

BIBLIOGRAPHIE

- Azmier, J.J. (2000). *Gambling in Canada - Triumph, tragedy, or tradeoff? Canadian gambling behaviour and attitudes: Summary Report*. Calgary : Canada West Foundation.
- Becoña, E., Labrador, F., Echeburúa, E., Ochoa, E., & Vallejo, M.A. (1995). Slot machine gambling in Spain: An important and new social problem. *Journal of gambling studies*, 11: (3). 265-286.
- Bilocq-Lebeau, L., Cantin, M. (2000). *Jeu : Aide et référence. Rapport annuel 1999-2000*. Montréal: Centre de référence du Grand Montréal.
- Bühringer, G., & Konstanty, R. (1992). Intensive gamblers on German-style slot-machines. *Journal of gambling studies*, 8: (1). 21-38.
- Chevalier, S., 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.
- Coventry, K.R., & Constable, B. (1999). Physiological arousal and sensation-seeking in female fruit machine gamblers. *Addiction*, 94: (3). 425-430.
- Delfabbro, P.H., & Winefield, A.H. (2000). Predictors of irrational thinking in regular slot machine gamblers. *The Journal of Psychology*, 134: (2). 117-128.
- Dickerson, M., Hinchy, J., Legg England, S., Fabre, J., & Cunningham, R. (1992). On the determinants of persistent gambling behaviour. I. High-frequency poker machine players. *British Journal of Psychology*, 83:237-248.
- Doiron, J.P., & Mazer, D.B. (2001). Gambling with video lottery terminals. *Qualitative Health Research*, 11: (5). 631-646.
- Dumont, M., & Ladouceur, R. (1990). Evaluation of motivation among video-poker players. *Psychological Reports*, 66:95-98.
- Fisher, S., & Griffiths, M. (1995). Current trends in slot machine gambling: Research and policy issues. *Journal of gambling studies*, 11: (3). 239-247.
- 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.
- Griffiths, M. (1990). Addiction to fruit machines: A preliminary study among young males. *Journal of gambling studies*, 6: (2). 113-126.
- Griffiths, M. (1991). Psychobiology of the near-miss in fruit machine gambling. *The Journal of Psychology*, 125: (3). 347-357.
- Griffiths, M. (1993). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of gambling studies*, 9: (2). 101-120.
- Huxley, J.A.A., & Carroll, D. (1992). A survey of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of gambling studies*, 8: (2). 167-179.
- Kofoed, L., Morgan, T.J., Buchkoski, J., & Carr, R. (2000). Dissociative experiences scale and MMPI-2 scores in video poker gamblers, other gamblers, and alcoholic controls. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 185: (1). 58-60.
- Korn, D.A., Shaffer, H.J. (1999). Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. *Journal of gambling studies*, 15: (4). 289-365.
- Legato, F. (2001). Slots 101 - A primer to the operation and capabilities of the modern slot machine. *Casino Player*, (avril). 91-102.
- Loto-Québec (2000 juillet). *Profil des consommateurs de jeux de hasard*, Communications institutionnelles, Loto-Québec.
- Loto-Québec (2000). *Rapport annuel 1999-2000*. Montréal : Loto-Québec.
- Loto-Québec (2001). *Rapport annuel 2000-2001*. Montréal : Loto-Québec.
- Maison Claude-Bilodeau (2001). www.maisoncb.com.
- Ohtsuka, K., Bruton, E., DeLuca, L., & Borg, V. (1997). Sex differences in pathological gambling using gaming machines. *Psychological Reports*, 80:1051-1057.
- Paré, L., Collin-Vézina, D. (2001). *Les joueurs pathologiques en traitement : que savons-nous de cette clientèle?* Présentation au 35^e congrès des médecins psychiatres du Québec, Québec, 2001.
- Tennina, S., Chawky, N. (2001). *Les suicides et le jeu excessif*. Montréal: Colloque sur les jeux de hasard.
- Walker, M.B. (1992). Irrational thinking among slot machine players. *Journal of gambling studies*, 8: (3). 245-261.

Auteurs: Serge Chevalier, INSPQ et DSP Montréal-Centre
Denis Allard, INSPQ et DSP Montréal-Centre

Document déposé à Santécom (<http://www.santecom.qc.ca>)
Cote : G 15,882
Dépôt légal – 4^e trimestre 2001
Bibliothèque Nationale du Québec
Bibliothèque Nationale du Canada
ISBN 2-550-38625-6

Ce document est disponible en version intégrale sur le site Web de l'INSPQ : <http://www.inspq.qc.ca>

Reproduction autorisée à des fins non commerciales à la condition d'en mentionner la source.

Novembre 2001
© Institut national de santé publique du Québec et Direction de la santé publique de Montréal-Centre



recherche

LES APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU

DONNÉES EMPIRIQUES

POUR UNE PERSPECTIVE DE SANTÉ PUBLIQUE
DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT



RÉGIE RÉGIONALE
DE LA SANTÉ ET DES
SERVICES SOCIAUX
DE MONTRÉAL-CENTRE

Direction de la santé publique

Institut national
de santé publique
Québec



DÉFINITION ET CONTEXTE

Définition

Les appareils électroniques de jeu (AÉJ) disponibles au Québec incluent les appareils de loterie vidéo (ALV) et les machines à sous (certaines machines d'amusement pourraient appartenir à cette famille de jeu).

Contexte légal

L'exploitation des AÉJ nécessite une licence. Les licences pour les ALV ne peuvent être émises qu'à des détenteurs de permis de vente d'alcool. Les machines à sous ne sont disponibles que dans les casinos. L'accès des AÉJ est réservé aux personnes âgées d'au moins 18 ans.

Description des jeux

Essentiellement quatre types de jeux sont offerts aux Québécois sur les AÉJ.

1. Les jeux de lignes où il faut obtenir certains alignements d'objets – des cloches, des cerises, des « 7 », des animaux ou autres selon le thème de la machine.
2. Les jeux de poker où il s'agit de constituer des mains gagnantes et où le joueur peut conserver ses cartes ou demander à en remplacer.
3. Les jeux de blackjack – principe idem au poker.
4. Les jeux de keno où le joueur choisit des numéros et ensuite la machine est programmée pour procéder à un tirage (les gains sont conséquents au nombre de numéros tirés par la machine identiques aux numéros sélectionnés par le joueur).

Les ALV offrent de 7 à 11 jeux différents. Selon les modèles, les jeux offerts incluent au moins des jeux de ligne et des jeux de poker. Généralement, les machines à sous sont dédiées à un seul jeu.

Mécanismes de renforcement des jeux

Le taux de retour moyen des machines est de 92 %. Et les mécanismes de renforcement incluent aussi la fréquence des gains, des renforcements auditifs et visuels ainsi que les "near misses". Les gains sur les machines à sous peuvent être encaissés au fur et à mesure; des pièces chutent alors dans un réceptacle de métal (ce qui représente un mécanisme de renforcement supplémentaire indisponible sur les ALV). Les machines à sous peuvent aussi être mises en réseau local ou national, elles offrent alors des lots progressifs constituant un mécanisme supplémentaire de renforcement.

Offre

Au-delà de 20 000 appareils au Québec sont disponibles dans plus de 4 000 emplacements (sans compter les appareils d'amusement similaires).

PARTICIPANTS

Caractéristiques des joueurs

Environ 10 % de la population adulte québécoise s'adonne à ce type de jeux.

Le profil des joueurs d'AÉJ indique que les Montréalais les plus susceptibles de jouer sont les :

- hommes (2,1 fois plus que les femmes);
- personnes âgées de 18 à 24 ans (3,9 fois plus que les personnes âgées de 65 ans et plus);
- personnes séparées, divorcées ou veuves (1,7 fois plus que les célibataires);
- célibataires (2,0 fois plus que les personnes qui vivent avec un(e) conjoint(e));
- personnes qui détiennent au moins un certificat d'études secondaires [1,7 fois plus que celles qui n'en ont pas);
- personnes qui misent plus à la loterie;
- personnes qui jouent plus au bingo en salle.

Montants misés

Pour les seuls ALV, les Québécois ont misé, en 1999, au-delà de 3 milliards 900 millions de dollars (3 905 400 000). En moyenne, chaque joueur dépense hebdomadairement une somme se situant entre 119 \$ et 146 \$ (selon les estimés de la quantité de joueurs au Québec). Reportées sur une base annuelle, ces sommes équivalent de 6 195 \$ à 7 572 \$.

Motivations

Les joueurs canadiens s'adonnent aux AÉJ pour une foule de motifs mais surtout pour des raisons ludiques ainsi que pour les sensations et les émotions ressenties lors des gains.

Préférence

Les joueurs québécois préfèrent les jeux de ligne aux autres types offerts.



EFFETS BÉNÉFIQUES

Pour le joueur

En premier lieu, il s'agit d'une activité ludique qui possède les effets bénéfiques relatifs aux loisirs et aux activités de détente en général. On parle ici de délaissier temporairement ses problèmes, soucis et tracas.

Les AÉJ permettent aux joueurs d'expérimenter des sensations et des émotions qu'ils n'ont pas nécessairement autrement.

Les endroits où on retrouve les AÉJ sont associés à des activités de socialisation qui, en soi, peuvent être bénéfiques.

Pour la famille et les proches

Aucune documentation n'est disponible à cet égard.

Pour la société en général

Pour les ALV seulement et pour l'année financière 2000-2001, des bénéfices nets de l'ordre de 639 100 000 \$ (dont la plus grande part aura été versée en dividendes à l'État québécois).

Des emplois préservés dans le secteur des bars et brasseries, à la Société des loteries vidéo du Québec, dans les casinos du Québec, à la RACJ, pour les manufacturiers (7 licences en vigueur au Québec en 2000) et les réparateurs (14 licences en vigueur en 2000) des AÉJ.

Il n'est pas possible, pour le moment, de quantifier les effets bénéfiques relatifs aux AÉJ.



EFFETS PRÉJUDICIALES

Pour le joueur

Les effets préjudiciables s'échelonnent du mal-être au stress, à l'isolement social et peuvent inclure des pathologies telles la dépression, l'anxiété généralisée, des troubles du sommeil, l'abus ou la dépendance à l'alcool ou aux drogues, les idées suicidaires et tentatives de suicide et même des suicides. Cette liste doit aussi inclure le potentiel pour le développement de problèmes de santé physique, de problèmes judiciaires, familiaux, parentaux, professionnels et financiers.

Pour la famille et les proches

Les problèmes peuvent être similaires soit le développement de problèmes de santé mentale, de santé physique, de problèmes familiaux (allant jusqu'à la séparation), de problèmes professionnels, de problèmes financiers.

Pour la société en général

Il faut compter le coût des soins de santé relatifs au jeu (traitement et prévention) et des coûts additionnels pour le système judiciaire et la sécurité publique ainsi que des impacts urbanistiques et ceux sur l'économie en général.

4 % de la population montréalaise présente des symptômes relatifs au jeu pathologique pour 42 % des joueurs d'AÉJ.

2 % de la population montréalaise présente 3 ou 4 symptômes relatifs au jeu pathologique (« joueur problématique ») pour 21 % des joueurs d'AÉJ.

1 % de la population montréalaise rejoint les critères du jeu pathologique pour 9 % des joueurs d'AÉJ.

Au Québec, 93 % des appels (pour lesquels un jeu est spécifié) à la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence* identifie les AÉJ.

88 % des joueurs qui reçoivent un traitement en externe identifie les AÉJ comme jeu auquel ils participent (données pour la Maison Jean Lapointe seulement).

92 % des joueurs qui reçoivent un traitement en interne identifie les AÉJ comme jeu auquel ils participent (données pour la Maison Claude-Bilodeau seulement).

Au Québec, 62 % des suicides, pour lesquels le Bureau du Coroner a conclu à des associations avec les jeux de hasard et d'argent et qui contiennent une référence à un jeu spécifique identifie les AÉJ.

Les coûts des effets préjudiciables ne peuvent être calculés pour le moment.