leur sont attribuables, le gouvernement du Québec, en 2001, a imposé un moratoire sur l'émission de nouvelles licences permettant l'exploitation des loteries vidéo. La même année, il a pris en charge les efforts de prévention des problèmes de jeu et de traitement des problèmes de jeu ainsi que la recherche sur les jeux d'argent, incluant leurs coûts sociaux.

#### 3.5.1 Réaménagement de l'offre de jeu relative aux loteries vidéo

Donnant suite aux mesures prises par le gouvernement, Loto-Québec publie en 2004 un plan de développement qui prévoit le réaménagement de l'offre de jeu en matière de loteries vidéo. Le plan vise la diminution du parc des appareils localisés dans les bars et brasseries; la plus grande partie des appareils ainsi récupérés sera réintroduite sur le marché dans le cadre d'« un nouveau concept de divertissement », les salons de jeux. Le reste des machines sera retiré de la circulation. Les appareils seront prélevés du réseau des bars et de brasseries selon deux filières : l'obligation ou le retrait volontaire. Ainsi, Loto-Québec retirera les appareils là où leur concentration est la plus importante, c'est-à-dire dans les plus grandes villes du Québec, et là où les populations sont les plus fragilisées<sup>81</sup>. Les sites ciblés par cette mesure obligatoire sont ceux qui n'exploitent pas le nombre maximal d'appareils auquel une licence leur donne droit<sup>82</sup>. Ce sont par ailleurs ces sites qui sont les moins rentables<sup>83</sup>. Le retrait volontaire est proposé en octobre 2005 aux détaillants offrant 5 appareils dans les aires géographiques où s'appliquent déjà les retraits obligatoires ainsi qu'aux « propriétaires de sites multiples » (là où sont exploitées 10 machines ou plus).

Au total, Loto-Québec entend donc réduire le parc d'ALV de 2 500 machines réparties dans 1 142 sites. Si nous comprenons bien les informations qui nous ont été transmises par Loto-Québec, l'année de référence pour le calcul des diminutions est 2002-2003. Des 2 500 ALV retirés des débits de boissons, 1 770 sont destinés aux salons de jeux<sup>84</sup>. Ce seront donc 731 appareils qui seront prélevés du parc total. Il appert que le nombre d'appareils a déjà atteint le point d'équilibre global prévu (tableau 10). Il n'y aura désormais plus de retrait d'appareils mais seulement des « transferts » d'ALV des bars vers les salons de jeux. D'ici 18 mois, Loto-Québec entend donc fermer 600 sites.

Tableau 10 - Évolution du parc des appareils de loterie vidéo selon le plan de retrait de Loto-Québec

	Sites	Différences depuis 2002-2003	ALV	Différence depuis 2002-2003
2002-2003	3 663	—	14 301	—
2003-2004	3 362	-301	14 293	-8
2004-2005	3 267	-396	14 007	-294
2005-2006	3 122	-541	13 516	-785
2006-2007	?	?	?	
2007-2008	2 521	-1 142	13 570	

À la fin de cet exercice, le nombre de sites où sont hébergés des appareils électroniques de jeu aura décré de 31 % et le nombre d'ALV aura diminué de 5,1 % si on ne compte que les ALV et de 3,3 % si on considère l'ensemble des appareils électroniques de jeu<sup>85</sup> (tableau 11).

Tableau 11 - Évolution du parc des appareils électroniques de jeu selon le plan de retrait de Loto-Québec

	ALV dans les bars	ALV dans les salons	ALV Total	Machines à sous	ALV + machines à sous
Appareils					
2002-2003	14 301	0	14 301	5 856	20 157
2007-2008	11 370	2 200	13 570	5 926	19 496
Sites					
2002-2003	3 663	0	3 663	3	3 666
2007-2008	2 521	4	2 525	3	2 528

Loto-Québec prévoit implanter quatre salons de jeux au Québec.

- ⇒ Québec
- ⇒ Trois-Rivières
- ⇒ Couronne nord de Montréal
- ⇒ Mont-Tremblant

Trois de ces salons de jeux seront localisés dans ou proche d'un hippodrome.

- ⇒ Québec
- ⇒ Trois-Rivières
- ⇒ Couronne nord de Montréal

Le Québec compte présentement quatre hippodromes de catégorie A ou B, qui ont tous été récemment vendus à des intérêts privés.

- ⇒ Québec
- ⇒ Trois-Rivières
- ⇒ Montréal
- ⇒ Aylmer

L'hippodrome à Montréal sera fermé. Il est prévu de construire un hippodrome quelque part dans la couronne nord de Montréal.

Il est aussi prévu que l'Hippodrome d'Aylmer poursuive ses activités sans qu'y soit associé un salon de jeux. Les 65 ALV présentement exploités à l'Hippodrome d'Aylmer continueront de l'être.

Les salons de jeux sont exploités directement par Loto-Québec et constituent des entités juridiques et administratives distinctes des hippodromes. Les seuls jeux d'argent disponibles dans les salons de jeux seront des ALV. Il a toutefois été annoncé que les salons de jeux offriront aussi d'autres formes de divertissements qui seraient développés et exploités par des intérêts privés<sup>86</sup>.

En se départissant des hippodromes, le législateur a voulu préserver, pour au moins trois ans, comme le stipule le contrat de cession, une industrie qui n'a pas pu survivre par elle-même au cours des 12 dernières années. C'est ainsi que des salons de jeux ont été associés à trois hippodromes et que le contrat de vente de ces hippodromes prévoit que l'acquéreur obtiendra une ristourne de 22 %<sup>87</sup> sur les revenus nets des ALV des salons de jeux associés aux hippodromes. Les hippodromes offrent, au chapitre des jeux d'argent, la possibilité de parier sur les courses présentées sur place; ils offrent aussi les paris interpestes<sup>88</sup> et les paris hors pistes<sup>89</sup>. D'autres divertissements pourront également être associés aux courses et aux paris.

Les salons de jeux contiendront au total 2 135<sup>90</sup> appareils de jeu (tableau 12). Ce nombre correspond aux 365 ALV présentement exploités dans les trois hippodromes qui seront associés aux salons de jeux (Québec, Trois-Rivières et la couronne nord de Montréal) et aux 1 770 appareils en provenance des bars<sup>91</sup>.

Tableau 12 - Modifications apportées à l'offre de jeu en matière de salons de jeux et d'hippodromes

	Hippodrome (situation actuelle)	Hippodrome (situation prévue)	Salon de jeux prévu	ALV (actuel)	ALV (ajout)	ALV (total)
Québec	Oui	Oui	Oui	100	235	335
Trois-Rivières	Oui	Oui	Oui	65	135	200
Couronne nord	Non	Oui	Oui	0	1300	1300
Mont-Tremblant	Non	Non	Oui	0	300	300
Aylmer	Oui	Oui	Non	65	0	65
Montréal	Oui	Non	Non	200	-200	0
TOTAL				430	1770	2200

Tant les hippodromes que les salons de jeux hébergeront des bars (Attractions hippiques Québec faisait la demande à la RACJ, le 8 septembre 2006, de 10 permis de bars pour sa seule installation de Montréal – qui deviendra couronne Nord), des facilités de restaurations et des guichets bancaires automatiques. Les fiches de renseignements diffusées par la Société des salons de jeux<sup>92</sup> présentent les services disponibles dans chacun des salons (tableau 13). Tous les salons auront un restaurant avec terrasse et un bar. Des salles multifonctionnelles et des salons privés sont également prévus pour certains.

Tableau 13 - Services prévus dans chaque salon de jeux

Ville	Services
Québec	Restaurant de type buffet de 185 places (plus une terrasse de 100 places) Bar de 75 places (plus une terrasse de 100 places) Salon privé de 25 places
Trois-Rivières	Restaurant de type buffet de 140 places (plus une terrasse de 75 places) Bar de 60 places (plus une terrasse de 75 places) Salon privé de 25 places
Couronne nord	Restaurant de type buffet de 200 places (plus une terrasse de 150 places) Bar de 125 places (plus une terrasse de 150 places) Salon privé de 25 places Salle multifonctionnelle de 600 places
Mont-Tremblant	Restaurant de type buffet de 160 places (plus une terrasse de 100 places) Bar de 75 places (plus une terrasse de 50 places) Café Internet de 45 places Bar billard de 45 places Salle multifonctionnelle de 300 places

Source : Société des salons de jeux du Québec (2006).

### **3.6 L'argumentaire autour du redéploiement**

#### **3.6.1 Soutien des hippodromes**

L'idée de mettre des ALV dans les hippodromes du Québec a été proposée par Loto-Québec en novembre 2002<sup>93</sup>, comme suite au rapport L'Homme<sup>94</sup>. Pour la première fois, on a alors implanté dans les hippodromes un nombre d'appareils supérieur aux 5 permis aux détenteurs de licences appropriées. Un des objectifs du gouvernement était notamment d'aider les hippodromes qui éprouvent des difficultés financières chroniques. Ce projet a ensuite été formellement présenté, en mai 2004, dans le Plan de développement 2004-2007 de Loto-Québec, accompagné de cette mise en garde :

« Loto-Québec tient toutefois à faire une mise en garde advenant que les autorités gouvernementales décident d'accéder aux demandes de l'industrie des courses de chevaux à l'effet d'augmenter le nombre d'ALV dans les hippodromes. S'il est vrai que la problématique du jeu pathologique amène Loto-Québec à favoriser la concentration des ALV dans un certain nombre de salons de jeux régionaux afin de réduire l'accessibilité à ces appareils, il est loin d'être évident que l'hippodrome local soit l'endroit idéal pour implanter le salon de jeux de la région concernée en fonction du critère de fragilité sociale<sup>95</sup>. »

Le gouvernement approuve néanmoins ce projet en novembre 2004<sup>96</sup>, et la Société des salons de jeux du Québec (SSJQ) est créée en juillet 2005.

#### **3.6.2 Mesures visant à contrer les méfaits attribuables aux ALV**

Dans le rapport annuel de 2004-2005 de Loto-Québec, le redéploiement des ALV a d'abord été présenté avec l'objectif « de réduire l'offre de jeu dans les agglomérations où les risques de coûts sociaux sont élevés »<sup>97</sup>. Ce objectif a été reformulé en 2005-2006 : « Nous croyons que nos salons de jeux constituent la meilleure solution qui soit pour mieux encadrer cette activité récréative et contrer le phénomène du jeu excessif ».

Ce positionnement de Loto-Québec repose sur une seule étude, commanditée par la RACJ et parue en 2003<sup>98</sup>. Deux portions des travaux réalisés portent sur la localisation géographique des appareils en relation avec les problèmes de jeu : une recension de la littérature et une mesure prospective reposant sur l'opinion de joueurs d'ALV<sup>99</sup>. S'appuyant sur une revue de littérature où ils n'ont pu trouver de recherches portant spécifiquement sur la réduction des méfaits en matière de jeux d'argent, les auteurs ont utilisé des travaux portant sur la consommation d'alcool et sur la prostitution pour tenter de produire des parallèles avec la situation du jeu. Il ressort de ces écrits que la concentration d'un certain nombre d'appareils pourrait permettre une meilleure gestion de la prévention des problèmes de jeu dans la mesure où des initiatives efficaces en ce sens sont implantées dans les établissements exploitant les appareils ainsi regroupés. Les chercheurs ont aussi profité de travaux connexes utilisant un échantillon de joueurs d'ALV pour explorer les intentions et les opinions de ces personnes au sujet de l'implantation de ces établissements. Bien qu'une telle procédure de type hypothétique et prospective ne garantisse pas la validité des résultats obtenus, il est apparu préférable aux chercheurs d'obtenir au moins ces informations. Ainsi, les répondants estiment que le regroupement d'appareils réduirait l'assiduité au jeu et favoriserait le jeu responsable<sup>100</sup>.

À notre connaissance, à ce jour, il n'existe aucune expérimentation portant sur le sujet du regroupement partiel ou complet d'un parc d'appareils électroniques de jeu dans un nombre restreint de sites.

Il reste cependant qu'un certain nombre de chercheurs considère que le fait que les appareils électroniques de jeu soient regroupés dans un nombre limité de sites plutôt que dispersés en plus petit nombre dans une multitude d'endroits présente deux avantages théoriques<sup>101</sup>. D'une part, le regroupement des appareils assurerait une réduction de l'accessibilité géographique. D'autre part, il apparaît aussi aux experts que l'implantation et le suivi des mesures de prévention peuvent être facilités lorsque le nombre de sites est restreint. Le regroupement des appareils dans un nombre limité de sites contient donc potentiellement des avantages qu'il faudrait s'assurer d'actualiser.

À ce jour, les mesures d'atténuation annoncées par Loto-Québec pour les salons de jeux sont les suivantes<sup>102</sup> :

### **Accessibilité temporelle**

⇒ Les heures d'ouverture prévues sont de 10 h à 3 h.

### **Accessibilité économique**

⇒ *Aucune mesure particulière n'est prévue.*

### **Accessibilité légale**

⇒ Vérification des preuves d'âge à l'entrée pour tous ceux qui n'ont pas l'air d'avoir 30 ans.

### **Accessibilité symbolique**

⇒ Implantation d'un code vestimentaire.

### **Dangerosité intrinsèque**

⇒ *Aucune mesure particulière n'est prévue.*

### **Dangerosité extrinsèque**

- ⇒ Pas de vente d'alcool dans les aires de jeu.
- ⇒ Consommation d'alcool interdite dans les aires de jeu.
- ⇒ Interdiction de jouer à toute personne sous l'influence manifeste de l'alcool ou d'autres stupéfiants.

### **Prévention**

- ⇒ Implantation d'un programme d'auto-exclusion.
- ⇒ Installation d'une borne interactive « 8/8, la combinaison gagnante » assortie d'un dépliant contenant 8 conseils pour maintenir de saines habitudes de jeu.
- ⇒ Mise sur pied, au salon de jeux situé dans la Couronne nord, d'un local d'information « Au centre du hasard » dont la fonction est de fournir des informations sur le fonctionnement des ALV et sur le jeu responsable.
- ⇒ Implantation d'un service d'intervention de crise.
- ⇒ Formation spécifique et approfondie destinée aux employés qui sont appelés à intervenir en situation de crise.
- ⇒ Implantation d'un système de cartes à puce permettant aux joueurs de déterminer d'avance le temps de jeu ainsi que le montant maximal des mises.
- ⇒ Implantation d'une surveillance constante d'agents de sécurité et d'un système complet de caméras vidéo.

Certaines des dispositions déjà implantées ou en vigueur dans les sites hébergeant des ALV seront appliquées dans les salons de jeux.

- ⇒ Formation relative à la sensibilisation sur le jeu pathologique pour tout le personnel en contact avec la clientèle.

- ⇒ Présence sur chaque appareil d'affiches transmettant des messages de prévention ainsi que le numéro de téléphone de la ligne d'aide « Jeu : Aide et référence ».
- ⇒ Aucun guichet dans les aires de jeu.
- ⇒ Pas d'avances sur cartes de crédit ou d'encaisse des chèques personnels.
- ⇒ Aucune publicité ou promotion à l'égard de l'activité de jeux offerte par les salons de jeux.
- ⇒ Pas d'implantation de programme de fidélisation.

Les salons de jeux et les hippodromes étant des entités juridiques distinctes, les mesures d'atténuation prévues pour les hippodromes ne sont pas nécessairement les mêmes, selon les informations dont nous disposons. Attractions hippiques Québec nous a transmis les informations suivantes.

### **Accessibilité temporelle**

- ⇒ *Les heures d'ouverture prévues sont inconnues.*

### **Accessibilité économique**

- ⇒ *Aucune mesure particulière n'est prévue.*

### **Accessibilité légale**

- ⇒ Vérification des preuves d'âge à l'entrée.

### **Accessibilité symbolique**

- ⇒ Un budget de promotion des courses de chevaux de 25 millions \$ a été annoncé.
- ⇒ Un programme de fidélisation a déjà été implanté.

### **Dangerosité intrinsèque**

- ⇒ *Aucune mesure particulière n'est prévue.*

### **Dangerosité extrinsèque**

- ⇒ *Aucune mesure particulière n'est prévue.*

### **Prévention**

- ⇒ Implantation d'un programme d'auto-exclusion.
- ⇒ Formation relative à la sensibilisation sur le jeu pathologique pour tout le personnel en contact avec la clientèle.
- ⇒ Présence sur chaque appareil d'affiches transmettant des messages de prévention ainsi que le numéro de téléphone de la ligne d'aide « Jeu : Aide et référence ».
- ⇒ Aucun guichet dans les aires de jeu.

Nous examinerons plus loin, à la lumière des données scientifiques, la validité de ces mesures.

## **4 Discussion**

Après avoir établi le lien entre les ALV, les courses de chevaux et les problèmes de jeu, nous avons déterminé que les problèmes de jeu sont associés à l'accessibilité, sous toutes ses formes, des jeux ainsi qu'à leur dangerosité, intrinsèque et extrinsèque. Les mesures de prévention, de dépistage et d'intervention étant destinés à résorber les problèmes de jeu, nous avons fait état des différentes composantes des projets de Loto-Québec et d'Attractions hippiques Québec en la matière. Nous verrons au fil des prochaines sections, comment évolueront, dans le contexte des changements annoncés, l'accessibilité et la dangerosité des ALV et des courses de chevaux, les mesures de prévention proposées et leurs effets potentiels sur le développement des problèmes de jeux.

### **4.1 Les salons de jeux**

#### **Accessibilité**

La réduction du parc des ALV de 730 unités implique en soi une réduction probable de l'accessibilité géographique et temporelle des ALV sur le territoire québécois. Cette résorption de l'offre demeure cependant impossible à quantifier.

#### **Accessibilité géographique**

Nos travaux n'ont permis de trouver aucune étude scientifique probante évaluant les effets du regroupement d'ALV en un nombre restreint de sites. D'ailleurs, l'accessibilité géographique d'équipements comme les ALV est tributaire de la densité de population de l'endroit où l'appareil est situé. Ainsi, un ALV qu'on déplacerait du bar d'un village de 1 500 habitants vers le centre-ville d'une des grandes agglomérations urbaines du Québec deviendrait plus accessible d'un strict point de vue géographique. Les salons de jeux étant localisés, au moins pour trois d'entre eux, dans des secteurs densément peuplés, il n'est pas du tout évident que le déplacement d'ALV des bars vers les salons de jeux en ait réduit l'accessibilité géographique; celle-ci pourrait même en être augmentée. Par ailleurs, comme nous l'avons déjà vu, en 2002-2003, le revenu moyen des ALV logés dans les bars est de quelque 30 000 \$ inférieur à celui des ALV regroupés dans les hippodromes<sup>103</sup>.

#### **Accessibilité temporelle**

Les heures d'ouverture prévues sont de 10 h à 3 h. Les ALV sont actuellement localisés dans des lieux qui ne peuvent être ouverts au public en dehors de la plage horaire qui s'étend de 8 h à 3 h. Tous les sites ne sont pas ouverts 19 heures par jour. Il ne nous est pas possible de mesurer l'évolution de l'accessibilité temporelle des ALV à la suite de leur déplacement dans les salons de jeux.

#### **Accessibilité économique**

Aucune mesure particulière n'étant prévue, nous concluons que l'accessibilité économique des ALV n'est pas significativement modifiée.

#### **Accessibilité légale**

L'accessibilité légale des ALV est inchangée en ce qui a trait aux mineurs. Seules les personnes âgées de 18 ans et plus peuvent entrer dans les salons de jeux. La vérification des preuves d'âge à l'entrée pour tous ceux qui n'ont pas l'air d'avoir 30 ans, annoncée par Loto-Québec, représente assurément un élément contribuant à améliorer l'application de la législation en vigueur. Cette mesure a déjà le mérite d'être homogène d'un salon de jeux à un autre alors qu'elle pouvait varier d'un bar à un autre. Il est aussi probable que cette façon de faire soit beaucoup plus stricte que celles qui sont appliquées actuellement

dans les différents sites hébergeant des ALV. Il serait souhaitable que le personnel chargé de vérifier les preuves d'âge soit sensibilisé au problème des fausses cartes d'identité et formé en vue de leur détection<sup>104</sup>. Par ailleurs, il est présentement interdit au propriétaire et au personnel des sites hébergeant des ALV de jouer sur leur lieu de travail. Rien n'est précisé de façon claire à ce sujet pour le personnel des salons de jeux.

### **Accessibilité symbolique**

L'implantation d'un code vestimentaire dans les salons de jeux réduira, dans une mesure qu'il nous est impossible d'estimer, l'accessibilité symbolique des ALV qui se trouvent dans ce type d'établissement. Quant à l'interdiction de publiciser les ALV ou les autres jeux d'argent qui seront logés dans les salons de jeux, elle est avantageuse d'un point de vue santé publique. Il reste préoccupant que, comme dans le cas des casinos, les salons de jeux puissent faire la promotion des établissements eux-mêmes ainsi que des diverses autres activités qui pourront s'y tenir. Comme pour les casinos, dont la vocation première est le jeu, toutes les mesures de mise en marché des activités connexes des salons de jeux rappelleront également et nécessairement les activités de jeu.

**Globalement, le projet de salons de jeux de Loto-Québec ne garantit aucunement une réduction de l'accessibilité des ALV au Québec. Localement, il est incontournable que l'accessibilité des ALV sera substantiellement accrue autour de certains sites choisis pour implanter les salons de jeux.**

### **Dangerosité intrinsèque**

Aucune nouvelle mesure n'étant prévue pour réduire ce type de dangerosité, aucune amélioration n'est à prévoir.

### **Dangerosité extrinsèque**

La vente d'alcool sera autorisée dans les salons de jeux. Le seul fait de ne pas de vendre d'alcool dans les aires de jeu nous apparaît toutefois insuffisant même si cette mesure sera assortie de l'interdiction de consommer de l'alcool dans les aires de jeu, ce qui semble tout à fait souhaitable pour réduire les occasions de pertes de contrôle au jeu. De plus, il sera interdit à toute personne de jouer sous l'influence manifeste de l'alcool ou d'autres stupéfiants. Il s'agit ici encore d'une excellente initiative qui permettra de limiter les cas de perte de contrôle chez les joueurs.

Même si aucun guichet bancaire automatique ne sera installé dans les aires de jeu, des guichets seront disponibles dans les salons de jeux, à quelques mètres à peine des aires de jeu. Ainsi, l'absence de ces équipements dans les aires de jeu n'en limitera aucunement l'accès.

**Globalement, aucune mesure visant à limiter la dangerosité intrinsèque n'a été implantée. Il nous apparaît impératif que de telles dispositions soient prises dans les meilleurs délais. Les orientations concernant la consommation d'alcool et le jeu nous apparaissent convaincantes si elles sont appliquées systématiquement. La présence de guichets bancaires automatiques dans les salons de jeux demeure cependant très préoccupante.**

### **Prévention**

Les mesures de prévention prévues dans les salons de jeux se déclinent selon trois volets : l'information accessible aux joueurs; la formation du personnel; les initiatives visant le dépistage et la prise en charge des personnes qui présentent un problème de jeu.

Sur le plan de la dissémination d'information relative au hasard et aux ALV ainsi que sur les problèmes de jeu, Loto-Québec prévoit trois mesures universelles : 1° la présence sur chaque appareil d'affiches fournissant des messages de prévention ainsi que 2° le numéro de la ligne téléphonique d'aide et 3°

l'installation d'une borne interactive assortie d'un dépliant. Il est aussi annoncé que le salon de jeux situé dans la Couronne nord sera doté d'un local d'information « Au centre du hasard » dont la fonction est de fournir des informations sur le fonctionnement des ALV et sur le jeu responsable. Si la nécessité de mettre à la disposition des joueurs de l'information pertinente est reconnue, la recherche scientifique indique que le mode de transmission s'avère particulièrement important pour que le message destiné aux joueurs soit compris et intégré<sup>105</sup>. Or, comme nous l'avons déjà mentionné, les effets de ces programmes sur la réduction du nombre de personnes aux prises avec un problème de jeu ou sur la gravité de ce problème n'ont pas été évalués.

Au chapitre de la formation du personnel, on prévoit une séance d'information d'une demi-journée pour sensibiliser au jeu pathologique tout le personnel en contact avec la clientèle. On annonce aussi une formation spécifique et approfondie destinée aux employés appelés à intervenir en situation de crise. Dans les deux cas, l'approche formative est tout indiquée. Il reste cependant que les efforts d'évaluation consentis pour la sensibilisation n'ont pas abordé la question de l'efficacité réelle de la démarche pour réduire les problèmes de jeu<sup>106</sup>. En ce qui a trait à la formation spécialisée en intervention de crise, nous ne savons pas si ce volet a été évalué et, le cas échéant, dans quelle mesure il permet de mieux déceler les situations de crise et d'intervenir efficacement dans ces situations.

Deux mesures d'intervention calquées sur celles qui ont été adoptées dans les casinos québécois seront disponibles dans les salons de jeux. La première consiste en un programme d'auto-exclusion. Ce type de programme consiste habituellement en un contrat, légal ou moral, par lequel un joueur indique qu'il veut être interdit de jeu pour une durée déterminée et le tenancier s'engage à faire les efforts nécessaires pour l'empêcher de jouer<sup>107</sup>. Les efforts du tenancier relèvent de trois volets : le maintien d'un fichier des personnes auto-exclues, des mesures pour identifier ces mêmes personnes à l'entrée et dans les aires de jeux ainsi qu'une politique d'expulsion des lieux de ces personnes. Les deux derniers volets requièrent le recours à un système de surveillance et à du personnel spécifiquement formé pour ce genre de tâche. Or, les données disponibles pour le Québec indiquent que les mesures prises pour l'identification des joueurs auto-exclus demeure lacunaire<sup>108</sup>; la seconde mesure consiste à implanter un service d'intervention de crise. Ce programme s'articule autour de deux composantes : le repérage des personnes en détresse et leur prise en charge. Le repérage des personnes repose sur le personnel des établissements de jeu; la formation spécifique du personnel à cet égard est cruciale. Au Québec, des éléments d'évaluation des services d'intervention de crise sont disponibles et indiquent une prise en charge rapide, une intervention initiale efficace et un suivi qui aurait avantage à être bonifié<sup>109</sup>. Par ailleurs, la composante du repérage des personnes en situation de détresse n'a, à notre connaissance, jamais été évaluée.

Loto-Québec a annoncé l'implantation de cartes à puce dans ses salons de jeux. Cette mesure est présentée comme préventive : il est prévu que cette carte ne serve qu'à fixer des limites de temps et d'argent pour un joueur et ne contienne pas de données nominatives sur le joueur. Une carte ne pourrait être approvisionnée de plus de 500 \$ par jour et un joueur ne pourra se procurer plus d'une carte par jour. Ces cartes seront obligatoires et les ALV ne seront pas munis d'accepteurs de billets; par ailleurs, quantité de modalités restent à déterminer. Les systèmes prometteurs utilisés dans certains casinos européens requièrent que la carte soit obligatoire, unique (une seule carte est émise par joueur) et qu'elle contienne les données nécessaires pour établir le profil de jeu<sup>110</sup>. Ces dispositifs à carte présentent le désavantage de banaliser les sommes mises, ce qui favorise des dépenses de jeu plus élevées<sup>111</sup>. D'ailleurs les firmes qui développent et mettent sur le marché de telles cartes publicisent leur produit strictement selon deux dimensions relatives à l'augmentation des profits. D'une part, les tenanciers qui utilisent cette technologie économiseront, comme le mentionne la publicité<sup>112</sup>, sur la manipulation d'espèces et les coûts de gestion de l'argent des mises, incluant la sécurité. D'autres part, toujours selon la publicité, ces systèmes accélèrent la vitesse du jeu, favorisent un jeu plus soutenu (donc des mises totales plus substantielles) et augmentent la familiarité avec le joueur<sup>113</sup>; une étude indique d'ailleurs que l'implantation d'une carte de ce type dans un casino autrichien a augmenté les profits du casino<sup>114</sup>. L'utilisation de ces cartes n'est pas restreinte au jeu : elle pourra aussi s'appliquer dans le cas des autres services offerts par les établissements de jeu tels la restauration ou la vente d'alcool. Mais l'élément central sur lequel s'appuie la mise en marché de ces cartes demeure la possibilité d'en faire un outil de

marketing, surtout de marketing direct, ciblé précisément sur les habitudes de jeu du détenteur de la carte.

**Globalement, les types de mesures préventives (information destinée aux joueurs, formation du personnel et prise en charge des personnes aux prises avec un problème de jeu) sont tout à fait appropriés. Les moyens utilisés à ce jour par Loto-Québec (surtout dans le contexte des casinos) fournissent des résultats peu probants (comme dans le cas de l'auto-exclusion). Les effets de ces actions demeurent inconnus (par exemple dans les cas de l'information mise à la disposition des joueurs ou de la formation du personnel). Le projet d'implanter des cartes à puce dans les salons de jeux nous semble particulièrement préoccupant alors que des dérapages sont faciles à prévoir.**

Une analyse globale montre que l'essentiel des efforts de Loto-Québec visant à réduire l'apparition ou l'aggravation des problèmes de jeu porte davantage sur l'action auprès des joueurs plutôt que sur les causes structurelles comme l'accessibilité et la dangerosité des jeux. Ce faisant, en matière de problèmes de jeu, la société d'État impute une plus grande responsabilité aux joueurs qu'à elle-même.

Il est, par ailleurs, insuffisant d'offrir des programmes (d'information ou de formation) si les effets de ces mesures sur les problèmes qu'elles sont sensées endiguer demeurent inconnus. Contrairement aux mesures prises pour améliorer les résultats économiques, Loto-Québec implante des mesures pour limiter le développement des problèmes de jeu sans en connaître, à priori, les effets ni, à posteriori, les évaluer. Aussi, pour limiter les problèmes de jeu, il est important de s'attarder simultanément aux causes structurelles et aux efforts de prévention consentis auprès des joueurs.

## 4.2 Les hippodromes

### Accessibilité géographique

L'accessibilité géographique reste inchangée pour trois des quatre hippodromes; elle est inconnue pour l'hippodrome situé dans la Couronne nord, le site précis n'ayant pas encore été dévoilé.

### Accessibilité temporelle

Les heures d'ouverture prévues étant inconnues, l'évolution de l'accessibilité temporelle ne peut être précisée.

### Accessibilité économique

Aucune mesure particulière n'ayant été signalée, nous concluons que l'accessibilité économique des hippodromes n'est pas significativement modifiée.

### Accessibilité légale

L'accessibilité légale demeure inchangée : le jeu est interdit tant aux personnes âgées de moins de 18 ans qu'au personnel de l'industrie des courses de chevaux. Il appert que les mineurs peuvent fréquenter les hippodromes mais qu'une surveillance est exercée pour ce qui est des paris. Les modalités de cette surveillance nous sont inconnues.

### **Accessibilité symbolique**

L'accessibilité symbolique des hippodromes sera amplement augmentée par rapport à la situation qui prévalait alors que la SONACC gérait les hippodromes. Le budget de 25 millions \$ annoncé pour la promotion des hippodromes et des courses de chevaux<sup>115</sup> s'avère particulièrement significatif et, en conjonction avec l'implantation d'un programme de fidélisation, il aura pour effet de banaliser les paris. Les programmes de fidélisation servent strictement à faire miser davantage les parieurs et, par conséquent, favorisent la perte de contrôle des dépenses de ces derniers. Plus préoccupante encore est l'orientation affichée d'Attractions hippiques Québec de viser la clientèle des familles<sup>116</sup>. Une telle approche s'inscrit à contre-courant des efforts consentis dans la dernière décennie au Québec et ailleurs dans le monde occidental pour réduire l'accessibilité des jeux d'argent. Soulignons aussi les émissions télévisuelles, disponibles en français et en anglais, qui se présentent davantage comme des télé-reportages que des émissions sportives.

**Globalement, les données disponibles nous indiquent une hausse substantielle de l'accessibilité symbolique des paris dans les hippodromes. La promotion des hippodromes auprès des familles nous apparaît inacceptable.**

### **Dangerosité intrinsèque**

Aucune nouvelle mesure n'étant prévue pour réduire la dangerosité intrinsèque, aucune amélioration n'est à prévoir. D'ailleurs, Attractions hippiques Québec conteste le niveau de dangerosité des courses de chevaux estimant qu'au cours des dernières années la SONACC n'a pas identifié plus d'un joueur pathologique dans la clientèle des hippodromes.

### **Dangerosité extrinsèque**

Aucune mesure particulière n'est prévue pour atténuer les éléments de dangerosité extrinsèque des paris sur les courses de chevaux. Tout au contraire, des guichets automatiques sont mis à la disposition des joueurs et on vendra de l'alcool dans les aires de jeu aussi bien qu'autour.

**Globalement, il semble qu'aucune mesure ne sera implantée pour réduire la dangerosité des paris sur les courses de chevaux principalement parce qu'Attractions hippiques Québec n'est pas encline à admettre que cette activité comporte une part de dangerosité; Attractions hippiques Québec ne reconnaît l'existence que d'un seul joueur pathologique dans sa clientèle, alors que les données démontrent une proportion de 8 % chez les parieurs.**

### **Prévention**

On prévoit la pose d'affiches et la mise à disposition des joueurs du numéro de la ligne téléphonique d'aide. Le personnel assistera à la séance de sensibilisation aux problèmes de jeu et « quelques formulaires d'auto-exclusion seront disponibles ».

**Au chapitre de la prévention des problèmes de jeu, les dispositions prévues sont minimales et correspondent à la perception du milieu quant à l'absence de problèmes de jeu chez les parieurs sur les courses de chevaux.**

En somme, dans le cas des hippodromes, les dispositions prises pour réduire l'apparition ou l'aggravation des problèmes de jeu reflète une vision selon laquelle ces problèmes sont tout à fait marginaux, presque inexistantes. À telle enseigne que les promoteurs prévoient investir des sommes considérables dans la mise en marché, ciblant même la clientèle des familles, le tout s'opposant aux approches préconisées au Québec pour les autres jeux d'argent.

### 4.3 Les mesures favorables

La littérature scientifique propose plusieurs mesures visant à réduire les effets pathogènes des jeux d'argent, certaines ayant été évaluées en bonne et due forme.

Au chapitre de l'accessibilité, l'augmentation du parc d'AEJ a été associée à l'augmentation des problèmes de jeu<sup>117</sup>. D'ailleurs, récemment au Québec, la Loi sur le tabac, qui interdit de fumer dans les bars et restaurants, a réduit de manière concomitante l'accessibilité des ALV chez la portion de la population qui fume. Les données de Loto-Québec portant sur les revenus des ALV montrent une chute de 17 % pour les mois de juillet à septembre 2006 par rapport à la même période l'année précédente<sup>118</sup>. La société d'État attribue principalement cette décroissance des revenus à l'entrée en vigueur de la Loi sur le tabac<sup>119</sup>.

Eu égard à la dangerosité, l'accessibilité de l'alcool<sup>120</sup> et de guichets bancaires automatiques<sup>121</sup> a été amplement associée à l'augmentation de la durée du jeu. L'installation des accepteurs de billets sur les AEJ a aussi été associée à l'augmentation de la durée du jeu et, par conséquent, à l'apparition de problèmes de jeu<sup>122</sup>. Finalement, des recherches récentes montrent une relation forte entre la présence de problèmes de jeu et la densité du nombre d'ALV dans les milieux défavorisés<sup>123</sup>.

### 4.4 Synthèse

L'analyse globale des mesures préconisées pour réduire l'apparition des problèmes de jeu varie notablement selon le type d'établissement de jeu. En effet, une étude parallèle des procédures et politiques prévues ou déjà appliquées dans les établissements qui offrent des ALV, les hippodromes, les salons de jeux et les casinos québécois met en lumière des disparités pour presque toutes les dimensions observées (tableau 14). Ainsi, sur le plan de l'accessibilité, divergent : les heures d'ouverture (accessibilité temporelle), les procédures de vérification d'âge (accessibilité légale), les limitations sur la publicité (accessibilité symbolique) et l'existence d'un programme de fidélisation (accessibilité symbolique). En matière de réduction de la dangerosité, les approches sont plus comparables mais devraient être rendues plus compatibles avec la préservation de la santé des joueurs et des populations tant en ce qui a trait à la présence d'alcool qu'à la disponibilité de guichets automatiques. Pour ce qui est de la prévention, les mesures sont relativement comparables; le problème à ce chapitre relève davantage de leur efficacité.

Tableau 14 - Mesures préconisées pour réduire l'apparition des problèmes de jeu selon le type d'établissement de jeu

	Sites ALV	Hippodrome	Salon de jeux	Casino
<b>Accessibilité</b>				
Capacité de faire des paris de l'extérieur des sites	Non	Oui	Non	Non
Horaires d'ouverture permis	8 h à 3 h	?	10 h à 3 h	24 h / jour
Vérification d'âge	Variable selon le site	Inconnue	Tous ceux qui n'ont pas l'air d'avoir 30 ans	Inconnue
Code vestimentaire	Non	Non	Oui	Non
Publicité permise pour le site	Oui	Oui	Oui	Oui
Publicité permise sur les jeux	Non	Oui	Non	Non
Présence de programme de fidélisation	Non	Oui	Non	Oui
<b>Dangerosité</b>				
Guichet automatique permis	Oui	Oui	Oui	Oui
Guichet automatique dans les aires de jeu	Non	Non	Non	Non
Alcool servi dans les sites	Oui	Oui	Oui	Oui
Alcool servi dans les aires de jeu	Oui	Oui	Non	Non
Interdiction de jeu aux personnes sous l'influence manifeste de l'alcool ou de stupéfiants	Oui	Inconnue	Oui	Inconnue
<b>Prévention</b>				
Présence de dépliants de prévention	Oui	Oui	Oui	Oui
Disponibilité des coordonnées de « Jeu : aide et référence »	Oui	Oui	Oui	Oui
Formation de sensibilisation au jeu obligatoire pour le personnel	Oui	Oui	Oui	Oui
Formation à la détection et à l'intervention de crise	Non	Non	Oui	Oui
Auto-exclusion	Oui	Oui	Oui	Oui
Intervention de crise	Non	Non	Oui	Oui
Carte à puce pour les joueurs	Non	Inconnue	Oui	Non

## 5 Conclusion

Dans les derniers mois, les Québécois ont été témoins de réaménagements et d'augmentations de l'offre de jeu. Citons, pour n'en nommer que quelques-uns, le projet de construction d'un casino au bassin Peel à Montréal, l'augmentation du prix de la Lotto 6/49™, la sortie puis le retrait de la loterie L'Ours Polaire™, la vente des hippodromes à des intérêts privés, le projet des salons de paris, l'accroissement des heures d'ouverture du Casino du Lac-Leamy. D'un point de vue de santé publique, tous ces développements et ces propositions paraissent anarchiques et envisagés sans analyse rigoureuse de l'impact potentiel sur la santé des populations touchées.

Maintenant que les effets délétères des jeux d'argent sont aussi bien documentés, il incombe aux promoteurs de ces activités de faire la démonstration, à priori, que les aménagements proposés à l'offre de jeu ne mettent pas en péril la santé des populations. Les avis relatifs au déménagement du casino au bassin Peel émanant de la Direction de santé publique de Montréal<sup>124</sup> et du Ministère de la Santé et des Services sociaux<sup>125</sup> ont aussi abondamment documenté la nécessité d'envisager tout réaménagement de l'offre de jeu à la lumière du principe de précaution.

Dans le cas précis du projet des salons de jeux, nos travaux nous amènent à conclure ce qui suit.

### ***À propos de l'accessibilité***

Les bases scientifiques sur lesquelles repose la décision de regrouper les ALV dans un nombre restreint de sites afin d'en réduire l'accessibilité s'avèrent essentiellement inexistantes.

Il n'est pas certain, mais surtout il n'est pas démontré que le regroupement des ALV dans des salons de jeux réduise l'accessibilité globale de ces appareils de jeu. Alors qu'il est incontournable que l'offre de jeu locale augmente de façon appréciable.

### ***À propos de la gestion des problèmes de jeu***

Les données disponibles ne permettent pas de conclure qu'une meilleure gestion des problèmes de jeu ou qu'une réduction de leur nombre résulte nécessairement du regroupement des appareils de jeux.

Malgré les évidences scientifiques nombreuses, la décision a été prise d'augmenter l'offre de jeu dans des quartiers fragilisés, notamment pour ce qui est des salons de jeux de Québec et de Trois-Rivières.

Dans le cas des hippodromes, les informations disponibles nous indiquent que les promoteurs (Attractions hippiques Québec) considèrent que les problèmes de jeu sont rares chez les parieurs sur les courses de chevaux. Ce en quoi leurs opinions diffèrent des données scientifiques disponibles.

En faisant porter l'essentiel de ses efforts visant à réduire l'apparition ou l'aggravation des problèmes de jeu sur l'action auprès des joueurs plutôt que sur les causes structurelles (accessibilité et dangerosité), c'est à ceux-ci que Loto-Québec semble imputer la responsabilité de l'apparition des problèmes de jeu.

Les mesures de prévention implantées au Québec en matière d'ALV n'ont pas été évaluées du point de vue de leurs effets sur la réduction soit du nombre de personnes aux prises avec un problème de jeu soit de la gravité de ces problèmes de jeu. Leur efficacité est donc inconnue.

## Bibliographie

- Abbott, M., Volberg, R. (2006). *Gambling Exposure and Problem Gambling: Are they related?* 13th International Conference on Gambling and Risk-taking, 22-26 mai 2006, Lake Tahoe, Nevada.
- Audet, C., St-Laurent, D., Chevalier, S., Allard, D., Hamel, D., et 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.
- Bélanger, Y., Boisvert, Y., Papineau, É., Vétére, H., et Marchildon, A. (2003). *La responsabilité de l'État québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo*. Montréal: Laboratoire d'éthique publique - École Nationale d'Administration Publique.
- Berget, D. et Hauk, I. (2000). *Cashless Gaming*. Conférence de l'European Association for the Study of Gambling, Varsovie.
- Breen, T. H. (1977). *Horses and gentlemen: The cultural significance of gambling among the gentry of Virginia*. William and Mary Quarterly 34, 239-257.
- Brown, K.; Ross, N.; Chevalier, S.; Gilliland, J. (soumis pour publication). *The Influence of Geographic Accessibility on the Use of Video Lottery Terminals (VLTs)*.
- Browne, B. R. (1989). Going on tilt: Frequent poker players and control. *Journal of Gambling Behavior* 5[1], 3-21.
- Chevalier, S. et Allard, D. (2000). *Correlates and comorbidities associated with excessive gambling*. Las Vegas: The 2000 Conference of the National Center for Responsible Gaming.
- Chevalier, S. et Allard, D. (2001). *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*. Montréal: Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique.
- Chevalier, S., Allard, D., et Kimpton, M.-A. (2004). *Les joueurs d'appareils électroniques de jeu et les problèmes associés*. Montréal: Congrès de l'ACFAS, 10 au 14 mai.
- Chevalier, S.; Allard, D.; Kimpton, M.-A.; Audet, C.; Hamel, D.; St-Laurent, D. (2005). *Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique - Monitoring évaluatif - Indicateurs d'implantation, Mai 2001-décembre 2003*. Québec, Institut national de santé publique du Québec.
- Chevalier, S., Geoffrion, C., Audet, C., Papineau, É., et Kimpton, M.-A. (2003). *Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique. Rapport 8 - Le point de vue des usagers*. Montréal: Institut national de santé publique du Québec.
- Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., et 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., Montpetit, C., Biron, J.-F., Dupont, M. A., et Caux, C. (2006). *Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal. La construction d'un casino au bassin Peel*. Montréal: Direction de santé publique de Montréal.
- Chevalier, S. et Papineau, É. (2003). *Criminalité et jeu pathologique chez les adultes*. Québec: XXXIe Congrès de la Société de Criminologie du Québec - 22 mai.
- Chevalier, S. et Papineau, É. (2004). *The measurement of gambling offer*. Halifax: Insight Nova Scotia Conference.
- Chevalier, S., Papineau, É., et Geoffrion, C. (2003). *Évaluation du programme expérimental québécois de traitement des joueurs pathologiques. Rapport 9. Les lignes téléphoniques dédiées aux jeux de hasard et d'argent*. Montréal : Institut national de santé publique du Québec.

- Comité interministériel chargé de l'évaluation du projet de relocalisation du casino de Montréal. (2006). *Les textes d'accompagnement, document de référence*; Rapport du Ministère de la Santé et des Services sociaux, p. 36-66. Montréal, Gouvernement du Québec.
- Côté, D., Caron, A., Aubert, J., Desrochers, V., et Ladouceur, R. (2003). Near wins prolong gambling on a video lottery terminal. *Journal of Gambling Studies*, 19, 433-438.
- Dufour, M., Rouselle, C., Bertrand, K., Boucher, N., et Paré, R. (2002). *Problématiques rencontrées chez les joueurs demandant de l'aide au Casino*. Forum Mondial - Montréal 2002 - Drogues et dépendances : enjeux pour la société: 22-27, septembre 2002.
- Ellery, Stewart, Collins, Girling (2005). *Irrational gambling beliefs as possible mediators of the effects of alcohol consumption on video lottery terminal play*. 6<sup>th</sup> European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, Malmö, Sweden.
- Fey, M. (1997). *Slot machines: a pictorial history of the first 100 years*. Fifth edition. Reno, Nevada: Liberty Bell Books.
- Focal Research. (2004). *2003 Nova Scotia gambling prevalence study: final report*. Halifax, Nova Scotia office of health promotion.
- Germain, A. (1996). *L'ouverture de quatre bars éventuellement équipés de vingt appareils de loterie-vidéo aux Galeries Saint-Laurent : analyse de l'impact social*. Montréal : INRS-Urbanisation.
- Germain, A. (2001). *Impact de l'octroi de quatre permis de bar dans les galeries Saint-Laurent*. Avis. Montréal : INRS Urbanisation, Culture et Société.
- Geoffrion, C., Chevalier, S., et Papineau, É. (2003). Les multiples visages des joueurs pathologiques qui demandent de l'aide. *Intervention* [118], 82-91.
- Gilliland, J.A.; Ross, N.A. (2005). Opportunities for Video Lottery Terminal Gambling in Montréal: An Environmental analysis. *Canadian Journal of Public Health*, 96 [1], 55-59.
- Griffiths, M. (1993). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of gambling studies*, 9[2], 101-120.
- Griffiths, M. (2004). *Slot machines, structural characteristics and addiction*. Montréal: Congrès de l'ACFAS, 10 au 14 mai.
- Griffiths, M. et Parke, J. (2001). *Gaming machines and methods of payment - The psychological impact*. Nottingham: Nottingham Trent University.
- Gouvernement du Québec. L.R.Q., chapitre L-6. *Loi sur les loteries, les concours publicitaires et les appareils d'amusement*. Chapitre 1, article 1a.1. Québec, Éditeur officiel du Québec.
- Groupe de travail Hippodrome de Trois-Rivières (2005). *La survie des courses à Trois-Rivières*. Rapport présenté à M. André Gabias, député de Trois-Rivières, 12 p.
- Häfeli, J. (2005). *After three years of responsible gaming practice in Switzerland - does it work?* Malmö: 6th European conference on gambling studies and policy issues.
- Hayano, D. M. (1978). Strategies for the management of luck and action in an urban poker parlor. *Urban Life*, 6[4], 475-488.
- Hayano, D. M. (1984). The professional gambler: Fame, fortune, and failure. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, [474], 157-167.
- Houle, F. (2001). *Les caractéristiques des suicides liés au jeu pathologique*. Québec, Bureau du Coroner.
- Jeu : aide et référence. (2005). *Rapport annuel 2004-2005*, <http://www.info-reference.qc.ca/rapportjeu1.html>, consulté le 21 septembre 2006.
- King, K. M. (1985). Gambling: Three forms and three explanations. *Sociological Perspectives*, 18[3], 235-248.
- KPMG (2004). *Canadian Gaming Highlights 2003*.

- L'Homme, D. (2001). *Consultation publique sur l'avenir des courses de chevaux au Québec*. Rapport du mandataire. Québec.
- Lachance, S. (2006). *Exclusion volontaire. Projet pilote*. Québec, Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, Université Laval.
- Ladouceur, R. (1991). Prevalence estimates of pathological gambling in Quebec. *Canadian Journal of Psychiatry*, 36(10), 732-734.
- Ladouceur, R., Boutin, C., Doucet, C., Dumont, M., Provencher, M., Giroux, I., Boucher, C. (2004). Awareness promotion about excessive gambling among Video Lottery retailers. *Journal of Gambling Studies*, 20, 181-185.
- Ladouceur, R., Giroux, I., et Jacques, C. (1998). Winning on the horses: How much strategy and knowledge are needed? *Journal of Psychology*, 132[2], 133-142.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., Hamel, D., et Allard, D. (2004). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*. Québec et Montréal, QC: Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F., et Giroux, I. (1999). Prevalence of problem gambling : A replication study 7 years later. *Canadian Journal of Psychiatry*, 44, 802-804.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Giroux, I., Ferland, F., et Leblond, J. (2000). Analysis of a Casino's self-exclusion program. *Journal of Gambling Studies*, 16, 453-460.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Sévigny, S., et Cantinotti, M. (2003). *Rapport d'étude sur le format, la disposition et de mode de disponibilité des appareils de loterie vidéo*. Québec: Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu.
- Ladouceur, R. et Sévigny, S. (2005). Structural characteristics of video lotteries: Effects of a stopping device on illusion of control and gambling persistence. *Journal of Gambling Studies*, 21(2), 117-131.
- Ladouceur, R., Sévigny, S. (2006). The impact of video lottery game speed on gamblers. *Journal of Gambling Issues*, 17, 1-10
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., et Leblond, J. (2003). Group Therapy for Pathological Gamblers : A Cognitive Approach. *Behaviour Research and Therapy*, 41, 587-596.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., Leblond, J., et Jacques, C. (2001). Cognitive treatment of pathological gambling. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 189, 766-773.
- Leblond, J. (2004). *Évaluation de la dangerosité des appareils de loterie vidéo*. Expertise déposée au dossier numéro 200-06-000017-015 de la Cour supérieure du Québec : recours collectif des joueurs pathologiques contre Loto-Québec.
- Lévesque, K. (2006). *Attractions hippiques mise sur les jeunes familles pour relancer les hippodromes*. Le Devoir, 16 décembre, p. a3.
- Loto-Québec. (1984). *Dossier Québec 1901-1970*. Quatrième dossier des périodiques de Loto-Québec. Montréal, Loto-Québec.
- Loto-Québec. (2000). *Rapport annuel 1999-2000*. Montréal, Loto-Québec.
- Loto-Québec. (2002). *Plan d'action 2003-2006 : L'offre de jeu au Québec : un réaménagement nécessaire. Une orientation moins locale, plus touristique*. Montréal, Loto-Québec.
- Loto-Québec. (2004). *Plan de développement 2004-2007 de Loto-Québec : assurer l'équilibre entre mission économique et responsabilité sociale*. Proposition soumise au gouvernement. Montréal, Loto-Québec.
- Loto-Québec. (2005). *Rapport annuel 2004-2005 : une gestion responsable*. Montréal, Loto-Québec.
- Loto-Québec. (2006). *Rapport annuel 2006 : divertir au profit de la collectivité*. Montréal, Loto-Québec.

- Loto-Québec. (2006a). *Rapport intérimaire. 1<sup>er</sup> trimestre – du 1<sup>er</sup> avril au 26 juin 2006*. Montréal, Loto-Québec.
- Loto-Québec. (2006b). *Rapport intérimaire. 2<sup>e</sup> trimestre – du 27 juin au 25 septembre 2006*. Montréal, Loto-Québec.
- Martignoni, J.-P. (1990). Allez, allez, vous aurez beau faire, on jouera toujours. *Revue de l'Institut de Sociologie*, 1990-1991, 329-359.
- Martignoni-Hutin, J.-P. (1993). *Faites vos jeux*. Paris: L'Harmattan.
- Martignoni-Hutin, J.-P. (1994). L'aventure ludique. *Loisir et société / Society and Leisure*, 17[1], 125-142.
- McKibbin, R. (1979). Working-class gambling in Britain 1880-1939. *Past and Present*, [82], 147-178.
- Ministère des Finances (2006). *Dossier des hippodromes*. « La SONACC doit respecter la parole qu'elle a donnée » – Michel Audet. Communiqué de presse, émis le 9 juin 2006.
- Murray, W. (1997). *The right horse. Winning more, losing less, and having a great time at the racetrack*. New York: Doubleday.
- National Research Council (1999). *Pathological gambling. A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Newman, O. (1968). The sociology of the betting shop. *British Journal of Sociology*, 19, 17-33.
- Papineau, É. et Chevalier, S. (2003). *Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique. Rapport 3 - Revue critique de la littérature portant sur les évaluations d'interventions préventives*. Montréal: Institut national de santé publique du Québec.
- Paré, L., Rouselle, C., et Paré, R. (2002a). *Traitement du jeu excessif et pathologique - Intervention de crise au casino de Montréal - Protocole d'intervention*. Montréal: Maison Jean-Lapointe.
- Paré, R., Rouselle, C., Paré, L., et Chevalier, S. (2002b). *Intervention en situation d'urgence au Casino de Montréal*. Forum mondial Drogues et dépendances – Montréal – 22-27 septembre 2002.
- Parke, J. et Griffiths, M. (2001). *The psychology of the fruit machine: The role of structural characteristics (revisited)*. Nottingham: Nottingham Trent University.
- Poulin, C. (2000). Problem gambling among adolescent students in the Atlantic provinces of Canada. *Journal of gambling studies*, 16[1], 53-78.
- Presse Canadienne. (2006). Le casino ouvert 24 heures sur 24, *Le Soleil*, 26 novembre, p. 10.
- Presse Canadienne. (2006b). Loto-Québec blâme la loi antitabac pour sa baisse de revenus. *Le Soleil*, 24 octobre, p. 2.
- Productivity Commission. (1999). *Australia's Gambling Industries, Report no. 10*. Canberra, Australie, Ausinfo.
- Pronovost, G. (1998). *Loisir et société. Traité de sociologie empirique*. Sainte-Foy, QC: Presses de l'Université du Québec.
- Régie des loteries et des courses du Québec. (1993). *Rapport annuel 1992-1993*. Québec, Régie des loteries et des courses du Québec.
- Régie des alcools, des courses et des jeux. (2006). *Moratoire sur la délivrance de licences d'exploitant de site d'appareils de loterie vidéo*. Période du 3 mai 2006 au 2 mai 2007. Montréal, Régie des alcools, des courses et des jeux.
- Rosecrance, J. (1986a). Adapting to failure: The case of horse race gambling. *Journal of Gambling Behavior*, 2[2], 81-94.
- Rosecrance, J. (1986b). Why regular gamblers don't quit - A sociological perspective. *Sociological Perspectives*, 29[3], 357-378.

Rosecrance, J. (1988). Professional horse race gambling. Working without a safety net. *Work and Occupations*, 15[2], 220-236.

Skinner, B.F. (1953). *Science and human behaviour*, New York, Free Press.

THE WAGER (2004). Seller Beware? Educational workshops for VLT retailers. *The Wager*, 9[41]. Consulté janvier 2007 <http://www.basionline.org/backissues/2004/vol9pdf/wager941.pdf>

Vérificateur général du Québec (2006). *Rapport à l'Assemblée nationale concernant la vérification particulière menée auprès de la Société nationale du cheval de course*. Québec, Vérificateur générale du Québec.

Volberg, R. A. (1994) The prevalence and demographics of pathological gamblers: Implications for public health. *American Journal of Public Health*, 84[2], 237-241.

Zola, I. (1963). Observations on gambling in a lower-class setting. *Social Problems*, 10[4], 353-361.

## **ANNEXES**

## Annexe 1

### Dimensions de l'accessibilité

On entend par **accessibilité** la disponibilité de l'offre de jeu. L'accessibilité présente cinq dimensions :

« L'accessibilité **géographique** réfère à la capacité d'une personne ou d'une population à parcourir la distance nécessaire pour participer à une activité de jeu ou au temps requis pour parcourir cette distance<sup>126</sup>. » Dans le cas des AEJ, plus les appareils sont situés dans des territoires densément peuplés, plus ils sont accessibles.

« L'accessibilité **temporelle** fait référence au temps requis pour participer à une activité de jeu ainsi qu'aux périodes pendant lesquelles les activités de jeu sont disponibles<sup>127</sup>. » Les périodes de disponibilité font référence aux horaires d'ouverture : le nombre d'heures par jour et le nombre de jours par année où un jeu est accessible. Ainsi, par exemple, un ALV situé dans un bar dont les heures d'ouverture sont de 15 h à 3 h sera accessible 4 380 heures par année et une MAS au Casino de Montréal sera, quant à elle, accessible 8 760 heures par année.

« L'accessibilité **économique** correspond à la capacité d'une personne ou d'une population de défrayer les coûts directs et indirects inhérents à la participation à une activité de jeu. Les coûts directs incluent le coût des mises et éventuellement du restaurant et du spectacle, dans le cas d'un casino, ou de l'alcool, dans le cas des appareils électroniques de jeu. Les frais de transport ou de gardiennage s'inscrivent dans les coûts indirects<sup>128</sup>. »

« L'accessibilité **symbolique** tient davantage de l'acceptabilité sociale de participer à une activité, de se trouver dans les endroits où les jeux sont offerts et avec les autres personnes qui participent aux activités de jeu<sup>129</sup>. » Toutes les formes de mise en marché contribuent à rendre le jeu plus acceptable auprès des populations.

L'accessibilité **légale** est celle qui est définie par les lois et la réglementation interdisant ou limitant la participation de certaines catégories de personnes à certaines activités de jeu. De multiples dispositions légales ont été adoptées, par exemple il est interdit aux moins de 18 ans de participer à des jeux d'argent étatisés et les manufacturiers d'appareils de loterie vidéo ne peuvent jouer à ce type spécifique de jeu.

## Annexe 2

### Évolution de l'offre de jeu au Québec

#### Loteries

Il existe plusieurs types de loteries : traditionnelles (dont les numéros sont pré-imprimés), à accès direct (sur terminal), instantanées (les «gratteux») ou sportives. De 1970 à 1992, Loto-Québec n'a offert que des loteries dites traditionnelles. Depuis, l'offre de jeu en matière de loterie s'est diversifiée et n'a cessé de croître. En 2006, le produit phare demeure la Lotto 6/49<sup>TM</sup>, l'une des neuf loteries proposées aux Québécois – plusieurs centaines de tirages ont eu lieu pendant cette année. Les loteries instantanées représentent le deuxième produit en importance, une cinquantaine de ces loteries sont mises en marché annuellement et plus de 200 millions de billets sont mis en vente<sup>130</sup>. Le Québec compte 9 843 points de vente de produits de loteries, en majorité situés dans les tabagies et dépanneurs. Loto-Québec augmente encore sa visibilité en 2006 en s'alliant à Rona pour le jeu télévisé « Ma maison Rona », et vend maintenant des billets de loterie dans les quincailleries. En plus d'être abondamment publicisés à la télévision et dans d'autres médias traditionnels, les produits et tirages sont nouvellement médiatisés par des afficheurs numériques *in situ* et un site Internet «soyez toujours gentils.com». Le programme Lotomatique® permet aussi l'achat par la poste d'abonnements à des loteries à accès direct.

En 1996, 88 % de la population ont acheté au moins un billet de loterie<sup>131</sup>, 67 % en achetaient tous les mois, et 47 % à chaque semaine. En 2002, 65 % de la population a acheté au moins un billet de loterie traditionnelle. Les loteries ont connu en 2005 des ventes record de 1,9 milliard de dollars, une hausse de 2,5 % par rapport à l'année précédente.

#### Casinos

En 1992-1993, après 24 années exclusivement consacrées aux loteries, l'offre de jeu de Loto-Québec a été radicalement augmentée et diversifiée par la création de deux filiales : la Société des casinos du Québec (SCQ) et la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ)<sup>132</sup>.

Loto-Québec a inauguré un casino à Montréal en octobre 1993, un second à Charlevoix en juin 1994 et un dernier au lac Leamy près de Gatineau en mars 1996<sup>133</sup>. Dès 1994, le Casino de Montréal est agrandi et le nombre de machines à sous passe de 1 200 à 1 835. Il en compte aujourd'hui 3 200, alors que le nombre de tables de jeu a doublé. À son ouverture, le casino était ouvert de midi à 3 heures, il l'est aujourd'hui 24 heures sur 24, ce qui représente une augmentation d'accessibilité de 60 %. Entre 1996 et 2006, le nombre de machines à sous au Casino du Lac-Leamy a augmenté de 1 250 à 1 889 tandis que le casino de Charlevoix a vu ce nombre passer de 217 à 825.

En 2002, ces établissements ont suscité l'intérêt de 18 % de la population adulte du Québec.

Tableau A1. L'offre de jeu en 2006 dans les casinos québécois et évolution des revenus

	Tables de jeu	Machines à sous	Revenus totaux en 1996-1997	Revenus totaux en 2005-2006
Casino de Montréal	115	3200	393 829 000	505 800 000
Casino du Lac Leamy	65	1800	145 811 000	210 000 000
Casino de Charlevoix	20	800	24 277 000	47 600 000
Total	200	5800	563 917 000	758 500 000

## **Bingo**

Avant 1997, la RACJ encadrait les activités de bingo et l'ensemble des profits étaient retournés à des OSBL. En décembre 1997, Loto-Québec accroît de nouveau l'offre de jeu au Québec et, par le biais de la Société des bingos du Québec (SBQ)<sup>134</sup>, offre des bingos. Les organisateurs en place sont alors conviés à ajouter trois parties de bingo à leur programmation. Ces parties, gérées par Loto-Québec, sont produites à partir d'un site unique et offertes simultanément par un mécanisme électrovisuel à l'ensemble du réseau des participants québécois. Il existe actuellement un moratoire sur le développement du bingo en salle au Québec<sup>135</sup>.

La participation des Québécois au bingo passe de 15 % en 1996 à 9 % en 2002.

En 2004, six mois après l'instauration d'une version modifiée du Petit Tour™, la dépense moyenne par personne avait augmenté de 27,6 % . En juin 2006, la SLVQ lance Le Tour de la 2<sup>e</sup> chance, qui permet à la clientèle du bingo de participer gratuitement à un second tirage de bingo sur Internet avec une carte de bingo originale non gagnante, augmentant encore en ceci l'accessibilité du bingo.

## **Produits multimédias**

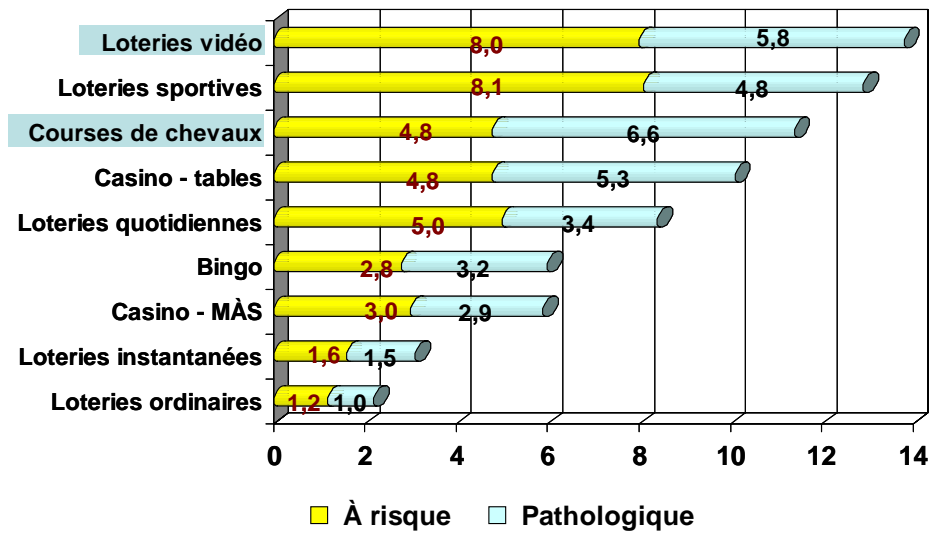
Créée en décembre 1998<sup>136</sup>, la filiale Ingenio a reçu pour mission de concevoir et de commercialiser des produits de loterie multimédia, notamment des jeux sur cédéroms (Cyberslingo®, Eldorado®, Casteldor® et Minigolf®). Loto-Québec commercialise donc aujourd'hui des loteries multimédias, auxquelles on joue sur ordinateur et qui « donnent la chance de gagner des lots, tout en offrant du divertissement et un temps de jeu prolongé<sup>137</sup> ».

En 2005-2006, les loteries, les casinos, les ALV et les bingos ont constitué respectivement 46 %, 19 %, 34 % et 1 % des revenus de Loto-Québec<sup>138</sup>. Les produits multimédias sont médiocrement populaires au Québec et ne concurrencent que très peu les autres formes de jeu. Il faut cependant souligner que se dessine présentement une certaine tendance commerciale visant à orienter l'offre de jeu vers des produits à consommer par le biais d'Internet.

### Annexe 3

#### Dangerosité selon les jeux

Tableau A2. Prévalence des problèmes de jeu selon les jeux (%) – Québec, 2002



Source : Chevalier *et al.*, 2004, pages 62, 65, 69 et 80.

## Annexe 4

### Un exemple d'accessibilité géographique et temporelle

Deux villes ou quartiers de la région de la Capitale-Nationale : Saint-Ubalde et Limoilou.

Que devient l'offre de jeu lorsque deux appareils de loterie vidéo (ALV) sont déménagés de Saint-Ubalde à Limoilou.

Saint-Ubalde est une municipalité regroupant moins de 1 500 habitants répartis sur un territoire de 15 km<sup>2</sup>. Limoilou est un quartier d'une superficie moindre, environ 10 km<sup>2</sup> mais qui compte un nombre largement supérieur d'occupants, environ 45 000 personnes. Donc si nous considérons que le bassin de desserte des sites où sont logés les ALV est d'une ampleur locale et correspond approximativement à la taille de la population locale, l'accessibilité géographique de ces deux ALV se trouve accrue lorsqu'ils sont déménagés de Saint-Ubalde à Limoilou parce que plus de personnes peuvent accéder à ces appareils en couvrant une distance similaire.

**En d'autres termes, si un ALV est relocalisé dans un secteur plus densément peuplé, son accessibilité géographique augmente.**

Si nous poursuivons notre analyse, avec des données fictives cette fois, nous pouvons utiliser l'exemple suivant.

À Saint-Ubalde, les ALV étaient hébergés dans un bar qui ouvrait ses portes à 15 h pour les fermer, en semaine autour de minuit et les vendredis et samedis autour de 2 h le matin.

À Limoilou, les ALV seront localisés dans un établissement qui ouvre ses portes à 10 h pour les fermer à 3 h le lendemain matin.

Nous pouvons donc estimer que, sur une base annuelle, chacun des ALV de Saint-Ubalde était accessible pendant 4 000 heures. Au total, pour les deux ALV nous comptons donc 8 000 heures–ALV par année. À Limoilou, avec un horaire d'ouverture plus étendu, chacun des ALV est accessible aux joueurs pendant 6 200 heures par année; pour les deux ALV, ceci représente un total de 12 400 heures–ALV par année. L'accessibilité temporelle des deux ALV déménagés a donc, dans cet exemple, augmenté de manière considérable.

**En d'autres termes, si un ALV est relocalisé dans un site où l'horaire d'ouverture est plus étendu, son accessibilité temporelle augmente.**

Globalement donc :

Localement à Saint-Ubalde, l'offre de jeu est réduite;

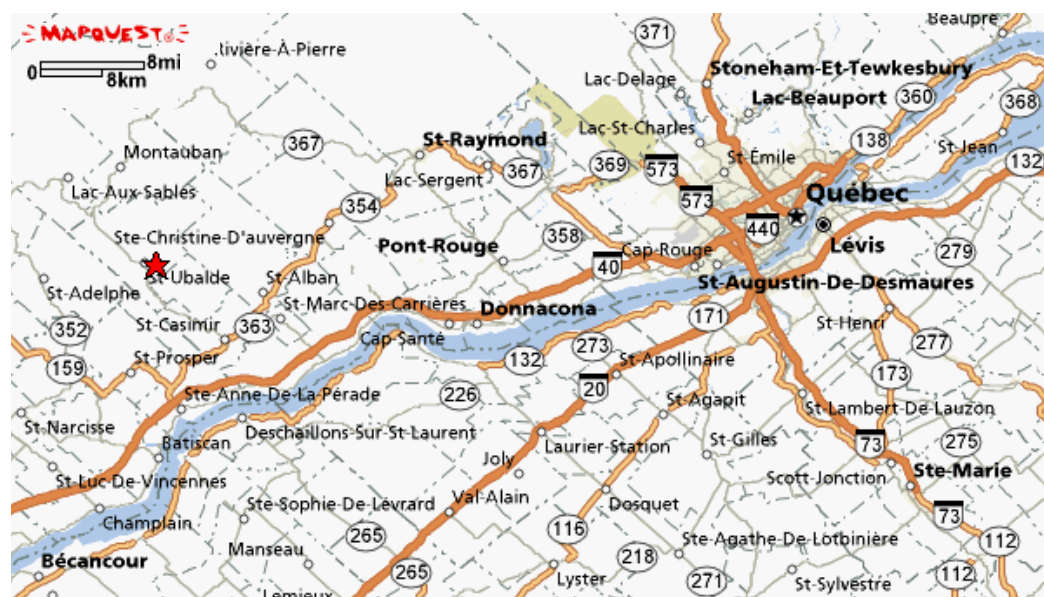
Localement à Limoilou, l'offre de jeu est augmentée davantage qu'elle n'est réduite à Saint-Ubalde,

Pour la région de la Capitale-Nationale, nous observons aussi une augmentation de l'accessibilité.

Tableau A3. Comparaison de l'offre de jeu lors du déménagement de deux ALV

	<b>Saint-Ubalde</b>	<b>Limoilou</b>
<b>Données réelles</b>		
Population	1 452 h.	44 980 h.
Superficie	14,5 km <sup>2</sup>	9,7 km <sup>2</sup>
Densité de la population	10 h./km <sup>2</sup>	4 656 h./km <sup>2</sup>
<b>Données fictives</b>		
Retrait d'ALV	2	
Ajout d'ALV		2
Horaire d'ouverture	Dimanche au jeudi de 15 h à 24 h Vendredi et samedi de 15 h à 2 h	Tous les jours de 10 h à 3 h
Heures hebdomadaires d'ouverture	77 heures	119 heures
Heures annuelles d'ouverture	4 004 heures	6 188 heures
Heures annuelles d'accessibilité pour les deux ALV	8 008 heures	12 376 heures

Accessibilité	
Nombre d'ALV	Constant dans la région
Géographique	Le bassin de desserte des deux ALV a augmenté de 43 528 personnes
Temporelle	Le nombre d'heures annuel d'accessibilité des deux ALV a augmenté de 4 368 heures



<sup>1</sup> Ces documents sont disponibles sur les sites des Agences de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, de Mauricie–Centre-du-Québec, de l'Outaouais, de Laval et des Laurentides.

<sup>2</sup> La Société nationale du cheval de course (SONACC).

<sup>3</sup> Il s'agit de l'Hippodrome d'Aylmer, situé dans la ville de Gatineau.

<sup>4</sup> Les hippodromes comptaient déjà sur 430 machines; les 1 900 machines correspondent aux 430 machines actuelles plus l'ajout des 1 470 appareils prévus au Plan de développement.

<sup>5</sup> Chevalier *et al.*, 2004.

<sup>6</sup> Ce concept est défini à l'annexe 1.

<sup>7</sup> Pronovost, 1997, p 223-254.

<sup>8</sup> National Research Council, 1999, p. 127-139, 158-162; McCown et Chamberlain, 2000, p. 202-214; Chevalier et Allard, 1999, p. 5-17.

<sup>9</sup> Trois fois les 365 jours d'une année.

<sup>10</sup> L'Homme, 2001, p. 7.

<sup>11</sup> « Entre 1995 et 2003, l'industrie des courses de chevaux a reçu près de 285 M\$ en fonds publics de la part du gouvernement, dont 200 M\$ depuis la création de la SONACC en 1999. » Communiqué de presse émis le 9 juin 2006 par le ministère des Finances du Québec.

<sup>12</sup> Il s'agit ici seulement des hippodromes de catégories A et B, les plus gros.

<sup>13</sup> Les paris sur compte sont régis et supervisés par l'Agence canadienne du pari mutuel, la SONACC n'est chargée que de gérer les paris selon les règles édictées par l'organisme canadien.

<sup>14</sup> Les Hippo Clubs étant associés à un hippodrome, les paris pris sur les courses ayant lieu à l'hippodrome associé sont comptabilisés comme s'ils l'avaient été à l'hippodrome même.

<sup>15</sup> Un programme de course propose une dizaine de courses.

<sup>16</sup> Présentement deux modalités de paris sont offertes, soit à des guichets où du personnel enregistre les paris, soit à l'aide d'une machine (Parimatique™).

<sup>17</sup> Dès février 1996, à l'Hippodrome de Montréal, «c'est l'ouverture du Casino Loterie Vidéo, le plus grand site au Québec avec 125 appareils disponibles» (SONACC).

<sup>18</sup> Quatre hippodromes et 18 salons de paris.

<sup>19</sup> Et au moins un salon de paris est jumelé à une salle de bingo.

<sup>20</sup> Construite sous la forme de publiereportage.

<sup>21</sup> Ladouceur *et al.*, 1999.

<sup>22</sup> Chevalier *et al.*, 2004, p. 10.

<sup>23</sup> La dangerosité est mesurée par la proportion de personnes qui présente un problème de jeu parmi celles qui jouent à un jeu particulier – ici, les personnes qui ont un problème de jeu parmi celles qui misent sur les courses de chevaux. Le tableau de l'annexe 3 présente les données de dangerosité pour tous les jeux offerts au Québec.

<sup>24</sup> Chevalier *et al.*, 2004, p. 10.

<sup>25</sup> Chevalier *et al.*, 2004b.

<sup>26</sup> Nous ne pouvons établir l'évolution de la prévalence des problèmes de jeu chez les parieurs sur courses de chevaux parce que seule l'étude de 2002 fournit des indications selon les jeux spécifiques. La taille de l'échantillon de l'étude de 2002 ne nous permet pas, dans le cas des courses de chevaux, de décrire plus en détail le profil des personnes qui y jouent et qui ont un problème de jeu.

<sup>27</sup> Cette forme de pari est implantée au Québec depuis 1915 (SONACC).

<sup>28</sup> D'ailleurs la SONACC fournit aux joueurs les rudiments des paris : [www.paritel.ca/fr/f\\_commentparier.htm](http://www.paritel.ca/fr/f_commentparier.htm)

<sup>29</sup> Que l'on pourrait traduire librement par l'expression québécoise bien connue : « Ou ça passe, ou ça casse ».

<sup>30</sup> Ladouceur *et al.*, 1999.

<sup>31</sup> Toutes les formes de gratification constituent des incitations à la persistance au jeu. La persistance au jeu est associée, dans le cas des jeux à espérance de gain négative comme les courses de chevaux, à des pertes monétaires.

<sup>32</sup> Le terme anglo-saxon consacré est « *near-miss* », voir les travaux de Griffiths à ce sujet (1993, 2004 et Parke et Griffiths, 2001).

<sup>33</sup> Voir les travaux de Zola (1963), Newman (1968) et McKibbin (1979) sur les paris hors pistes et ceux de Rosecrance (1986a et b et 1988) sur les paris sur piste.

<sup>34</sup> Murray, 1997.

<sup>35</sup> King, 1985; Rosecrance, 1986a, 1986b.

<sup>36</sup> Martignoni-Hutin, 1990, 1993 et 1994; Rosecrance, 1986a, 1986b, 1988.

<sup>37</sup> Rosecrance, 1986a, 1986b.

<sup>38</sup> Concept élaboré par Hayano (1984).

<sup>39</sup> Groupe de travail Hippodrome de Trois-Rivières (2005). *La survie des courses à Trois-Rivières*. Rapport présenté à M. André Gabias, député de Trois-Rivières, 12 p.

<sup>40</sup> Chevalier *et al.*, 2003, p. 51.

<sup>41</sup> Institut national de santé publique du Québec, *Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique*, mai 2001 à décembre 2003, sortie spéciale. Ce sont 10,9 % des personnes en traitement qui ont parié sur les courses de chevaux dans les 12 mois précédant leur traitement, une proportion largement supérieure à celle observée dans la population générale (1,9 %).

<sup>42</sup> Au sens de la loi, les machines à sous sont des appareils de loterie vidéo (Gouvernement du Québec, 2006).

<sup>43</sup> La présence sur les machines d'un bras mécanique représente un artefact fonctionnel d'une époque révolue, mais un bouton pression permet au joueur d'activer la machine.

<sup>44</sup> Trois formes de jeu sont offerts : des jeux de lignes, des jeux de cartes (notamment de poker) et le keno.

<sup>45</sup> Les premiers appareils de jeu, exploités commercialement, ont été mis au point aux États-Unis à partir de 1891 (Fey, 1997), p. 14.

<sup>46</sup> Loto-Québec, 1984, p. 26.

<sup>47</sup> La miniaturisation des ordinateurs, au milieu des années 1970, a favorisé la création de consoles de jeu dotées de la puissance de calcul suffisante pour simuler des jeux de cartes. Proposant généralement des jeux de poker ou de blackjack, ces consoles sont désignées globalement par l'expression appareils de poker vidéo (APV) ou vidéopoker.

<sup>48</sup> Régie des loteries et des courses du Québec, 1993, p. 25.

<sup>49</sup> Loto-Québec, 2002, p. 8.

<sup>50</sup> Le nombre d'ALV est en constante réduction notamment parce que la RACJ a cessé d'émettre des nouvelles licences depuis 2001 (Loto-Québec, 2005, p. 26).

<sup>51</sup> Régie des alcools, des courses et des jeux, 2006.

<sup>52</sup> Le programme de réaménagement obligatoire touche les sites où il y a moins de 5 appareils, qui se retrouvent dans les zones à haute densité de machines ou dans des secteurs où le niveau socioéconomique est faible. Le programme volontaire permet à des tenanciers de se départir d'appareils moyennant un dédommagement financier.

<sup>53</sup> SLVQ : <http://www.slvq.com/web/jsp/MainPage.jsp?Params=Y.CA.50801.0>

<sup>54</sup> Si le casino avait été ouvert toute l'année durant.

<sup>55</sup> Le Casino de Montréal est ouvert 24 heures par jour, le Casino du Lac-Leamy est ouvert 19 heures par jour; ces deux casinos sont ouverts 365 jours par année. Le calcul pour le Casino de Charlevoix a été fait de manière conservatrice en considérant, pour toute l'année, 13 heures d'ouverture du dimanche au jeudi et 16 heures pour les vendredis et samedis.

<sup>56</sup> Il nous est malheureusement impossible de produire une estimation du nombre d'heures-machines d'accessibilité pour les loteries vidéo parce que nous ne connaissons pas le nombre d'heures d'ouverture de chacun des sites où sont installés ces appareils. L'accessibilité théorique maximale est de 19 heures par jour, 365 jours par an, chaque appareil donc peut donc être théoriquement en service 6 935 heures par an.

<sup>57</sup> À compter du printemps 2007, le Casino du Lac-Leamy sera ouvert 24 heures par jour les vendredis et samedis. Actuellement l'horaire d'ouverture de ce casino est de 9 h à 4 h à tous les jours (Presse canadienne, 2006).

<sup>58</sup> Pour calculer précisément l'accessibilité temporelle il faudrait connaître le total annuel des heures d'ouverture pour chacun des sites où se trouvent les ALV.

<sup>59</sup> Il s'agit d'un scénario vraisemblable : certains sites sont effectivement ouverts 19 heures par jour tous les jours de l'année, d'autres sites sont ouverts selon des plages horaires plus longues la fin de semaine que la semaine; certains sites n'ouvrent guère avant 15 h, d'autres ferment avant l'heure ultime de 3 h. Il nous est cependant impossible de vérifier la validité de ce scénario qui peut néanmoins servir d'heuristique.

<sup>60</sup> Loto-Québec, 2000, p. 53.

<sup>61</sup> Loto-Québec, 2000, p. 53.

<sup>62</sup> Chevalier et al., 2004, p. 53.

<sup>63</sup> Loto-Québec, 2005, p. 26.

<sup>64</sup> KPMG, 2004.

<sup>65</sup> Chevalier *et al.*, 2004, p. 10.

<sup>66</sup> Chevalier *et al.*, 2002, sortie spéciale.

<sup>67</sup> Voir les sites Internet des manufacturiers tels IGT, Spielo, VLC, etc.

<sup>68</sup> Voir Skinner (1953) dont les travaux développent, en partie, ceux de Pavlov.

<sup>69</sup> Focal Research, 2004, p. 3-29; Productivity Commission, 1999, p. 44-45.

<sup>70</sup> Par exemple le bouton d'arrêt pour les jeux de lignes. Dans le cas des jeux de lignes, dès le début de la partie, la programmation de la machine a établi si la partie est gagnante. La rotation des rouleaux virtuels avant la présentation des résultats au joueur n'est qu'une mise en scène, une théâtralité du jeu. En donnant au joueur la possibilité d'interrompre le mouvement des rouleaux virtuels avant l'arrêt prévu dans la programmation informatique, on renforce chez lui le sentiment qu'il peut contrôler l'issue d'une partie, donc qu'il existe bien des connaissances et des habiletés qui peuvent être acquises et qui maximisent les gains; pourtant, le jeu n'est basé que sur le strict hasard.

<sup>71</sup> Focal Research, 2004; Productivity Commission, 1999.

<sup>72</sup> Ladouceur *et al.*, 2003.

<sup>73</sup> Brown, à paraître; Gilliland et Ross, 2005.

<sup>74</sup> Le projet est actuellement en cours dans la région de la Mauricie–Centre-du-Québec et les résultats de l'évaluation de cet effort de prévention ne seront pas connus avant plusieurs mois.

<sup>75</sup> Cette activité de sensibilisation est présentement en cours sous le nom de « Au hasard du jeu 2 » sur l'initiative de Loto-Québec, par le biais de leur fondation Mise sur toi. Cette activité a déjà été offerte en 2002; certains éléments d'évaluation ont été rendus disponibles dans Ladouceur *et al.*, 2004.

<sup>76</sup> Toutes les mesures listées à cette rubrique ont été implantées simultanément lors du renouvellement du parc des ALV en 2002.

<sup>77</sup> Jeu : aide et référence, 2005.

<sup>78</sup> Leblond, 2004, Annexe H, tableau 58, p. 285.

<sup>79</sup> Chevalier *et al.*, 2005, p. 38.

<sup>80</sup> Houle, 2001.

<sup>81</sup> Dans les secteurs où le revenu moyen des ménages est inférieur à 50 000 \$.

<sup>82</sup> Une licence permet l'exploitation d'un maximum de 5 ALV. Seuls sont visés les sites qui exploitent de 1 à 4 appareils.

<sup>83</sup> Leblond, 2004.

<sup>84</sup> Ce sont autant de machines qui ne seront plus soumises aux exigences et règles sur les ALV de la RACJ, puisque celles-ci ne s'appliquent ni à Loto-Québec, ni à ses filiales. (Informations fournies par Loto-Québec.)

<sup>85</sup> C'est-à-dire, en comptant les machines à sous des casinos. Il est à noter que – sur le plan légal –, la définition des appareils de loterie vidéo inclut les machines à sous et tout autre appareil offrant des jeux de hasard et d'argent exploité par un ordinateur, un dispositif électronique de visualisation mécanique ou électromécanique ou à l'aide de ceux-ci. » (Informations fournies par Loto-Québec.)

<sup>86</sup> La nature et l'ampleur de ces éléments nouveaux restent à préciser selon les informations fournies par Attractions hippiques Québec.

<sup>87</sup> Cette ristourne est précisément la même que celle consentie aux tenanciers de bars où sont exploités des ALV.

<sup>88</sup> Où l'on peut miser sur des courses tenues ailleurs au Québec.

<sup>89</sup> Où l'on peut miser sur des courses tenues hors des frontières québécoises.

<sup>90</sup> Les 65 ALV de l'Hippodrome d'Aylmer ne seront pas relocalisés dans un salon de jeux.

<sup>91</sup> Loto-Québec, 2004, p. 35; Loto-Québec, 2006, p. 13 et 52; Loto-Québec, 2005, p. 7, 25, 26 et 27. Il est cependant à noter qu'à la page 26 du *Plan de développement 2004-2007* de Loto-Québec, il était question du déplacement de 1 470 ALV des bars, et non de 1 770, et que les calculs de la page 42 du même document sont fonction de l'ajout de 1 470 ALV au lieu de 1 770.

<sup>92</sup> Fiches de renseignements publiées en novembre 2006 pour chaque salon de jeux (<http://www.loto-quebec.com/corpo/nav/salle-de-presse/documents-interet/?&section=btn-doc-int&objet=image>), consulté le 18 janvier 2007.

<sup>93</sup> Loto-Québec, 2002, p. i et 2.

<sup>94</sup> L'Homme, 2001.

<sup>95</sup> Loto-Québec, 2004, p. 26.

<sup>96</sup> Loto-Québec, 2006, p. 6; Loto-Québec, 2005, p. 26.

<sup>97</sup> Loto-Québec, 2004, p. 25.

<sup>98</sup> Renseignements transmis par Loto-Québec.

<sup>99</sup> Ladouceur *et al.*, 2003.

<sup>100</sup> Ladouceur *et al.*, 2003, p. 89.

<sup>101</sup> Boisvert *et al.*, 2002, pp 85-103.

<sup>102</sup> <http://www.loto-quebec.com/corpo/nav/salle-de-presse/fiches-de-renseignements/societe-des-salons-de-jeux-du-quebec/> et renseignements transmis par Loto-Québec.

<sup>103</sup> KPMG, 2004.

<sup>104</sup> Poulin, 2000.

<sup>105</sup> Papineau et Chevalier, 2003.

<sup>106</sup> Ladouceur *et al.*, 2004

<sup>107</sup> Dans le cas du contrat moral, le tenancier peut ne pas être tenu d'assurer l'identification et l'exclusion des lieux du joueur.

<sup>108</sup> Ladouceur *et al.*, 2000; Chevalier *et al.*, 2003; Geoffrion *et al.*, 2003.

<sup>109</sup> Paré *et al.* 2002a et 2002b.

<sup>110</sup> Häfeli, 2005.

<sup>111</sup> Berget et Hauk, 2000.

<sup>112</sup> Voir les sites Internet des firmes suivantes : Scientific Games ([www.scientificgames.com/sgcorp/playertracking.asp](http://www.scientificgames.com/sgcorp/playertracking.asp)), AmTote, ([www.amtote.com/playertrack.htm](http://www.amtote.com/playertrack.htm)), Johnson Business Machines ([www.jbmppc.com/player.html](http://www.jbmppc.com/player.html)), Standing Stone Gaming ([www.standingstonegaming.com/page04.html](http://www.standingstonegaming.com/page04.html)) et QI Systems ([qisystems.ca/solutions/gaming](http://qisystems.ca/solutions/gaming)).

<sup>113</sup> La firme Johnson Business Machines indique qu'il est loisible de paramétrer la carte pour que lors de son insertion dans un appareil de jeu s'affiche un message tel que « Bonjour Roger, bonne chance! » ([www.jbmppc.com/player.html](http://www.jbmppc.com/player.html)).

<sup>114</sup> Berget et Hauk, 2000.

<sup>115</sup> Ministère des Finances, 2006.

<sup>116</sup> Lévesque, 2006.

<sup>117</sup> Volberg, 1994; Abbott et Volberg, 2006.

<sup>118</sup> Loto-Québec, 2006b, 2006c.

<sup>119</sup> Presse Canadienne, 2006b.

<sup>120</sup> Ellery *et al.*, 2005; Chevalier et Allard, 2001.

<sup>121</sup> Focal Research, 2004; Productivity Commission, 1999.

<sup>122</sup> Focal Research, 2004; Productivity Commission, 1999.

<sup>123</sup> Brown, à paraître; Gilliland et Ross, 2005.

<sup>124</sup> Chevalier *et al.*, 2006.

<sup>125</sup> Comité interministériel chargé de l'évaluation du projet de relocalisation du casino de Montréal, 2006, p. 36-66.

<sup>126</sup> Chevalier *et al.*, 2006, p. 26.

<sup>127</sup> Chevalier *et al.*, 2006, p. 26.

<sup>128</sup> Chevalier *et al.*, 2006, p. 26.

<sup>129</sup> Chevalier *et al.*, 2006, p. 27.

<sup>130</sup> Selon les données transmises par Loto-Québec, le nombre de « gratteux » a plus que doublé de 1995 à 2002, passant de 22 à 48.

<sup>131</sup> L'étude de prévalence de 1996 n'a pas distingué la participation aux loteries selon le type.

<sup>132</sup> Loto-Québec, Plan de développement 2004-2007, p. 7.

<sup>133</sup> Loto-Québec, Plan de développement 2004-2007, p. 7.

<sup>134</sup> Loto-Québec, Plan de développement 2004-2007, p. 7.

<sup>135</sup> RACJ. Mesures de suspension de la délivrance de licences de bingo et de licences de gestionnaire de salle de bingo (Période du 22 février 2006 au 23 octobre 2006). Rappelons aussi qu'un rapport réalisé en 2002 pour le compte de la RACJ recommandait une diminution du nombre de sites montréalais où se tiennent les bingos et une augmentation du nombre annuel de séances offertes (Consortium ADEC-Géocom, *Étude de marché du bingo dans la ville de Montréal*) tout comme le faisait un rapport de la RACJ elle-même en 2002 (p. 99 de Côté, C. *Le bingo au Québec. État de la situation et pistes de solution*. Rapport de l'examen de l'industrie du bingo effectué à la demande du président de la Régie des alcools, des courses et des jeux).

<sup>136</sup> Loto-Québec, Plan de développement 2004-2007, page 7.

<sup>137</sup> <http://www.loto-quebec.com/corpo/nav/salle-de-presse/fiches-de-renseignements/loteries>

<sup>138</sup> Loto-Québec, Rapport annuel de 2005-2006, page 2.