

Université de Montréal

*Le « jeu avoué » chez les clients du service correctionnel du Québec de  
l'année 2001*

par  
Steve Geoffrion

École de criminologie  
Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade de  
Maîtrise ès sciences (M.Sc.)  
en criminologie

Août 2006

© Steve Geoffrion, 2006



HV

6015

US4

2006

V.028

## AVIS

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.


Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

## NOTICE

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.



Université de Montréal

*Le « jeu avoué » chez les clients du service correctionnel du Québec de  
l'année 2001*

par  
Steve Geoffrion

École de criminologie  
Faculté des arts et sciences

Directeur de recherche :  
Marc Ouimet



Août 2006

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

*Le « jeu avoué » chez les clients du service correctionnel du Québec de  
l'année 2001*

présenté par :  
Steve Geoffrion

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

M. Serge Brochu, président-rapporteur

M. Marc Ouimet, directeur de recherche

M. Clément Robitaille, examinateur externe

Mémoire accepté le : .....16/11/06.....

## **Résumé**

Cette recherche s'intéresse au jeu chez les clients des services correctionnels du Québec. Le premier objectif est d'établir la prévalence du jeu problématique dans cette population. Le second est d'identifier les caractéristiques des sujets qui sont en lien avec les problèmes de jeu. Les données analysées proviennent de l'enquête ayant servi à établir le portrait de la clientèle correctionnelle du Québec pour l'année 2001 (Robitaille, Guay & Savard, 2002). Nous disposons d'information sur 1710 clients des SCQ qui étaient emprisonnés ou suivis dans la communauté au moment de l'entrevue. Globalement, 16,1% des sujets ont un problème de jeu, c'est-à-dire qu'ils s'identifient eux-même comme joueur pathologique ou qu'ils déclarent dépenser \$50 ou plus en jeu à chaque semaine. Ce pourcentage est dix fois supérieur à la prévalence estimée du jeu problématique dans la population normale. Plusieurs variables sont en lien avec le jeu problématique. Toutefois, les variables qui ressortent des analyses statistiques multivariées sont celles de la consommation de drogues et d'alcool ainsi que le fait d'avoir des revenus criminels. Il appert donc que les joueurs problématiques ont des revenus criminels beaucoup plus importants que les autres. Nous ne pouvons toutefois statuer sur la causalité entre ces deux variables.

Mots-clés : Jeu problématique – Prévalence – Criminalité – Clientèle correctionnelle – Facteurs de prédiction.

## **Abstract**

This paper studies gambling habits of people under correctional supervision of the province of Quebec. The first objective is to establish the incidence of compulsive gambling in this delinquent community. The second is to identify the characteristics of the subjects that relate with gambling habits. The data come from a survey under the supervision of the Society of Criminology for Quebec inmates and controlled delinquents for the the year 2001 (Robitaille, Guay & Savard, 2002). We have informations for 1710 clients of CSQ that are incarcerated or been follow-up in the community during the interview. Overall, 16,1% of our subject suffer of compulsive gambling, that is they identify themselves as pathological gambler or they declare that they spend \$50 or more in gaming weekly. This result is about 10 times higher comparing to the incidence of this problem in the general population. Many variables are linked with compulsive gambling. In our study, the characteristics significant relationship form statistical analyses are the use of alcohol and drugs and the income from the illegal activities. It appears that compulsive gamblers generate more income from crime than the others. We cannot establish the causality of this relation.

Key words : Compulsive gambling – Incidence – Criminality – Inmates – Predictors.

## Table des matières

<b>INTRODUCTION</b> .....	1
<b>Contexte de la recherche</b> .....	1
<b>But général et objectifs de l'étude</b> .....	2
<b>Plan de travail</b> .....	3
<b>RECENSION DES ÉCRITS</b> .....	5
<b>Historique de la dépendance</b> .....	5
<b>Définition</b> .....	5
<b>Prévalence</b> .....	9
<b>Caractéristiques des joueurs</b> .....	10
<i>Sexe</i> .....	10
<i>Âge</i> .....	11
<i>Origine ethnique</i> .....	12
<i>État civil</i> .....	12
<i>Scolarité</i> .....	13
<i>Statut socio-économique</i> .....	13
<b>Criminalité vs Jeu pathologique</b> .....	14
<i>Criminalité périphérique</i> .....	14
<i>Criminalité individuelle</i> .....	15
<b>Une succession de pertes</b> .....	20
<b>PROBLÉMATIQUE</b> .....	22
<b>DONNÉES ET VARIABLES</b> .....	26
<b>Corpus empirique</b> .....	26
<i>Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001</i> .....	26
<i>L'instrument et la mesure des caractéristiques de la clientèle</i> .....	27
<i>L'échantillonnage</i> .....	28
<i>L'administration du questionnaire</i> .....	29
<i>L'autorévélation</i> .....	30
<b>Les concepts-clés du mémoire</b> .....	31
<i>Le jeu avoué</i> .....	31
<i>Les caractéristiques sociodémographiques du sujet</i> .....	32
<i>Consommation de substances psychoactives</i> .....	32
<i>Le statut économique</i> .....	33
<i>La judiciarisation</i> .....	34
<i>Type de délits</i> .....	34
<b>MÉTHODOLOGIE</b> .....	36
<b>L'analyse statistique</b> .....	37
<i>La régression logistique</i> .....	37
<i>La technique CART</i> .....	39

<b>RÉSULTATS</b> .....	42
<b>Analyses univariées</b> .....	42
<i>Les caractéristiques sociodémographiques de l'échantillon</i> .....	42
<i>Le profil de la criminalité de la population correctionnelle du Québec 2001</i> .....	44
<i>Le réseau social délinquant de nos sujets</i> .....	46
<i>La situation économique des contrevenants à l'étude</i> .....	47
<i>Les habitudes de vie de notre échantillon</i> .....	49
<i>La prévalence du jeu problématique avoué dans une population correctionnelle</i> 50	
<b>Analyses bivariées</b> .....	52
<i>Les caractéristiques sociodémographiques des sujets en relation avec le</i> <i>« jeu avoué »</i> .....	52
<i>La criminalité de l'individu en relation avec le « jeu avoué »</i> .....	54
<i>L'entourage de l'individu en relation avec le « jeu avoué »</i> .....	56
<i>Le portefeuille en relation avec le « jeu avoué »</i> .....	58
<i>La toxicomanie en relation avec le « jeu avoué »</i> .....	60
<b>Analyses multivariées</b> .....	63
<i>L'influence des caractéristiques de notre échantillon sur le jeu</i> .....	63
<i>Le « jeu avoué » comme facteur de prédiction : le renversement du sens de la</i> <i>causalité</i> .....	66
<b>Analyses subséquentes</b> .....	72
<b>CART – Une technique adaptée aux besoins cliniques</b> .....	73
<b>DISCUSSION</b> .....	78
<b>Le jeu chez les contrevenants</b> .....	79
<b>L'interaction des facteurs de prédiction</b> .....	81
<b>Limites de l'étude</b> .....	83
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	84
<b>Annexe I</b> .....	i



## Liste des tableaux

<b>Tableau I :</b> Tableau comparatif sur les similitudes entre le jeu et la toxicomanie.....	18
<b>Tableau II :</b> Les caractéristiques sociodémographiques des clients du service correctionnel du Québec 2001 .....	42
<b>Tableau III :</b> Le profil de la criminalité des sujets l'échantillon étudié .....	45
<b>Tableau IV :</b> Le réseau social délinquant des clients du service correctionnel du Québec pour l'année 2001.....	46
<b>Tableau V :</b> La situation économique des répondants de notre échantillon.....	47
<b>Tableau VI :</b> La consommation et les tentatives de suicide des sujets de notre étude .	49
<b>Tableau VII :</b> La prévalence du jeu problématique avoué dans une population correctionnelle .....	51
<b>Tableau VIII :</b> Les caractéristiques sociodémographiques des sujets de l'échantillon en relation avec le jeu avoué .....	53
<b>Tableau IX :</b> Le profil de la criminalité des contrevenants en lien avec le <i>jeu avoué</i> .	54
<b>Tableau X :</b> Le réseau social délinquant des clients des services correctionnels du Québec en relation avec le <i>jeu avoué</i> .....	56
<b>Tableau XI :</b> La situation économique des sujets de notre échantillon en lien avec le <i>jeu avoué</i> .....	58
<b>Tableau XII :</b> La consommation de nos sujets et leurs tentatives de suicide en lien avec le <i>jeu avoué</i> .....	61
<b>Tableau XIII :</b> Modèle principal de régression .....	64
<b>Tableau XIV :</b> Le <i>jeu avoué</i> comme variable indépendante dans les 6 modèles supplémentaires .....	67

## INTRODUCTION

### Contexte de la recherche

Avant 1994, on estimait à 40 000 le nombre d'appareils de loterie vidéo (ALV) illégaux contrôlés par le crime organisé (Papineau, Roy & Boisvert, 2001). Avec l'adoption de la loi 84, le gouvernement québécois a obtenu la gestion exclusive des appareils de loterie-vidé (ALV) et a baissé à approximativement 15 000 la quantité d'appareils détenus par les organisations criminelles. Sachant que les niveaux de criminalité sont moins élevés dans les États qui déploient des programmes sociaux et qui assurent une redistribution des richesses sociales (Messner & Rosenfeld, 1997; Fiala & Lafree, 1988; Pampel & Gartner, 1995; Savolainen, 2000), le gouvernement québécois désirait réduire l'offre illégale du jeu en monopolisant cette sphère d'activité et espérait une diminution de la criminalité entourant les jeux de hasard et d'argent.

Toutefois, en usant d'une impressionnante machine de promotion du jeu (Beare & Hampton, 1984), et en générant plus de 6 milliards de profit avec cette activité en 2001 (Chevalier & Allard, 2001b), l'État pourrait être tenu responsable dans l'opinion publique de l'augmentation du problème de jeu pathologique (Suissa, 2002) et de l'impact criminogène du jeu sur les *gamblers*. En effet, plusieurs travaux de recherches ont étudié la prévalence du jeu pathologique dans les pays industrialisés. À cet égard, beaucoup de chercheurs ont approfondi cette problématique et sa relation avec les comportements délinquants (Blaszczynski, 1994; Ladouceur 1994; Rozon, 1987). Quelques auteurs ont démontré l'existence d'un lien positif entre le jeu compulsif et la délinquance (Camp, 1968; Custer 1982; Lesieur, 1983, Rozon, 1987). En effet, lorsque ces joueurs sont confrontés à un manque de ressource pour satisfaire leur envie et/ou pour régler leur créance, certains vont commettre des actes illégaux. La délinquance chez les joueurs peut donc être une réponse à des conditions économiques aversives.

Dans le contexte québécois, où l'État assume souvent un rôle interventionniste, l'influence qu'exerce le gouvernement sur l'industrie du jeu attire particulièrement notre attention en raison des aspects socialement nuisibles qui caractérisent cette sphère d'activité. Les problèmes liés au jeu affecteraient environ 1,7% des adultes

québécois (Ladouceur *et al*, 2004). Bien que plusieurs études se soient penchées sur la dépendance au jeu, très peu ont approfondi la criminalité résultant du jeu. Cette recherche portera donc sur la prévalence du jeu problématique chez la clientèle des services correctionnels du Québec en 2001. Bref, nous tenterons de vérifier les liens existants entre les comportements des contrevenants et le jeu compulsif. Dans l'objectif de poursuivre la réflexion de Suissa (2001) à savoir « Pourquoi l'État est coresponsable de la production de joueurs compulsifs », cette recherche étudiera les caractéristiques de la criminalité engendrée par ces *gamblers*.

### **But général et objectifs de l'étude**

L'objectif principal de ce mémoire est de dresser le portrait du phénomène du jeu problématique dans une population délinquante. La prévalence du jeu compulsif serait supérieure à 10% dans les prisons américaines (Ashcroft *et al*, 2004). Doley (2000) rappelle que la prévalence des joueurs ayant commis un délit varie en fonction de la population étudiée (les détenus, les personnes en thérapie ou la population générale) et de la méthodologie utilisée (le rapport de délinquance autorévélee vs les statistiques officielles). À la suite de ce portrait, nous tenons à savoir si le jeu problématique peut être prédit et par quelles variables significatives cette relation se valide. À l'inverse, nous vérifierons si le jeu lui-même peut être un facteur de prédiction des comportements des contrevenants

En enquêtant ce type de population, nous voulons plus précisément :

- 1) établir la prévalence du jeu problématique chez une clientèle correctionnelle;
- 2) distinguer les caractéristiques propres aux joueurs commettant des délits;
- 3) dégager des facteurs de prédiction du jeu problématique;
- 4) saisir l'interaction des caractéristiques propres au jeu des contrevenants;
- 5) approfondir l'impact criminogène du jeu;
- 6) aider les autorités à déceler le trouble de jeu.

En effet, le gouvernement dispense plusieurs programmes thérapeutiques pour le jeu pathologique (Chevalier, Allard, Kimpton, Audet, Hamel et St-Laurent, 2005).

Toutefois, l'enquête de Guay, Robitaille & Savard (2002) démontre que 49,3% des contrevenants auraient apprécié avoir des ressources pour traiter leurs dépendances à la drogue, à l'alcool ou au jeu. Bien que ces chercheurs aient abordé brièvement le jeu problématique, nous ne savons pas la proportion exacte d'individus qui désirent être aidé à surmonter leur problème de jeu. Néanmoins, cette dépendance affecte vraisemblablement les contrevenants québécois et mérite donc une plus grande attention des agents correctionnels. Nous voulons donc, en plus d'enrichir les connaissances scientifiques sur la relation entre le jeu problématique et la criminalité, donner des outils aux autorités correctionnelles pour détecter le problème et ainsi, diriger les *gamblers* vers un programme thérapeutique approprié.

### **Plan de travail**

Pour ce faire, cette recherche empirique sera divisée de la manière suivante. D'abord, une recension des écrits nous permettra d'effectuer un bilan sur notre thème d'étude. Ainsi, nous porterons une attention particulière aux études ayant analysé la relation jeu-criminalité.

Cette section sera suivie d'un chapitre sur le corpus empirique que nous utilisons sur l'instrument de mesure. Nous passerons en détail la collecte des données, l'administration du questionnaire, et les limites des résultats. De plus, nous exposerons notre échelle construite constituant la variable dépendante de cette recherche ainsi que les variables indépendantes influençant le jeu.

À la suite des explications sur nos données, nous illustrerons la méthodologie empirique de cette recherche. Ce chapitre démontrera les stratégies que nous avons utilisées pour aborder notre problématique et répondre aux questions de recherche.

L'essentiel de ce travail se situe dans la section *analyses*. En effet, les outils statistiques nous permettront de découvrir l'ampleur du phénomène dans notre population ainsi que les caractéristiques qui font varier notre variable dépendante. Nous décèlerons également les interactions nuanciant la prédiction de la dépendance au jeu.

Finalement, une discussion sur les résultats sera effectuée. Nous pourrons ainsi interpréter de façon plus globale l'étendue de nos résultats, les limites de l'étude et aviser les prochains chercheurs sur les précautions à prendre lors de ce type de recherche.

## RECENSION DES ÉCRITS

### Historique de la dépendance

Freud (1928) fut l'un des premiers à déceler une distorsion mentale chez le joueur problématique qu'il a défini comme un « névrosé qui possède le désir inconscient de perdre ». C'est en 1972 que Custer proposa le terme « jeu compulsif » pour désigner le syndrome médical relié à la pratique des jeux de hasard (Hargreave et Csiernik, 2000). En 1980, l'*American Psychiatric Association* (APA) reconnaissait ce problème comme étant un trouble de l'impulsion (Volberg, 1994b; Tessier, 2002). Rosenthal (1986) aborda ainsi le jeu pathologique comme une forme spécifique de maladie mentale. Pour ce chercheur, ce trouble consiste en « un désordre progressif caractérisé par une perte de contrôle, périodique ou continue, face au jeu; une préoccupation pour le jeu et l'obtention d'argent pour jouer; des pensées irrationnelles; et une poursuite du comportement malgré les conséquences néfastes ». Le terme de « jeu compulsif » se généralisa plus tard (Rosenthal et Lesieur, 1991) pour englober tous les types de comportements destructeurs relatifs au jeu.

### Définition

Dans cette recherche, on entend par jeu « tout jeu comportant un risque financier, qu'il repose sur le hasard ou sur certaines habiletés physiques ou intellectuelles. La nature de ces jeux tient au fait que les résultats ne peuvent être contrôlés ou prédits, puisqu'ils reposent sur la chance » (Chevalier et Deguire, 2003). En capitalisant sur l'aspect économique de la définition, nous écartons ainsi les adeptes de jeux de hasard qui impliquent d'autres coûts que ceux financiers (*i.e.* la roulette russe). La notion de pari monétaire détermine donc les jeux qui sont englobés par notre définition et auxquels nos sujets peuvent s'adonner.

Les critères psychiatriques définissant la dépendance au jeu sont inspirés des lignes directrices du diagnostic des troubles du contrôle des impulsions non classées ailleurs (Cusack, Malaney & DePry, 1993). Le jeu pathologique s'avère une des dépendances les plus pures car aucune substance n'est introduite dans l'organisme mais engendre

quand même des comportements aigus d'accoutumance (Bucher, 1997; Marcil et Riopel, 1993). Le *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-IV) définit le jeu pathologique comme un échec progressif et chronique à résister aux impulsions incitant à jouer. De plus, les comportements engendrés par le jeu problématique compromettent les relations personnelles ainsi que les responsabilités sociales des individus et peuvent même pousser certains à commettre un crime (*American Psychiatric Association*, 1996). Il existe donc un lien entre la criminalité et le jeu selon ce regroupement d'experts. La définition du DSM-IV se présente comme suit :

Critères diagnostiques du DSM-IV pour le jeu pathologique

A. Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, comme en témoignent au moins cinq des manifestations suivantes :

1. Préoccupation par le jeu (exemple : préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer).
2. Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré.
3. Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu.
4. Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.
5. Joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (exemple : des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression).
6. Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour « *se refaire* »).
7. Ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu.
8. Commet des actes illégaux tels que falsifications, fraudes, vols ou détournement d'argent pour financer la pratique du jeu.
9. Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu.
10. Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu.

Les conséquences néfastes de cette maladie affectent énormément l'entourage du *gambler*. La rechute d'un joueur, en quelques jours seulement, peut sérieusement, et de manière permanente, altérer la situation financière de toute sa famille (Brown, 1997).

Le jeu problématique ou compulsif englobe deux notions : l'*Action* et le *Chasing* (Lesieur, 1994). L'*Action* correspond aux risques encourus par le joueur et à la

recherche d'émotions fortes. Le *Chasing* réfère à l'élaboration des stratégies de jeu tout en gérant un portefeuille dégarni. Ce processus est influencé par le désir de retrouver le statut antérieur aux pertes massives et voire même de se renflouer. C'est à partir de ce stade que la progression dans le continuum de la pathologie s'accélère; la fréquence et les montants investis dans le jeu augmentent, le joueur est hanté par la recherche de ressources monétaires pour continuer à *gambler*, les pensées de l'individu ne sont orientées que vers cette habitude de vie. Une des caractéristiques distinctives du jeu semble être la rapidité de son développement et sa sévérité (Hargreave et Csiernirk, 2000; Rozon, 1987). Tous ces comportements persistent malgré les conséquences néfastes (Volberg, 1996). Ceci reflète essentiellement la définition d'une dépendance. Le *Chasing* trace la ligne entre le joueur récréatif et le joueur problématique.

À la base, le jeu en tant que loisir permet de se délasser, de se changer les idées, de fuir les tracasseries quotidiennes, de passer le temps et, dans certains cas, de socialiser (Chevalier *et al*, 2002). En plus de soulager des tensions et calmer des angoisses, les jeux sont perçus comme des lieux de risques, d'aventures et, pour certains, ces sensations fortes sont en soi ce qui donne de la valeur au jeu (LeBreton, 1991, 1998; Chevalier *et al*, 2002). Lorsque le plaisir du jeu s'estompe mais l'activité continue d'occuper l'individu, la dépendance peut se créer progressivement :

« La dépendance du cycle de dépendance est principalement inscrite dans le motif sous-jacent à l'activité. Si le motif premier est le plaisir, les prédispositions à développer la dépendance sont probablement faibles comparativement à un jeu motivé par la fuite systématique d'un problème ou d'une émotion difficile. » (Chevalier *et al*, 2003).

On a attribué au jeu problématique le surnom de « maladie dissimulée » (Lesieur, 1994). Les joueurs démontrent moins de symptômes visibles que les alcooliques et les toxicomanes (Suissa, 2001). En effet, contrairement aux signes manifestes de la dépendance aux drogues (ecchymoses sur les bras dues aux seringues, analyse de l'urine), la dépendance au jeu n'est pas physiquement apparente. Ce problème peut donc échapper aux agents de probation lors de leurs enquêtes sur les détenus. Toutefois, cette maladie ronge l'individu financièrement et psychologiquement; le



joueur compulsif ne pense qu'aux tactiques qui lui permettraient de gagner ses mises et de « refaire » son argent (Lesieur, 1993). Malgré les limites des études basées sur l'autorévélation, cette stratégie d'enquête s'avère plus efficace pour déceler cette problématique transparente.

Des recherches récentes tendent à démontrer ce que plusieurs cliniciens avaient observé, à savoir qu'il se développe une dépendance physiologique chez certains joueurs (Breiter *et al*, 2001). Les réponses neurologiques accompagnant l'anticipation et l'expérience de gains et de pertes financières ont été imagées par le procédé de résonance magnétique. Les résultats démontrent une augmentation des réponses neurologiques proportionnelle aux montants d'argent attendus. Les régions du cerveau stimulées par cette activité s'avèrent être les mêmes que celles impliquées dans la consommation de drogues neuro-stimulantes, telle la cocaïne. C'est en activant certains circuits neurologiques stimulés par l'attribution de récompenses que s'installe la dépendance physique. À ce sujet, Marcil et Riopel (1993) ont remarqué certains symptômes de sevrage chez certains individus lors de l'arrêt du jeu, tels des tremblements, des agitations, des maux de tête violents.

La nuance clinique entre un joueur « problématique » et un joueur « pathologique » se situe au niveau du nombre de symptômes décrits par le DSM (Chacko *et al*, 1997). Si un individu souffre de trois symptômes, il sera classé parmi les « problématiques » et celui qui en éprouve cinq et plus le sera parmi les « pathologiques ». Pour les besoins de cette recherche, nous utiliserons le terme de jeu problématique englobant ainsi les joueurs « problématiques » et « pathologiques ».

De nombreuses études approfondissent la définition du jeu problématique tant en matière de psychologie que de physiologie. Toutefois, le dessein de ce mémoire ne consiste pas en une reformulation de la définition du trouble. Nous nous intéressons principalement à la relation entre le jeu et la criminalité.

## Prévalence

La prévalence du jeu problématique se situe autour de 1,7% pour les Québécois adultes (Ladouceur *et al.*, 2004). Ce pourcentage comprend les joueurs pathologiques probables (0,8%) et les joueurs à risque (0,9%). Pour en arriver à ce constat et à cette distinction, Ladouceur s'est servi du *South Oaks Gambling Screen* (SOGS) développé par Lesieur et Blume (1987). Un résultat de 3 classe l'individu dans le profil joueur à problème tandis qu'un résultat de 4 ou 5 identifie le sujet comme joueur pathologique. Ces résultats équivalent aux critères du jeu pathologique, tels qu'entendus par le DSM-IV, et rappellent la nuance entre le terme « problématique » et « pathologique ».

Cette prévalence ressemble sensiblement à celle des autres pays industrialisés. Ce taux varie aux États-Unis de 1,4% à 2,8% selon les études (Volberg, 1996) et en Espagne il se situe autour de 1,5% (Becona, Labrador, Echeburua, Ochoa, Vallejo, 1995). Nous observons une certaine constante dans les taux existants. Ainsi, en comparant les travaux de Ladouceur *et al.* (2004) aux études internationales, nous considérons que le résultat de 1,7% est le meilleur estimé possible pour décrire la prévalence du jeu compulsif au Québec. L'addition des deux classifications les plus problématiques s'avère être le choix le plus près de notre échelle pour le *jeu avoué*. Ceci nous permettra de confronter ce chiffre à celui obtenu pour une population délinquante. Toutefois, peu d'études ont analysé ce lien. La prévalence du jeu compulsif serait supérieure à 10% dans les prisons américaines (Ashcroft *et al.*, 2004). Une recherche dans le milieu carcéral australien révèle que 36% des clients des services correctionnelles sont des joueurs problématiques (Lahn, 2005). Cette prévalence est 18 fois supérieure à celle de la population normale de l'Australie. Doley (2000) rappelle que la prévalence des joueurs ayant commis un délit varie en fonction de la population étudiée (les détenus, les personnes en thérapie ou la population générale) et de la méthodologie utilisée (le rapport de délinquance autorévélee vs les statistiques officielles). Ainsi, Lahn (2005) résume quelques études menés sur le jeu dans les prisons et attribue la variation de la prévalence du problème aux différences terminologiques et méthodologiques (*i.e.* jeu pathologique vs jeu problématique, SOGS vs DSM-IV).

## Caractéristiques des joueurs

### *Sexe*

Les études anthropologiques affirment qu'à travers les cultures, le jeu est majoritairement masculin (Papineau, Chevalier, Belhassen, Sun, Campeau, Boisvert & Helly, 2005). En effet, plusieurs recherches démontrent que le jeu pathologique afflige beaucoup plus les hommes que les femmes (Wellford, 2001; Cluster, 1982). Seulement 20% des *gamblers* seraient des femmes. Le portrait de la situation du jeu pathologique et problématique à Montréal effectué par Chevalier et Allard (2001) correspond à l'enquête menée par le *National Research Council* (1999) aux États-Unis et illustre à leur tour que la population des joueurs est essentiellement composée d'hommes. De récentes études ont démontré qu'un peu plus des deux tiers des joueurs problématiques seraient des hommes (Chevalier, Allard, Kimpton, Audet, Hamel & Saint-Laurent, 2005). Ces recherches soutiennent que les hommes semblent prendre davantage de risques que les femmes. Ceci s'accorde avec les théories de la délinquance suggérant que le goût du risque, plus présent chez les garçons, les prédispose davantage à commettre des délits. Toutefois, certains chercheurs prétendent que la prévalence du jeu compulsif est en augmentation chez les femmes (Suissa, 2001; Marcil & Riopel, 1993). Les nombreux changements sociaux et l'arrivée massive des loteries et des ALV (Appareils de Loterie-Vidéo) font croître le nombre de femmes s'adonnant aux jeux de hasard.

Lorsque nous mettons en perspective la prévalence du jeu problématique selon le sexe avec la criminalité, nous constatons que les femmes sont plus susceptibles de développer un problème de jeu que de commettre des actes illégaux. En effet, Ouimet (2005) montre que le taux de délinquance féminine oscille autour de 10% au Québec. La différence entre les hommes et les femmes s'avèrent être moins marqué pour le jeu compulsif (80% vs 20%) que pour la criminalité (90% vs 10%). Bref, la proportion de femmes plus importante dans une population de joueurs fait en sorte que ce problème risque de plus se retrouver chez les femmes que la criminalité.

Dans une même optique, lorsque nous tenons compte de la proportion des femmes dans une population d'alcoolique, nous constatons que les femmes sont plus représentées dans cette population que dans celle du jeu. En effet, 35,1% des individus dépendants à l'alcool sont des femmes (*Statistiques Canada*, 2004). De plus, nous remarquons des résultats similaires pour la toxicomanie. Environ 37,9% des consommateurs de drogue sont des femmes (*Statistiques Canada*, 2004). Ainsi, les femmes sont plus à risque d'être des toxicomanes ou des alcooliques que des *gamblers*.

### *Âge*

Selon les diverses études, l'âge pourrait s'avérer un moyen de prédire le jeu problématique. Effectivement, malgré que ce trouble est présent dans toutes les tranches d'âge, la majorité des individus possédant une dépendance se retrouverait dans la fourchette 30 à 50 ans (Marcil & Riopel, 1993). La proportion des joueurs aurait donc tendance à croître avec l'âge (Chevalier & Allard, 2001). Le lien existant entre le revenu et l'âge, à savoir que les salaires des plus vieux sont plus importants que ceux des plus jeunes, pourrait expliquer cette observation. Toutefois, les études de ces chercheurs se limitaient à une population majeure. Or, plusieurs recherches sur les jeunes démontrent que notre phénomène étudié affecte de plus en plus les mineurs (Suissa, 2001; Wellford, 2001). Ladouceur et Mirreault (1988) ont découvert dans leurs travaux que 3,6% des adolescents de la région de Québec rencontraient les critères diagnostics du jeu pathologique. Le quart de ces jeunes avaient commencé à jouer avant l'âge de 15 ans. Dans une autre étude, Ladouceur *et al.* (1998) démontrent que le pourcentage de jeunes atteint du problème grimpe à 7,4% lorsque nous rajoutons au jeu pathologique les critères du jeu problématique. Or, plus une personne s'engage tôt dans le jeu, plus elle risque de devenir un joueur pathologique (Wellford, 2001). Un joueur sera plus susceptible de développer un problème sérieux de jeu s'il est initié jeune et si ses parents avaient eux-mêmes un problème de jeu (Daghestani, Eienz & Crayton, 1996; Gupta & Derevensky, 1997).

### *Origine ethnique*

Selon les études menées au Canada, les Canadiens de souche seraient plus fréquemment des joueurs que les individus nés à l'extérieur du pays (Chevalier & Allard, 2001). Toutefois, les Autochtones sembleraient plus susceptibles de devenir des joueurs compulsifs (Conseil du bien-être social, 1996; Suissa, 2001). Ces observations se confirment par les recherches de Volberg et Abbott (1994) portant sur les populations autochtones de la Nouvelle-Zélande et du Dakota du Sud. Ces chercheurs ont démontré que ces gens jouent beaucoup plus que la population générale. Dans une même optique, les personnes originaires du Moyen-Orient, de l'Australie et de la Chine sont reconnues pour leur pratique intense du *gambling* (Smith & Wynne, 1999).

### *État civil*

D'après Ladouceur (1996), le joueur québécois moyen serait un homme célibataire. Lorsque nous tenons compte des joueurs problématiques, le nombre de célibataires s'avère être deux fois plus important que le nombre d'individus en couple (Chevalier & Allard, 2001). Des études démontrent que souvent les joueurs d'ALV et les joueurs pathologiques sont accablés par un sentiment de solitude (Ohtsuka *et al*, 1997). Pourtant, les travaux de Lesieur (1983, 1988) soutiennent que la vie de couple accentue les conséquences du jeu pathologique. La passion du jeu force le conjoint à user de subterfuges pour dissimuler sa maladie et crée ainsi des tensions supplémentaires. Le *gambler* compromet sa relation et ses devoirs familiaux pour subvenir à son envie de jouer.

Les personnes mariées éprouveraient davantage de problèmes liés au jeu puisque le mariage est associé à des responsabilités et des dépenses financières (Lesieur, 1988). En effet, l'argent est souvent la raison principale des discordes familiales. Une étude sur la violence conjugale envers les conjoints dans les couples québécois effectuée par l'Institut de la Statistique du Québec (2003) montre que l'argent au sein du couple mène souvent à des actes de violence suite à une discorde sur ce sujet. Puisque le joueur doit se procurer de l'argent pour parier, il peut se servir à même le budget

familial, peut cesser d'être pourvoyeur, peut emprunter à sa femme, etc. Ces subterfuges ne peuvent qu'envenimer la relation avec sa conjointe.

### *Scolarité*

La scolarité, selon la documentation, possède un lien avec le jeu problématique. Les personnes du niveau le plus faible de scolarité sont cinq fois plus à risque que celles du niveau le plus élevé (Chevalier & Allard, 2001). L'hypothèse soutenue par ces chercheurs est que la perception des risques encourus et de la possibilité des gains diffère selon le niveau de scolarité. Les moins scolarisés minimiseraient les pertes et amplifieraient l'impression des gains. Ces études coïncident avec les nombreux résultats des recherches colligées par le *National Research Council* (1999) : les personnes n'ayant pas atteint un niveau supérieur au secondaire sont plus prédisposées à développer une dépendance au jeu. Toutefois, les liens que possèdent cette variable avec le statut socio-économique d'un individu pourraient mieux expliquer la relation que la scolarité elle-même. Souvent, le faible niveau de scolarisation n'influence pas directement la variable dépendante mais s'avère être une composante du statut socio-économique.

### *Statut socio-économique*

Les études effectuées au Québec situent les joueurs pathologiques dans deux tranches de revenus très distincts (Conseil national du bien-être social, 1996). D'un côté, on retrouve les joueurs avec un revenu inférieur à la moyenne et de l'autre, un groupe avec un revenu supérieur. Les joueurs possédant un revenu inférieur désireraient obtenir d'importantes sommes d'argent grâce au jeu tandis que ceux à revenu supérieur s'adonneraient à cette activité pour le plaisir engendré (Ladouceur, 1991). Cependant, les coûts du financier du jeu problématique ont des conséquences plus lourdes pour les individus du statut socio-économique faible. En effet, ceux-ci possèdent moins de ressources autant financières que sociales pour régler leurs dettes gérer les conséquences du jeu problématique.

D'autres recherches prétendent que les revenus des joueurs se situent majoritairement au dessus de la moyenne (Chevalier & Allard, 2001; Hamilton, 1996). Ceci s'expliquerait par la nature même de l'activité qui ne peut débiter que par l'argent. Ce loisir nécessite un revenu de base. Toutefois, Smart et Ferris (1996) constatent que les personnes les plus défavorisées s'avèrent être les plus grands adeptes des loteries. Sur ce, Suissa (2001) ajoute que la dépendance au jeu serait plus fréquente dans les classes sociales à faible revenu.

### **Criminalité vs Jeu pathologique**

#### *Criminalité périphérique*

La critique principale de la relation entre la délinquance et le jeu pathologique soutient que le jeu contribue au crime par des phénomènes distincts et périphérique et non par l'activité *per se* (Cornish, 1978). Ceci fait évidemment référence à l'offre de paris illégaux, aux services d'*escortes* entourant les établissements, etc. Les casinos augmentent les occasions de délits (surtout de vols) en attirant des touristes bien nantis (Andrew *et al*, 1997). La principale raison de l'appropriation des jeux de hasard et d'argent par le gouvernement au Québec est sans aucun doute en réaction aux sommes que rapportaient au crime organisé les maisons de jeux et les terminaux illégaux (Comité interministériel chargé de l'évaluation de la relocalisation du Casino de Montréal, 2006). De plus, les activités rassemblant un nombre important d'individus en un lieu précis attirent les criminels (Miller & Schwartz, 1998) et contribuent à créer une « zone chaude » du crime (Cohen & Felson, 1979). Ces zones sont caractérisées par une atmosphère festive et par une concentration d'individus possédant un penchant pour le crime permettant la prolifération des marchés criminels.

Vers la fin des années 80, la GRC évaluait de 3 à 5 milliards de dollars les recettes de l'industrie du jeu illicite (Beare, Jamieson & Gilmore, 1988). Le but de la légalisation du jeu visait donc à soustraire ces revenus dont jouissait majoritairement le crime organisé (RACJ, 2000). Néanmoins, selon Smith et Wynne (1999), il serait présentement impossible d'estimer adéquatement la somme des crimes liés au jeu. Les aires de jeu offrent une variété de délits profitant au crime organisé s'étendant du prêt

usuraires à la vente de stupéfiants, au service d'escortes et à la prostitution (Smith & Wynne, 1999). Toutefois, le Comité interministériel chargé de l'évaluation de la relocalisation du Casino de Montréal (2006) a entrepris une analyse des études évaluant l'impact des casinos sur la criminalité des arrondissements où sont situées ces institutions. Ils arrivent à la conclusion que les résultats des études sur l'effet criminogène des aires de jeux sont inconsistants et contradictoires. Bref, ce comité montre que la documentation scientifique ne permet pas d'affirmer une causalité entre une hausse de la criminalité et la présence d'un Casino.

### *Criminalité individuelle*

Les travaux de Blaszczynski (1994), Brown (1987), Ladouceur (1994) et Rozon (1987) estiment que plus de deux tiers des joueurs dépendants ont commis des délits afin de rembourser leurs dettes ou de financer leurs activités de jeu. Ainsi, l'endettement pousserait les individus à commettre un acte criminel lorsqu'il ne semble plus subsister de moyens légaux pour l'obtention de ressources financières (Fulcher, 1979; Taber, 1981). En développant leur dépendance, les joueurs problématiques dépensent souvent plus qu'ils ne possèdent et finissent par risquer de devoir acquérir de l'argent illégalement (Wellford, 2001; Graham, 1988). À cet égard, commettre un crime nécessite une motivation particulière (*i.e.* le financement du jeu) en plus de certaines dispositions et de ressources motivant l'action (Ekblom et Tilley, 2000). La dépendance au jeu peut mener directement à des activités criminelles: « *People addicted to an activity commit crimes that they characteristically would not otherwise resort in order to finance and satisfy their appetite for the activity.* » (Egli *et al*, 1994). Au Québec, 68% des joueurs pathologiques en thérapie ont avoué avoir commis un crime pour financer leurs habitudes de jeu (Ladouceur *et al*, 1994).

Dans une enquête sur des prisonniers masculins réalisée par Huff et Collinson (1987), près de 45% des répondants joueurs ont avoué avoir volé pour jouer. Le jeu à l'intérieur des centres de détention occupe une grande place dans la plupart des prisons et pénitenciers (Lesieur, 1987). Sa popularité et la tolérance dont font preuve les autorités carcérales s'expliquent par le fait qu'il occupe les « pensionnaires » (Conseil



national, 1996). Les contrevenants misent des cigarettes, des faveurs sexuelles et tout ce qui peut être monnayable en prison. De nombreuses recherches démontrent que l'on retrouve un nombre important de joueurs parmi les délinquants (West & Farrington, 1977; Huff & Collinson, 1987; Lesieur, 1987).

Doley (2000) schématise l'évolution du *gambler* à l'aide du cycle « *gambling-délinquance* » qui s'amorce généralement par une succession de gains au jeu qui entraîne une augmentation dans la fréquence du jeu. Cependant, cette succession de victoires est rapidement anéantie par des revers coûteux. Suite aux nombreux échecs, le joueur commettra des actes criminels pour tenter de se renflouer ou de s'acquitter de ses créances et/ou pour faire miroiter une image saine de lui-même qu'il veut transmettre à sa famille, ses amis et son employeur évitant ainsi plusieurs conséquences désastreuses (Corsnish, 1978). Wergzycka (2005) a entrepris une étude qualitative de la carrière de quelques joueurs québécois et arrive à la conclusion que la majorité des parcours de ces individus peut être décrit par le cycle « *gambling-délinquance* ». Cette auteure vient enrichir le schéma en ajoutant plusieurs notions influentes dans la carrière des joueurs : les opportunités criminelles s'avèrent être le facteur le plus incitatif pour la délinquance des joueurs tandis que le capital social joue un rôle dissuasif sur les comportements criminels lucratifs en éloignant le *gambler* de l'option illégale de financement du jeu.

La criminalité du joueur apparaît lorsque l'individu est accablé de désespoir en réalisant que ses moyens légaux de financer son activité sont épuisés (Custer, 1982). Le recours au délit survient dans les moments où les dernières sources d'emprunts sont asséchées (Wellford, 2001; Fulcher, 1979; Taber, 1981, APA, 1996). Toutefois, d'autres études démontrent que la criminalité des joueurs est fonction des opportunités s'offrant à eux (Smith & Wynne, 1999; Custer, 1982; Camp, 1968; Lemert, 1967). Rozon (1987) affirme que les délits commis par les joueurs ne sont pas uniquement une solution de dernier recours, mais qu'ils peuvent apparaître au moment d'une occasion favorable spécifique.

Les joueurs endettés s'adonnent à une variété de délits pour récupérer du capital financier; fraudes, vols, vente de stupéfiants, proxénétisme (Camp, 1968; Custer, 1982; Lemert, 1967; Lesieur, 1994; Rozon, 1987). La criminalité imputée à ces individus se situe donc dans un large éventail de délits contre la propriété (Doley, 2000; Blaszczyński, 1994). Parmi ceux les plus commis, on retrouve : la fraude, la contrefaçon, l'utilisation de chèque sans provisions, différentes formes de vol, l'escroquerie, l'émission de faux chèques, la fraude fiscale, le recel, les fraudes à l'assurance, les détournements de fonds, les paris illégaux, la tricherie au jeu, les introductions par effraction et la criminalité de marché, tel que la vente de stupéfiants et le proxénétisme (Smith & Wynne, 1999; Lesieur 1988 et 1983; Rozon, 1987; Custer, 1982; Camp, 1968; Lemert, 1967). Bref, la gravité des délits varie énormément (Doley, 2000). La documentation dénote une minorité de crimes violents tels que le vol à main armée (Lesieur, 1988). De plus, Blaszczyński et McConaghy (1994) constatent que la distribution des délits auprès des joueurs est très inégale puisque certains en sont responsables d'une plus grande proportion de délits que les autres. La notion de « super-délinquant » existerait donc même au sein de cette population précise. Néanmoins, seulement une minorité de joueurs ayant commis des délits présentait des antécédents délictueux (Custer & Custer, 1978; Blaszczyński & McConaghy, 1994).

Un grand nombre de joueurs souffrent de problèmes d'alcool et d'abus de substances qui contribuent à leur tour à l'endettement (Potenza *et al.*, 2001). Les problèmes de jeu sont souvent associés à la consommation, l'abus et la dépendance, à l'alcool ou aux drogues (*National Research Council*, 1998; Chevalier & Allard, 2001). Dans un sondage effectué auprès de 6 308 adultes vivant au Texas, 20% des sujets qui affirmaient avoir un problème d'alcool et/ou de drogue éprouvent également un problème de dépendance au jeu (Feigelman, Wallisch & Lessieur, 1993). Le jeu pathologique engendre des problèmes familiaux, sociaux et financiers qui peuvent pousser un individu à reprendre sa consommation même après un long moment d'abstinence (Lesieur & Blume, 1987).

Tout comme le joueur, le toxicomane dépendant d'une substance coûteuse peut être poussé à commettre des délits pour financer sa consommation (Brochu, 1995). Comme mentionné préalablement, la toxicomanie et le jeu pathologique sont similaires car ils sont issus de critères analogues, soient ceux d'une dépendance (Custer, 1982). Le Comité permanent de la lutte à la toxicomanie (1998) a créé un tableau de comparaison entre le jeu et la toxicomanie qui démontre les ressemblances entre les critères diagnostiques du DSM-IV des deux troubles :

Tableau I : Tableau comparatif sur les similitudes entre le jeu et la toxicomanie

	<b>Jeu pathologique</b>	<b>Toxicomanie</b>
<b>Préoccupation</b>	Obsession constante dans le désir de jouer	Obsession de se procurer la substance psychoactive
<b>Escalade</b>	Augmentation de la mise afin d'atteindre l'excitation désirée	Augmentation de la dose afin d'obtenir l'intoxication désirée
<b>Sevrage</b>	Agitation ou irritabilité dans les tentatives de réduction ou d'arrêt	Tremblements, sueurs, anxiété durant les tentatives de réduction ou d'arrêt
<b>Dénégation</b>	Dissimule l'ampleur du problème de jeu, malgré les difficultés encourues	Poursuite de l'utilisation de la substance, malgré les problèmes physiques et psychologiques
<b>Persistance</b>	Désir persistant à contrôler l'issue du jeu pour se « refaire »	Désir persistant à contrôler l'utilisation de la substance psychoactive
<b>Répercussion</b>	Impact sur les plans financier, social, familial et professionnel	Impact sur les plans financier, social, familial et personnel

Source : Info-toxico Mauricie/Centre-du-Québec, novembre 1998, Vol.10, No.2.

Le *gambler* et le délinquant présentent plusieurs caractéristiques similaires. En effet, comme le joueur, le criminel est attiré par les gains à court terme de son entreprise sans se soucier des conséquences négatives à long terme (Gowen, 1996). Le « présentisme » affecte les *gamblers* ainsi que les délinquants. À cet égard, Gottfredson et Hirschi (1990) expliquent qu'un moyen efficace pour prévoir la délinquance et les comportements déviants s'avère être la faible maîtrise de soi (théorie du *low self-control*). Tout comme le contrevenant, le joueur compulsif est décrit comme un être impulsif, parfois dépressif, manquant de contrôle de soi, narcissique, doté d'un jugement déficient, plutôt présentiste, incapable de profiter des expériences passées, entretenant des relations superficielles, un peu marginal et constamment à la

recherche de plaisir, d'excitation et de stimulation tout en étant imperméable à la punition (Lowenfeld, 1979; Livingston, 1974; Moran, 1970). Le joueur problématique possède très peu ou aucun contrôle sur les montants d'argent qu'il dépense dans les paris et éprouve des difficultés à s'abstenir de ses activités de jeu (Australian Institute of Gambling Research, 2001). On relie le jeu problématique à des caractéristiques telles l'impulsivité et l'obsessivité (Blaszczynski, Steel & McConaghy, 1997; Vitaro, Arsenault & Tremblay, 1999). Dans cette optique, les délinquants multiplient les comportements impulsifs et irréfléchis. Tout comme pour le jeu en général, leur criminalité se caractérise par l'absence de planification, le manque de jugement ou l'omniprésence de maladroites. Leur carrière se résume trop souvent par une « navrante succession de méfaits sans progression » (Cusson, 1989) à l'image des pertes encourues par le *gambling*. Bien sûr, certains « spécialistes » se démarquent et se retrouvent à l'autre bout du continuum. Par exemple, Doyle Brunson, auteur du livre *Super System* révélant les secrets du *Poker*, a gagné sa vie en jouant et remportant plusieurs tournois.

Un autre parallèle permettant de comparer les joueurs aux criminels s'avère être le goût du risque. D'après Marcil et Riopel (1993), les joueurs auraient très bien pu substituer ce besoin de risques, d'aventures, de défis, à la consommation de drogues ou d'alcool. Cependant, c'est le jeu qui satisfait le mieux à leur appétit. Or, Piliavin *et al.* (1996) affirment que les gains reliés à l'entreprise seraient la motivation principale du passage à l'acte des contrevenants. Ceci met donc en question la notion de risque chez les joueurs pathologiques.

La vie festive illustre très bien le rapprochement entre délinquance et jeu problématique. En effet, Cusson (2005) démontre que les individus choisissant rationnellement un mode de vie déviant s'avèrent être de grands amateurs des « cocktails » de sexe, d'alcool, de drogues et de jeu dans lesquels ils dilapident leurs revenus autant légitimes que criminels. Jouissant d'un revenu criminel élevé, ils peuvent aisément miser leurs profits. À l'inverse, la fréquence de leurs délits lucratifs peut également varier en fonction des besoins pécuniaires leur permettant de financer

la vie festive et/ou leurs paris frénétiques. Cependant, aucune étude ne s'est attardée à étudier la relation causale entre le revenu criminel et la dépendance au jeu.

### **Une succession de pertes**

Les pertes de mises ne sont pas les seuls déficits auxquels les joueurs doivent faire face. Selon le rapport du Conseil national du bien-être social (1996), le poids de l'endettement causé par le jeu aurait poussé environ 28% des individus dépendants à déclarer faillite. Parmi ces derniers, l'endettement variait entre 75 000 et 150 000 dollars.

L'argent est toutefois la seule perte chiffrable causée par le jeu problématique. Plusieurs autres conséquences néfastes viennent amplifier les troubles des individus dépendant au jeu. Les *gamblers* s'avèrent être une population plus à risque de suicide (Wellford, 2001; Smith & Wynne, 1999; Chacko et al., 1997; Marcil et Riopel, 1993). Des études menées par Suissa (2001, 2002b) ont recensé 33 suicides reliés au jeu pathologique, et 34 000 appels à l'aide dus à ce problème ont été retracés dans des centres spécialisés.

Les répercussions des revers encaissés par le jeu peuvent affecter aussi l'entourage du *gambler* (Suissa, 2001; Wellford, 2001; Smith & Wynne, 1999; Chacko *et al*, 1997). En effet, les recherches dévoilent que le jeu ne touche pas seulement les joueurs (Wellford, 2001; Conseil national, 1996, Dickinson & Mills, 1994; Pinto & Wilson, 1990) :

« The lying, cheating, stealing, deceit and betrayal inevitably associated with pathological gambling may not only result in depression and suicidal tendencies for individuals whose gambling is out of control, but also it may ruin family and friendship relations, destroy careers, and generally, undermine the moral basis of personal, family, and community life.» (Dickinson & Mills, 1994)

Les conséquences du jeu pathologique incluent dans certains cas la violence conjugale, la violence et/ou la négligence envers les enfants. Ainsi, la prévention du jeu problématique cible également les proches des individus souffrant de ce trouble (Conseil national du bien-être social, 1996). Plusieurs recherches ont démontré que les enfants de joueurs compulsifs sont plus susceptibles que leurs camarades de développer des problèmes de dépendance au jeu (Wellford, 2001; Ladouceur & Mireault, 1988; Lesieur & Klein, 1987; Cornish, 1978). Les joueurs pathologiques proviennent davantage de famille où le jeu et les paris sont tolérés et encouragés (Graham, 1988).

Lorenz et Shuttleworth (1983) qui se sont intéressés au financement des joueurs révèlent le rôle essentiel de la conjointe. Celle-ci subit des pertes importantes à cause des habitudes de son mari. En plus de dilapider les épargnes familiales et le salaire de sa conjointe, le joueur va jusqu'à voler ses bijoux, imiter sa signature sur des chèques.

Le milieu de travail du *gambler* peut devenir victime de pertes à son tour lorsque les habitudes du travailleur se conditionnent à sa dépendance (Conseil national du bien-être social, 1996). L'absentéisme, le vol, la faible productivité et la perte d'emploi sont parmi les conséquences liées au milieu de travail du jeu problématique. Selon Ladouceur (1994), les joueurs accumulent en moyenne 5 heures de retard par mois. En calculant d'après une moyenne salariale de 30 000\$ et selon la prévalence du trouble, les chercheurs ont estimé une perte de près de 5 millions de dollars par année pour les employeurs. Quant aux joueurs, ces mêmes études ont remarqué que 14% de leur échantillon de joueurs problématiques manquent des journées entières de travail, tandis que 36% en viennent à perdre leur emploi à cause de leur dépendance (Ladouceur *et al*, 1994).

## PROBLÉMATIQUE

Nous allons ici résumer les principales questions de recherches de notre étude. Tout d'abord, nous allons tenter de déceler la prévalence du jeu problématique chez les clients des services correctionnels du Québec en 2001 (Guay, Robitaille & Savard; 2002). À la suite de ce résultat, nous serons à la recherche des variables significatives qui permettent de prédire le jeu problématique. Après ces analyses, nous utiliserons le jeu comme variable indépendante et nous vérifierons alors si elle peut s'avère un facteur de prédiction des autres dépendances et comportements à l'étude. Finalement, nous tenterons d'approfondir les mécanismes du jeu problématique dans une perspective contextuelle.

*Quelle est l'ampleur du jeu dans une population de contrevenants et quels sont les facteurs qui relient le jeu problématique et la criminalité individuelle?*

L'offre du jeu a connu une augmentation au Québec d'abord par l'arrivée des ALV et plus tard, par sa légalisation et la main mise de l'État sur cette activité. L'essor de l'industrie mondiale du jeu a créé de multiples occasions de jouer et mis au point des machines augmentant la durée de jeu (Papineau, Chevalier, Belhassen, Sun, Campeau, Boisvert & Helly, 2005). Au Québec, comme dans la plupart des pays industrialisés et sous l'impulsion de leur commercialisation par des intérêts privés et gouvernementaux, les jeux de hasard et d'argent ont récemment gagné en visibilité et en légitimité, participant au phénomène de consommation de masse, dans lequel le loisir, le ludisme et le rêve, ingrédients principaux du jeu, occupent une part de plus en plus large (Reith, 1999). Or, il est possible d'affirmer que plus le jeu est accessible, plus les gens vont s'y adonner (Comité permanent de la lutte à la toxicomanie, 1998; George, 1994; Beare & Hampton, 1984). Des études américaines démontrent une augmentation de la prévalence du jeu compulsif dans les États où cette activité est légalisée (Suissa, 2001; Chacko *et al*, 1997).

Les problèmes liés au jeu affectent environ 1,7% des adultes québécois (Ladouceur *et al*, 2004). Au Canada, les gouvernements provinciaux ont mandat de gérer, contrôler et légaliser ou interdire tout ce qui a trait aux jeux de hasard (Papineau, Chevalier,

Belhassen, Sun, Campeau, Boisvert & Helly, 2005). Si la présence des casinos gérés par les institutions gouvernementales provoque une hausse de la criminalité, l'État deviendrait tributaire de ce fléau et devrait en répondre publiquement. Ce débat jouit d'une place centrale actuellement sur la place publique. Le déménagement du Casino de Montréal a provoqué une polémique opposant l'opinion publique au gouvernement, d'autant plus que ce lieu appartenant à l'État pourrait favoriser l'émergence d'opportunités criminelles qui n'existaient pas auparavant : prêt usuraire, trafic de drogue, blanchiment d'argent (Smith & Wynne, 1999; Pinto & Wilson, 1990; Beare & Hampton, 1984). Toutefois la documentation scientifique nuance l'impact des casinos sur les comportements criminels et montre que la causalité entre les aires de jeux et une hausse de la criminalité ne peut être établie. Néanmoins, l'État ne contrôle pas seulement les casinos au Québec, mais le jeu et son offre.

D'après les autorités législatives, les organisations policières exagèrent l'ampleur du problème afin de débloquer des fonds et ressources supplémentaires (Smith & Wynne, 1999). En réponse à ces « accusations », les organisations policières affirment plutôt qu'il serait délicat pour les autorités législatives d'admettre le problème puisque le jeu est une industrie florissante de l'État. Puisque la documentation scientifique révèle un lien entre le jeu et les responsabilités, étudier les mécanismes de cette relation au Québec devient impératif pour évaluer la responsabilité de l'État.

*Comment distinguer le problème pour pouvoir prévenir ses conséquences néfastes ?*

Depuis plusieurs années, la sensibilisation à la dépendance au jeu s'accroît dans la population québécoise. En effet, des campagnes promotionnelles et médiatiques informent les citoyens sur l'ampleur du problème et de nombreux efforts sont déployés pour prévenir ce phénomène (Chevalier & Deguire, 2003). La Régie régionale de la santé et des services sociaux du Québec, plusieurs centres de traitement pour les joueurs pathologiques, le ministère de la Santé et de Services sociaux, Loto-Québec, les centres universitaires de recherche, les organismes communautaires, les compagnies privées étudient de concert cette dépendance. Les efforts visent autant à prévenir les élèves du primaire et du secondaire, que les joueurs d'appareils de loterie



vidéo, la population en général, les joueurs dans les casinos, les gens qui fréquentent les bars et brasseries et bien d'autres. Toutefois, peu d'études s'attardent sur la criminalité reliée au jeu problématique. De plus, les caractéristiques des individus commettant des actes délictueux pour jouer ne sont pas connues et encore moins dépistées.

Cette étude portera non pas exclusivement sur la dépendance au jeu, mais cherchera plutôt à savoir si le jeu problématique influence les comportements criminels. Puisque ce but nécessite une « comptabilité » de la délinquance, notre groupe d'étude s'avèrera une population de contrevenants. Malgré que l'analyse documentaire témoigne de l'existence de ce lien, très peu d'études ont posé cette question sous l'angle que nous adoptons. En effet, la majorité des études explorant les crimes motivés par le jeu ont été effectués dans des contextes cliniques avec des joueurs avec ou sans expériences criminelles (Lesieur, 1994; Blaszczynski, 1994; Brown 1987; Blaszczynski et McConaghy, 1994) ou dans des études qualitatives approfondissant le cas de quelques joueurs (Wergzcyka, 2005; Marshall *et al.*, 1999). Cette recherche approfondira empiriquement la relation entre le jeu et les comportements criminels en étudiant les contrevenants reconnus par le système judiciaire québécois. Rappelons que l'on retrouve un nombre important de joueurs parmi les délinquants (West & Farrington, 1977; Huff & Collinson, 1987; Lesieur, 1987). Contrairement aux nombreuses études interrogeant des joueurs pathologiques pour déceler leurs comportements criminels, cette recherche interroge des contrevenants pour détecter leur problème de jeu. La prévalence du jeu compulsif serait supérieure à 10% dans les prisons américaines (Ashcroft *et al.*, 2004) et à 34% dans le système correctionnel australien (Lahn, 2005).

Un choix d'échantillon de clients du service correctionnel du Québec nous permettra de vérifier notre question de recherche et comparer nos résultats aux connaissances actuelles. Existe-t-il vraiment un lien entre la délinquance et le jeu problématique? Si la réponse est affirmative, quelle est son ampleur? Les contrevenants seraient-ils plus enclin à « insérer » ce comportement dans leur mode de vie festif? De plus, si cette relation existe, nous distinguerons les caractéristiques propres aux joueurs contrevenants. Ceci nous permettra de déceler des différences de l'incidence du

trouble selon les particularités de nos sous-échantillons. Cette démarche nous amènera alors à établir des moyens de prédire l'incidence du jeu problématique pour une population de contrevenants.

Bien sûr, il serait imprudent d'augurer une causalité unilatérale entre le jeu et la criminalité. Si nous comparons le jeu problématique à la consommation abusive de substances psychoactives, il n'est pas surprenant de constater que parfois la criminalité précède la consommation et parfois elle lui succède (Brochu, 1995). Quelques études nous permettent donc concevoir que pour certains les comportements délinquants existaient bien avant les problèmes de jeu et que pour d'autres, commettre des délits survint à cause de problèmes d'endettement liés au jeu (Wergzcyka, 2005).

Comme mentionnée précédemment, puisqu'on attribue au jeu le surnom de « maladie dissimulée » (Lesieur, 1994), ce trouble peut échapper facilement aux agents de probation. De plus, la motivation des délits de l'individu ne sera pas détectée si l'évaluateur ne saisit pas les comportements déviants associés au jeu de son sujet. En effet, les joueurs démontrent moins de symptômes visibles (ecchymoses, nausée, etc.) que les alcooliques et les toxicomanes en sevrage (Suissa, 2001). Ce problème peut donc échapper aux autorités lors de leurs enquêtes sur les détenus. L'investigation de la relation entre les caractéristiques des contrevenants, leur criminalité et leurs habitudes de jeu engendrera des indicateurs permettant aux autorités de détecter plus facilement les problèmes de jeu de leurs clients. En améliorant cette perception du jeu problématique chez les contrevenants, les agents du service correctionnel québécois seront en mesure de mieux guider leurs clients vers des programmes thérapeutiques efficaces et propres à leur problème et peut être ainsi prévenir à la fois le jeu problématique, une criminalité s'y rapportant et la récidive.

## DONNÉES ET VARIABLES

### Corpus empirique

#### *Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001*

Nos données proviennent d'une étude effectuée pendant l'été 2001 par la Société de Criminologie du Québec (Robitaille, Guay & Savard, 2002). Cette consultation de la clientèle correctionnelle nous informe sur la situation sociodémographique, criminologique et psychosociale des sujets. Ces renseignements sont destinés à améliorer les connaissances du personnel de la Direction générale des services correctionnels (DGSC) du ministère de la Sécurité publique du Québec. Ainsi, les membres de ce personnel peuvent effectuer une conceptualisation et une élaboration de programmes d'intervention adaptés aux besoins de la clientèle correctionnelle favorisant ainsi la réinsertion sociale des personnes contrevenantes. Cette recherche présente les principales caractéristiques des clients des services correctionnels du Québec à l'aide d'un portrait statistique.

L'échantillon a été stratifié afin de le rendre représentatif de la population des quatre strates de mesure correctionnelle : les prévenus, les condamnés, les individus soumis à une ordonnance de probation et ceux assujettis à une ordonnance de sursis. Les résultats de cette étude découlent des perceptions et des réponses fournies par la clientèle correctionnelle dans le contexte d'une entrevue.

Nous effectuerons un bref résumé de la méthodologie utilisée par Robitaille, Guay & Savard (2002) pour réaliser cette enquête. Ce survol de la méthodologie est tiré directement du rapport sur le *Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001* (Robitaille, Guay & Savard, 2002). Quelques différences quant à l'utilisation des données pour l'enquête originale et pour ce mémoire seront relatés.

### *L'instrument et la mesure des caractéristiques de la clientèle*

Un questionnaire comportant 160 items constitue l'instrument de mesure de cette enquête. Les questions fermées de cet outil exigeaient une réponse précise et ponctuelle. Les principaux thèmes exploités par le questionnaire regroupent le cheminement scolaire du répondant, son expérience sur le marché du travail, ses sources de revenus, son milieu familial actuel et passé, ses relations conjugales et interpersonnelles, sa santé physique et mentale, les problématiques de violence et de consommation, ainsi que plusieurs autres caractéristiques sociodémographiques usuelles.

Ce sondage n'examine que très peu la criminalité du sujet. Comme signalé préalablement, certains peuvent repousser ce type de questions alors que d'autres amplifient le réel récit de leurs actions délinquantes. Les chercheurs ont donc jumelés les questionnaires aux dossiers correctionnels des personnes contrevenantes afin de créer une série d'indicateurs relatifs à la carrière criminelle : antécédents judiciaires, type de délits, amis et famille judiciairisés, etc. Ces informations concernant le profil criminel des individus proviennent du système informatique (DACOR) de la Direction générale des services correctionnels. Toutefois, les documents officiels ne contiennent pas de façon exhaustive tous les renseignements et possèdent donc leur propre source d'erreur.

L'administration du questionnaire fut réalisée sous forme d'entrevue dirigée. Ce procédé facilite la compréhension des questions et augmente la validité des résultats. De plus, ceci écarte les problèmes de lecture liés aux sondages autoadministrés.

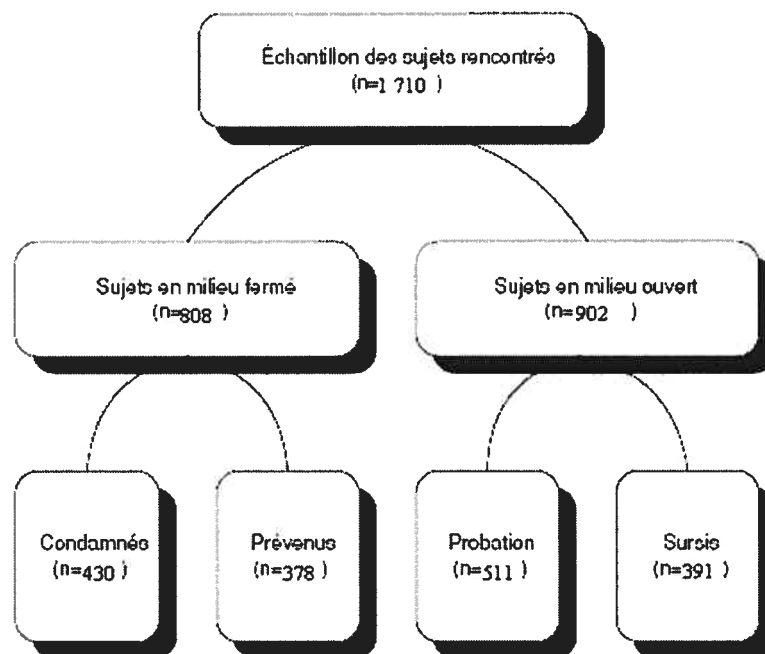
Cet instrument de mesure possède quelques limites. La temporalité des événements ne peut être relatée par des questions statiques. Nous ne connaissons donc pas les changements et l'évolution des sujets à travers le temps. Les chercheurs présument ainsi que les individus commettent davantage d'erreurs lorsqu'ils répondent à des questions en rétrospective et que la validité des informations fournies tend à décroître

le passage du temps (Guay et Robitaille, 2001). De plus, les réponses données à un intervieweur étranger peuvent être biaisées par l'ambiguïté de l'item analysé (*i.e.* délinquance sexuelle) et/ou dissimuler l'objectif d'augmenter sa désirabilité sociale.

### *L'échantillonnage*

À la suite d'une sélection aléatoire, 11 établissements de détention et 20 DESMO ont été retenus. Un total de 1 904 sujets devaient être répartis selon les quatre strates de mesure correctionnelle sélectionnées (peine d'incarcération de moins de deux ans, détention préventive, ordonnance de probation et emprisonnement avec sursis). Les chercheurs ont alors opté pour un scénario où l'échantillonnage stratifié comportait une marge d'erreur de 4% jumelé à une post-stratification selon le sexe ou la provenance du sujet (milieu urbain ou non urbain). Cette technique permettait ainsi de décrire adéquatement chacune des mesures correctionnelles.

**Figure 1 : Répartition des sujets rencontrés par mesure correctionnelle**



Graphique adaptée de la Figure 1 du Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001 (Robitaille, Guay & Savard, 2002)

Dans leur étude, Robitaille, Guay et Savard (2002) ont pondéré leur échantillon. Il est à noter que nous utiliserons les données brutes provenant de cette étude. Lors d'analyses préliminaires, nous avons effectués les tests statistiques sur l'échantillon pondéré ainsi que sur l'échantillon brute. Aucune différences significatives ne résultèrent de la comparaison de ces tests sur les deux échantillons. De plus, le type de mesure correctionnel, dans les deux cas, ne possède pas de lien statistiquement significatif avec le *jeu avoué*. Ceci revient à dire que dans le contexte de notre recherche, la pondération de l'échantillon dans le dessein de représenter les différentes mesures des services correctionnels n'influence pas les résultats. Puisque cette recherche s'attarde à l'ensemble des contrevenants et que la répartition des sujets selon leur mesure correctionnel n'influence pas l'étude du jeu dans le contexte de ce mémoire, nous avons opté pour les données brutes..

#### *L'administration du questionnaire*

Les entrevues avec chacun des sujets de l'étude furent réalisées durant la période du 4 juin au 15 octobre 2001. Le recrutement des participants variait beaucoup selon qu'il s'agissait d'un milieu ouvert ou d'un milieu fermé.

La mobilisation des sujets en milieu fermé s'avéra plus aisée car la population est captive et risque moins de s'absenter. Pour chaque établissement, une sélection aléatoire des individus permet de rencontrer le nombre de sujets fixé par l'échantillonnage. Puisque cette étude demandait le consentement des sujets, les refus ou les absences furent remplacés par une procédure à son tour aléatoire. Conformément à l'article 125 de la *Loi sur l'accès aux documents des organismes publics et sur la protection des renseignements personnels*, les contrevenants étaient avisés que la Société de criminologie du Québec pouvait accéder à leur nom, prénom, sexe, date de naissance et numéro de dossier DACOR uniquement à des fins de recherches et garantissait la confidentialité des réponses fournies. Le taux de réponse se situe autour de 61,6% dans ces établissements de détention. Dans certains établissements, le nombre de sujets préétabli ne put être satisfait en raison d'un mot d'ordre parmi les détenus ordonnant de ne pas participer à l'étude.

Le recrutement en milieu ouvert fut beaucoup plus laborieux selon les chercheurs. La difficulté des milieux à réunir leur clientèle, le fort taux d'absentéisme et le manque de locaux pour les entrevues sont tous des facteurs qui ont complexifié la collecte de données. Afin d'atteindre les objectifs d'échantillonnage, les intervieweurs ont dû réajuster la stratégie initiale en recrutant systématiquement tous les sujets qui entraient dans un point de service, contrairement à la sélection aléatoire des sujets à partir des listes de rendez-vous dans chacun des DESMO. Toutes ces difficultés ont engendré des entorses au protocole et ont possiblement inséré des biais dans l'échantillon.

#### *L'autorévélation*

C'est donc ainsi que la banque de données utilisées par ce mémoire fut créée. À la suite de la mise en œuvre de ces protocoles et de l'épuration des données, nous travaillons avec un échantillon possédant 1710 cas représentant quatre strates du service correctionnel québécois.

L'autorévélation possède plusieurs limites. En effet, les déclarations d'un délinquant sur ses activités et son revenu criminel suscitent un certain scepticisme (Charest, 2005). Les réponses qu'il donne à l'intervieweur ou à l'agent de probation peuvent être biaisées afin d'augmenter sa désirabilité sociale. Néanmoins, cette technique semble efficace pour connaître les problèmes dissimulés causés par le jeu compulsif. Notre choix de privilégier les aveux des sujets délinquants ne peut garantir un reflet absolu de la réalité du jeu compulsif. Toutefois, ceci ne remet pas en question la validité générale des résultats engendrés par cette enquête.

Dans l'optique de notre étude, nous avons sélectionné les items se rapportant aux habitudes de jeu. De plus, nous avons ciblé les caractéristiques des individus pouvant nous renseigner sur les facteurs pouvant influencer le jeu. Voici donc une recension des variables retenues.

## Les concepts-clés du mémoire

### *Le jeu avoué*

Ce concept constitue la variable dépendante de notre recherche. Puisque le questionnaire ne comportait pas d'items inspirés du SOGS et du DSM-IV, nous n'avions que deux variables reliés à la dépendance au jeu. Nous avons donc construit une échelle à partir de ces deux questions : êtes-vous un joueur compulsif et combien par semaine dépensez-vous pour le jeu ? Un individu donnant une réponse affirmative à la première interrogation fut classé comme joueur avoué. À ce groupe, nous avons rajouté les sujets qui affirmaient accorder plus de 50\$ par semaine au jeu.

Les individus dépensant plus de 20\$ par semaine dans les jeux de hasard sont jugés comme *gamblers* (Pinto & Wilson, 1990). Dans le cadre de l'étude sur l'état de la santé de la communauté canadienne réalisée par *Statistiques Canada*, les chercheurs montrent que le sous-échantillon de joueurs problématiques dépensent plus de 1 000\$ annuellement dans les jeux de hasard et d'argent (Marshall & Wynne, 2003). Cette somme équivaut à dépenser 19,25\$ et plus hebdomadairement dans le jeu et ce montant est similaire aux résultats de Pinto & Wilson (1990). L'Institut National de Santé Publique du Québec sur les joueurs rapportent une moyenne de 1788\$ annuellement la dépense individuelle de chaque joueur dans le jeu (Chevalier & Allard, 2001). Ceci équivaut à une somme de 34\$ par semaine.

Les catégories de la variable « combien par semaine dépensez-vous pour le jeu ? » sont : 0\$, 1\$ à 4\$, 5\$ à 10\$, 11\$ à 49\$, 50\$ à 100\$ et 101\$ et plus. Restreint par cette fourchette, nous avons opté pour le point de coupure 50\$ et plus dans la construction de notre échelle *jeu avoué*. Puisque certains auteurs utilisent comme point de coupure la somme de 20\$ par semaine pour distinguer un joueur problématique d'un joueur normal, notre point de coupure plus élevé éliminera ainsi les joueurs occasionnels de notre échantillon et respectera les études de l'INSPQ montrant une dépense plus importante de la part de joueurs québécois dans le jeu. Ce seuil conservateur s'avère être une précaution permettant de bien cibler le groupe. Néanmoins, ceci affectera à la



baisse le taux obtenu. Bref, nous considérons que les sujets se retrouvant dans ce groupe ont avoué qu'il souffrait de jeu problématique.

#### *Les caractéristiques sociodémographiques du sujet*

Ces variables catégorielles nous procurent des informations de base sur le sujet. Premièrement, puisque la documentation scientifique indique que les hommes sont plus à risque d'être joueur que les femmes, nous étudierons cette variable. Les connaissances criminologiques montrent que les hommes sont plus délinquants que les femmes (Cusson, 1989). Il est donc intéressant de savoir si un lien existe entre le sexe et le jeu compulsif de notre échantillon. En deuxième lieu, l'état civil du sujet nous permettra d'explorer la relation entre être seul ou en couple avec le *gambling*. Ensuite, nous voulons savoir si l'appartenance à une minorité ethnique augmente les prédispositions au jeu pathologique. Une prévalence élevée du diagnostic d'abus de substances caractérise certaines minorités ethniques (Papineau, Chevalier, Belhassen, Sun, Campeau, Boisvert & Helly, 2005). Puisque le jeu est intimement relié à ces problèmes (Gowen, 1996), il devient important d'approfondir le lien entre l'ethnicité et le *jeu avoué*. Ultérieurement, l'âge de l'individu et sa relation avec le phénomène étudié seront explorés. Ladouceur (1991) dans son étude démontre une forte prévalence entre le jeu et la consommation de psychotropes chez les jeunes. Pour cette recherche, nous étudierons seulement les adultes puisque nous nous basons sur une population correctionnelle. À ce propos, les sujets sont répartis en groupe d'âge : jeune (18-24), jeune adulte (25-31), adulte (32-39), adulte mûr (40-47) et âge mûr (48 et plus). Finalement, nous avons décidé d'inclure une variable dichotomique concernant la scolarité des sujets, les séparant selon l'obtention du diplôme d'études secondaires.

#### *Consommation de substances psychoactives*

L'étude de Potenza *et al.* (2001) affirme que la prévalence du trouble de dépendance à l'alcool se retrouve plus de deux fois sur trois chez les joueurs pathologiques. De plus, le DSM-IV inclut dans ses critères les problèmes d'abus de substances dans son

diagnostic de *gambler*. Nous avons donc pris en compte la fréquence de consommation d'alcool et de drogues dans notre étude.

La toxicomanie est une manifestation de la dépendance, tout comme le jeu. Effectivement, plus souvent qu'autrement, les problèmes de drogues, d'alcool et de jeu vont de pair. Ceci s'accorde avec la théorie du *low-self control*, car ces délinquants ne peuvent se contrôler devant ces plaisirs instantanés et les poussent même à l'excès. De plus, les délinquants se distinguent par une forte « tendance anti-sociale » dont les symptômes se résument à la vie festive : fréquentation de prostitués, dettes, abus de substances, factures impayées, fréquentation des maisons de jeu et tendance à s'ennuyer (Haas, 2001).

Dans notre recherche, nous évaluerons la fréquence de consommation d'alcool et de drogues. Ces variables seront des indicateurs des problèmes reliés à la consommation de substances psychoactives.

#### *Le statut économique*

La documentation démontre que le revenu d'un individu est en lien important avec la délinquance (Wright *et al*, 1999). L'endettement des joueurs prédispose à commettre des actes criminels comme mentionné dans l'analyse des connaissances sur le sujet. À ce propos, nous avons inclus les variables concernant le revenu mensuel légal et les dettes du sujet. De plus, le revenu mensuel illégal est pris en compte et sera sujet aux analyses statistiques. L'étude de Robitaille (2004) démontrent que la fréquence d'un délit ou la persévérance dans la carrière criminelle est, pour bon nombre de délinquants récidivistes, largement fonction des gains monétaires pouvant découler des activités illicites (Piliavin *et al*, 1986; Tremblay, 1999). En effet, certains chercheurs ont présenté des résultats de sondages sur les profits découlant d'activités illicites, menés auprès de vendeurs de drogue (Reuter *et al*, 1990) ou de criminels incarcérés (Wilson et Abrahamse, 1992; Tremblay et Morselli, 2000). Ces études ont montré qu'une portion significative de délinquants tiraient des revenus appréciables de leurs

activités criminelles. Toutefois, nous ne devons pas écarter de cette variable la possibilité que nos sujets délinquants aient exagéré le montant des gains criminels mensuels pour une raison qui leur est propre (Wilson et Abrahamse, 1992). Le jeu procure une possibilité de succès par l'entremise de gains financiers.

#### *La judiciarisation*

Puisque nous voulons comparer la prévalence du jeu problématique entre les non délinquants et les délinquants, nous tenons compte du passé criminel du sujet et de son entourage. Pour évaluer le passé judiciaire du sujet, nous utilisons la variable dichotomique témoignant de la présence ou de l'absence d'antécédents judiciaires dans les dossiers DACOR du sujet.

À la suite de cette interrogation, nous désirons approfondir le concept de l'association différentielle et de l'entourage délinquant. Ainsi, trois variables dichotomiques sont utilisées : la présence de dossiers criminels dans la famille, les antécédents judiciaires des amis du contrevenant étudié ainsi que son association à des membres de réseau organisé. Ceci permettra un questionnement sur l'influence des pairs délinquants par rapport au jeu. En effet, il s'avère intéressant de savoir si un lien existe entre un entourage criminel et le jeu.

#### *Type de délits*

Les joueurs endettés s'adonnent à une variété de délits pour récupérer du capital financier; fraudes, vols, vente de stupéfiants, proxénétisme (Camp, 1968; Custer, 1982; Lemert, 1967; Lesieur, 1994; Rozon, 1987). Néanmoins, seulement une minorité de joueurs ayant commis des délits présentait des antécédents délictueux (Custer & Custer, 1978; Blaszczyński & McConaghy, 1994). La documentation nous rappelle que les principales raisons évoquées pour expliquer la criminalité d'un joueur est son désir de rembourser ses dettes ou de continuer à financer sa passion (Blaszczyński, 1994; Ladouceur, 1994; Brown, 1987; Rozon, 1987).

Puisque nos données proviennent également du système DACOR, nous avons donc inclus le type de délit commis pour lequel le sujet est sous contrôle correctionnel. Cette variable fut recodée afin d'être utilisée dans les analyses subséquentes. Nous obtenons alors quatre variables : crimes violents, crimes acquisitifs, crime de marché et autres<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Cette catégorie comprend les délits de mœurs et les manquements aux ordonnances correctionnelles.

## MÉTHODOLOGIE

Puisqu'il est ardu de mesurer l'impact du jeu sur la criminalité pour diverses raisons (Smith et Wynne, 1999), notre stratégie d'étude de ce lien passe par l'analyse empirique des données compilées sur les contrevenants connus du système correctionnel québécois de l'année 2001. Effectivement, bien que la Déclaration Uniforme de la Criminalité (DUC) rassemble toutes les infractions enregistrées par l'ensemble des corps policiers canadiens, le motif du délit n'est pas indiquée. Un trafiquant de stupéfiants peut financer son jeu essentiellement avec cette activité illicite mais ce crime ne sera pourtant pas imputable au jeu dans la DUC. Un joueur pathologique peut aller jusqu'à voler de la nourriture, en cas de manque d'argent pour subvenir à ses besoins vitaux. Cependant, ce délit relié au jeu ne sera classé que comme une simple affaire de vol à l'étalage. (Hamilton, 1996; Rozon, 1987). Notre stratégie d'interroger des contrevenants suivis par le service correctionnel québécois et d'associer leurs caractéristiques à leur problème de *jeu avoué* s'avère un choix optimal pour comprendre le lien jeu-criminalité.

Malgré les limites intrinsèques à l'autorévélation (Charest, 2005), certaines variables ne figurant pas dans les données officielles se dévoilent. Les proches des joueurs sont souvent victimes de la délinquance de ceux-ci (Hamilton, 1996; Rozon, 1987; Lorenz & Shuttleworth, 1983). La proximité nuit à la reportabilité des actes délictueux (Tremblay, 1998). Ainsi, la délinquance autorévlée de notre banque de données nous permet de vérifier les liens entre la violence conjugale et le jeu problématique. Seulement une minorité des délits commis par les joueurs donneraient suite à des accusations (Hamilton, 1996; Rozon 1987).

De plus, le portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001 nous informe sur d'autres variables que les délits commis par les contrevenants. C'est ainsi que nous pouvons évaluer le revenu du sujet, son niveau d'endettement, son alcoolisme, etc. Ces informations ne se retrouvent pas dans les statistiques officielles de la criminalité.

### L'analyse statistique

En général, le but de la plupart des recherches quantitatives est de d'analyser les relations pouvant exister entre un ensemble de variables. Les statistiques permettent aux chercheurs de modéliser des situations extrêmement complexes, influencées par un grand nombre de facteurs externes. Souvent, on considère une variable dépendante que l'on veut prédire à l'aide de variables indépendantes ou explicatives. L'analyse statistique a pour but de quantifier un phénomène d'intérêt et d'apporter une information quant à la précision des résultats obtenus.

Ce mémoire quantitatif comporte une analyse des variables expliquées précédemment par rapport à la variable dépendante *jeu avoué*. Ainsi, nous pourrions déceler les liens statistiquement significatifs entre les caractéristiques de notre échantillon et le jeu problématique. Ceci guidera les analyses subséquentes.

Nous effectuerons en premier lieu des analyses univariées qui nous permettront de décrire plus en détail notre échantillon. Ces techniques préliminaires illustreront les caractéristiques sociodémographiques de nos sujets. Par la suite, les analyses bivariées déceleront les liens existant entre ces attributs. De plus, ces techniques permettent de tester notre première hypothèse à savoir que les contrevenants sont plus à risque d'être joueurs problématiques. Ceci vérifiera donc le degré du lien entre la criminalité et le jeu compulsif. Puisque nous aurons identifié plusieurs variables reliées au *jeu avoué*, les analyses multivariées nous permettront de découvrir les facteurs prédisposant au jeu problématique. En effet, la présence de plusieurs variables indépendantes influençant la variable dépendante nous pousse à user d'analyses multivariées et à vérifier ainsi l'impact du jeu sur notre population correctionnelle.

### La régression logistique

Nous utiliserons une régression logistique pour déterminer les prédispositions au *gambling*. L'analyse de régression logistique a pour objectif de mieux comprendre les relations existantes entre les variables indépendantes (aussi appelées facteurs de prédiction) et une variable dépendante dichotomique. Cette technique permet de prédire l'affiliation ou non à un groupe précis selon la présence de variables continues, intervalles ou dichotomiques, ou bien même à la présence ou l'absence d'un trait

(Tabachnick & Fidell, 2001). Lorsque la variable dépendante n'est pas quantitative mais qualitative ou catégorielle, le modèle de régression linéaire n'est pas approprié. C'est ce qui distingue la régression logistique de la régression multiple. La variable dépendante prend comme valeur un attribut et non une valeur numérique.

Cette extension multivariée de l'analyse de corrélation permet de prédire l'issue d'une variable dépendante dichotomique à l'aide d'autres variables intervalles, continues ou dichotomiques. De plus, nous pourrions calculer la proportion de variance expliquée de la variable dépendante, à un certain seuil de signification. Nous serons également en mesure de pointer les caractéristiques qui possèdent un plus grand poids statistique que les autres. Dans notre cas, nous pourrions affirmer à quel point nos facteurs de prédiction influencent le *jeu avoué*.

Cette étude peut utiliser la méthode de régression logistique puisqu'elle respecte les postulats intrinsèques à son utilisation. Tout d'abord, nous avons pris soin d'exclure les variables superflus afin que notre modèle soit correctement spécifié. De plus, la distribution de nos données respecte le postulat de linéarité. Puisque la variance d'erreur reste constante pour les valeurs de  $X$ , nous pouvons utiliser la régression logistique. Nous suffisons également aux postulats relatifs à l'erreur de mesure puisque nos variables ne sont pas autocorrélées, que nos observations ne sont pas pairés et que le terme d'erreur est normalement distribué. De plus, la faiblesse de nos coefficients témoigne de l'absence de multicollinéarité. Finalement, notre échantillon possède plus de 30 cas.

Les caractéristiques de nos sujets prédiront si l'individu s'avère être un joueur problématique. À la suite des analyses préliminaires, nous avons décidé d'utiliser seulement les variables statistiquement significatives dans ce modèle de régression. Cette section d'analyse a pour but de répondre à notre deuxième question de recherche.

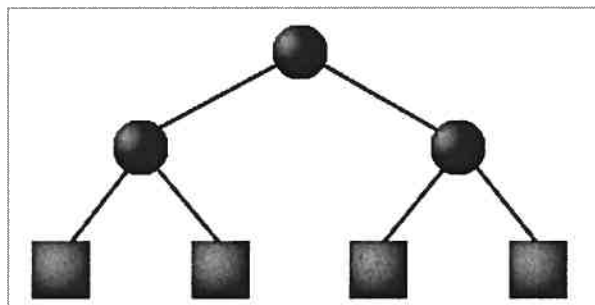
Afin d'enrichir nos modèles, d'utiliser le jeu comme facteur de prédiction des variables indépendantes utilisés dans notre enquête. C'est ainsi que le revenu mensuel illégal, les dettes du sujet, la consommation d'alcool et de drogue deviendront à leur tour des variables endogènes dans des modèles de régression multiple. Bref, notre mémoire

comporte un modèle de base et quatre modèles supplémentaires inversant les facteurs de prédiction avec le *jeu avoué* pour tenter ainsi de vérifier la causalité de nos concepts. Ce processus nous permettra de répondre à notre troisième question de recherche.

### *La technique CART*

L'acronyme CART signifie *Classification And Regression Tree*. Il s'agit d'une méthode statistique basée sur la régression (Breiman, Friedman, Olshen & Stone, 1986). Cette méthodologie utilise des variables binaires (et peut comporter quelques variables continues) pour construire un arbre de classification des facteurs de prédiction de la régression :

Schéma 1 : Exemple d'arbre de classification



Cette méthode comporte plusieurs avantages. Tout d'abord, elle permet de résumer les régressions logistiques en un schéma simple à analyser. Le but de cette technique est de trouver une structure logique derrière les données et de la présenter d'une façon simple et efficace. Ensuite, selon l'emplacement de la variable dans l'arbre de classification, elle permet d'illustrer l'impact de chaque caractéristique. Ceci démontre alors la synergie du modèle et les nuances engendrés par l'influence des facteurs les uns sur les autres. CART tient compte des interactions entre les items et se distingue donc du logiciel SPSS qui ne peut effectuer cet algorithme lors des régressions. En effet, ce système d'analyse dévoile très souvent les interactions complexes entre les facteurs de prédiction qui restent dissimulées lorsque nous utilisons des méthodes de statistiques multivariées traditionnelles (Breiman, Friedman, Olshen & Stone, 1986).



La méthode CART constitue une bonne stratégie pour déceler à quelle classe de risques appartient un sujet lors d'une évaluation clinique (Breiman, Friedman, Olshen & Stone, 1986). Puisque nous voulons aider les autorités à mieux déceler le problème de dépendance au jeu, cette technique s'avère être un choix idéal pour aider les agents correctionnels à diriger leurs clients vers un programme thérapeutique qui leur convient. C'est ainsi que nous pourrons répondre à notre quatrième question de recherche en analysant les mécanismes du jeu dans une perspective contextuelle.

Contrairement aux méthodes traditionnelles, l'interprétation des résultats de CART est beaucoup plus simple et moins fastidieuse. Un agent peut donc évaluer son client en se référant à l'arbre de classification et évite ainsi une multitude de manipulations statistiques associées au modèle de régression logistique. Dans notre cas, les caractéristiques du contrevenant permettront de le situer dans une classe et ainsi, un agent de probation pourra connaître la probabilité que cet individu soit un joueur problématique.

#### Le fonctionnement de la méthode CART

Cette méthode d'analyse comporte quatre grandes étapes à son fonctionnement (Lewis, 2000). La première consiste à constituer l'arbre de classification. Le logiciel prend en considération tous les items de la banque de données et effectue des régressions créant ainsi des points de séparation (*node*). Pour chacun de ces points, une classe est conçue et indique la probabilité d'être en présence de la variable dépendante dichotomique. La deuxième étape correspond à l'atteinte du nombre maximal de régressions et de classes de prédiction. À la troisième étape, CART simplifie le modèle en regroupant les « *nodes* » pour améliorer leur efficacité. Finalement, le logiciel tranche et présente l'arbre de classification optimale.

#### Les avantages et les limites liés à l'utilisation de CART

Tout d'abord, cette méthode peut aussi bien traiter des distributions paramétriques que non paramétriques. Ainsi, nous n'avons pas à respecter le postulat de la normalité de la distribution intrinsèque à la régression. Ceci évite plusieurs manipulations statistiques dont nous avons recours lorsque nous voulons effectuer des régressions sur

une distribution non-paramétrique. Ensuite, comme expliqué dans le fonctionnement de la technique, CART effectue une recherche exhaustive des points de séparation. L'algorithme permet de traiter toutes les réponses de toutes les variables du modèle. De plus, cette méthode crée des points de séparation pour les valeurs manquantes et gère donc ce problème. Cette technique plutôt complexe est relativement simple à utiliser. CART peut donc être utilisé et interprété par un grand nombre de gens et n'est donc pas réservée aux spécialistes de procédé actuariel.

Toutefois, CART est encore une nouvelle méthode statistique récente et peu connue. Ceci peut provoquer la désapprobation des statisticiens traditionnels. De plus, très peu d'individus se sont spécialisés dans cette technique. Puisque CART ne s'avère point être un procédé standard, les arbres de classification de régression ne sont pas inclus dans les logiciels de statistique (*i.e.* SPSS, SAS). Aussi, nous devons prendre les résultats de cette méthode avec un certain recul. En effet, puisque ce n'est pas un processus additif, il s'avère dangereux d'interpréter généralement les résultats qui ont souvent un effet trop grand. Rappelons que CART est un mode d'analyse contextuel. Les résultats sont propres à un contexte précis et ne peut se comparer à la force minimale que possède un facteur de prédiction dans un modèle additif telle que la régression logistique.

## RÉSULTATS

### Analyses univariées

Cette section de notre étude porte principalement sur les résultats obtenus dans le cadre de l'enquête sur la clientèle des services correctionnels québécois de l'année 2001. Nous avons reproduire cette section dans le cadre de notre étude car l'utilisation de données brutes engendrent des résultats différents de l'enquête de Robitaille, Guay & Savard (2002). Les données feront l'objet d'analyses statistiques et seront présentées majoritairement sous forme de tableaux. Le lecteur doit prendre en considération le nombre total de répondants de chacun des items car pour certaines variables, les valeurs manquantes nous empêchent d'avoir les données pour l'ensemble des 1710 cas.

### *Les caractéristiques sociodémographiques de l'échantillon*

Nous commençons nos analyses en dressant le portrait des caractéristiques sociodémographiques de notre échantillon (Tableau II).

Tableau II : Les caractéristiques sociodémographiques des clients du service correctionnel du Québec 2001

		N	%	N total
Sexe	Homme	1549	90,6	1710
	Femme	161	9,4	
État civil	Seul	1217	71,2	1710
	En couple	493	28,8	
Minorité ethnique	Non	1423	88,8	1603
	Oui	180	11,2	
Age	18-24	326	21,5	1513
	25-31	304	20,1	
	32-39	390	25,8	
	40-47	260	17,2	
	48 et plus	233	15,4	
Scolarité	Peu ou pas scolarisé	714	46,9	1612
	Scolarité minimum	682	40,3	
	Scolarisé	216	12,8	

Source : Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001

### Sexe

L'analyse des données sur les caractéristiques sociodémographiques nous révèle que le portrait du service correctionnel du Québec est constitué par une majorité d'hommes.

En effet, 90,6% des contrevenants de notre échantillon suivis par les autorités sont des hommes. Cette proportion reflète bien les connaissances en criminologie qui reconnaissent une implication beaucoup plus grande des hommes dans la criminalité (Cusson, 1989). Au Québec, un peu plus de 85% des auteurs d'infractions au Code criminel étaient des hommes pour l'année 2000 (Ouimet, 2005). Toutefois, les études montrent que cette dominance du sexe masculin dans les prisons est redevable à une discrimination négative (Smith & Visser, 1980). Les femmes seraient plutôt dirigées vers des centres de thérapie tandis que les hommes seraient détenus. Nous comprenons donc que notre choix d'échantillon sera limité aux cas particuliers de certaines femmes contrevenantes pour étudier le problème de jeu au féminin.

#### État civil

La majorité de nos sujets sont célibataires (71,2%). Laub et Sampson (1993) démontrent que l'adaptation sociale de la vie adulte d'un individu est renforcée par le contrôle informel, malgré ses prédispositions criminogènes, explique la rupture entre le déterminisme criminel de son enfance et une réorientation lors de sa vie adulte. Des événements rapprochent le délinquant des normes sociales et l'oblige à se conformer. C'est ainsi que ces auteurs ont décelé une corrélation négative entre le fait d'être engagé dans une relation amoureuse et la criminalité d'un individu (Laub & Sampson, 1993). Nous comprenons donc maintenant notre taux élevé de célibataires, puisque notre échantillon est constitué de contrevenants incarcérés ou suivis par le service correctionnel québécois. Les études de Beck *et al.* (1993), réalisant le portrait des prisons d'états américaines démontrent que seulement un cinquième des détenus étaient en couple.

#### Minorité ethnique

Dans notre échantillon, un pourcentage de 11,2% des clients des services correctionnels du Québec pour l'année 2001 appartient à une minorité ethnique. Les communautés culturelles d'appartenance mentionnées pas nos sujets sont, par ordre descendant, les communautés autochtones (41,5%), celles des Caraïbes (23,6%), celles provenant du Moyen-Orient (12,2%), de l'Europe (10,6%), de l'Amérique du Sud ou Centrale (4,9%), de l'Afrique (4,1%) et de l'Asie du Sud-Est (3,3%) (Robitaille, Guay,

Savard, 2002). Encore une fois, notre échantillon ne sera pas la population optimale pour approfondir les problèmes liés au jeu chez les minorités ethniques.

### Scolarité

Une très faible majorité (53,1%) des contrevenants du Québec 2001 ont complété les études minimales. Effectivement, 40,3% des répondants possède un diplôme de secondaire 5 tandis que 12,8% ont un diplôme post-secondaire. Cette proportion ressemble à celle que Beck *et al.* (1993) ont obtenu, soit 59% des prisonniers des services d'états américains possédaient un diplôme d'études secondaires. Plusieurs études ont démontré l'existence du lien entre sous-éducation et criminalité (Lochner & Moretti, 2004). En effet, cette corrélation positive est validée par ces recherches illustrant les faiblesses de lecture des contrevenants; un peu moins de la majorité (47,8%) de ces individus souffrait d'un niveau de lecture équivalant à une cinquième ou sixième année d'études primaires.

### Age

Les ex-criminels avouent que le vieillissement les a rendus « plus responsables », « plus stables », « plus raisonnables » et « plus réfléchis » (Shover, 1985). À ceci, Cusson (1998) ajoute quelques variantes. Il évoque Gottfredson et Hirschi qui stipulent que seulement l'âge atténuera la propension criminelle des individus par un processus de maturité. Ainsi, 41,6% de nos sujets sont encore considérés comme des jeunes (21,5%) et des jeunes adultes (20,1%). La surreprésentation apparente (25,8%) de la clientèle dans la fourchette 32- 39 ans est possiblement davantage le fait d'une cohorte plus nombreuse de ce groupe d'âge dans la population que d'une problématique de délinquance particulière associée à cet âge (Ouimet, 2005). Toutefois, la distribution de l'âge reflète les études démontrant l'effet négatif du vieillissement sur la criminalité. À partir de 40 ans, le taux de contrevenants chute à 17, 2% pour les 40-47 ans et à 15,4% pour les 48 ans et plus.

### *Le profil de la criminalité de la population correctionnelle du Québec 2001*

Les données de cette section de notre étude proviennent principalement des informations contenues dans le système DACOR jumelées avec les réponses fournies par les sujets lors de l'enquête menée par la Société de Criminologie du Québec.

Tableau III : Le profil de la criminalité des sujets l'échantillon étudié

		N	%	N total
Délit lors de l'arrestation	Crimes violents	340	24,9	1373
	Crimes acquisitifs	455	33,4	
	Crimes de marché	252	17,8	
	Autres	326	23,9	
Antécédents judiciaires	Oui	1191	69,6	1710
	Non	519	30,4	
Déjà purgé une peine fédérale	Oui	256	15,2	1679
	Non	1423	84,8	

Source : Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001

#### Délit lors de l'arrestation

Le tableau III nous informe sur le délit commis lors de l'arrestation et donc celui pour lequel le sujet est confié au service correctionnel québécois. Nous remarquons que le quart (24,9%) de l'échantillon a perpétré un crime violent expressif tel qu'entendu par Felson (1981), soit un homicide, un délit sexuel ou voies de fait. Ensuite, 33,4% de l'échantillon ont commis un crime acquisitif: vol qualifié, vol, introduction par effraction et fraude. Presqu'un sujet sur 5 (17,8%) s'est adonné au crime de marché telle la vente de stupéfiants ou le recel. Finalement, 23,9% des sujets de cette enquête sont réprimandés pour d'autres crimes: méfait, mœurs, manquement de sursis et autres. Selon la littérature, les crimes reliés au jeu s'avèreraient des délits lucratifs; d'appropriation ou de marché. Toutefois, nous devons garder à l'esprit que plusieurs autres crimes conjugaux peuvent découler de la dépendance au jeu, tels que le vandalisme, les voies de faits et la violence conjugale (Lorenz et Shuttleworth, 1983).

#### Antécédents judiciaires

Les sujets de l'enquête devaient mentionner aux intervieweurs s'ils avaient des antécédents judiciaires, que ce soit juvéniles, adultes ou fédéraux. Le tableau 2 indique que 69,6% des contrevenants à l'étude possèdent de tels antécédents. L'enquête de Beck *et al.* (1993) sur les prisons américaines démontrent que plus de 60% des contrevenants suivis par les autorités détiennent un dossier criminel. Près de 70% de nos sujets sont des récidivistes. De plus, 15,2% ont déjà purgé une peine fédérale.

*Le réseau social délinquant de nos sujets*

Sutherland (1947) a formulé une théorie générale du comportement criminel que l'on connaît sous le nom de « l'association différentielle » (Tremblay, 2006). Le comportement criminel serait appris au contact d'autres individus par un processus de communication des techniques, des rationalisations et par une interprétation favorable à la transgression des lois. Nous considérons donc qu'il est important d'étudier le réseau social de nos sujets.

Tableau IV : Le réseau social délinquant des clients du service correctionnel du Québec pour l'année 2001

		N	%	N total
Amis faisant partie d'un gang ou d'un réseau organisé	Oui	328	19,2	1710
	Non	1382	80,8	
Amis ayant eu affaire avec la justice	Oui	1003	58,7	1710
	Non	707	41,3	
Membre de la famille ayant eu affaire à la justice	Oui	657	60,7	1673
	Non	1016	39,3	

Source : Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001

Le tableau IV démontre que 58,7% des clients du service correctionnel québécois de 2001 ont des amis qui ont eu affaire avec la justice et que 60,7% de nos sujets ont des membres de la famille possédant un dossier judiciaire. Ces données montrent que les contrevenants sont généralement entourés de pairs délinquants. De plus, les analyses descriptives indiquent que près d'un sujet sur cinq (19,2%) possède un ami impliqué dans un gang criminalisé ou dans un réseau organisé. À l'image du jeu problématique, l'entourage d'un individu peut être un facteur de la genèse des comportements criminels. D'ailleurs, plusieurs recherches ont montré que les enfants de joueurs compulsifs sont plus susceptibles que leurs camarades de développer des problèmes de dépendance au jeu (Wellford, 2001; Ladouceur & Mireault, 1988; Lesieur & Klein, 1987; Cornish, 1978). Un peu plus du quart, soit 27%, des joueurs pathologiques en traitement relatent qu'un de leur parent était un joueur répétant ainsi des comportements connus (Chevalier & Allard, 2005).

*La situation économique des contrevenants à l'étude*

Puisque nous menons une étude sur le jeu problématique et que le principal moteur de cette activité s'avère être l'argent, il devient impératif d'étudier la situation économique de nos sujets. Le tableau V décrit donc les ressources financières et l'aptitude à gérer un budget de la part de la clientèle des services correctionnels du Québec 2001.

Tableau V : La situation économique des répondants de notre échantillon

		N	%	N total
Source de revenus à l'arrestation	Travail	628	37,8	1663
	Assurance-emploi	171	10,3	
	Aide sociale	543	32,7	
	Activités illicites	321	19,3	
Revenu mensuel légal	Nul	193	11,3	1710
	1\$ à \$999	691	40,4	
	\$1000 à \$1999	454	26,5	
	\$2000 à \$4999	296	17,3	
	\$5000 et plus	76	4,4	
Revenu mensuel illégal	Nul	1168	68,3	1710
	1\$ à \$999	106	6,2	
	\$1000 à \$1999	98	5,7	
	\$2000 à \$4999	135	7,9	
	\$5000 et plus	203	11,9	
Endettement	Nul	807	47,2	1710
	1\$ à \$999	161	9,4	
	\$1000 à \$1999	113	6,6	
	\$2000 à \$4999	225	13,2	
	\$5000 et plus	404	23,6	
Besoin d'aide pour gérer les revenus	Oui	760	44,4	1710
	Non	950	55,6	

Source : Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001

Source de revenus

Le travail rémunérée au moment de l'arrestation s'avère être la source de revenu pour 37,8% des sujets de notre échantillon. Toutefois, nous remarquons que 62,2% des contrevenants ne possédaient pas d'emploi. En effet, 32,7% sont prestataires de l'aide sociale et 10,3% de l'assurance-emploi, tandis que 19,3% profitent des revenus provenant d'activités illicites. Tout comme avec les relations conjugales, il existe une corrélation négative entre la criminalité et la stabilité de l'emploi (Laub & Sampson,



1993). Le travail et ses conditions augmentent la cohésion sociale de l'individu qui doit s'adapter à cette réalité. Les études démontrent que la majorité des clients des services correctionnels ne possèdent pas d'emploi fixe (Beck *et al*, 1993). La proportion d'individus jouissant de revenus criminels au moment de l'arrestation est inférieur aux résultats obtenus par la RAND (63,2%) qui avait posé une question identique (Robitaille, 2004).

#### Revenu mensuel

Le salaire médian de notre échantillon se situe dans la fourchette de 1\$ à 999 \$, tandis que la moyenne géométrique se situe à 1 079\$ par mois. Le seuil de pauvreté se situait à 18 841\$ pour les villes de 500 000 habitants et plus pour l'année 2001. (Statistiques Canada, 2001). Ceci équivaut à un salaire mensuel de 1 570\$. Dans notre échantillon, au moins 51,7% des sujets ont déclaré des revenus légaux inférieurs au seuil de pauvreté. Ce chiffre peut être plus important mais la stratification de l'échelle du revenu légale nous empêche de connaître la proportion exacte (1 000\$ à 1 999\$).

Les gains financiers provenant du crime peuvent amener au délit et à la récidive (Piliavin *et al*, 1986; Tremblay, 1999). Plusieurs études ont montré qu'une portion significative de délinquants soutirait des revenus appréciables de leurs activités criminelles (Reuter *et al*, 1990; Wilson et Abrahamse, 1992; Tremblay et Morselli, 2000). Environ 32% des contrevenants de notre étude ont avoué avoir touché des gains provenant d'activités criminelles durant la période fenêtre de l'enquête, soit 3 ans avant l'arrestation. Pour ceux qui ont déclaré ce type de revenus, nous remarquons que 11,9% font moins de 2 000\$ par mois avec ces activités tandis que 19,8% de l'échantillon ont avoué avoir des revenus illégaux supérieurs à 2 000\$ par mois. Il est intéressant de noter que la majorité des individus (11,9%) jouissant des gains du crime gagnent plus de 5 000\$ par mois avec ce type de revenu. Des résultats similaires ont été obtenus dans des études américaines (Robitaille, 2004).

Toutefois, plus de la moitié des sujets sont endettés (52,8%). Il est à remarquer que 13,2% des répondants ont entre 2 000\$ et 5 000\$ de dette, tandis que 23,6% doivent plus de 5 000\$ à leurs créanciers.

### La planification budgétaire

Les délinquants sont souvent décrits comme des fêtards impulsifs cristallisés dans le moment présent et dilapidant leur argent dans un cocktail explosif d'alcool, de drogue, de jeux, de sexualité (Cusson, 2005). Il n'est donc pas surprenant que 44,4% des clients du service correctionnel québécois aimeraient recevoir des cours de planifications budgétaires. L'analyse documentaire a démontré que ce mode de vie entraîne souvent à commettre un délit lucratif pour financer ces comportements (Brochu, 1995; Cusson, 2005).

### *Les habitudes de vie de notre échantillon*

Cette section de l'étude approfondit les thématiques de l'alcool, de consommation de drogues, du jeu problématique ainsi que des tentatives de suicide. Ces problèmes se retrouvent d'ailleurs à l'occasion chez une seule et même personne (Ladouceur, Vitaro, Arsenault, 1998). L'intention de cette recherche est de démontrer la cooccurrence de ces troubles.

Tableau VI : La consommation et les tentatives de suicide des sujets de notre étude

		N	%	N total
Consommation d'alcool	Nul	478	28,0	1710
	Aux occasions spéciales	195	11,4	
	Au moins 1 fois par semaine	240	14,0	
	2 à 3 fois par semaine	348	20,4	
	4 à 6 fois par semaine	120	7,0	
	À tous les jours	329	19,2	
Consommation de drogues	Nul	723	42,3	1710
	Aux occasions spéciales	106	6,2	
	Une fois ou moins par semaine	89	5,2	
	Moins de 4 jours par semaine	156	9,1	
	Plus de 4 jours par semaine	148	8,7	
	À tous les jours	488	28,5	
Tentative de suicide	Oui	518	30,3	1710
	Non	1192	69,7	

Source : Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001

### Alcool et drogue

Près de 75 % de sujets ont avoué avoir consommé au moins une fois de l'alcool durant l'année précédant la prise en charge par le service correctionnel. Du 28% qui s'est

abstenus, seulement 1% ont été contraint de le faire par mesure correctionnelle. Presque 20% (19,2%) des contrevenants consommaient à chaque jour. Cette forte proportion d'individus consommant régulièrement de l'alcool s'accorde avec les nombreuses études démontrant la prévalence des troubles de consommation abusive d'alcool dans les prisons (Belenko, Peugh, Califano, Usdansky & Foster, 1998). L'alcool possède un impact important sur la propension au crime et agit très souvent comme « désinhibiteur » permettant de passer à l'acte (Cusson, 1989).

Dans une même optique, il n'est pas surprenant de constater que 57,7% de notre échantillon ont consommé des substances psychoactives l'année avant leur prise en charge par le service correctionnel québécois. La consommation abusive de substances psychoactives est une problématique commune dans les centres de détention (Brochu *et al.*, 2001). Un peu plus du quart (28,5%) de notre échantillon consommait quotidiennement.

#### La problématique du suicide

La présence d'idées suicidaires au cours de la vie chez les 15 ans et plus touchait 8,2% des Québécois en 1992-1993 (Santé Québec, 1995). Près du tiers (30,3%) des individus composant la clientèle correctionnelle du Québec 2001 ont déjà attenté à leur vie ou commis un geste risquant d'entraîner leur mort.

#### *La prévalence du jeu problématique avoué dans une population correctionnelle*

Les deux items qui ont servis à la construction de notre échelle *jeu avoué* apparaissent dans le tableau VII. En observant la distribution de la variable concernant les montants dépensés dans le jeu hebdomadairement, nous réalisons que 42,4% de nos sujets misent plus de 1\$ par semaine. Inspiré de la documentation scientifique, notre échelle regroupe les contrevenants ayant déclarés dépenser plus de 50\$ par semaine dans le jeu. Ainsi, 12,0% de notre échantillon répond à ce critère. Ensuite, nous avons inclus les individus qui ont reconnu leur problème de jeu dans notre échelle. Seulement 7,0% des répondants ont avoué leur dépendance au jeu.

Tableau VII : La prévalence du jeu problématique avoué dans une population correctionnelle

		N	%	N total
Combien d'argent par semaine pour le jeu ?	Nul	985	57,6	1710
	1\$ à 4\$	170	9,9	
	5\$ à 10\$	178	10,4	
	11\$ à 49\$	124	7,3	
	50\$ à 100\$	81	4,7	
	Plus de 101\$	172	10,1	
Êtes-vous un joueur compulsif?	Oui	119	7,0	1710
	Non	1591	93,0	
<b>Jeu avoué</b>	Oui	<b>275</b>	<b>16,1</b>	1710

Source : Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001

Selon les critères que nous avons fixés pour établir le jeu problématique, 16,1% de notre échantillon a avoué souffrir de cette dépendance. Ce résultat est similaire à l'étude *Queensland Household Gambling Survey* menée en 2001 qui rapporte qu'environ 20 % de leur échantillon carcéral s'avèrent être des joueurs problématiques. La prévalence pour la population normale québécoise se situe autour de 1,7% (Ladouceur et *al.*, 2004). Rappelons que ce chiffre obtenu à l'aide du SOGS représente l'addition du résultat des joueurs pathologiques (0,8%) à celui des joueurs à risque (0,9%). Nous pouvons donc répondre à la question de recherche et affirmer que la prévalence du jeu problématique est supérieure dans une population délinquante. Cette accoutumance affecterait environ dix fois plus les criminels que les honnêtes citoyens.

Cette partie de l'étude répond à notre première question de recherche. Il semblerait donc que 16,1% (n=275) des clients du service correctionnel québécois de l'année 2001 soient des joueurs problématiques. Toutefois, nous tenons à nuancer cette prévalence et les comparaisons possibles. Nous nous interrogeons sur l'ampleur de ce résultat et son interprétation. Cette proportion serait-elle plus élevée que dans un échantillon d'hommes pauvres comparables à la clientèle correctionnelle. En effet, notre étude ne permet pas d'inférer réellement que les délinquants sont 10 fois plus à risque d'être *gamblers* que les hommes normaux. Nous ne pouvons que constater que cette prévalence est supérieure pour population carcérale. De plus, l'instrument de

mesure de la problématique imposée par nos données, se base sur la fréquence monétaire du jeu contrairement aux comportements problématiques identifiable par les instruments comme le SOGS. Les prochaines études sur la relation entre le jeu et la criminalité devraient comparer une population non-délinquante composée des mêmes caractéristiques sociodémographiques à une population délinquante et utiliser une combinaison d'instruments de mesure du jeu problématique. Notre étude ne peut affirmer que les contrevenants sont plus joueurs que les non-contrevenants.

### **Analyses bivariées**

Cette seconde partie des résultats de notre étude explore les liens entre les variables de notre enquête et le *jeu avoué*. Nous avons également produit une matrice des relations (Annexe I) illustrant les coefficients du test *chi-carré* entre toutes les variables à l'étude. Cette stratégie d'analyse permettra de considérer les liens entre les variables exogènes et de mieux décrire notre échantillon. L'utilisation du test *chi-carré* nous informe sur la prévalence de la variable endogène selon les caractéristiques du sujet. Encore une fois, ces techniques peuvent être très utiles pour aider les intervenants à mieux déceler le problème de dépendance au jeu chez un individu. De plus, nous enrichirons les connaissances sur ce problème chez une population de contrevenants.

#### *Les caractéristiques sociodémographiques des sujets en relation avec le « jeu avoué »*

À cette étape, investiguons la présence de liens significatifs entre le sexe, l'état civil, l'ethnie, l'âge et la scolarité des sujets avec le jeu problématique. Le tableau VIII résume ces analyses.

Tableau VIII : Les caractéristiques sociodémographiques des sujets de l'échantillon en relation avec le jeu avoué

		<i>Jeu avoué</i>	N. total	Phi ou V de Cramer <sup>1</sup>	Sig.
Sexe	Homme	16,8%	1549	,065	,007**
	Femme	8,7%	161		
État civil	Seul	16,2%	1217	-,005	,852
	En couple	15,8%	493		
Minorité Ethnique	Non	16,4%	1423	,007	,772
	Oui	17,2%	180		
Âge	Jeune (18-24)	20,6%	326	,070	,120
	Jeune adulte (25-31)	15,8%	304		
	Adulte (32-39)	15,1%	390		
	Adulte mûr (40-47)	14,6%	260		
	Age mûr (48 et plus)	12,9%	233		
Scolarité	Sec. 5 et moins	16,1%	1476	,005	,840
	Plus que sec. 5	16,7%	216		

\*p < 0,05, \*\* p < 0,01, \*\*\* p < 0,001

Source : Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001

Le sexe du sujet possède un lien significatif avec le jeu problématique. Compte tenu de l'ensemble de nos résultats, nous considérons que cette relation est faible (Phi = ,065). Nous voyons donc que deux fois plus d'hommes (16,8%) que de femmes (8,7%) sont touchés par le phénomène. La documentation sur le jeu démontre que la dépendance au jeu afflige plus souvent les hommes que les femmes (Wellford, 2001; Cluster, 1982). Dans l'enquête effectuée par Chevalier *et al*, (2005), près de deux tiers des individus admis dans un programme expérimental de traitement du jeu pathologique sont des hommes. Nos résultats démontrent donc que chez la clientèle correctionnelle, les hommes seraient deux fois plus à risque de devenir joueur compulsif que les femmes. Tout comme pour le crime, les hommes seraient plus enclins à développer une relation malsaine avec le jeu.

<sup>1</sup> Dans un test de chi-carré, le coefficient Phi est utilisé lorsque nous croisons deux variables nominales dichotomiques tandis que le coefficient V de Cramer est utilisé lorsque nous croisons un variable nominale ou ordinale avec une autre variable ordinale.

Les autres caractéristiques ne détiennent aucun lien statistiquement significatif avec la variable dépendante. Bref, l'état civil, l'appartenance à une minorité ethnique, l'âge ainsi que la scolarité des sujets ne varient pas statistiquement avec le jeu problématique dans notre échantillon de clients des services correctionnels du Québec pour l'année 2001

*La criminalité de l'individu en relation avec le « jeu avoué »*

Analysons maintenant la carrière criminelle de nos sujets. Le tableau IX résume les relations de notre variable dépendante avec le délit lors de l'arrestation, les antécédents judiciaires ainsi que le fait d'avoir purgé une peine fédérale

Tableau IX : Le profil de la criminalité des contrevenants en lien avec le *jeu avoué*

		<i>Jeu avoué</i>	N Total	Phi ou V	Sig.
Délit lors de l'arrestation	Crimes violents	13,8%	340	,052	,292
	Crimes acquisitif	18,0%	455		
	Crimes de marché	14,9%	252		
	Autres	13,8%	326		
Antécédents judiciaires	Oui	16,7%	1191	,026	,285
	Non	14,6%	519		
Déjà purgé une peine fédérale	Oui	18,8%	256	,029	,229
	Non	15,7%	1423		

\* $p < 0,05$ , \*\*  $p < 0,01$ , \*\*\*  $p < 0,001$

Source : Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001

Nous aurions cru que les antécédents judiciaires et le type de délit commis par le sujet influenceraient le jeu. Cependant, les analyses nous apprennent que ces variables ne sont pas directement liées de façon statistiquement significative avec la variable endogène. Le profil criminel de l'individu n'influencerait donc pas la dépendance au jeu. Ceci indique qu'il n'existe pas de crimes typiques reliés au jeu. Comme démontré par la documentation scientifique, les joueurs commettent une grande variété de crimes (Camp, 1968; Custer, 1982; Lemert, 1967; Lesieur, 1993; Rozon, 1987). Ceux-ci peuvent aller d'un simple vol pour rembourser un créancier à la violence conjugale pour écarter un obstacle à la dépendance.

Les analyses bivariées effectuées entre les variables exogènes révèlent toutefois des liens existant entre les caractéristiques des clients du service correctionnel québécois de l'année 2001 (Annexe I). Ainsi nous apprenons que le sexe influencerait faiblement ( $V = ,096$ ) le type de délit commis lors de l'arrestation. Le crime d'appropriation (vol, vol qualifié, introduction par effraction, fraude) est celui le plus commis par les deux sexes. Une plus grande majorité de femmes (40%) favoriserait ces crimes que la majorité masculine (32,6%). Par la suite, les femmes commettent, par ordre d'importance, les « autres » crimes (28,6%), les crimes de marché (18,6%) et les crimes violents (12,9%). Le second crime commis plus fréquemment par les hommes est le violent (26,3%), suivi par les « autres » crimes (23,4%) et les crimes de marché (17,7%). Les antécédents judiciaires sont modérément ( $\Phi = ,105$ ) associés au sexe. Plus d'hommes (71,2%) que de femmes (54,7%) possèdent des antécédents judiciaires. Le profil de la criminalité varierait donc selon le sexe.

L'âge possède également une relation statistiquement significative modérée ( $V$  de Cramer = ,154) avec le type de délit commis à l'arrestation. Jusqu'à 39 ans, le type de délit le plus retrouvé s'avère être le crime d'appropriation. À partir de la quarantaine, le crime expressif (violent) devient l'acte délictueux le plus répandu chez les sujets de notre étude. Nous remarquons avec l'âge une augmentation des crimes violents et une diminution des crimes d'appropriation.

Le faible niveau de scolarité aurait une corrélation négative modérée ( $\Phi = -,123$ ) avec la présence d'antécédents judiciaires. Les individus n'ayant seulement qu'un diplôme secondaire ou moins possèdent à 72,0% des antécédents judiciaires, tandis que ceux qui ont continué leurs études ne sont que 55,1% à avoir un dossier judiciaire. Ceci illustre les théories démontrant que l'éducation diminue la délinquance d'un individu (Shoemaker, 2000).



Ces analyses démontrent aussi que ceux qui possèdent des antécédents judiciaires commettent des crimes d'appropriation (71,4%). Ce lien est faible (V de Cramer = ,094). De plus, il existe une relation forte (Phi = ,206) entre la présence d'antécédents judiciaires et le fait d'avoir purgé une peine fédérale. Près de 20% des sujets possédant des antécédents judiciaires ont déjà purgé une peine fédérale contre 3,7% qui n'avaient pas de dossier criminel.

*L'entourage de l'individu en relation avec le « jeu avoué »*

À présent, nous approfondirons les relations existantes entre l'entourage de l'individu et le *jeu avoué*. Ainsi, la présence d'amis impliqués dans un *gang*, le dossier judiciaire des amis ainsi que des membres de la famille serviront de variables indépendantes dans le tableau X.

Tableau X : Le réseau social délinquant des clients des services correctionnels du Québec en relation avec le *jeu avoué*

		<i>Jeu avoué</i>	N Total	Phi ou V	Sig.
Amis faisant partie de gang ou réseau organisé	Oui	26,2%	328	,134	,000***
	Non	13,7%	1382		
Amis ayant eu affaire avec la justice	Oui	19,0%	1003	,096	,000***
	Non	11,9%	707		
Famille ayant eu affaire à la justice	Oui	18,1%	657	,040	,098
	Non	15,1%	1016		

\*p < 0,05, \*\* p < 0,01, \*\*\* p < 0,001

Source : Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001

Compte tenu de l'ensemble de nos résultats, un entourage relié à un gang organisé influencerait concrètement et de façon modérée (Phi = ,134) la dépendance au jeu. Un sujet sur quatre (26,2%) ayant des amis impliqués dans un gang répond aux critères du *jeu avoué*. La variable *amis judiciairisés* possède un lien faible (Phi = ,096) statistiquement significatif avec le *jeu avoué*. Ainsi, 19% des sujets de notre échantillon ayant des amis criminels sont affligés par le jeu problématique. Cette relation serait peut-être plus visible dans une étude sur la genèse du *gambling*. En effet, il serait intéressant de savoir si les pairs amènent un individu à jouer ou est-ce le

jeu qui engendre une fraternité de personnes déviantes. Cette étude pourrait déceler d'autres similarités entre le *gambler* et le contrevenant.

L'âge est fortement relié ( $V = ,300$ ) à l'affiliation aux amis membres de gang (Voir Annexe I). Nous observons qu'en vieillissant, les sujets de notre étude diminuent leur fréquentation avec des gens impliqués dans des réseaux organisés. À 18 ans, 38,7% ont des amis dans un gang, tandis qu'à 48 ans seulement 5,2% des contrevenants affirment fréquenter des gens de réseaux organisés. La relation forte ( $V = ,313$ ) entre l'âge et les amis judiciarisés témoignent du même type de lien, soit une diminution du pourcentage de judiciarisation avec l'accroissement de l'âge. De plus, les hommes (60,5%) côtoient plus souvent des amis ayant eu affaire à la justice que les femmes (41,0%). Compte tenu de l'ensemble de nos résultats, cette relation est modérée ( $\Phi = ,116$ ).

La présence d'antécédents judiciaires chez notre sujet possède des liens statistiquement significatifs avec les variables du tableau X. Tout d'abord, cette caractéristique du sujet varie faiblement ( $\Phi = ,092$ ) avec l'association d'amis membre de gang. Environ 21% des contrevenants possédant un dossier judiciaire fréquente des membres de gang. La judiciarisation du sujet varie fortement ( $\Phi = ,203$ ) avec celle de ses amis et modérément avec celle de sa famille ( $\Phi = ,149$ ). 77,5% des sujets possédant un dossier judiciaire ont des amis qui ont eu affaire à la justice et 78,4% ont des familles judiciarisées. Ceci reflète les théories de l'association des pairs délinquants et des systèmes de délinquance.

Le dossier judiciaire des amis varie fortement ( $\Phi = ,334$ ) avec l'appartenance de ceux-ci à un réseau organisé. Ceci illustre donc que certains sujets de notre échantillon entretenaient des relations d'amitié avec des membres de gang criminalisé.

*Le portefeuille en relation avec le « jeu avoué »*

Ici, nous investiguons la présence de liens significatifs entre la source de revenu à l'arrestation, le revenu mensuel légal, le revenu mensuel illégal, le niveau d'endettement et l'inaptitude des sujets à gérer un budget avec le jeu problématique. Le tableau XI résume ces analyses

Tableau XI : La situation économique des sujets de notre échantillon en lien avec le *jeu avoué*

		<i>Jeu avoué</i>	N total	Phi ou V	Sig.
Source de revenus à l'arrestation	Travail	14,6%	628	,083	,010**
	Assurance-emploi	13,5%	171		
	Aide sociale	22,4%	543		
	Activités illicites	15,5%	321		
Revenu mensuel légal	Nul	20,2%	193	,050	,377
	1\$ à \$999	14,3%	691		
	\$1000 à \$1999	16,5%	454		
	\$2000 à \$4999	16,9%	296		
	\$5000 et plus	15,8%	76		
Revenu mensuel illégal	Nul	12,2%	1168	,193	,000***
	1\$ à \$999	11,3%	106		
	\$1000 à \$1999	22,4%	98		
	\$2000 à \$4999	23,7%	135		
	\$5000 et plus	32,5%	203		
Endettement	Nul	13,5%	807	,076	,045*
	1\$ à \$999	16,1%	161		
	\$1000 à \$1999	15,9%	113		
	\$2000 à \$4999	17,8%	225		
	\$5000 et plus	20,3%	404		
Besoin d'aide pour gérer les revenus	Oui	19,6%	760	,086	,000***
	Non	13,3%	950		

\*p < 0,05, \*\* p < 0,01, \*\*\* p < 0,001

Source : Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001

À ce stade, nous voulons savoir si le revenu et l'endettement d'un individu influencent les problèmes de jeu. De plus, nous nous interrogeons sur l'existence d'un lien entre l'inaptitude à gérer un portefeuille et le *jeu avoué*. Le tableau XI approfondit ces questions.

La source de revenus possède un lien statistiquement significatif mais faible avec le *jeu avoué* ( $V = ,083$ ). Presque le quart (22,4%) des individus prestataires de l'aide sociale ont développé un problème de jeu. Le revenu mensuel illégal varie fortement avec le *jeu avoué* ( $V = ,193$ ). Plus les profits du crime sont élevés, plus la prévalence du jeu problématique est présente. Deux interprétations sont possibles. Certains délinquants écoulent leurs gains provenant du crime dans le jeu ou bien le jeu problématique oblige une augmentation du revenu criminel. À cet égard, commettre un crime nécessite une motivation particulière (*i.e.* le financement du jeu) en plus de certaines dispositions (penchant au crime) et des ressources motivant l'action (Ekblom et Tilley, 2000). Toutefois, cette propension est modérée ( $V = ,076$ ) et moins significative ( $p < ,05$ ). Encore une fois, plus l'endettement est important, plus la prévalence du jeu problématique est présente. Enfin, l'inaptitude à gérer serait liée faiblement ( $V$  de Cramer = ,086) au *jeu avoué*.

Nos analyses subséquentes croisent les caractéristiques des clients du service correctionnel québécois de l'année 2001 avec les variables associées au portefeuille (Annexe I). Bien que le revenu mensuel illégal varie modérément ( $V = ,158$ ) avec l'âge, nos résultats vont à l'encontre de l'étude de Robitaille (2004). Celui-ci démontre que les gains criminels augmentent en fonction de l'âge des individus, suggérant ainsi que l'apprentissage et l'expérience dans le milieu criminel revêtent une certaine importance pour expliquer le succès. Dans notre échantillon, les jeunes (18-24) dominent en proportion les strates de 1 000\$ à 1 999\$ (33,3%), de 2 000\$ à 4 999\$ (34,7%) et 5 000\$ et plus (42,5%). De plus l'étude du tableau croisé démontre une augmentation de la proportion des jeunes par rapport au revenu mensuel illégal à mesure que les gains criminels s'amplifient. Ceci suggère donc que les jeunes contrevenants de notre échantillon jouissent davantage des profits de leurs délits que leurs aînés. La relation modérée ( $V = ,197$ ) entre la source de revenu et l'âge illustre que les plus grands accumulateurs de gains criminels sont les jeunes (38,8%) et ce lien vient à nouveau confirmer le résultat précédent.

Toutefois, la recherche de Robitaille (2004) décèle une corrélation positive entre le revenu illicite et les antécédents judiciaires :

« Si l'on considère que les séjours passés en prison multiplient à la fois les opportunités d'apprentissage relatif au milieu criminel, tout en favorisant les chances de nouer des liens utiles et significatifs avec des personnes de ce même milieu, l'association positive entre le nombre d'antécédents et les gains criminels témoignerait alors de l'influence du capital humain et social criminel dans l'obtention du succès. »

Nos résultats vont cette fois-ci dans le même sens. Des 542 sujets ayant déclarés toucher des sommes du crime, peu importe le montant, 77,9% possèdent des antécédents judiciaires. La relation modérée ( $V = ,129$ ) que nous obtenons entre le revenu mensuel illégal et la présence d'antécédents dans le dossier judiciaire concorde avec les résultats de Robitaille (2004). Dans la même optique, le test du *chi-carré* s'est avéré fort révélateur ( $V = ,347$ ) lorsque nous avons croisé la variable du revenu illicite avec l'affiliation des amis à un réseau organisé. Il semblerait que 34,9% des contrevenants ayant déclaré un revenu criminel ont des amis membres d'un gang. Il existe également une relation forte ( $V = ,272$ ) entre la judiciarisation des amis et le revenu mensuel illégal. Pour cette variable, un peu plus de trois répondants sur quatre jouissant des gains du crime (77,8%) sont liés d'amitié avec un individu ayant eu des démêlés avec la justice. Ces résultats appuieraient donc la théorie stipulant que les « systèmes de délinquance » contribuent de manière significative à la productivité ainsi qu'aux propensions criminelles des contrevenants (Tremblay, 2006). L'association des pairs délinquants aiderait les contrevenants à profiter davantage du crime.

#### *La toxicomanie en relation avec le « jeu avoué »*

Puisque les connaissances scientifiques dévoilent une comorbidité d'abus de substances et de jeu problématique, nous avons décidé de vérifier l'existence du lien entre la consommation d'alcool ou de drogue de nos sujets et le *jeu avoué*. Le tableau XII démontre que ces relations sont statistiquement significatives. De plus, nous avons attaché à ces notions les tentatives de suicide. Selon le *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)*, ces tentatives de suicide sont souvent des conséquences aux troubles de dépendance (*American Psychiatric Association, 1996*).

Tableau XII : La consommation de nos sujets et leurs tentatives de suicide en lien avec le jeu avoué

		<i>Jeu avoué</i>	N total	Phi ou V	Sig.
Consommation d'alcool	Nul	11,1%	478	,117	,000***
	Aux occasions spéciales	11,8%	195		
	Au moins 1 fois par semaine	15,0%	240		
	2 à 3 fois par semaine	19,8%	348		
	4 à 6 fois par semaine	20,0%	120		
	À tous les jours	21,3%	329		
Consommation de drogues	Nul	11,1%	723	,152	,000***
	Aux occasions spéciales	11,3%	106		
	Une fois ou moins par semaine	14,6%	89		
	Moins de 4 jours par semaine	16,7%	156		
	Plus de 4 jours par semaine	17,6%	148		
	À tous les jours	24,2%	488		
Tentative de suicide	Oui	20,1%	518	,072	,003**
	Non	14,3%	1192		

\*p < 0,05, \*\* p < 0,01 , \*\*\* p < 0,001

Source : Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001

Nous observons que la consommation d'alcool et de drogues possède des liens modérés avec le jeu (Alcool,  $V = ,117$ ; Drogue,  $V = ,152$ ). Les résultats indiquent une croissance du problème de jeu lorsque le niveau d'usage de substances augmente. Ceci valide les connaissances actuelles sur le phénomène. Certaines recherches démontrent que les taux de prévalence du jeu problématique peuvent être de 5 à 10 fois plus élevés chez les toxicomanes comparativement à une population normale (Cockford et El-Guebaly, 1998). Toutefois, puisque nous analysons une population carcérale, il n'est pas surprenant de constater que plus de 40% de notre échantillon consomme régulièrement de l'alcool ou même de la drogue. En effet, il existe un lien statistiquement significatif entre la consommation et la délinquance (Brochu *et al*, 2001). Plus un individu est enraciné dans la délinquance, plus il a tendance à abuser d'alcool et de drogue (Brochu, 1995). Les délinquants placent la vie festive au centre de leur vie : sexe, alcool, drogue, jeu (Cusson, 2005). Les résultats d'une enquête sur les dépendances nous informent que plus des trois quarts des contrevenants écroués dans une des prisons du Québec font usage de substances psychoactives (Forget, 1990). Nos analyses vont dans le même sens. La différence de prévalence avec notre

recherche peut être attribuable aux différentes strates de mesure correctionnelle comprise dans notre étude.

Un lien existe entre les revenus mensuels illégaux et la consommation de drogue (Annexe I). En effet, Forget (1990) a interrogé un échantillon de détenus sur la relation drogue-criminalité. Plus du tiers des personnes rencontrées ont alors indiqué avoir participé à des activités criminelles afin d'augmenter leurs revenus de façon à payer leur consommation. Malgré notre ignorance de l'utilisation des gains criminels, nos résultats décèlent une relation modérée ( $V = ,185$ ) de ce revenu et de la consommation de substances psychoactives. Nous remarquons une croissance des revenus illicites lorsque le niveau de toxicomanie augmente. C'est ainsi que près de 25% (24,2%) des individus consommant à tous les jours déclarent bénéficier plus de 5 000\$ par mois provenant du crime. À l'image du *jeu avoué*, il existe une relation faible positive ( $V = ,089$ ) entre l'inaptitude à gérer son budget et la consommation de drogue.

Une étude dévoile un lien entre la consommation de substances psychoactives et le passé criminel (Brochu *et al*, 2001). Il semblerait que plus de 70% de la clientèle Domrémy-Montréal, un centre d'aide pour toxicomanes, ont été arrêtés et inculpés pour un délit criminel. Nos résultats (Annexe I) décèlent à leur tour une relation modérée ( $V = ,171$ ) entre la présence d'antécédents judiciaires et la fréquence de consommation de drogues de nos sujets; 75,0% de nos usagers de drogues possèdent un dossier judiciaire. Cette relation est similaire pour la consommation d'alcool ( $V = ,132$ ). Tout comme pour le jeu, le crime de prédilection des consommateurs de drogues est le crime acquisitif (26,5%;  $V = ,125$ ). Le nombre de crime de nature acquisitive correspond également à un besoin d'argent supplémentaire engendré par la consommation (Brochu, 1995). Il existerait donc une relation entre la criminalité lucrative et la consommation de drogue.

Nous constatons des relations entre l'entourage délinquant des individus et la consommation d'alcool et de drogue. Plus la consommation de drogue ( $V = ,297$ ) et

d'alcool augmente ( $V = ,102$ ), plus la proportion de contrevenants ayant des amis membres de gang s'accroît. 35,2% des consommateurs quotidiens de drogue et 23,4% d'alcool possèdent un ami dans un réseau organisé. Dans la même optique, il existe une relation statistiquement significative forte ( $V = ,332$ ) entre le dossier criminel des amis et la consommation de drogue. L'association de pairs délinquants encourage donc un style de vie festif teinté par la consommation de drogues et d'alcool.

Les tentatives de suicide et le *jeu avoué* possèdent un lien statistiquement significatif faible ( $\Phi = ,072$ ). Des 518 sujets ayant tenté de s'enlever la vie, 20,1% répondent aux critères du *jeu avoué*. Comme évoqué dans les ouvrages scientifiques, les *gamblers* s'avèrent être une population plus à risque de suicide (Wellford, 2001; Smith & Wynne, 1999; Chacko *et al*, 1997; Marcil et Riopel, 1993). Plus de 20% des joueurs compulsifs ont effectué une tentative, tandis qu'un peu plus de 48% d'entre eux ont envisagé cette option pour régler leur problème (Frank, Lester & Wexler, 1991).

À l'image des autres troubles de consommation abusive de substances psychoactives, le jeu et les problèmes qu'il cause à un individu peuvent l'amener à les résoudre en ayant recours à la solution fatale. La consommation d'alcool ( $V$  de Cramer = ,145) ainsi que la toxicomanie ( $V$  de Cramer = ,174) possèdent des liens modérés avec les tentatives de suicide. Nous remarquons une augmentation des essais ratés proportionnelle à l'accroissement de la consommation.

### **Analyses multivariées**

#### *L'influence des caractéristiques de notre échantillon sur le jeu*

Comme il est certain qu'il existe des liens entre les caractéristiques de la clientèle correctionnelle québécoise 2001 avec le jeu, nous désirons maintenant connaître l'ampleur de l'influence de ces facteurs de prédiction sur le jeu. De plus, cette stratégie nous permettra de vérifier si certaines variables significatives dans nos analyses bivariées ne sont pas issues de relations artificielles. De même, certaines



variables non significatives peuvent devenir valides dans les analyses multivariées. En effet, si deux variables possédaient la même force mais des directions opposées, elles se traduiraient par une relation nulle en bivarié.

Dans un premier temps, nous avons sélectionné les variables qui possédaient un lien statistiquement significatif lorsque nous les avons croisées avec le *jeu avoué*. C'est ainsi que le sexe, la consommation d'alcool et de drogue, le revenu mensuel illégal, l'importance des dettes, l'inaptitude à gérer un budget, les tentatives de suicide, l'affiliation à des membres de gang et les démêlés avec la justice des pairs sont introduit dans le modèle de base de régression (Tableau XIII).

Tableau XIII : Modèle principal de régression

	<i>Jeu avoué</i>	
	Wald	Exp(B)
Sexe	5,183	1,977*
Alcool	10,273	1,130***
Drogue	4,005	1,075*
Revenu mensuel illégal	26,432	1,275***
Endettement	12,902	1,155***
Besoin d'aide pour gérer son revenu	7,373	1,455**
Amis faisant partie d'un gang	3,818	1,403
Amis judiciarisés	,009	1,016
Tentative de suicide	4,980	1,384*
Sig.	,000	
R <sup>2</sup>	,114	
<i>Improvement</i>	,000	

\*p < 0,05, \*\* p < 0,01 , \*\*\* p < 0,001

Source : Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001

La régression logistique permet de connaître l'influence des caractéristiques de nos sujets sur le jeu. En effet, nous apercevons que le sexe, la consommation d'alcool, la consommation de drogue, le revenu mensuel illégal, l'endettement, l'inaptitude à gérer un portefeuille et les tentatives de suicide varient de façon statistiquement significative avec le *jeu avoué*. Nous écartons maintenant les variables reliées aux pairs délinquants car celles-ci ne possèdent pas de liens statistiquement significatifs avec le jeu. Les amis n'influenceraient pas le jeu problématique. Ce modèle explique 11,4% de la

variance de la variable endogène ( $R^2 = ,114$ ). Nous explorerons donc ces facteurs et leurs variations avec le jeu.

#### Sexe vs *Jeu avoué*

Le modèle de base nous apprend que les sujets masculins ont 1,98 plus de risques d'être des joueurs compulsifs que les femmes ( $\text{Exp}(B) = 1,977$ ). Cette probabilité est beaucoup plus supérieure aux études antérieures démontrant que seulement un peu plus du deux tiers des joueurs sont des hommes (Chevalier, Allard, Kimpton, Audet, Hamel & Saint-Laurent, 2005). Cette exagération du risque pour les hommes peut être attribuable à notre échantillon majoritairement masculin.

#### Consommation vs *Jeu avoué*

Les contrevenants de notre échantillon consommant de l'alcool ont 1,13 plus de risques de souffrir de jeu problématique ( $\text{Exp}(B) = 1,130$ ) et cette probabilité pour les toxicomanes est d'environ 1,08 ( $\text{Exp}(B) = 1,075$ ). L'abus général de substances, autant l'alcool que la drogue, varierait donc positivement avec le jeu.

#### Portefeuille vs *Jeu avoué*

Le revenu mensuel illégitime s'avère être le facteur de prédiction le plus influent du modèle de base ( $\text{Wald} = 26,432$ ). Un individu profitant financièrement de ses activités illicites a 1,28 plus de risques ( $\text{Exp}(B) = 1,275$ ) d'être un joueur problématique. Le modèle de base nous informe également qu'un sujet endetté possède 1,16 plus de chance d'être un *gambler* ( $\text{Exp}(B) = 1,155$ ). De plus, nous apprenons que les sujets nécessitant de l'aide pour gérer leurs dépenses en fonction de leur revenu sont à 1,46 plus à risque que ceux capables d'effectuer une planification budgétaire ( $\text{Exp}(B) = 1,455$ ).

### La problématique du suicide

Comme le mentionne la documentation scientifique, le jeu et le suicide possèdent un lien. Notre modèle principal nous apprend que les individus ayant commis une action pour s'enlever la vie 1,38 ont plus de risques d'être des joueurs problématiques ( $\text{Exp}(B) = 1,384$ ).

Bref, il devient clair que nous pouvons prédire jeu problématique. Pour chaque augmentation dans l'échelle du revenu illicite une augmentation de 1,28 des risques de développer une dépendance au jeu menace les contrevenants profitant des gains du crime. L'endettement s'avère être le deuxième facteur de prédiction dans notre modèle additif suivi de la consommation d'alcool. L'inaptitude à gérer un budget en fonction des dépenses, le sexe, la toxicomanie et les tentatives de suicide sont également des facteurs de prédiction du *jeu avoué*. Cette section de notre étude répondait à notre deuxième question de recherche.

### *Le « jeu avoué » comme facteur de prédiction : le renversement du sens de la causalité*

Comme expliqué précédemment, le *jeu avoué* deviendra exogène dans les six modèles de régression supplémentaires<sup>2</sup> à notre paradigme de base. À la suite des analyses préliminaires, nous avons décidé d'exclure les modèles détenant comme variable dépendante l'affiliation à des membres de gang ainsi que les démêlés avec la justice des amis du sujet puisque ces items ne s'avèrent pas être des facteurs de prédiction du *jeu avoué*. Le tableau XIII représente les analyses des six modèles supplémentaires.

### *Jeu avoué vs Alcool*

Le modèle 2 indique à son tour que le jeu peut prédire la consommation d'alcool (Beta = ,078) dans 7,6% des cas ( $R^2 = ,076$ ). Ceci s'accorde avec la documentation qui révèle une comorbidité fréquente des deux dépendances. De plus, nous nous apercevons que la consommation de drogue influence la consommation d'alcool (Beta

---

<sup>2</sup> Il est à noter que pour le respect des postulats de la régression multiple utilisée dans les modèles supplémentaires, nous avons effectué un logarithme pour les variables alcool, drogue, revenu mensuel illégal et dettes.

= ,184). Comme mentionné préalablement, il existe une cooccurrence des dépendances dans les populations carcérales. Ce modèle démontre encore une fois la relation complexe entre l'alcool, la drogue et le jeu dans les prisons.

D'une part, certains chercheurs stipulent que la dépendance à l'alcool ou aux drogues inciterait l'apparition des problèmes de jeu (Chevalier & Allard, 2001). D'autre part, certaines études rapportent que l'alcool et la drogue sont des moyens pour soulager l'angoisse et le stress provoqués par le jeu (Conseil national du bien-être, 1996). Dans notre modèle principal, la consommation d'alcool influence positivement le jeu, et dans le modèle 2, le *jeu avoué* prédit à son tour la consommation d'alcool.

Tableau XIV : Le jeu avoué comme variable indépendante dans les 6 modèles supplémentaires

	Modèle 2 : Alcool	Modèle 3 : Drogue	Modèle 4 : Rev. Ill.	Modèle 5 : Dette	Modèle 6 : Gérer rev.		Modèle 7 : Suicide	
	Beta	Beta	Beta	Beta	Wald	Exp(B)	Wald	Exp(B)
Sexe	,056*	,025	,017	,012	6,922	,638**	15,372	,502***
Alcool	---	,152***	-,056*	,002	,213	1,013	6,995	1,083**
Drogue	,184***	---	,236***	-,033	,502	1,019	33,519	1,176** *
Rev. Ill.	-,066*	,230***	---	-,093***	3,960	1,079*	3,045	,930
Endettement	,002	-,026	-,074**	--	4,129	1,061*	,581	1,025
Gérer rev.	,011	,015	,043*	,049*	---	---	3,455	1,225
Amis gang	,000	,129***	,225***	,004	2,206	,813	,011	1,016
Amis justice	,110***	,178***	,103***	,005	9,265	1,404**	1,224	,873
Suicide	,063**	,126***	-,039	,019	3,381	1,222	---	---
Jeu avoué	,078***	,043	,123***	,089***	7,091	1,443**	4,585	1,364*
Sig	,000	,000	,000	,000	,000		,000	
R <sup>2</sup>	,076	,236	,215	,018	,035		,061	

\* $p < 0,05$ , \*\*  $p < 0,01$ , \*\*\*  $p < 0,001$

Source : Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001

Un phénomène intéressant émane du second modèle. Le revenu mensuel illégal modifierait la consommation d'alcool (Beta =  $-0,066$ ). Plus un délinquant retire des profits du crime, moins il aura tendance à consommer avec excès.

Au contraire, l'association à des pairs délinquants influence à la hausse la consommation d'alcool. En effet, la présence d'antécédents judiciaires dans le cercle d'ami du sujet accroît (Beta =  $0,110$ ) la variable endogène du deuxième modèle.

### Jeu avoué vs Drogue

Puisqu'il n'existe aucun consensus sur la relation entre le *gambling* et la consommation abusive de substances psychoactives, à savoir si une problématique exacerbe l'autre (Smart & Ferris, 1994), nous avons trouvé intéressant de renverser la causalité des variables et vérifier l'ambivalence des résultats concernant la relation complexe drogue-jeu. Notons que le modèle numéro trois s'avère valide dans 23,6% des cas ( $R^2 = 0,236$ ).

Le *jeu avoué* ne s'avère pas être un facteur de prédiction de la consommation de drogue à l'instar de la consommation d'alcool. Malgré que le coefficient Beta soit positif, la relation n'est pas statistiquement significative. Ce résultat ajoute à la documentation scientifique. Sachant que l'incidence du problème est très élevée chez les consommateurs de drogue (Vitaro *et al*, 2001), nos résultats démontrent que les toxicomanes sont plus à risque de créer une dépendance au jeu tandis que le *gambler* n'est pas plus à risque de devenir un consommateur de substances psychoactives. Bref, la consommation de drogue influence concrètement le jeu problématique sans que celui-ci pousse à une consommation abusive de substances psychoactives.

Encore une fois, le revenu illégitime est significatif comme facteur de prédiction. Il influence la consommation de psychotropes. Effectivement, dans le troisième modèle, cette variable possède la plus grande force de prédiction (Beta =  $0,230$ ). Plusieurs

études affirment que le moyen le plus populaire chez les usagers de drogue pour financer leur consommation est l'implication dans la criminalité lucrative (Faupel, 1991; Grapendaal, Leuw & Nelen, 1991). Cette source de revenus engraisserait le portefeuille de 90% des héroïnomanes (Nurco, Hanlon & Kinlock, 1991). Bref, contrairement à l'alcool, l'augmentation des recettes des activités illicites influencerait à la hausse la consommation de drogue.

Les pairs délinquants accroissent les risques à leur tour de consommation abusive de substances psychoactives. L'affiliation à des membres de gang (Beta = ,129) constitue un facteur de prédiction de la consommation de drogue. De plus, le fait que les amis du sujet détiennent un dossier criminel accroît la possibilité que le contrevenant use de substances psychoactives (Beta = ,178). L'association des pairs délinquants influence donc la consommation de drogues et d'alcool.

#### Jeu avoué vs Revenu mensuel illégal

Le quatrième modèle tente de pousser la relation entre le jeu et la criminalité lucrative. Le *jeu avoué* peut prédire modérément (Beta = ,123) le revenu illégal dans 21,5% des cas ( $R^2 = ,215$ ). Il existe donc un lien complexe entre les profits du crime et le jeu problématique. La cooccurrence des troubles impliquant une dépendance soit à l'alcool, à la drogue ou au jeu est maintenant un fait établi. De plus, ceci confirme le modèle « économique-compulsif » soutenu par Goldstein (1985) qui stipule que les gains du crime ne sont qu'un moyen pour financer la dépendance du sujet. La relation complexe jeu et criminalité s'apparente à celle concernant la drogue et la criminalité et peut donc être expliquée par ce modèle peignant les toxicomanes et les *gamblers* comme des êtres impulsifs. Dans notre modèle de régression, la consommation de drogue s'avère être le facteur le plus influent sur le revenu illicite (Beta = ,236).

À nouveau, nous constatons une relation négative entre l'alcool et le revenu mensuel illégal (Beta = ,-.056). Les alcooliques, contrairement aux toxicomanes, n'auraient pas tendance à jouir de gros gains criminels.

Si le sujet côtoie des amis membres d'un réseau criminel organisé, son revenu criminel en bénéficie fortement. En effet, le deuxième facteur de prédiction le plus important du quatrième modèle s'avère être l'association aux membres de gang (Beta = ,225). De plus, la judiciarisation des amis va dans le même sens (Beta = ,103). Nos résultats démontrent qu'un « système de délinquance » regroupant des délinquants favorise donc les profits provenant des activités délictueuses telles qu'entendues par Tremblay (2006). Cet auteur soutient cette théorie en révélant que les cercles de délinquants augmentent leur chance de succès dans leur carrière criminelle grâce à la transmission d'un « savoir délinquant », la collaboration, la planification, les stratagèmes, etc.

#### Jeu avoué vs Endettement

Le modèle cinq démontre que le jeu contribue modérément (Beta = ,089) à l'endettement, et ce seulement dans 1,8% des cas ( $R^2 = ,018$ ). Malgré cette faiblesse de prédiction, ce lien confirme l'idée principale de l'endettement des joueurs et son influence sur la délinquance. Au bout du compte, les *gamblers* accumulent beaucoup plus de pertes que de profits (Vitaro *et al*, 2001). Pour palier au manque de ressources, ils effectueront des emprunts pour subvenir à leur dépendance. Commettre des actes illégaux peut donc s'avérer une solution à la croissance des créances.

Le modèle cinq explicite les liens entre la consommation et l'endettement. Contrairement à la documentation scientifique, notre échantillon nous indique que l'alcool et la drogue n'influencent pas de façon statistiquement significative l'endettement. Toutefois, le revenu mensuel illégal détient encore un poids important dans ce modèle. Plus un sujet profite financièrement de sa délinquance, moins il possédera de dettes (Beta = -,093). À l'inverse, il est probable que ceux qui s'endettent ne commettront pas d'actes illégaux lucratifs pour régler leurs créances. L'endettement des sujets fut évalué seulement par les créances légales. Les sommes que doit un *gambler* à son prêteur usuraire ne furent pas comptabilisées de même que les montants que le toxicomane doit à son vendeur. Nous émettons également l'hypothèse que notre population de contrevenants appartenant majoritairement à une

classe sociale défavorisée n'a pas accès à un grand nombre de créanciers. Ainsi, commettre de délits lucratifs devient l'option la plus aisée pour financer ses dépendances.

#### *Jeu avoué vs Inaptitude à gérer son revenu*

Lorsque nous examinons la variance expliquée du modèle cinq et six, nous déduisons que ces modèles ne représentent point le phénomène. En effet, le modèle 5 n'est valide que dans 1,8% des cas ( $R^2 = ,018$ ) et le modèle 6 n'explique que 3,5% des cas ( $R^2 = ,035$ ). Nous ne détenons donc pas assez d'items pour comprendre l'ampleur du phénomène d'endettement et d'incapacité à gérer un revenu selon les dépenses.

Toutefois, le jeu problématique semble compliquer la gestion du budget des sujets. En effet, un contrevenant de notre échantillon rencontrant les critères du *jeu avoué* possède 1,44 ( $\text{Exp}(B) = 1,443$ ) plus de risques d'avoir des difficultés à administrer son portefeuille. Ceci correspond très bien à l'image de l'individu dépendant au jeu, impulsif et désorganisé que peint le modèle « économique-compulsif » de Goldstein (1985).

#### *Jeu avoué vs Tentatives de suicide*

La variable la plus importante dans la prédiction des tentatives de suicide des clients du service correctionnel du Québec 2001 est la consommation de substances psychoactives ( $\text{Wald} = 33,519$ ). Un individu affecté par des problèmes d'abus de drogue court 1,18 ( $\text{Exp}(B) = 1,176$ ) plus de risques d'avoir déjà tenter de mettre fin à ses jours. Par contre, ce modèle ne représente que 6,1% ( $R^2 = ,061$ ) de l'ampleur de la problématique du suicide.

Selon nos résultats, les femmes tentent deux fois ( $\text{Exp}(B) = ,502$ ) plus que les hommes de s'enlever la vie. Toutefois, très peu de femmes font parti de notre échantillon et



rend nos statistiques moins précises, sinon douteuses. Dans la population générale, plus d'hommes attentent à leur vie que de femmes (Statistique Canada, 2001).

*Le jeu avoué* influence à son tour la présence de tentatives de suicide dans la vie des sujets. Ainsi les joueurs ont 1,36 ( $\text{Exp}(B) = 1,364$ ) plus de probabilités d'avoir attenté à leur personne. La consommation d'alcool ( $\text{Exp}(B) = 1,083$ ) influence également la prédiction de tentatives de suicide des contrevenants étudiés. La problématique du suicide ajoute au portrait d'une clientèle correctionnelle aux prises avec une cooccurrence de problèmes.

### **Analyses subséquentes**

Pour aller plus loin, nous avons sélectionné les 275 sujets que nous avons identifiés comme joueur avoué. Nous avons régressé les variables de sexe, du revenu mensuel illégal, du niveau d'endettement, de l'inaptitude à gérer un portefeuille, de la consommation de drogues et d'alcool, de l'association à des pairs délinquants et des tentatives de suicide. Le modèle n'étant pas significatif, cela veut dire qu'il serait difficile de prédire l'ampleur du trouble parmi les *gamblers*; nous ne pouvons pas prédire quel sujet serait plus atteint qu'un autre avec nos variables. Nous estimons donc que d'autres facteurs, qui ne furent pas évalués par le questionnaire du portrait correctionnel du Québec 2001, expliqueraient les écarts de jeu. Ou bien, l'étendue des classes de nos variables est trop restreinte vers le haut (*i.e.* le revenu mensuel illégal passe de la fourchette 2000\$-5000\$ à 5000\$ et plus) et limite ainsi notre analyse. Toutefois, nous avons opté pour utiliser la méthode CART pour saisir l'interaction des variables et leur impact sur le phénomène étudié. Cette technique nous a permis de déceler les variables qui modifient l'ampleur du jeu problématique au sein de notre population.

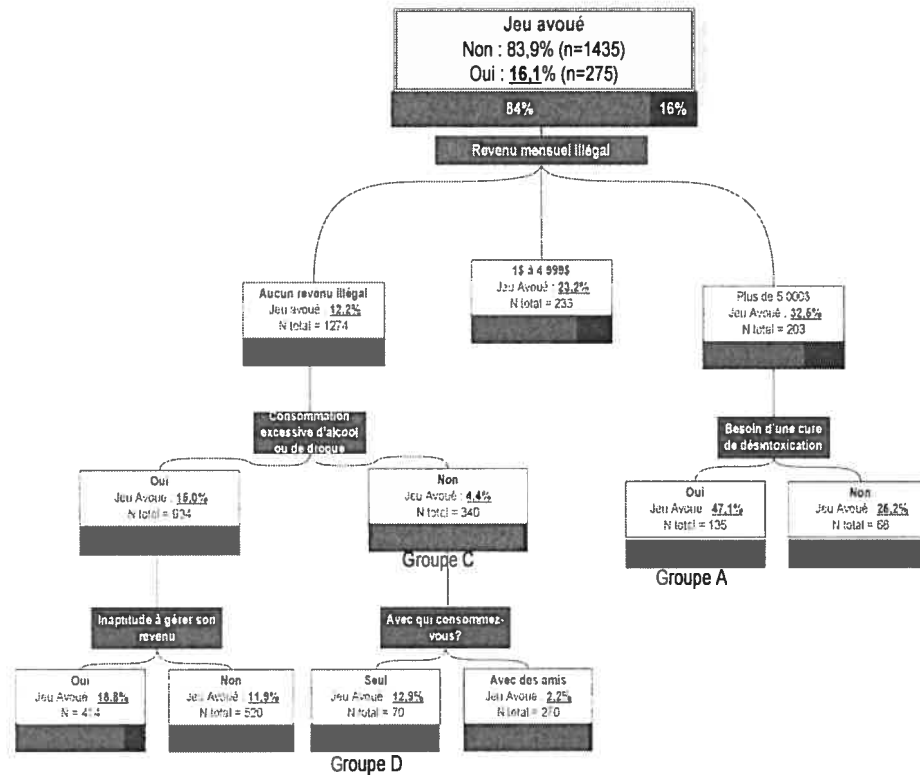
Bref, le but de cette section était de répondre à notre troisième question de recherche, à savoir comment le *jeu avoué* peut prédire à son tour les autres variables de notre modèle. Nous constatons que le *jeu avoué* et le revenu mensuel illégal sont fortement

reliés dans les deux sens. Le phénomène intéressant émanant de cette stratégie s'avère être l'incapacité du *jeu avoué* à prédire la toxicomanie. Les consommateurs de drogues augmenteraient leurs risques de développer une autre dépendance tandis que les joueurs ne risqueraient pas de devenir toxicomanes mais plutôt alcoolique.

### **CART – Une technique adaptée aux besoins cliniques**

Comme nous l'avons élaboré dans la section méthodologie de cette recherche, nous concluons nos analyses avec la méthode d'arbre de classification qui s'avérera un outil plus juste et efficace pour les besoins cliniques que les simples régressions logistiques qui indique l'impact global d'une variable dans un processus linéaire et additif. En effet, ces méthodes actuarielles traditionnelles ne reflètent pas, contrairement à CART, la nature contingente du processus d'évaluation clinique (Breiman, Friedman, Olshen & Stone, 1986). CART prend compte des interactions entre les variables et peut amener des valeurs de prédiction plus grande pour des contextes bien précis. Le schéma 2 représente l'arbre de classification de notre modèle d'étude.

## Schéma 2 : Les groupes à risque de dépendance au jeu



Source : Portrait de la population correctionnelle du Québec 2001

Le premier facteur contextuel séparant en trois classes les sujets de notre échantillon est encore une fois le revenu mensuel illégal. C'est ainsi que la première classe est constituée des individus ne profitant pas des gains du crime. Pour ces contrevenants, la consommation excessive d'alcool ou de drogue s'avère être le deuxième facteur contextuelle créant deux sous-classes. Pour les 934 consommateurs à problème, la capacité de gérer un budget ou non ajoute à la perspective contextuelle. Les contrevenants ne déclarant pas de revenu mensuel illégal mais consommant de façon excessive sont 18,8% plus à risque de développer une dépendance au jeu. Toutefois, pour les contrevenants ne semblant pas avoir de problème d'alcoolisme ou de toxicomanie, le troisième facteur contextuel tranchant pour le jeu est constitué par l'entourage lors de la consommation. Dans notre échantillon de contrevenants, 12,9% des sujets ne profitant pas de gains criminels et consommant modérément mais seul ont

des problèmes de jeu tandis que ceux consommant socialement ne sont que 2,2% à être *gambler*.

La deuxième classe regroupe les contrevenants qui ont déclaré entre 1\$ et 4 999\$. De ces 233 sujets, 23,2% répondent aux critères du *jeu avoué*. Pour cette classe, aucune autre variable ne possède des effets d'interaction engendrant un second niveau de facteur contextuel de prédiction.

La troisième classe issue du premier facteur, soit le revenu mensuel illégal, constitué des clients du service correctionnel québécois profitant de plus de 5 000\$ par mois provenant de leurs activités criminelles. Des 203 cas de ce contexte, 32,5% sont des joueurs problématiques. Le second facteur contextuel séparant cette classe en deux est le besoin d'une cure de désintoxication.

#### Groupe A

Le schéma 2 illustre que le groupe A s'avère le plus à risque de notre échantillon. En effet, 47,1% des sujets appartenant à cette classe souffrent de jeu problématique. Mais quelles sont les caractéristiques inhérentes à cet état ?

Comme nous l'avons remarqué dans les analyses multivariées, le revenu mensuel illégal semble le meilleur facteur de prédiction du *jeu avoué*. Même en tenant compte des effets d'interaction entre les variables, les gains criminels demeurent l'item influençant le plus les problèmes de jeu. C'est ainsi que les membres du groupe A ont déclaré profiter de plus de 5 000\$ par mois de leurs activités criminelles. Rappelons que 11,9% des clients du service correctionnel du Québec 2001 jouissent de ces sommes. De ce groupe, 32,5% souffrent de jeu problématique. Quant au groupe A, CART révèle que si l'individu est victime d'un problème de toxicomanie, ses risques d'être également dépendant au jeu grimpent à 47,1%.

Ce groupe représente les individus très actifs criminellement. Brochu *et al.* (2001) ont démontré que plus un individu est enraciné dans la délinquance, plus il a tendance à abuser de substances psychoactives. De plus, la nécessité de recourir à une cure de désintoxication et la forte probabilité d'être aussi un *gambler* rappellent la cooccurrence des troubles de dépendance chez les contrevenants. Bref le groupe A est à l'image du super-délinquant impulsif et désorganisé, flambant ses revenus illégaux dans son mode de vie festif impliquant drogue et jeu.

### Groupe B

Ce cas est similaire au groupe A. En effet, il est composé essentiellement d'individus touchant plus de 5 000\$ par mois des revenus du crime. Toutefois, à l'instar de la classe A, ces individus ne pensent pas avoir de problème de consommation de drogue. Cette caractéristique diminue de presque moitié la probabilité que ces sujets soient atteints de jeu compulsif. En effet, seulement 25,2% des membres du groupe B sont des joueurs avoués. Consommation de drogue et le succès criminel doublent donc les risques de s'adonner aux jeux de hasard et d'argent. Toutefois, la probabilité de cette classe n'est pas à négliger et illustre bien l'interaction entre un vaste revenu illicite et la consommation abusive de drogues.

### Groupe C

Le groupe C résultant de la technique CART, représente les individus ne bénéficiant point de revenu illicite et ne consommant ni alcool, ni drogue de façon excessive. Très peu de sujets réunis dans cette classe se sont avoués joueurs problématiques. Effectivement, seulement 4,4% correspondent aux critères du *jeu avoué*.

Les études de Ladouceur *et al.*, (2004) ont établi la prévalence du jeu problématique autour de 1,7% pour la population normale québécoise. Nous estimons que la prévalence du groupe C peut se comparer à celle de la population normale. De nos contrevenants, ils semblent les moins marginaux. Toutefois, la probabilité est légèrement supérieure car il s'agit de délinquants suivis par les autorités

correctionnelles. Nous avons démontré antérieurement que les clients des services correctionnels sont plus à risque de développer des troubles de dépendance et cette classe appuie cette hypothèse. De plus, si nous continuons l'analyse et incluons la variable avec qui l'individu consomme, seulement 2,2% qui ne consomment qu'en présence d'amis ont un problème de jeu. Nous avons donc l'image d'un contrevenant ne jouissant pas de gain du crime, ne consommant pas avec excès et seulement avec ses amis, et n'ayant que 2,2% de risques de développer un trouble de jeu compulsif.

Un phénomène intéressant émanant du schéma 2 nous manque pour approfondir l'interprétation du groupe C. En effet, nous apercevons que la mesure correctionnelle à laquelle le contrevenant est associé, tout comme le sexe de l'individu, n'a aucune influence sur le jeu problématique lorsque nous considérons les interactions des caractéristiques d'une population surveillée par le système correctionnel provincial. Qu'il ou elle soit en sursis, en détention, en probation ou en libération conditionnelle n'influence aucunement le jeu problématique. Cette distinction aurait pu nous aider à comparer nos sujets à la population normale. Un contrevenant suivi par les autorités québécoises pour des amendes non-payées pourrait faire partie des 2,2% qui ressemblent au 1,7% des Québécois souffrant de problème de jeu, à l'opposé des 47,1% des super-délinquants toxicomanes-*gamblers*.

#### Groupe D

Approximativement 13% des sujets répartis dans la classe D sont des joueurs avoués. Tout comme le groupe C, ces individus n'ont point de revenu criminel ni de problème de consommation. Cependant, la caractéristique qui les dissocie s'avère être une consommation en solitaire. Ce facteur les rend environ 6 fois plus à risque de développer un problème de jeu. La solitude pourrait donc être un facteur influençant à la hausse le risque de devenir un *gambler*. Des études démontrent que souvent les joueurs d'ALV et les joueurs pathologiques sont accablés par un sentiment de solitude (Ohtsuka *et al*, 1997). Nous pouvons spéculer que cette classe correspond aux contrevenants qui consomment seuls dans un débit de boisson et accaparent les appareils de loterie-vidéo.

## DISCUSSION

Depuis la légalisation du jeu au Québec, les chercheurs et les gouvernements se questionnent sur l'impact de cette politique. Si la présence des casinos gérés par les institutions gouvernementales provoque une hausse de la criminalité et une augmentation de joueurs pathologiques, l'État devient tributaire de ces fléaux et devra en répondre publiquement. D'autant plus que plusieurs études scientifiques similaires à celle-ci ont démontré qu'un renforcement de l'offre du jeu et sa légalisation entraînent une augmentation de la prévalence du trouble jeu pathologique (Comité permanent de la lutte à la toxicomanie, 1998; George, 1994; Beare & Hampton, 1984; Suissa, 2001; Chacko et al., 1997). Par le fait même, certaines recherches sont catégoriques à propos du lien entre le jeu compulsif et la criminalité : les jeux de hasard et d'argent font accroître les opportunités criminelles engendrant ainsi une augmentation de la criminalité (Beare & Hampton, 1984).

La criminalité périphérique à ce loisir influence évidemment la relation jeu – criminalité. En légalisant le jeu, les gouvernements désiraient contrôler l'entourage et l'organisation du jeu qui semblait plus criminogène que l'activité elle-même (Gross, 1965). Toutefois, de nombreuses recherches ont montré que le jeu lui-même contribue à l'augmentation de la criminalité. La délinquance attribuable au jeu *per se* est très explicite dans le cycle *gambling-délinquance* développé par Doley (2000). Lorsque le joueur a essuyé de nombreuses pertes et a épuisé toutes ses ressources financières, il s'endettera auprès de créanciers légaux et illégaux pour subvenir à sa dépendance. Une fois étouffé par l'endettement et son besoin de jouer, le crime s'avère une solution prisée (Wellford, 2001; Conseil national du bien-être social, 1996, Dickinson & Mills, 1994; Pinto & Wilson, 1990). Davantage, les crimes violents pourront également aider au jeu. En effet, en plus de faciliter certains crimes lucratifs, ces délits pourront écarter les individus qui posent obstacle à l'addiction. Bref, les études prouvent que le jeu plus accessible par sa légalisation augmente la criminalité. Pendant qu'un certain groupe d'individus avertis d'opportunités criminelles quelconques profitent des situations créées par les Casinos et les appareils de loterie-vidéo, d'autres individus ne détenant aucun passé criminel et aucune prédisposition à la

délinquance deviendront délinquant en s'adonnant progressivement au jeu. L'État en voulant retirer les profits que le crime organisé touchait grâce au jeu illicite, a légalisé le jeu entraînant avec cette mesure une augmentation de la prévalence du jeu problématique et de la criminalité. Les supers-délinquants constituant les gangs criminalisés n'ont que suivi le déplacement des opportunités tandis que certains individus, attirés par l'accroissement de l'offre, ont développé un problème de jeu et commettent des crimes pour financer leur dépendance.

### **Le jeu chez les contrevenants**

Les connaissances actuelles estiment autour de 1,7% la prévalence du jeu problématique dans la population québécoise (Ladouceur, 2002). Comme le lien entre le jeu et la délinquance doit être investi, le dessein de cet article était d'approfondir la prévalence de cette dépendance chez une clientèle correctionnelle. À l'image des études dans les prisons sur la relation drogue-crime, nous voulions identifier les caractéristiques propres aux individus commettant des crimes et souffrant de dépendance au jeu. Cette stratégie a contribué à mieux connaître la relation complexe impliquant le jeu compulsif et la criminalité.

Grâce aux données de l'enquête sur le portrait de la population correctionnelle du Québec en 2001, nos résultats indiquent que les problèmes de jeu affectent dix fois plus les contrevenants (16,1%) que les individus normaux. Ce résultat est similaire aux études étudiant le jeu dans les institutions carcérales (*Queensland Household Gambling survey*, 2001).

Notre étude décèle des liens statistiquement significatifs entre la consommation d'alcool et de drogue par rapport au jeu avoué. Ceci confirme la cooccurrence des dépendances évoquées dans les études scientifiques. En effet, les contrevenants sont souvent accablés par plusieurs troubles. Un individu présentant une dépendance est plus à risque de manifester ou développer une autre dépendance au cours de sa vie (Comité permanent de la lutte à la toxicomanie, 1998). Ainsi, le joueur développera



probablement un problème de toxicomanie ou d'alcoolisme (Suissa, 2001). Cette influence mutuelle possible entre le gambling, l'abus de substance et les actes délictuels pourrait s'expliquer par un facteur antécédent commun (Gowen, 1996; Vitaro et coll., 2001). Vitaro *et al.*, (2001) ajoutent que ces trois problèmes pourraient possiblement se développer parallèlement. Ces auteurs affirment que le lien unissant ces trois comportements disparaîtrait lorsque l'on contrôlerait la cause commune. En portant attention à des facteurs tels que la supervision parentale, l'impulsivité et l'association à des pairs délinquants, Vitaro supportent plutôt l'existence du « general problem behavior syndrom ». Ceci s'apparente au modèle du « syndrome d'externalisation » soutenu par Krueger. Bref, en érigeant des sites de jeu et en faisant la publicité, l'État attire des individus qui peuvent développer un problème de jeu selon leur prédispositions (*low-self control*) et par la suite, développer d'autres troubles (criminalité, toxicomanie, suicide, etc).

L'analyse de l'ensemble de nos modèles démontre que le revenu mensuel illégal varie fortement avec le jeu pour une population de contrevenants. On peut donc croire que les profits du crime sont quelque fois réinvestit dans le jeu. Aussi, nos analyses démontrent que le jeu fait croître le revenu mensuel illégal. Cette relation devra être approfondie. Est-ce le jeu qui oblige l'individu à augmenter son revenu criminel pour subvenir à sa dépendance ou ces profits sont-ils utilisés pour jouer ? Rappelons que pour Lesieur (1983) et Rozon (1987), la commission de délits lucratifs apparaît relativement tôt dans la trajectoire du joueur alors que pour Taber (1981) et Fulcher (1979), le délit comme source de financement vient en tout dernier, une fois que l'ensemble des sources alternatives ont été épuisées. Goldstein résume cette relation par le modèle « économique-compulsif » qui prétend que la criminalité liée à une dépendance quelconque n'est qu'instrumentale et a pour dessein d'alimenter l'addiction.

Nous ne pouvons donc statuer sur la causalité de la relation. Est-ce le criminel qui devient un joueur ou le joueur qui devient un criminel. Nos résultats démontrent la possibilité des deux événements et nous révèlent la complexité de la relation. Or, connaître la causalité de façon exacte en sciences sociales sans schéma analytique

temporel est inapproprié car l'évolution des concepts et des théories dépendent d'une multitude de causes et de facteurs émergeant du comportement de l'homme (Gibbons & Krohn, 1986). Bref, nous ne disposons que d'une minime quantité de variables pour déterminer quel phénomène précède l'autre.

Cette faible capacité à analyser toutes les facettes des contrevenants et de déceler des facteurs de prédiction du jeu avoué s'est révélé également dans les coefficients de variance expliquée (R carré) de nos modèles. En effet, malgré de nombreuses analyses préliminaires, nous n'avons été qu'en mesure d'expliquer 11,4% du phénomène de jeu problématique pour les clients du service correctionnel québécois de 2001. Comme l'ont mentionné Gibbons & Krohn (1986), le comportement humain englobe une infinité de facteurs impossible à capter de façon exhaustive par les instruments de mesures des sciences sociales. Aussi, l'effet de sélection peut avoir influencé l'impact de certaines variables. En effet, il se peut que certaines variables soient affectées par le fait d'être dans un écran constitué par le service correctionnel. Ces variables peuvent avoir plus ou moins d'effet sur le jeu des contrevenants contrôlés. Par exemples, la faible scolarité influence le jeu et les probabilités d'être un contrevenant contrôlé. Toutefois, la faible scolarité n'influence pas le jeu des prisonniers. De plus, compte tenu que le questionnaire utilisé dans l'enquête sur le portrait de la clientèle correctionnelle de la société des criminologues du Québec ne visait pas spécialement l'étude du jeu, nous n'étions point à la recherche d'un gros effet sur nos coefficients.

### **L'interaction des facteurs de prédiction**

Afin de capter les nuances et l'influence des variables les unes sur les autres, nous avons opté pour l'outil d'analyse statistique *Classification And Regression Tree* (CART). Cette technique contribua davantage à l'ampleur de nos résultats et leurs interprétations.

Tout d'abord, nous avons observé que le revenu mensuel illégal, peu importe la méthode, s'avère être le meilleur facteur pour prédire le jeu problématique. Nous

apprenons qu'un super-délinquant-toxicomane sur deux est un joueur compulsif, tandis que seulement 2% des contrevenants ne profitant pas de gains criminels et consommant modérément sont des *gamblers*.

Contrairement à nos attentes, plusieurs facteurs de prédiction sont disparus dans l'arbre de classification. En effet, CART tient compte des interactions et élimine les relations superficielles. Rappelons qu'un des postulats de la causalité souligne que la relation statistique ne doit pas être éliminée lors de l'introduction d'une troisième variable. C'est ainsi que la mesure correctionnelle (condamné, prévenu, probation, sursis), le sexe, l'appartenance à une minorité ethnique, l'âge et bon nombre d'autres caractéristiques fondamentales lorsqu'ils interagissent avec d'autres variables ne sont point des facteurs de prédiction du jeu problématique.

CART ajoute énormément à la pertinence de cette recherche. Puisque l'État offre des traitements aux individus ayant développé un problème de dépendance au jeu en utilisant des appareils appartenant à l'État, il faudrait préalablement être en mesure de détecter le trouble. En effet, bon nombre de projets expérimentaux aident les *gamblers*. Toutefois, ces programmes gouvernementaux ont recueillis leurs sujets dans des centres d'aide. Comme nous l'avons mentionné, contrairement à la toxicomanie, le jeu compulsif ne témoigne d'aucun signe apparent. L'État ne peut aider un joueur si celui-ci n'a pas avoué sa dépendance. Bien sûr, nous ne proposons pas une solution pour une population normale. Toutefois, un des objectifs de Robitaille, Guay & Savard (2002), en étudiant le portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001, était de vérifier si les autorités administraient des thérapies qui convenaient aux besoins des contrevenants. Puisque nous avons démontré que le *gambling* affecte dix fois plus les contrevenants, il serait intéressant d'ajouter une thérapie sur le jeu pour ceux qui en ont besoin. Or, notre arbre de classification s'avère un outil pour les agents correctionnels pour déceler le problème de jeu et approfondir cette dynamique avec leur client. La genèse de la consommation abusive de substances psychoactives chez certains individus pouvant être le jeu, si nous ne traitons pas la dépendance principale, il sera ardue d'enrayer les autres troubles.

### Limites de l'étude

Le lecteur doit garder en tête que ces données proviennent de l'autorévélation et peuvent donc être biaisées. Les déclarations d'un délinquant sur ses activités et son revenu criminel suscitent un certain scepticisme (Charest, 2005). Les réponses qu'il donne à l'intervieweur ou à l'agent de probation peuvent être biaisées dans l'objectif d'augmenter sa désirabilité sociale. Toutefois, les réponses des sujets aux questions demeurent le meilleur outil disponible.

Les recherches ultérieures devraient employer le South Oaks Gambling Screen pour bien évaluer le jeu problématique ou bien le *Canadian Problem gambling index* (CGPI) utilisé pour le *Queensland Household Gambling survey* au Canada en 2001. En effet, l'échelle utilisée dans le cadre de cette étude ne s'avère pas optimale pour bien identifier les joueurs problématiques de notre échantillon. L'étendue des critères de classement statistique du *jeu avoué* étant restreinte vers le haut, ceci peut avoir engendré une mauvaise assignation de certains sujets. De plus, les prochaines études devraient tenir compte de la causalité des relations en introduisant un schéma analytique temporel. Ainsi, nous pourrions savoir si le jeu problématique peut prédire la récidive criminelle.

Les autorités des services correctionnels devraient être plus prudentes lorsqu'il dirige un client vers une thérapie. Comme cette recherche l'a démontré, le jeu peut être présent en même temps que l'alcoolisme, la toxicomanie et la délinquance chez un sujet. Les agents de probation doivent donc être aptes à identifier ce problème chez un individu. Ainsi, les comportements déviants et la récidive pourraient être prévenus de même que le cycle *gambling-délinquance* freiné. Rappelons que Robitaille, Guay & Savard (2002) ont démontré le désir des clients des services correctionnels du Québec 2001 de suivre des thérapies adaptées à leurs besoins. L'introduction de certains items du *SOGS* dans l'évaluation d'un client pourrait favoriser l'encadrement et l'aide aux contrevenants.

## BIBLIOGRAPHIE

**AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA)** (1996). *Mini DSM-IV (Diagnostic statistical manual). Critères diagnostiques (Washington DC, 1994)*. Traduction française par J-D. Guelfi et al., Masson, Paris, 382p.

**ANDREW, N., ASIMACOPOULOS, K., DIMOVSKI, D., & HAYDON, D.** (1997). Who's holding the aces? *Alternative Law Journal*, 22, 268-272.

**ASHCROFT et al.** (2004). Gambling and crime among arrestees: exploring the link. *National Institute of justice, research for practice*, juillet 2004.

**AUSTRALIAN INSTITUTE OF GAMBLING RESEARCH.** (2001). *Survey of the nature and extent of gambling and problem gambling in the ACT*. Sydney, Australia: University of Western Sydney, Australian Institute for Gambling Research.

**BARRE, S.** (2005). *Claude Bilodeau. Ma meilleure mise*. Biographie. Éd. Saint-Martin, Montréal, 224p.

**BEARE, M.E.; HAMPTON, H.** (1984). *La légalisation du jeu :une vue d'ensemble*. Direction des programmes – Rapport pour spécialistes no.1984-13, Ministère du Solliciteur général du Canada.

**BEARE, M.E.; JAMIESON, W.; GILMORE, A.** (1988). *La légalisation du jeu au Canada*, Ministère du Solliciteur général du Canada, no.1988-11.

**BECK, A et al.** (1993) Survey of state prisons inmates, 1991. NCJ-136949.

**BECONA, E., LABRADOR, F., ECHEBURUA, E., OCHOA, E.; VALLEJO, M. A.** (1995). Slot machine gambling in Spain: An important and new social problem. *Journal of Gambling Studies*. H, 265-286.

**BELENKO, S., PEUGH, J., CALIFANO, J. A., USDANSKY, M., & FOSTER, S. E.** (1998). Substance abuse and the prison population: A three-year study by Columbia University reveals widespread substance abuse among the offender population. *Corrections Today*, pp. 82-89, 154.

**BERGLER, E.** (1957). *The psychology of gambling*. Hill and Wang, New York.

**BLASZCZYNSKI, A.** (1994). *Criminal offences pathological gamblers*. Psychiatry, Psychology and Law, 1,2, 129-138pp.

**BLASZCZYNSKI, A. et Mc CONAGHY, N.** (1994). *Criminal offences in gamblers anonymous and hospital-treated pathological gamblers*. Journal of gambling studies, 10, 2, 99-127.

**BLASZCZYNSKI, A., STEEL, Z. & Mc CONAGHY, N.** (1997). Impulsivity in pathological gambling: The antisocial impulsivist. *Addiction*, 92, 75-87.

**BROCHU, S.** (1995) *Drogues et criminalité: une relation complexe*. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal, 226p.

**BROCHU, S., COUSINEAU, M.M., SUN, F., PERNANEN, K., COURNOYER, L.G., DESROSIERS, M.** (2001). Estimation statistique des liens entre alcool/drogues et crimes chez des détenus fédéraux canadiens. *Revue internationale de criminologie et de police technique et scientifique*, LIV(3), 318-333.

**BROWN, R.I.** (1997) *A theoretical model of the behavioral addictions*, dans HODGE, J.; McMURRAY, M.; HINTON, C. (éd.) *Addicted to crime?*, New York, John, Wiley.

**BROWN, R.** (1987). *Pathological gambling and associated patterns of crime : Comparisons with alcohol and other drugs addiction*. *Journal of gambling behavior*, vol.3, no 2, pp.98-114.

**BREIMAN, L.; FREIDMAN, J.H.; OLSEN, R.A.; STONE, C.J.** (1984) *Classification and Regression Trees*. Chapman & Hall (Wadsworth, Inc.): New York.

**BREITER, H.; AHARON, I.; KAHNEMAN, D.; DALE, A.; SHIZGAL, A.** (2001) Functional imaging of neural responses to expectancy and experience of monetary gains and losses. *Neuron*, vol.30, no.2, pp. 619-639.

**BUCHER, C.** (1997). « L'addiction au jeu ou l'éternel retour de la machine à perdre ». *Psychotropes-Revue internationale des toxicomanies*. Juin 1997, vol.3, no.2, pp.65-79.

**CAMP, G.M.** (1968) *Nothing to lose: A Study of Bank Robbery in America*. Thèse de doctorat, Yale University.

**CHACKO, J.; PALMER, M.; GOREY, K.M.; BUTLER, N.** (1997). « Le travail social et le jeu compulsif : sondage auprès d'informateurs clés, sur les besoins en matière de services ». *Le travailleur social*, vol.65, no.3, Automne 1997, pp.38-46.

**CHAREST, M.** (2004) Peut-on se fier aux délinquants pour estimer leurs gains criminels ? *Criminologie*, vol.36, numéro 2, 2004, Les presses de l'Université de Montréal, pp. :63-87.

**CHEVALIER, S., ALLARD, D., KIMPTON, M-A., AUDET, C. HAMEL, D., & St-LAURENT, D.,** (2005).Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique. *Monitorage évaluatif -indicateurs d'implantation, mai2001-décembre 2003*, Institut national de santé publique du Québec.

**CHEVALIER, S.; DEGUIRE, A-E.** (2003). « Jeux de hasard et d'argent. Portrait de la situation en 2002 », Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002 (résultats sommaires), Québec, Institut de la statistique du Québec, août.

**CHEVALIER, S.; GEOFFRION, C.; PAPINEAU, É.; ALLARD, D.; SUISSA, A.J.** (2002). « Les jeux de hasard et d'argent revisités – Implication pour le traitement du jeu pathologique (1<sup>e</sup> partie) ». *L'intervenant*, Octobre 2002, vol.19, no.1, pp.11-14.

**CHEVALIER, S.; GEOFFRION, C.; PAPINEAU, É.; ALLARD, D.; SUISSA, A.J.** (2003). « Les jeux de hasard et d'argent revisités – Implication pour le traitement du jeu pathologique (2<sup>e</sup> partie) ». *L'intervenant*, Janvier 2003, vol.19, no.2, pp.11-14.

**CHEVALIER, S.; ALLARD, D.** (2001a). *Jeu pathologique et joueurs problématiques : Le jeu à Montréal*. Direction de la Santé Publique, Régie Régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, 125p.

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

**COCKFORD, D. A., & EL GUEBALY, N.** (1998). Psychiatric comorbidity in pathological gambling: a critical review. *Canadian Journal of Psychiatry*, 43, 43-50.

**COHEN, L.E.; FELSON, M.** (1979) "Social change and crime rate trends : a routine activities approach" *American Sociological Review*, vol.44, pp.588-608.

**COMITÉ INTERMINISTÉRIEL CHARGÉ DE L'ÉVALUATION DU PROJET DE RELOCALISATION DU CASINO DE MONTRÉAL** (2006). *Les textes d'accompagnement*. ISBN 2-550-46535-0 Bibliothèque nationale du Québec.

**COMITÉ PERMANENT DE LA LUTTE À LA TOXICOMANIE** (1998). *Avis sur la double problématique toxicomanie et jeu pathologique chez les jeunes*. Gouvernement du Québec.

**CONSEIL NATIONAL DU BIEN-ETRE SOCIAL** (1996). *Les jeux de hasard au Canada*, Rapport du Conseil national du bien-être social, Hiver 1996, Gouvernement du Canada, Ottawa, 85p.

**CORNISH, D.B.** (1978). *Gambling: A review of the literature and its implications for policy and research*. London: Home office research studies, no.42.

**CUSACK, J.R., MALANEY, K.R., DePRY, D.L.** (1993), "Insights about pathological gamblers. 'Chasing losses' in spite of the consequences." *Postgrad Med* 93(5):169-176

**CUSSON, M.** (1989). *Délinquants pourquoi?* (Réédition). Montréal, Hurtubise HMH, 301 p.

**CUSSON, M.** (2005). *La délinquance, une vie choisie*. Montréal, Hurtubise HMH, Collection droit et criminologie, 226p.

**CUSTER, R.L. ; MILT, H.** (1985). *When luck runs out*. Facts on File Publications, New York.

**CUSTER, R.L.; CUSTER, L.** (1978). *Characteristics of the recovering compulsive gambler: A survey of 150 members of gamblers anonymous*. Conférence présentée au forum annuel sur le gambling, Washington D.C.

**CUSTER, R.L., GLEN, A.; BURNS, R** (1975). *Charecteristics of compulsive gamblers*. Présenté lors de la deuxième conference annuelle sur le gambling. Las Vegas. Nevada.

**CUSTER, R.L.** (1982). *A profile of pathological gamblers*. The national foundation for study and treatment of pathological gambling, Washington, D.C.

**DAGHESTANI, A. N., EIENZ, E.; CRAYTON, J. W.** (1996). Pathological gambling in hospitalized substance abusing veterans. *Journal of Clinical Psychiatry*. 57(8), 360-362

**DICKINSON, H.D.; MILLS, D.** (1994). « A brief description of the Minister's advisory committe on the social impacts of gaming in Saskatchewan », dans Campbell, C.S. (éd.), *Gambling in Canada: The bottom line*, Burnaby, C.-B., Criminology Reseach Centre, School of Criminology, Simon Fraser University, pp.93-96.

**DOLEY R.** (2000). *Want to make a bet? Gambling and crime in Australia*. A critical issues in policing paper, Australian center for policing, paper issue no.4

**EADINGTON, W.** (1994). « Casinos in Canada : Policy challenges in the 1990s », dans Campbell C.S. (éd.), *Gambling in Canada: The bottom line*, Burnaby, C.-B., Criminology Reseach Centre, School of Criminology, Simon Fraser University, pp.3-17.

**EGLI, B.; MCDONALD, B.; THOMPSON, C.R.; LUNNEY, R.; LUKE, E.; LETTS, S.** (1994). « Gaming regulation and enforcement issues » dans Campbell C.S. (éd.), *Gambling in Canada: The bottom line*, Burnaby, C.-B., Criminology Reseach Centre, School of Criminology, Simon Fraser University, pp.183-198

**EKBLOM, P., & TILLEY, N.** (2000). Going equipped : criminology, situational crime prevention and the resourceful offender. *British Journal of Criminology*, 40, 376-398.

**FAUPEL, C.E.** (1991) *Shooting dope: career pattern of hard-core heroin users*, Gainesville, University of Florida Press.

**FELSON, R.** (1981). "An Interactionist Approach to Aggression." *In Impression Management Theory and Psychological Research*, James Tedeschi (ed.), Academic Press.

**FIALA, R.; LAFREE, G.** (1988) "Cross-national Determinants of Child Homicide" *American Sociological Review*, vol.53, no.3, pp.432-445.



**FORGET, C.** (1990) *La consommation de substances psychoactives chez les détenus du centre de détention de Montréal*. Université de Montréal. Mémoire de maîtrise.

**FRANK, M.L., LESTER, D. & WEXLER, A.** (1991). Suicidal behavior among members of Gamblers Anonymous. *Journal of Gambling Studies*, 7, 249–54.

**FREUD, S.** (1928). « Dostoïevski et le parricide », *Résultats, idées, problèmes*. Paris, PUF (1985), 2, pp.161-179.

**FULCHER, J.** (1979) « Modern gambling mania and the psychological disease of compulsive gambling ». *Police Product News*, vol.37.

**GAMBINO, B.** (1993). « Perceived family history of problem gambling and scores on the SOGS ». *Journal of gambling studies*, vol. 9, no.2, pp. 169-184.

**GEORGE, E.M.** (1994). « Compulsive gambling treatment models, prevention strategies and rehabilitation issues », dans Campbell C.S. (éd.), *Gambling in Canada: The bottom line*, Burnaby, C.-B., Criminology Research Centre, School of Criminology, Simon Fraser University, pp.93-96.

**GIBBONS, D.C., & KROHN, M.D.** (1986). *Delinquent behavior* (4th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

**GOLDSTEIN, P.J.** (1985). The drugs/violence nexus: A Tripartite Conceptual Framework, *Journal of Drug Issues*, no 14, p. 493-506.

**GOTTFREDSON, M.R.; HIRSCHI, T.** (1990). *A general theory of crime*, Stanford, Cal.; Stanford University Press.

**GOWEN, D.** (1996) Pathological gambling: An obscurity in Community Corrections ? Federal Probation, Vol.2, June 1996, Washington, pp.3-7.

**GRAHAM, J.** (1988). *Amusement machines : Dependency and Delinquency*. Home office Research study 101, London, 148p.

**GRAPENDAAL, M., LEUW, E. & NELEN, J.M.** (1991) *De economie van het drugsbestaan*. La Haye, Gouda Quint by.

**GUPTA, R.; DEVERENSKY, J. L.** (1997). Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*. 13(3): pp. 179-192.

**HAMILTON, S.** (1996). *Étude comparative du jeu compulsive chez un groupe d'hommes et de femmes québécois*. Mémoire de maîtrise, École de criminologie, Université de Montréal.

**HARGREAVE, C.; CSIERNIK, R.** (2000). « Jeux de hasard et jeu compulsif au Canada : Aperçu ». *Travail social canadien*, vol.2, no.2, Automne 2000, pp68-85.

**HENRIKSSON, L.E.** (1996). « Hardly a quick fix : Casino gambling in Canada » *Analyse de politiques*, vol. 22, no. 2, Juin 1996, pp.116-128.

**HUFF, G.; COLLINSON, F.** (1987). « Young offenders, gambling and video game playing ». *British journal of criminology*, vol. 27, no.4, pp.401-410.

**INSTITUT DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC** (2003) La violence envers les conjointes dans les couples québécois. *Santé et bien-être*.

**LADOUCEUR, R. et MIREAULT, C.** (1988). Gambling behaviors among high school students in the Quebec area. *Journal of Gambling Behavior*. 4(1), 3-12.

**LADOUCEUR, R.; JACQUES, C.; FERLAND, F.; GIROUX, I.**(1999). « Prevalence of Problem gambling : A replication study seven years later ». *Canadian journal of Psychiatry*, vol. 44, no. 8, pp. 802-804.

**LADOUCEUR, R.; JACQUES, C.; FERLAND, F.; GIROUX, I.**(1998). « Parent's attitudes and knowledge regarding gambling among youths », *Journal of gambling studies*, vol. 14, no.1, pp. 83-91.

**LADOUCEUR, R.** (1991) *Prevalence Estimates of Pathological Gambling in Quebec*. Canadian Journal of Psychiatry, Vol.36, December 1991, pp.:732-34.

**LADOUCEUR, R.** (1994). « La psychologie des jeux de hasard et d'argent : aspects fondamentaux et cliniques ». *Loisir et société*, vol.17, no.1, pp.213-232.

**LADOUCEUR, R.** (1996). « The prevalence of pathological gambling in Canada ». *Journal of gambling studies*,vol.12, no.2, pp.129-142.

**LADOUCEUR, R, BOIVERT, J-M, PÉPIN, M., LORANGER, M. et SYLVAIN, C.** (1994), « Social Cost of Pathological Gambling » *Journal of gambling studies*, 10:4 p. 399-409

**LADOUCEUR, R.; VITARO, F.; ARSENAULT, L.,** (1998) *Consommation de psychotropes et jeux de hasard chez les jeunes : prévalence, coexistence et conséquences*. Comité permanent de lutte à la Toxicomanie, Québec.

**LADOUCEUR, R. et al.** (2004). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*. Québec et Montréal. Université de Laval et Institut national de santé publique, 83p.

**LAHN, J.** (2005) Gambling among offenders : Results from an Australian Survey. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 49(3), pp. 343-355.

**LAUB & SAMPSON.** (1993). *Turning points in the life course:why change matters to study the crime*. Criminology, 31,3, 301-25

**LE BRETON, D.** (1991) *Passion du risque*. Paris : Métailié

**LE BRETON, D.** (1998) *Les passions ordinaires. Anthropologie des émotions*. Paris : Métailié.

**LEMERT, E.** (1967) « An isolation and closure theory of naive check forgery » *Human Deviance, Social Problems and Social Control*, Englewood Cliffs, N.-J.: Prentice Hall, pp.99-108.

**LESIEUR H.R.** (1983) *Pathological gambling and criminal behavior*. Conférence présentée lors du Carrier foundation training, Golden nugget Casino, Atlantic City, New Jersey.

**LESIEUR, H.R.** (1987). « Gambling, pathological gambling and crime », dans *The handbook of pathological gambling*, GALSKI, T. (éd.) Spingfield.

**LESIEUR, H.R.** (1988). « Pathological gambling in Canada », tiré de *Gambling in Canada : Golden goose or trojan horse?*, Vancouver, Simon Fraser University.

**LESIEUR, H.R.** (1994). « Epidemiologic surveys of pathological gambling : Critique and suggestions for modification ». *Journal of gambling studies*, vol.10, pp. 385-398.

**LESIEUR, H.R.; ROSENTHAL, R.J.** (1991) « Pathological gambling : a review of the litterature », *Journal of gambling studies*, vol.7, no.1, pp.3-39.

**LESIEUR, H.R.; HEINEMAN, M.** (1988). « Pathological gambling among youthful multiple substance abusers in a therapeutic community » *British journal of addiction*, vol.83, pp.765-771.

**LESIEUR, H.R; KLEIN, R.** (1987) « Pathological gambling among high school students », *Addictive behaviors*, vol.12, pp.129-135.

**LESIEUR, H.R.; BLUME, S.B.** (1987). « The South Oaks Gambling Screen (SOGS) : A new instrument for the identification of pathological gamblers », *American Journal of Psychiatry*, vol.144, pp.1184-1188.

**LIVINGSTON, J.** (1974). « Compulsive gamblers : Observations on action and abstinence ». New York: Harper Torchbooks.

**LOCHNER, L., MORETTI, E.** (2004) The effect of education on crime: Evidence from prison inmates, arrests and self-reports. *American economic review* vol 94(1): 155-189.

**LORENZ, V.; SHUTTLESWORTH, D.** (1983). « The impact of pathological gambling on the spouse of the gambler », *Journal of community psychology*, vol.11, no.1, pp.67-76.

**LOWENFIELD, B.** (1979). *Personality dimensions of the pathological gambler*, these de doctorat, University of California, Los Angeles.

**MARCIL, S.; RIOPEL, M.** (1993). *Les obsédés du jeu : l'épidémie invisible*. Éd. Louise Courteau, Montréal, 184p.

**MARSHALL, M., BALFOUR, R., & KENNER, A.** (1999). *Pathological gambling: Prevalence, type of offence, comorbid psychopathology, and demographic characteristics in a prison population* (Submission No. 116 to the Productivity Commission Inquiry into Australia's Gambling Industries). Provenance: <http://www.pc.gov.au/inquiry/gambling/subs/sub116.pdf>

**MARSHALL, K., WYNNE, H.** (2003). Fighting the odds. Perspectives on labour and income. *Statistics Canada Catalogue*, number 75-001-XPE, 16(1).

**MESSNER, S.; ROSSENFELD, R.** (1997). « Political Restraint of the Market and the Levels of Criminal Homicide : A Cross-National Application of Institutional Anomie Theory », *Social Forces*, vol. 75, no.1, pp.1393-1416.

**MILLER, W. J.; SCHWARTZ, M.** (1998). "Street Crime and Casino Gambling." *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 556:124-137.

**MORAN, G.** (1970). « Varieties of pathological gambling », *British Journal of psychiatry*, vol.116, pp.593-597.

**NATIONAL RESEARCH COUNCIL**, (1999). *Pathological gambling. A critical review*. Washington, DC, National Academy press.

**NURCO, D.N., HANLON, T.E., KINLOCK, T.W.** (1991) Recent research on the relationship between illicit drug use and crime. *Behavioural sciences & the law* Vol.9, pp.221-242.

**OSHTUKA, K.; BRUTON, E.; DELUCA, L.; BORG, V.** (1997) « Sex differences in pathological gambling using gaming machines ». *Psychological Reports*, vol. 80, pp.1051-1057.

**OUMET, M.** (2005) *La criminalité au Québec durant le vingtième siècle*. Québec : IQRC-Presses de l'Université Laval, 450p.

**PAMPEL, F.C.; GARTNER, R.I.** (1995) "Age structure socio-political institutions and national homicide rates" *European Sociological Review*, vol.11, no.3, pp.243-260.

**PAPINEAU, E; ROY, H; BOISVERT, Y.** (2004). *Le jeu pathologique, état des lieux et enjeux éthiques*. Montréal : INRS-Culture et Société.

**PAPINEAU, É., CHEVALIER, S., BELHASSEN, A., SUN, F., CAMPEAU, L., BOISVERT, Y., HELLY, D.** (2005) *Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent : rapport de recherche*. INSPQ –Institut national de la recherche scientifique.

**PILIAVIN, I., GARTNER, R., THORNTON, C., & MATSUEDA, R.L.** (1986). Crime, deterrence and choices. *American Sociological Review*, 50, 333-347.

**PINTO, S.; WILSON, P.** (1990). « Gambling in Australia ». *Trends & Issues, in crime and criminal justice*, Australian Institute of Criminology, no.24, Juillet 1990.

**PONTENZA, M.N., STEINBERG, M.A., McLAUGHLIN, S.D., WU, R., ROUSANVILLE, B.J., & O'MALLEY, S.S.** (2001). Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using helpline. *American Journal of Psychiatry*, 158, 1500-5.

**RÉGIE DES ALCOOLS, DES COURSES ET DES JEUX** (2000). *Les appareils de loterie-vidéo et le jeu pathologique*. Synthèse de l'avis de la Régie des alcools, des courses et des jeux, Québec, Août 2000.

**REITH, G.** (1999) *The age of chance. Gambling in western culture*. Londres:Routledge.

**REUTER P.** (1983) *Disorganized crime: The economics of the visible hand*, Cambridge:MIT press.

**REUTER, P., MacCOUN, R., & MURPHY, P.** (1990). *Money from crime : a study of the economics of drug dealing in Washington D.C.* Santa Monica : Rand Corporation.

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

**ROBITAILLE, C.**, (2004) *À qui profite le crime? Les facteurs individuels de la réussite criminelle*. *Criminologie*, vol.37, no2, pp.34-62.

**ROSENTHAL, R.J.** (1986). The pathological gambler's system for self-deception. *Journal of gambling behavior*, vol.2, no.2, pp.108-120.

**ROZON, L.** (1987). *Les joueurs compulsifs et leurs moyens de financement*, Mémoire de maîtrise, École de criminologie, Université de Montréal.

**SAVOLAINEN, J.** (2000) « Inequality, welfare state and homicide : further support for the institutional anomie theory » *Criminology*, col.38, no.4, pp.1021-1042.

**SHOEMAKER D.J.** (2000) *Theories of delinquency*. 4e editions, Oxford.

**SHOVER, N.** (1985) *Aging Criminals*: Beverly Hills, Calif.: Sage.

**SMITH, G.; WYNNE, H.** (1999). *Gambling in Canada. Triumph, tragedy or tradeoff?* Summary Report: *Gambling and crime in Western Canada: Exploring myth and reality.* West Canada Foundation, 128p.

**SMITH, D.A.; VISHER, C.** (1980) Sex and deviance/criminality; an empirical of the quantitative literature. *American sociological review.* 45 (august): 691-701.

**SMART, R.G.; FERRIS, J.** (1996). « Alcohol, drugs and gambling in the Ontario adult population ». *Canadian Journal of psychiatry*, vol.41, no.1, pp.36-45.

**STATISTIQUES CANADA** (2004). Dépendance à l'égard de l'alcool et des drogues illicites. *Rapport sur la santé.*

**SUISSA, A.J.** (2002). « Le Forum sur le jeu pathologique : Si la tendance se maintient. » *L'Intervenant*, vol.18, no.2, p.5-6.

**SUISSA, A.J.** (2002). « Jeu compulsif et plan d'action Loto-Québec : au-delà des mots et des discours », *L'Intervenant*, vol.18, no.4, p.4-7.

**SUISSA, A.J.** (2001). « Pourquoi l'État est co-responsable de la production de joueurs compulsifs ». *L'Intervenant*, vol.18 no.1, p.4-7.

**TABACHNICK, B., FIDELL, S.** (2001) *Using multivariate statistics.* Fourth Edition, Allyn and Bacon.

**TABER, J.I.** (1981). *Grouppsychotherapy with pathological gamblers.* Conférence présentée à la 5e *National conference on gambling and risk taking*, Lake Tahoe, Nevada.

**TESSIER, B.**(2002). « De la toxicomanie au jeu : une expérience d'intervention ». *L'Intervenant*, Octobre 2002, vol.19, no.1, pp.17-18.

**TREMBLAY, P.** (2005). *Le projet théorique de Sutherland.* Texte inédit. École de criminologie, Université de Montréal.

**TREMBLAY, P.** (1999). Attrition, récidive et adaptation. *Revue internationale de criminologie et de police technique et scientifique*, 52 (2), 163-178.

**TREMBLAY, P., & MORSELLI, C.** (2000). Patterns in criminal achievement: Wilson and Abrahamse revisited. *Criminology*, 33 (2), 633-659.

**VITARO, F; FERLAND, F.; JACQUES, C; LADOUCEUR, R.** (1998) « Gambling, substance abuse, and impulsivity during adolescence ». *Psychology of Addictive behaviors*, vol.12, no.3, pp.185-194.

**VITARO, F., ARSENAULT, L. et TREMBLAY, R. E.,** (1999). Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males, *Addiction*, 94, 565-575, 1999

**VITARO, F., BRENDGEN, M., LADOUCEUR, R., & TREMBLAY, R. E.** (2001). Gambling, delinquency, and drug use during adolescence: Mutual influences and common risk factors, *Journal of Gambling Studies*, 17, pp.171-190

**VOLBERG, R.A.** (1994a). « The prevalence and demographics of pathological gamblers : Implications for public health », *American Journal of Public Health*, vol.84,no.2, pp.237-241.

**VOLBERG, R.A.** (1994b). « Assessing problem and pathological gambling in the general population – A methodological review », dans Campbell, C.S. (éd.), *Gambling in Canada : The bottom line*, Burnaby, C.-B., Criminology research centre, School of Criminology, Simon Fraser University, pp.137-146.

**VOLBERG, R. A.** (1996). *Gambling and Problem Gambling in New York: A 10-Year Replication Survey, 1986 to 1996*. Report to the New York Council on Problem Gambling.

**WALKER, M.B.** (1992). *The psychology of gambling*. Pergamon Press.

**WELLFORD, C.** (2001). « When it's no longer a game : pathological gambling in the United States ». *National Institute of Justice Journal*, Avril, pp.14-18.

**WERGZYCKA, B.** (2005). *La carrière du joueur compulsive: une ré-analyse du cycle gambling-délinquance*. École de Criminologie, Université de Montréal, Mémoire de maîtrise.

**WEST, D.J.; FARRINGTON, D.P.** (1977). *The Delinquent way of life*, London:Heinemann.

**WILSON, J.Q., ABRAHAMSE, A.** (1992). Does crime pay ? *Justice Quarterly*, 9, 359-377

**WRIGHT et al.** (1999) *Reconsidering the relationship between SES and delinquency*, *Criminology*, 37,1, 175-194.

## **Annexe I**

### **Matrice des corrélations des variables de notre étude**



	Jeu Avoué	Sexe	État Civil	Min. Eth.	Age	Scs.	Délict	Ant. Jud.	Peine féd.	Amis-Gang	Amis-Justice	Famille-Justice	Source Revenu	Rev. Lég.	Rev. ill.	Dette	Plan.	Alcool	Drogue	Suicide
Jeu avoué	-	,065***	-0,005	,007	,070	,005	,052	,026	,029	,134***	,096***	,040	,083**	,050	,193***	,076*	,086***	,117***	,152***	,072**
Sexe		-	,015	,009	,106***	,008	,096**	,105***	,051*	,045	,116***	-0,27	,162***	,171***	,071	,037	-0,050*	,084*	,104**	,084***
État civil			-	-0,019	,144***	-0,005	,068	-0,015	,020	,001	-0,045	,064**	,103***	,158***	,053	,125***	-0,063**	,048	,146***	,082***
Min. Eth.				-	,057	,089***	,031	-0,054*	-0,038	,032	-0,029	-0,053*	,077*	,131***	,055	,079*	,048	,090*	,074	-0,075**
Age					-	,135***	,154***	,163***	,234***	,300***	,313***	,088*	,197***	,093***	,158***	,088***	,126***	,091***	,196***	,105**
Scs.						-	,029	,123***	-0,062*	-0,026	,119***	-0,111***	,128***	,119***	,077*	,118***	-0,037	,038	,153***	-0,060*
Delit							-	,094**	,079**	,137***	,147***	,071	,103***	,080**	,183***	,048	,127***	,075	,125***	,157***
Ant. Jud.								-	,206***	,092***	,203***	,149***	,149***	,098**	,129***	,040	,007	,132***	,171***	,120***
Peine féd.									-	-0,018	-0,004	,086***	,074*	,079*	,041	,092**	-0,015	,080	,056	,045
Amis-Gang										-	,334***	,046	,214***	,083*	,347***	,055	,019	,102**	,297***	,031
Amis-Justice											-	,137***	,174***	,039	,272***	0,69	,089***	,187***	,332***	,019
Famille-Justice												-	,126***	,062	,118***	,093**	-0,077	,083*	,117***	,142***
Source revenu													-	,390***	,268***	,109***	,064	,066	,146***	,178***
Rev. Lég.														-	,116***	,092***	,081*	,077**	,067	,156***
Rev. Ill.															-	,063*	,109***	,053	,185***	,077*
Dette																-	,059	,060	,063	,049
Plan.																	-	,038	,089*	,061*
Alcool																		-	,141***	,145***
Drogue																			-	,174***
Suicide																				-

Source: Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec 2001

