

Université de Montréal

*La carrière du joueur compulsif :
une ré-analyse du cycle gambling-délinquance*

par
Barbara Wegrzycka

École de criminologie
Faculté des arts et des 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 2005

© Barbara Wegrzycka, 2005



HV

6015

U54

2006

v. 003

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
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

*La carrière du joueur compulsif :
une ré-analyse du cycle gambling-délinquance*

présenté par :
Barbara Wegrzycka

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

M. Carlo Morselli, président-rapporteur
M. Frédéric Lemieux, directeur de recherche
M. Pierre Tremblay, co-directeur de recherche
M. Frank Vitaro, examinateur externe

Mémoire accepté le : **23 novembre 2005**

REMERCIEMENTS

La rédaction d'un mémoire pourrait se comparer à une traversée de l'Atlantique... en kayak. J'ai eu la chance d'avoir deux capitaines à bord ...

Frédéric Lemieux, que je remercie pour sa patience et son investissement. Sa passion et son dévouement pour son travail, son intégrité professionnelle et son intelligence font de lui un professeur à part. L'École de criminologie s'est vue grandement enrichie par son arrivée. Il a été un guide précieux qui m'a sauvée des flots et des requins...

Pierre Tremblay, que je tiens à remercier pour son influence, ses conseils et ses manières peu orthodoxes de me motiver. Il est à la criminologie ce qu'Einstein a été à la physique. Nul doute qu'il révolutionnera, mais surtout, illuminera notre discipline... Tout au long de ma scolarité, j'ai été très honorée de faire sa connaissance et de pouvoir travailler en sa compagnie. La tasse à café grand format du Van Houtte d'en bas a été faite à sa mesure - *Même les grands esprits font une pause*. Je suis sa plus fervente admiratrice !

Merci également à Carlo Morselli parce que sans lui, je n'aurais jamais entrepris cette traversée. Il a été le premier à croire en moi - *The guy who pulled the trigger...*

J'ai eu la chance de travailler avec les meilleurs...

Un chaleureux merci à Claude Bilodeau et Josée, ainsi qu'à tous les participants. Leur appui a été inestimable et leur confiance grandement appréciée. Ils ont été le kayak... Sans leur ouverture et leur sincérité, ce mémoire n'aurait qu'une page couverture.

Merci aussi à toute l'équipe du SRCQ. Ils ont été mon équipement et mes vivres. Sans leur soutien logistique, leur gentillesse et leur compréhension, cette traversée aurait été bien pénible.

Je tiens également à remercier Julie pour son support indéfectible et sa présence thérapeutique. C'était le rayon de soleil de mes journées solitaires.

Un gros merci à mon «technicien informatique», Mathieu, sans qui je n'aurais pas d'outil de travail, et à mes «correcteurs», Dafna, Renaud et Marie-Ève. Ils ont été mes rames.

Ayant bénéficié d'un appui financier total, il me serait impensable de ne pas remercier mes commanditaires – mes parents chéris. Sans leur confiance en mes capacités et leur investissement, cette entreprise n'aurait pas été possible... parce que sans hôte, il n'y aurait pas de parasite...

En terminant, on dit qu'en faisant un mémoire, on en apprend surtout sur soi-même. Voici ce que j'ai appris...



Bonne lecture ! ☺

SOMMAIRE

Alors que les jeux de hasard et d'argent sont de plus en plus accessibles dans notre société, de nombreuses études établissent un lien entre le jeu pathologique et la criminalité. Le parcours du joueur pathologique emprunterait un tracé précis vers la délinquance et s'inscrirait ainsi dans un cycle *gambling-délinquance*. Or, il nous paraît discutable qu'une trajectoire délinquante puisse s'inscrire dans un cycle aussi rigide. Nous croyons que chaque individu est soumis à l'influence de plusieurs facteurs qui peuvent modifier sa trajectoire, et cela à tout moment.

À l'aide d'une vingtaine d'entrevues qualitatives, nous avons retracé la trajectoire des joueurs en abordant une série de thèmes susceptibles de nous éclairer sur les modalités d'apparition de la délinquance chez ces individus. En analysant le jeu en terme de carrière, nous pouvons observer son apparition, son évolution et pour certains, son arrêt. De plus, nous pouvons examiner les nombreux facteurs qui interviennent et viennent moduler l'apparition du comportement délinquant. Nous souhaitons voir de quelle manière le parcours de notre échantillon s'inscrit dans le cycle *gambling-délinquance*.

De façon générale, le parcours typique des joueurs interrogés semble rendre compte d'une linéarité similaire à celle retrouvée dans le cycle *gambling-délinquance*. Les premières expériences de gains incitent le joueur à un jeu de plus en plus fréquent qui finit par le rendre dépendant et occasionne par le fait même des pertes plus fréquentes. Face à des difficultés financières liées à son jeu excessif, le joueur se tourne d'abord vers les voies légales d'emprunts, puis vers les emprunts illégaux et finit par se tourner vers la commission de délit afin de financer son jeu. À cet égard, nous pensons que le fait de recourir au délit au dernier moment confirme l'hypothèse selon laquelle les joueurs ne sont pas des délinquants dans l'âme mais finissent par le devenir par nécessité.

Au fil du parcours, une série de facteurs viennent influencer le choix de recourir aux actes illégaux. Parmi les plus influents, notons en premier lieu les multiples effets des proches qui peuvent jouer d'une part un rôle d'opportunités criminelles et de capital social, et d'autre part, un rôle dissuasif et protecteur visant à éloigner du choix criminel. Dans un deuxième temps, l'influence précipitante des tensions financières et familiales (le *strain*) ainsi que l'effet dissuasif de la peur ou au contraire, l'effet entraînant de certaines prédispositions caractérielles ou comportementales de délinquance figurent parmi les autres facteurs. Pour finir, la capacité de débrouillardise, parfois associée à une certaine notion de contrôle, permet au joueur de trouver de nouvelles sources de crédit, de retarder le moment du naufrage et de continuer à jouer.

En analysant le jeu en terme de carrière, il nous a été possible d'identifier les facteurs qui nous ont permis de mieux comprendre les rouages du schème *gambling-délinquance*. De plus, il nous a été possible de déterminer la durée moyenne d'une carrière de joueur. Cette dernière nous en apprend beaucoup sur sa capacité d'emprunt, l'accessibilité à ce dernier, son revenu, son endettement et sa capacité à garder la tête hors de l'eau, ses mesures de contrôle, ses autres dépendances, son capital social, ses capacités de manipulation et de dissimulation. En somme, sa longueur nous en apprend beaucoup sur les aptitudes du joueur étudié.

En comprenant mieux la dynamique du joueur et les facteurs venant influencer sa carrière, nous serons en mesure d'intervenir de manière plus adéquate afin de lui venir en aide et tenter de diminuer les nombreux méfaits causés par le jeu.

Mots clés : Criminalité – jeu pathologique – théorie des opportunités – théorie de l'adversité – analyse de carrière

SUMMARY

State sponsored gambling opportunities have become widespread. So widespread in fact that gambling has become, once again, a "social problem". The current focus is no longer on the organized illegal supply of betting outlets but on the prevalence of consumer abuse of legally available state organized supply of gambling products and services. This state of affairs has triggered a spurt of research on the patterns of interrelationships linking gambling, criminal and other imprudent, harmful or self-defeating behaviors.

In this dissertation we do not ask how gamblers differ from non-gamblers but ask instead why certain gamblers have longer gambling careers than others. Twenty men (and women) accepted to provide a detailed account of their gambling careers. The duration of these gambling careers was typically extensive (10 years on average). Gambling for these subjects emerged as a very expensive habit (\$30,000 per year). So expensive, in fact, that they could not afford to sustain other habits (illegal drugs for example). For these men and women, gambling emerged as a life-course addiction or commitment. During the first three years of these gambling careers, gambling episodes were experienced as highly successful and gratifying. Indeed the higher the stakes, the higher the thrill of the gambling episode. The pressing need to finance their gambling spree actually provided a forceful, sensual and inspiring challenge guiding their hitherto uneventful everyday life ways. Subjects showed, during the intermediate phase of their gambling careers, much ingenuity in taking advantage of all available credit opportunities.

Except for gamblers already involved in acquisitive offending, involvement in crime typically occurred late in the gambling (about 6.5 years after onset). Most of their offences were petty. And most subjects avoided any contact with the criminal milieu and were reluctant to seek "shylocks". Their offences were not designed to finance their gambling needs but indicated instead the imminent onset of a personal crisis and breakdown (suicide attempts, divorce or separation or criminal offences occurred six or seven years after the onset of their gambling careers).

Some subjects were more successful than others in postponing desistance and extending the duration of their gambling careers. Most subjects were relatively well off (\$60,000 earnings per year). Those who were better off had longer gambling careers than those who were financially disadvantaged. Credit opportunities are readily available in consumer or affluent societies. Differential access to credit opportunities and a prior record of good credit standing also emerged as a strong determinant of duration of gambling career. Although offences committed by most subjects was an indication of personal disorganization, those few subjects who reported substantial earnings from their involvement in illegal markets were also more likely to have longer gambling careers.

The main goal of this exploratory research has been to suggest the usefulness of a life-course approach to gambling and the relevance of analyzing more closely and more systematically all phases of gambling careers.

Keywords: criminality – compulsive gambling – strain theory – life-course approach – crime opportunity theory

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	1
Contexte de la recherche	1
But général et objectifs de l'étude	2
Plan de travail	3
RECENSION DES ÉCRITS	4
Incidence du jeu pathologique	7
Accessibilité	9
Les coûts	10
Les bienfaits	11
Qui sont les joueurs ?	12
Jeu et sexe	13
Jeu et âge	13
Jeu et origine ethnique	15
Jeu et scolarité	15
Jeu et revenu	16
Jeu et statut civil	16
Polytoxicomanie	17
Criminalité associée au jeu	17
Fraude, jeux et paris illégaux	18
Joueur pathologique et criminalité	19
Le cycle <i>gambling-délinquance</i>	21
PROBLÉMATIQUE	24
Limite du cycle <i>gambling-dépendance</i> : joueur-délinquant ou délinquant-joueur ?	24
Théorie de l'adversité / <i>strain</i>	26
Opportunités criminelles et capital social	27
Le comportement criminel	30
La peur	31
Carrière criminelle	32
MÉTHODOLOGIE	34
Pourquoi la méthode qualitative ?	34
Entrevues semi-dirigées	37
L'échantillonnage	38
Après les fleurs, le pot... Limites de l'approche qualitative	39

Démarche et prise de contact	42
Le guide de l'entrevue	42
Déroulement de l'entrevue et consigne de départ	43
Méthode d'analyse	44
CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DES PARTICIPANTS	44
LA CONSOMMATION DU JEU ET SON EVOLUTION : LA CARRIERE DU JOUEUR	47
Les premières expériences de jeu	47
Dr Jekyll & Mr. Hyde	53
<i>T'es mon amour, t'es ma maîtresse...</i>	53
<i>Le vice caché...</i>	54
Cachotteries, mensonges et excuses	54
Les habitudes de jeu	56
Le prix d'une passion ...	60
FINANCEMENT LÉGAL DU JEU....	66
FINANCEMENT ILLÉGAL DU JEU	73
<i>Éthos du joueur délinquant</i>	81
<i>Comment garder ses créanciers...</i>	83
REMPARTS ET MESURES DE CONTRÔLE	84
<i>Honnêteté par peur ou par besoin</i>	84
La nécessité	86
Les proches - mesures de contrôle ou facteurs précipitants ?	87
LES RÉPERCUSSIONS	88
Conséquence aux actes illégaux	88
Conséquences financières du jeu	90
Conséquences personnelles - Déchéance	91
Conséquences familiales	93
Conséquences sur emploi	96
Conséquences sociales	97
<i>Autre son de cloche....les bienfaits du jeu</i>	98
JOUEUR UN JOUR, JOUEUR TOUJOURS... UN MYTHE ?	99
RETOUR SUR LE CYCLE «GAMBLING-DELINQUANCE»	101
CONCLUSION	105

Pertinence de la recherche	107
<i>BIBLIOGRAPHIE</i>	<i>110</i>
<i>ANNEXE A</i>	<i>i</i>
<i>ANNEXE B</i>	<i>xiii</i>
<i>ANNEXE C</i>	<i>xiv</i>
<i>ANNEXE D</i>	<i>xv</i>
<i>ANNEXE E</i>	<i>xx</i>

INTRODUCTION

INTRODUCTION

Contexte de la recherche

En 1969, le gouvernement québécois prend en main l'industrie des loteries en créant Loto-Québec. Ce n'est toutefois qu'en 1993, avec l'adoption de la loi 84, que les appareils de loterie-vidéo (ALV) deviennent légaux au Québec. Sans réellement connaître les impacts de son intervention, l'État use d'une impressionnante machine de promotion du jeu et d'une commercialisation axées sur le marché (Beare & Hampton, 1994). Pas moins de sept ans plus tard, Loto-Québec génère des profits de plus de 6 milliards dont la moitié est issue des ALV (Chevalier et Allard, 2001b).

Ce n'est que récemment que les débats autour de la problématique du jeu se sont intensifiés et que l'on a commencé à soulever les coûts sociaux et à questionner le rôle de l'État dans cette problématique. Dans le contexte québécois, où l'État assume un rôle interventionniste, l'influence qu'exerce le gouvernement sur l'industrie du jeu attire notre attention en raison des aspects socialement nuisibles qui caractérisent cette sphère d'activité. Bien que le contrôle exercé par l'État ait pour objectif de réduire l'offre illégale de jeu, le gouvernement risque en contrepartie de générer des impacts criminogènes sur les acteurs sociaux et ainsi, jouer un double rôle. En faisant du jeu un monopole d'État, il influence les règles du marché économique et la dynamique de l'environnement social. En ce sens, plusieurs travaux de recherche ont montré que les interventions des pouvoirs publics peuvent avoir une incidence sur les taux de criminalité et les comportements délinquants. Nous savons que les niveaux de criminalité sont moins élevés dans les États qui déploient des programmes sociaux et qui assurent une redistribution équitable des richesses (Messner et Rosenfeld, 1997; Fiala et Lafree, 1988; Pampel et Gartner, 1995; Savolainen, 2000). En revanche, nous savons que d'autres interventions liées à la régulation de certains marchés peuvent influencer à la hausse la criminalité, un impact qui ne peut être occulté par les profits mirobolants d'une société d'État. Malgré l'intérêt récent porté aux coûts sociaux engendrés par le jeu pathologique, encore peu d'études se sont penchées sur la criminalité résultant du jeu au Québec. C'est précisément à ces autres impacts que nous nous sommes intéressés, et plus spécifiquement, à l'impact criminogène du jeu chez les joueurs pathologiques.

But général et objectifs de l'étude

La compulsion au jeu compte parmi les nombreux comportements compulsifs coûteux (tel l'abus de drogue ou d'alcool), qui peuvent être en partie responsables de la situation financière précaire d'une personne. Un endettement croissant est ainsi susceptible de contribuer à un engagement dans des activités illicites, soit pour financer la dépendance ou simplement tenter de rembourser ses dettes. Par ailleurs, nous devons également tenir compte des opportunités criminelles qui s'offrent aux joueurs pathologiques. D'après Horoszowski (1976), les opportunités constituent des facteurs causaux importants pouvant expliquer le passage à l'acte délictuel. Néanmoins, il faut également envisager que certains joueurs pathologiques, même fortement endettés, ne commettent pas de délits. Il importe donc de prêter une attention particulière aux éléments constitutifs de la « carrière » des joueurs pathologiques afin de comprendre comment d'autres facteurs, conjugués à des conditions aversives et des opportunités criminelles, ont une incidence sur la délinquance des joueurs (Horney, Osgood et Marshall, 1995).

En somme, cette recherche propose d'examiner comment et jusqu'à quel point les conditions aversives liées à l'endettement, les opportunités criminelles présentes dans l'environnement des joueurs et les éléments constitutifs de la carrière du joueur peuvent moduler la propension à commettre des délits. Ces facteurs représentent des mécanismes qui doivent être analysés pour une meilleure compréhension du cycle *gambling – délinquance*. Plus précisément, nous voulons :

- 1) Comprendre la trajectoire de vie des joueurs pathologiques et les raisons qui les ont poussés à adopter des comportements déviants pour financer leurs activités de jeu.
- 2) Déterminer la nature des crimes commis par les joueurs pathologiques.
- 3) Déterminer l'influence qu'exercent les éléments constitutifs de la carrière de joueurs sur leur propension à commettre des délits.
- 4) Approfondir le cheminement des joueurs pathologiques afin de mieux saisir l'interaction entre l'adversité de l'environnement social, les opportunités criminelles et les caractéristiques propres à la carrière des joueurs.

Plan de travail

Pour ce faire, nous proposons de diviser cette recherche de la manière suivante : en commençant d'abord par une recension des écrits qui permettra d'examiner les différentes perspectives ayant abordé le jeu pathologique et plus précisément celles qui ont orienté notre angle d'approche.

Cette partie sera suivie d'un chapitre méthodologique qui expliquera en détail la méthode utilisée pour aborder notre problématique et de quelle manière s'est déroulée la recherche. Ce chapitre comprendra notamment le choix de l'approche, de la méthode, la collecte des données et une partie descriptive de l'échantillon.

Par la suite, on retrouvera le chapitre d'analyse qui permettra de mieux comprendre le cycle de vie du joueur compulsif comprenant notamment l'évolution du jeu, de l'endettement et du financement (opportunités), des points de rupture et des caractéristiques de son environnement social. Ce chapitre sera également consacré à une analyse transversale des entretiens permettant de déterminer un schème *gambling – délinquance* en identifiant le profil des joueurs et les aspects communs de la trajectoire de vie des joueurs.

Finalement, en annexe, un bref chapitre comprendra les problèmes soulevés par les auteurs et ceux qui sont apportés directement par les joueurs (l'état de la situation, telle que vue par les joueurs) ainsi qu'une réflexion sur les solutions envisageables. Puis, suivront les divers tableaux permettant de schématiser les différents résultats obtenus.

N.B. Il est important que préciser que tous les noms des participants de l'étude sont des noms d'emprunt afin de préserver leur anonymat.

RECENSION DES ÉCRITS

RECENSION DES ÉCRITS

« *Jamais encore, je n'avais vu un visage dans lequel la passion du jeu jaillissait si bestiale dans sa nudité effrontée...* » (Extrait de *Vingt-quatre heures dans la vie d'une femme* de Stefan Zweig, 1934)

Avant même que la science ne s'intéresse à la dépendance au jeu, la littérature nous a donné des récits magistraux sur les affres du joueur compulsif, notamment à travers l'œuvre de Dostoïevski, et plus tard, celle de Zweig. D'inspiration autobiographique, *Le Joueur* (1866) raconte la déchéance d'un homme pris dans les tourments du jeu. Zweig, qui s'est intéressé à l'œuvre de Dostoïevski, publie *Vingt-quatre heures dans la vie d'une femme* (1934) dans lequel Mrs C... raconte les vingt-quatre heures infernales passées en compagnie d'un joueur qui a croisé sa route plusieurs années auparavant. Outre Zweig, l'œuvre magistrale de Dostoïevski aura également inspiré un certain psychiatre autrichien. Freud (1928), suivi plus tard par Bergler (1957) sera parmi les premiers à définir le joueur compulsif comme un névrosé qui possède le désir inconscient de perdre. Le fait de retirer du plaisir d'une activité risquée démontrerait selon eux les tendances masochistes des joueurs. Par contre, la reconnaissance du jeu pathologique comme maladie mentale est relativement récente. En 1972, Custer propose le terme «jeu compulsif» pour désigner le syndrome médical relié à la pratique des jeux de hasard (Hargreave et Csiernik, 2000). Toutefois, ce n'est que depuis les années 80 que l'*American Psychiatric Association* (APA) reconnaît, au même titre que la pyromanie et la kleptomanie, le jeu pathologique (Volberg, 1994b ; Tessier, 2002). Les travaux de Rosenthal (1986) seront les premiers à aborder le jeu pathologique comme une forme spécifique de maladie mentale. Ce dernier définit le jeu pathologique comme «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.». Plus tard, Rosenthal et Lesieur (1991) référeront au jeu compulsif pour couvrir tous les types de comportements destructeurs à l'égard du jeu, qui compromettent les diverses facettes de la vie du joueur.

Par jeu, nous entendons «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»¹. En ce qui a trait à la définition du jeu pathologique, il en existe plusieurs, mais elles ne seront pas toutes examinées ici en détail. Nous souhaitons mettre l'accent sur les définitions dans lesquelles on retrouve non seulement des aspects psychologiques mais également économiques. La plus récente définition, qu'on retrouve dans le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (quatrième édition du DSM, 1996 :273), provient non seulement d'un consensus d'experts, mais également du regroupement de nombreuses données empiriques. Elle se présente comme suit :

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

- (1) préoccupation par le jeu (p.ex. 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 (p.ex. 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

Cette définition est intéressante puisque, comme nous l'avons mentionné, elle aborde également le volet économique du jeu pathologique. Nous ne souhaitons pas entrer dans le débat à savoir si le jeu pathologique est une maladie ou non. Il est toutefois clair que le lien entre le jeu pathologique et la criminalité est établi par l'association médicale.

Précisons également que dans le DSM, le jeu pathologique n'est pas traité au même titre que la dépendance à l'alcool ou aux drogues. Ces derniers se retrouvent dans les troubles liés à une substance alors que le jeu pathologique est dans la section des troubles du contrôle des impulsions non classées ailleurs. La dépendance pourrait être définie comme «un état qui se

¹ Définition tirée de Chevalier & Deguire (2003). «Jeux de hasard et d'Argent. Portrait de la situation en 2002», *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire*, Québec, Institut de la statistique du Québec.

caractérise par le besoin impérieux de faire une activité, ou consommer une substance, et par la nécessité d'en augmenter la fréquence ou la dose afin d'en maintenir l'effet et éviter l'état de manque»². En ce sens, pour certains, cela fait du jeu pathologique l'une des dépendances les plus pures puisque aucune substance n'est introduite dans l'organisme (Custer, 1975; Bucher, 1997; Marcil et Riopel, 1993). Également, elle est aussi celle qui est la plus difficile à détecter. D'après Suissa (2002a), les joueurs exhibent beaucoup moins de symptômes visibles que les alcooliques ou les toxicomanes qui passent moins inaperçus. De plus, une des caractéristiques distinctives du jeu est la rapidité de son développement et sa sévérité (Hargreave et Csiernik, 2000; Rozon, 1987). C'est aussi vrai durant l'apparition que dans la rechute. 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). Une menace qui soumet le partenaire d'un joueur à une pression importante.

Plus récemment, des études portant sur la dépendance physique au jeu en arrivent à des résultats alarmants. En mesurant par résonance magnétique les réponses neurologiques accompagnant l'anticipation et l'expérience de gains et de pertes monétaires chez les joueurs, les résultats montrent une augmentation des réponses neurologiques proportionnelle aux montants attendus. Plus encore, les régions du cerveau stimulées sont les mêmes qui sont impliquées dans la consommation de cocaïne. Le jeu activerait certains circuits neurologiques normalement stimulés par l'attribution de récompenses, causant une dépendance physique (Breiter et al., 2001). L'arrêt du jeu pourrait alors devenir aussi difficile que la cessation de la consommation de stupéfiants ou l'arrêt de la cigarette. À ce sujet, Marcil et Riopel (1993) remarquent qu'à l'arrêt du jeu, les joueurs expérimentent une série de symptômes de sevrage tels des tremblements, des agitations, des maux de tête violents et des diarrhées.

Il faut néanmoins préciser qu'il existe cliniquement des nuances entre le jeu pathologique, le jeu compulsif et le jeu problématique en ce qui a trait aux nombres de critères développés³ (Chacko et al., 1997). L'outil le plus fréquemment utilisé pour diagnostiquer le jeu pathologique est le *South Oaks Gambling Screen*, développé par Lesieur et Blume (1987) C'est en réponse à ces critères que le joueur sera considéré comme compulsif ou pathologique (Chacko et al., 1997 ; Conseil national du bien-être social, 1996). Également, certains auteurs proposent leur propre

² Définition tirée du site Internet: www.jeu-compulsif.info/index.htm

³ On parle de joueur «symptomatique» (un symptôme ou plus), «problématique» (trois symptômes ou plus) et «pathologique» (cinq symptômes ou plus).

spectrum du comportement du joueur, tel Custer et Milt (1985) qui développent leur typologie, et Smith (1994) pour qui le jeu passe d'abord par des comportements problématiques avant de devenir pathologique. Toutefois, d'entrée de jeu, nous souhaitons préciser que nous ne ferons pas cette distinction dans le cadre de cette étude. En ce sens, nous utiliserons les différents termes comme des synonymes puisque nous ne nous intéressons pas à l'explication de la dépendance (ses causes et ses manifestations), mais plutôt aux impacts de ce type de dépendance. De plus, en choisissant notre échantillon parmi une clientèle traitée dans le même centre, cela nous permettait d'avoir accès à un bassin de sujets évalués selon le même outil diagnostique comme étant joueur compulsif⁴.

Finalement, comme nous l'avons mentionné, nous savons qu'il existe de nombreuses études comportant des volets plus psychologiques mais, parce qu'il ne s'agit ni de notre champ d'expertise ni de notre principale question de recherche, nous souhaitons aborder directement les études traitant de l'aspect économique du jeu ou ayant établie des relations entre le jeu et la criminalité, mais d'abord, nous tenons à présenter l'ampleur du problème.

Incidence du jeu pathologique

Le problème du jeu pathologique est difficile à chiffrer et les auteurs ne s'entendent pas. Bien plus, d'après l'Association canadienne de santé publique (2000), il n'existe aucune étude pancanadienne sur la prévalence du jeu compulsif et du jeu pathologique. D'ailleurs, nous constatons une importante variation dans les données.

Une des premières études portant sur la prévalence du jeu problématique et pathologique a été réalisée par l'Université de Michigan en 1974 (Volberg, 1994a). Les résultats ont démontré qu'il y avait près de 1.1 millions de joueurs pathologiques aux États-Unis. Déjà à cette époque, les chiffres sont préoccupants. Aujourd'hui, le *National Institute of Mental Health* évalue qu'ils seraient plus de 4,2 millions (Marcil et Riopel, 1993).

Au Canada, on estime qu'entre 5 et 10% de la population adulte expérimente un sérieux problème de jeu (Chacko et al., 1997 ; George, 1994 ; Lesieur, 1994). D'après le rapport du Conseil national du bien-être social (1996), ce serait entre 2,7 et 5,4% des adultes interrogés qui affirmeraient avoir des problèmes associés au jeu. Cela équivaut entre 600 000 et 1,2 millions de

⁴ L'outil diagnostique du centre de thérapie Claude-Bilodeau se trouve à l'annexe E.

Canadiens (Suissa, 2002a ; Conseil national, 1996). Au Québec, on estime que plus de 2,1% de la population sont des joueurs pathologiques (Dutil in Barre, 2005). En tenant compte du pourcentage le plus conservateur, soit 1,2% de joueurs pathologiques, cela signifie que 90 513 Québécois seraient pris dans les affres du jeu et qu'ils sont potentiellement susceptibles de commettre des délits liés à leur dépendance⁵. À l'occasion du Forum sur le jeu pathologique, en 2001, un sondage réalisé par la firme Léger Marketing indique que le pourcentage des Québécois se considérant joueurs pathologiques se situe plutôt à 5% alors que les pourcentages de Ladouceur sont plus conservateurs (CCBA, 2003). Ce dernier conclue que 3,8% des adultes québécois ont éprouvé des problèmes liés au jeu durant une période de leur vie. Toutefois, les joueurs pathologiques ne forment que 1,2% de l'échantillon alors que le 2,6% qui reste serait composé de joueurs problématiques. Cette distinction pourrait expliquer en partie les nombreuses différences retrouvées dans l'estimation de l'incidence du jeu pathologique. (Ladouceur, 1991). Également, d'après Hargreave et Csiernik (2000), les différences de statistiques pourraient s'expliquer par le fait qu'il n'existe aucun consensus à l'heure actuelle sur les concepts et la manière d'évaluer le jeu compulsif.

Lorsqu'on s'attarde à un type de jeu particulier, les résultats grimpent. Il semblerait que les joueurs pathologiques privilégieraient des modes continus de jeu tel le bingo, les courses de chevaux, les casinos et les appareils de loterie vidéo (ALV) (Conseil national, 1996). La caractéristique de ces jeux est qu'ils permettent d'obtenir une satisfaction instantanée puisque les gains sont pour la plupart immédiats. D'après une étude de l'Institut national de recherche scientifique, parmi les usagers des appareils de loteries vidéo seulement, le pourcentage de joueurs pathologiques monte à 8,9% (Conseil national, 1996). Cela fait des ALV, les derniers-nés de l'industrie du jeu, les appareils les plus controversés au Québec (Smith et Wynne, 1999 ; Conseil national, 1996). Selon le rapport de la Régie des alcools, des courses et des jeux (2000), il existerait un lien étroit entre les ALV et le jeu pathologique. Ces derniers ont été initialement surnommés le «crack de la loterie» par le Dr. Hunter, spécialiste du jeu compulsif au Nevada, qui faisait référence à leur degré élevé de dépendance et aux sommes importantes qui y sont englouties. Compte tenu de ces caractéristiques, il n'est pas surprenant de constater que plus de 95% des demandes d'aide pour des problèmes liés au jeu originent de l'usage de ce type d'appareils (Dutil in Barre, 2005 ; Ladouceur in RACJ, 2000 ; Conseil national, 1996)

⁵ L'Institut de la statistique du Québec indique qu'en 2004, la population du Québec est évaluée à 7542760 personnes (www.statcan.ca).

Accessibilité

« La libération croissante des jeux de hasard (bingos, casinos, vidéo poker, loteries diverses, paris sportifs, etc.), au Canada, et leur accessibilité de plus en plus grande, de même que toute la publicité qui incite à cette forme de consommation, va de pair avec une augmentation du nombre d'individus aux prises avec des problèmes liés à cette activité. » (Comité permanent de la lutte à la toxicomanie, 1998).

Parmi une des conséquences liées à la légalisation des jeux de hasard, nous notons une meilleure accessibilité. Or, il est possible d'affirmer que plus le jeu est accessible, plus les gens vont s'y adonner (Comité permanent, 1998 ; George, 1994 ; Beare & Hampton, 1984). Déjà en 1976, une étude américaine démontrait qu'un plus grand accès aux diverses formes de gambling à Las Vegas faisait tripler le taux de dépendance au jeu (Suissa, 2001). Également, d'après Chacko (et al., 1997), les études américaines montrent que la prévalence des problèmes liés au jeu est trois fois plus élevée dans les États où le jeu est légalisé depuis longtemps (plus de 20 ans) que dans les États où la légalisation est récente (moins de 10 ans). Selon l'Association canadienne de santé publique (2000), les États dont la vente de billets de loterie par habitant est élevée et les régions qui se trouvent à proximité d'un casino (dans un rayon de 80 km), affichent un taux de prévalence du jeu compulsif plus élevé. D'après le rapport du Conseil national du bien-être social (1996), il semble évident que le lien entre une trop grande accessibilité et le jeu compulsif soit fondé.

Au Québec, l'augmentation du nombre de joueurs pathologiques (qui selon le Comité permanent de la lutte à la toxicomanie est passé de 1,6% à 2,1% - une augmentation de 75%) serait liée à une plus grande accessibilité de certains types de jeu et une publicité plus agressive (Comité permanent, 1998). Le mémoire soumis par la maison Claude-Bilodeau à la commission parlementaire n'émet pas de doute sur la question, le Québec serait la province la plus exposée aux jeux de hasard (CCBA, 2003). Également, selon Hargreave & Csiernik (2000) et Suissa (2001, 2002b), l'augmentation de l'accessibilité aux casinos serait liée à une plus grande prévalence des problèmes de dépendance au jeu.

En ce qui a trait aux jeunes, une étude réalisée par Moran (1987) sur le jeu dans les écoles londoniennes montre que l'incidence du gambling dans les écoles est directement liée au nombre de machines dans la localité. Ainsi, plus le nombre de machines est élevé, plus on y joue dans les écoles environnantes contrairement aux endroits où il y a peu de machines.

Les coûts

Est-il possible de chiffrer le problème ? Selon une étude américaine, le coût des problèmes de jeux de hasard s'élèverait à 13 200 \$US par joueur par année. Plus près de nous, des recherches de l'Université du Manitoba indiquent que chaque joueur compulsif coûte en moyenne à l'État canadien 56 000\$ (Henriksson, 1996). Au Québec, selon le rapport du Conseil national du bien-être social (1996), le poids de l'endettement a occasionné chez 28% des joueurs une faillite. Parmi ces derniers, un tiers déclarait un endettement variant de 75 000 à 150 000 dollars. Un autre 35% des joueurs interrogés étaient sur le point de faire faillite. Les recettes du jeu proviennent donc essentiellement des joueurs pathologiques et non de ceux qui jouent sur une base récréative. Effectivement, on estime qu'en moyenne, les pertes des joueurs dépendants varie entre 30 000\$ et 125 000\$ (Suissa, 2002a&b).

Outre l'important endettement et les pertes financières, les joueurs sont une population plus à risque de se suicider (Wellford, 2001, Smith & Wynne, 1999, Chacko et al., 1997; Wildman, 1998; Marcil et Riopel, 1993). Nous retrouvons des tentatives de suicide chez 20% des joueurs compulsifs et plus 48% d'entre eux ont eu des idées suicidaires (Frank et Lester, 1991). Pour la seule année 1999, au Québec, 33 suicides reliés au jeu ont été recensés⁶ (Suissa, 2001), et depuis 1993, 34 000 appels à l'aide ont été lancés (Suissa, 2002b).

Malheureusement, ces coûts réfèrent aux joueurs seulement et ne tiennent pas compte de tous les autres problèmes qui peuvent découler du jeu. Pour chaque joueur pathologique, entre quatre et 17 personnes sont directement ou indirectement affectées par sa dépendance (CCBA, 2003 ; Marcil et Riopel, 1993)⁷. Effectivement, les recherches montrent que le jeu ne touche pas seulement les joueurs. (Wellford, 2001 ; Conseil national, 1996 ; Dickinson & Mills, 1994 ; Pinto et 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)

L'absentéisme, le vol, la faible productivité et la perte d'emploi sont parmi les nombreuses conséquences du jeu pathologique dans le milieu du travail (Conseil national, 1996). Selon Ladouceur (et al., 1994), les joueurs accumulent en moyenne 5 heures de retard par mois. En

⁶ Le Bureau du coroner en a compilé 27 au cours de l'année 1999 (RSCJ, 2000)

⁷ Si nous tenons compte du calcul précédant des joueurs pathologiques (90 513 joueurs), cela signifie qu'entre 362 052 et 1 538 721 Québécois seraient affectés par le jeu pathologique.

calculant d'après une moyenne salariale de 30 000\$, les chercheurs ont estimé une perte de près de 5 millions de dollars par année pour les employeurs. Parmi ces mêmes répondants, 14% manquent des journées entières de travail et 36% d'entre eux perdent leur emploi en raison du jeu.

Lorsque les conséquences du jeu pathologique incluent la violence conjugale, la violence et/ou la négligence envers les enfants, et le suicide, la répercussion sur les proches est indéniable (Suissa, 2001 ; Wellford, 2001 ; Smith et Wynne, 1999 ; Chacko et al., 1997). Ainsi, la prévention du jeu compulsif cible maintenant non seulement les joueurs mais également leurs proches (Conseil national du bien-être, 1996). D'après les statistiques du programme FETE (Familles et écoles travaillant ensemble)⁸, les conjoints des joueurs compulsifs souffrent davantage de dépression, de problèmes de toxicomanie et tentent plus souvent de se suicider que les familles qui n'ont pas de joueurs pathologiques. Les enfants de joueurs compulsifs sont, quant à eux, davantage susceptibles de faire des tentatives de suicide, performent moins bien à l'école et sont plus nombreux à abuser de drogues. De plus, les études montrent qu'ils sont également plus susceptibles de développer à leur tour des problèmes de dépendance au jeu (Wellford, 2001 ; Ladouceur et Mireault, 1988 ; Lesieur & Klein, 1987). Dans son étude sur le jeu, Cornish (1978) a démontré que les jeunes dont les parents jouaient étaient plus susceptibles de *gambler* eux-mêmes. Dans l'étude réalisée par Ladouceur et Mireault (1988), 7.6% des jeunes gens disent qu'au moins un de leurs parents jouaient trop. On observe les mêmes résultats dans l'étude du *National Housing and Town Planning Council* (Graham, 1988) sur l'implication des jeunes dans le jeu. Ceux qui jouent ont plus de chance de provenir d'une famille où les jeux et les paris sont tolérés, voire, encouragés.

Les bienfaits

«Le jeu représente donc un lieu où l'on peut encore vivre et exprimer des émotions brutes et vives : la joie, voire l'exultation du gagnant ; le sentiment de vide ou de tristesse de la perte de la mise ; l'impatience et les frémissements de l'attente et de l'expectative où tout demeure encore possible ; les sentiments ambivalents de ceux qui «passent près de gagner.» (Chevalier et al. 2002)

Au-delà des coûts, il ne faut pas oublier que le jeu a avant tout des visées ludiques. Les recherches sur le jeu pathologique ont essentiellement porté sur les coûts en passant bien souvent ses bénéfices sous silence. Or, selon Custer et Milt (1985), le jeu peut apporter des bienfaits dans

⁸ Pridmore, L. : www.familyservicecanada.org/resources/index2_f.html

la vie du joueur. Outre les gains qu'il procure, le jeu, de par sa notion de prise de risque, peut être une source d'excitation pour le joueur tout en accentuant son sentiment de contrôle et avoir un effet très positif sur son estime personnelle. La notion de prise de risque est également reprise par LeBreton (1991 et 1998 in Chevalier et al, 2002). Selon ce dernier, les jeux sont perçus comme des lieux de risque, d'aventures, et, pour certains, ces sensations fortes sont en soi ce qui donne de la valeur au jeu. L'idée n'est pas nouvelle puisque déjà en 1928, Freud, dans son analyse de Dostoïevski, avait mis l'accent sur le frisson procuré par le risque comme intérêt du jeu.

Le jeu peut également contribuer à soulager des tensions et calmer des angoisses, il peut être synonyme d'évasion, d'amusement. Selon Chevalier et al. (2002), le jeu comme activité de loisir permet de se délasser, se changer les idées et fuir les tracasseries quotidiennes, de passer le temps et de socialiser. Toutefois, certaines formes de jeu sont plus associées à la socialisation que d'autres tels les jeux de cartes, le bingo ou les courses de chevaux. Sans apporter de contacts directs, ces jeux peuvent contribuer à développer un sentiment d'appartenance à un réseau caractérisé par des intérêts et un langage commun.

Les motifs pour jouer peuvent être nombreux et ne doivent pas être négligés. D'après Chevalier et al. (2003), il est important de s'attarder aux motifs invoqués à la participation aux jeux de hasard puisqu'ils ne présenteraient pas tous le même potentiel d'induction à un problème de jeu :

«Le déclenchement du cycle de la dépendance est principalement inscrit 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».

En somme, le jeu peut être une source de bienfait, mais pour reprendre les termes de Bucher (1997), c'est lorsque le plaisir devient idée fixe que l'évasion devient obligation et que ce qui était divertissement devient passion, obsession et source d'angoisse qu'il cesse d'avoir des propriétés ludiques.

Qui sont les joueurs ?

«Schématiquement, le joueur possède surtout les caractéristiques suivantes. Le joueur est peu scolarisé mais montre un niveau de revenu de ménage plus élevé que la moyenne, il est plus souvent de sexe masculin. Plus le Montréalais vieillit, plus il est probable qu'il soit ou ait été un joueur.» (Chevalier et Allard, 2001)

Jeu et sexe

Suivant les travaux de Wellford (2001) et Custer (1982), le jeu pathologique est surtout affaire d'homme puisque les femmes ne constituent qu'un faible pourcentage des joueurs (20%). D'après Ladouceur (1996), le joueur québécois moyen serait un homme célibataire de moins de trente ans. Plus récemment, Chevalier et Allard (2001) ont dressé un portrait du jeu pathologique et des joueurs problématiques de la région de Montréal. Ils constatent que la population des joueurs est essentiellement composée d'hommes et que ces résultats correspondent à plusieurs autres enquêtes du *National Research Council* (1999). Selon eux, les hommes semblent prendre davantage de risques que les femmes, et cela est vrai à tous les âges. Toutefois, Suissa (2001) et Marcil et Riopel (1993) prétendent que l'augmentation et l'incidence des jeux de hasard viseraient de plus en plus les femmes. Effectivement, d'après Marcil et Riopel (1993), jusqu'à récemment, la population de joueurs était à 90% composée d'hommes. Or, les nombreux changements sociaux et l'arrivée massive des loteries et des ALV ont contribué à faire passer le pourcentage des femmes qui jouent de 20 à 33%.

Jeu et âge

L'âge serait également un facteur discriminant. Même si l'on retrouve les joueurs pathologiques dans toutes les tranches d'âge, la majorité d'entre eux serait âgée entre 30 et 50 ans (Marcil et Riopel, 1993). Également, d'après Chevalier et Allard (2001), la proportion des joueurs croît avec l'âge. De 48% chez les 18-24 ans, elle passe à 75% chez les 45-64 ans. Selon les auteurs, l'explication la plus vraisemblable à un tel phénomène est que les comportements de prise de risque tel le jeu sont davantage à la portée d'une tranche de population plus âgée susceptible d'avoir un meilleur salaire. Il faut préciser toutefois que leur enquête ne s'adressait pas au moins de 18 ans et qu'ils n'ont donc aucune information sur cette tranche d'âge. Or, le phénomène semble de plus en plus toucher les mineurs (Suissa, 2001; Wellford, 2001). Les résultats de l'enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, mandaté par le ministère de la Santé et des Services sociaux, montrent que plus de la moitié (51%) d'entre eux déclaraient avoir joué au cours de la dernière année, et que 8% d'entre eux jouaient régulièrement (au moins une fois par semaine) (Chevalier et Deguire, 2003). Dans une étude réalisée par Ladouceur et Mireault (1988), dans la région de Québec, 3,6% des adolescents rencontraient les critères diagnostiques du jeu pathologique. Sur ce nombre, 26,4% avaient commencé à jouer avant l'âge de 15 ans. En 1996, le pourcentage des mineurs présentant des problèmes de jeu avait grimpé à 7,4% (Ladouceur et al., 1998). Une enquête menée auprès d'élèves de la quatrième à la sixième

année fréquentant des écoles primaires de la région de Québec montrent des résultats encore plus surprenants. Plus de 85% des répondants affirmaient avoir déjà parié de l'argent ou engagé un objet jugé précieux, 8% jouaient aux cartes à l'argent, étaient impliqués dans des paris sportifs ou se procuraient des billets de loterie sur une base hebdomadaire, et jusqu'à 3% d'entre eux pariaient dans les ALV (Dubé, 1993 in Conseil national, 1996). Or, d'après Wellford (2001), plus une personne s'engage tôt dans le jeu, plus elle a de chance de devenir un joueur pathologique

En Angleterre, la récente installation des machines de loteries-vidéos (appelées *fruit machines*) dans des endroits accessibles aux jeunes a mené à d'importantes études sur l'implication des jeunes dans le jeu (Graham, 1988). Les résultats sont plutôt alarmants. *L'étude du National Housing and Town Planning Council* (NHTPC), réalisée en 1987 et portant sur 10 000 jeunes, démontre que 16,7% utilisent leur argent de poche (destiné au dîner) pour pouvoir jouer. Également, l'étude de Graham (1988), basée sur un échantillon de 1946 enfants interrogés (âgés entre 10 et 16 ans), montre que plus de 14% (n=269) d'entre eux s'adonnaient aux jeux d'argent et que 18% l'avaient fait au cours de dernier mois. D'après Graham (1988), le problème est lié au fait que les machines sont de plus en plus souvent situées dans des cafés, des centres récréosportifs et des restaurants, et que ces endroits ne sont pas interdits aux moins de 18 ans. Or, même lorsqu'il s'agit d'emplacements réservés aux personnes majeures, cela n'empêche pas les jeunes d'y jouer puisque 23% des répondants disent jouer habituellement dans des *pubs*. Ces résultats sont d'autant plus surprenants compte tenu de l'échelle d'âge des répondants (10 à 16 ans). Au Québec, on observe même une certaine tolérance pour la présence des mineurs dans les bars et les tavernes et leur usage de machines (Comité permanent, 1998).

Une des principales différences observées entre le jeu des mineurs et des adultes, est la motivation au jeu. Chez les jeunes, le jeu est une activité grégaire, ludique où l'intention principale est de s'amuser. C'est un événement social collectif, ce qui pourrait également jouer comme mécanisme d'auto-régulation. D'après Graham (1988), les autres jeunes qui jouent moins tendent à réfréner un membre qui joue trop activement. Or, les adultes qui jouent plus souvent seuls ont moins de chance d'avoir un tel frein.

Jeu et origine ethnique

Chevalier et Allard (2001) ont mis en évidence une relation entre le jeu et le lieu de naissance, et que toutes proportions gardées; les Canadiens de naissance sont plus fréquemment des joueurs que les personnes nées hors du Canada (63% vs 54%). Toutefois, d'après le rapport du Conseil national du bien-être social (1996) et Suissa (2001), les Autochtones seraient beaucoup plus susceptibles de devenir joueurs compulsifs. Ces résultats seraient confirmés par les recherches de Volberg et Abbott (1994) portant sur les populations autochtones en Nouvelle-Zélande et au Dakota du Sud. Ces derniers ont démontré que la population autochtone est beaucoup plus à risque de participer au jeu que ne l'est la population en générale. D'après Smith et Wynne (1999), les Australiens, les personnes originaires du Moyen-Orient et les Chinois seraient tous reconnus pour leur implication intense dans le gambling. Dans l'Ouest canadien, parmi les personnes fréquentant les casinos, il y aurait une importante proportion de Chinois et de Vietnamiens.

Également, Dubois (2001) qui s'est penché sur les problèmes du jeu dans la population chinoise affirme que la réputation de grand joueur des Chinois pourrait être expliquée en grande partie par leur système de valeur. Le système de pensée fataliste et le plaisir pris à mesurer et défier les augures serait le fondement du phénomène du jeu compulsif dans la communauté chinoise à Montréal. De plus, la structure familiale et un important réseau de solidarité clanique et communautaire procureraient non seulement au joueur un faux sentiment de sécurité financière et pourrait prolonger le stade de «perte», mais contribuerait également à l'éloigner du reste de la société. Le jeu y est perçu non pas comme une maladie mais comme un délit, ce qui pourrait marginaliser l'individu, l'amener à ignorer son état et le dissuader de recourir à toute forme d'aide extérieure.

Jeu et scolarité

Chevalier et Allard (2001) découvrent que les personnes du niveau le plus faible de scolarité sont cinq fois plus à risque que les personnes de niveau élevé. Pour expliquer cette distribution, ils soumettent l'hypothèse que la perception des risques encourus ou des possibilités de gains sont perçus différemment selon le niveau de scolarité. Les personnes les moins scolarisées seraient davantage susceptibles de minimiser les risques ou d'exagérer les gains obtenus. Le même résultat est obtenu par le *National Research Council* (1999) qui recense plusieurs études sur le jeu, et qui mesure une association avec la scolarisation ; les personnes n'ayant pas atteint un

niveau supérieur au niveau secondaire sont plus à risque. Également, des recherches antérieures effectuées par Chevalier et Tremblay (1995) mettent en lumière le lien entre une faible scolarisation et un réseau social déficient. Ainsi, ces personnes, en étant plus isolées, auraient davantage de temps pour s'adonner à leur «vice» tout en étant privées, par la même occasion, de support ou d'éléments pouvant les empêcher de jouer.

Jeu et revenu

D'après le rapport du Conseil national du bien-être social (1996), les études effectuées au Québec situent les joueurs pathologiques dans deux tranches de revenus très distincts. D'un côté, on retrouve les joueurs avec un revenu inférieur à la moyenne et de l'autre, un groupe avec un revenu supérieur⁹. Néanmoins, les raisons de jouer se distinguent selon les classes. Les chercheurs croient que les joueurs au revenu moyen inférieur jouent dans le but d'obtenir d'importantes sommes d'argent alors que les joueurs à plus haut revenu s'adonnent au jeu par plaisir (Ladouceur, 1991). Chevalier et Allard (2001) obtiennent des résultats différents. D'après eux, les revenus déclarés par les joueurs montréalais se situent nettement au-dessus de la moyenne. Ils expliquent cette situation par le fait que le jeu est une activité qui nécessite un certain revenu de base.

Les résultats obtenus par Hamilton (1996) vont dans le même sens. Plus de la moitié de son échantillon (65%, n=20) déclarait un revenu supérieur à 31 000\$, et que près de la moitié de ce sous-groupe gagnait au-delà de 51 000\$ (46%). Toutefois, en ce qui a trait aux loteries, Smart et Ferris (1996) constatent que ce sont les personnes les plus défavorisées qui s'y adonnent le plus. Les résultats de Suissa (2001) viennent appuyer ces résultats, puisque selon ce dernier, la dépendance au jeu serait plus fréquente chez les catégories sociales à faible revenu. Pour cette raison, la loterie serait en réalité une taxe régressive.

Jeu et statut civil

Les études de Chevalier et Allard (2001) remarquent que les personnes célibataires ont moins de chance de s'adonner au jeu en général. Toutefois, parmi les joueurs problématiques, les célibataires figurent en nombre deux fois plus élevé. Ces résultats pourraient également être expliqués en partie par les recherches effectuées préalablement par Chevalier et Tremblay (1995)

⁹ D'après L'institut de la statistique du Québec, le revenu moyen d'une personne se situe à 25 793 \$ pour l'année 2002.

sur le réseau social déficient contribuant au jeu compulsif. Un partenaire de vie, même s'il ne constitue pas en soi un réseau social, peut fournir du soutien ou jouer un rôle de mécanisme d'auto-régulation du jeu. Les travaux de Ohtsuka et coll. (1997) démontrent d'ailleurs que parmi les joueurs d'ALV, les joueurs pathologiques s'estiment davantage esseulés que les autres joueurs. Néanmoins, les études de Lesieur (1983, 1988) vont dans le sens opposé ; la présence d'un conjoint aurait plutôt l'effet contraire. Selon lui, ce serait davantage les personnes mariées qui éprouveraient des problèmes liés à leur jeu, puisque le mariage serait associé à davantage de responsabilités et de dépenses. Également, la présence d'un conjoint force le joueur à cacher sa passion pour le jeu, créant ainsi une tension supplémentaire.

Polytoxicomanie

D'après les études, le jeu figure souvent parmi d'autres comportements compulsifs. Selon le Comité permanent de lutte à la toxicomanie (1998), les joueurs pathologiques sont 3 à 4 fois plus à risque d'être alcoolique ou toxicomane que les personnes qui entretiennent une relation « normale » avec le jeu. D'après Suissa (2001), la prévalence d'alcooliques et de toxicomanes seraient de 5 à 10 fois plus élevée parmi les joueurs que dans le reste de la population. De plus, une consommation intense d'alcool augmenterait les dépenses relatives au jeu (Suissa, 2001 ; Wellford, 2001). Inversement, les alcooliques et les toxicomanes seraient de 3 à 6 fois plus susceptibles d'avoir des problèmes de jeu et ces risques seraient proportionnels à l'augmentation du nombre de substances consommées (Wellford, 2001). Chevalier et Allard (2001) arrivent à un constat similaire : l'abus ou la dépendance à l'alcool ou aux drogues favoriserait l'apparition de problèmes liés au jeu. Singulièrement, d'après Suissa (2001), même un usage abusif de tabac serait corrélé avec l'intensité du jeu.

Criminalité associée au jeu

Nous avons vu que le jeu engendre de nombreux problèmes sociaux, mais qu'en est-il du problème précis de la criminalité ? Comment peut-on associer le jeu, qui est une activité ludique à la base, et la criminalité ?

D'après Smith et Wynne (1999), il serait présentement impossible d'estimer adéquatement la quantité et la magnitude des crimes liés au jeu. La raison de ce manque d'information est que parmi les crimes rapportés dans les données officielles, on établit rarement le lien avec le jeu. Malgré tout, les instances officielles conviennent d'une relation entre les deux phénomènes

(crime et jeu) sans s'entendre toutefois sur l'ampleur du problème. D'après les autorités législatives, les organisations policières exagèrent l'ampleur du problème afin de débloquer des fonds et des ressources supplémentaires. 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 (Smith & Wynne, 1999).

Fraude, jeux et paris illégaux

Initialement, le problème de la criminalité était surtout associé au phénomène du jeu illégal, alors sous l'emprise du crime organisé. Vers la fin des années 80, la GRC estimait les recettes de l'industrie du jeu illicite entre 3 à 5 milliards de dollars (Beare, Jamieson et Gilmore, 1988). D'après Smith et Wynne (1999) un appareil de loterie vidéo illégal rapporterait entre 6000 et 7000 dollars par mois et qu'une maison de jeu achalandée pourrait facilement générer jusqu'à 20 000 dollars par semaine.

Le but de la légalisation du jeu visait ainsi à soustraire son influence sur ce domaine d'activité (RACJ, 2000 ; Smith & Wynne, 1999). Les législateurs affirment même que l'expansion du jeu est une intervention étatique stratégique qui contribuera à créer des emplois, une nouvelle forme de divertissement, qui pourra financer les associations caritatives tout en décourageant les intrusions du crime organisé. Or, les nombreux rapports sur la question suggèrent plutôt que l'intervention de l'État aurait l'effet inverse (Smith & Wynne, 1999 ; Pinto & Wilson, 1990 ; Beare & Hampton, 1984). S'étant penchés sur la légalisation du jeu au Canada, Smith & Wynne (1999) expliquent l'attrait que les casinos continuent d'exercer sur le crime organisé. D'abord, un casino implique de nombreux échanges de fortes sommes d'argent, il offre la possibilité de blanchiment d'argent provenant de sources illégales tout en offrant un cadre luxueux de prise de risque pour les délinquants, et finalement, les prêts offerts par les casinos peuvent être utilisés à des fins criminelles tels le prêt usuraire ou le trafic de drogue. Parallèlement, le développement des casinos peut également contribuer à attirer des fraudeurs impliqués dans des supercherries sophistiquées à l'échelle internationale (Egli et al., 1994; Smith & Wynne, 1999) Jusqu'à maintenant, ce type de criminel, qui gagne sa vie en trichant au casino, n'était pas attiré par une destination comme le Canada.

Aux États-Unis, le rapport de l'attorney général Abrams sur la légalisation des jeux de casinos dans l'État de New York (mai 1981, in Beare & Hampton, 1984) est lui aussi très explicite sur le sujet :

« L'expérience vécue au Nevada et à Atlantic City prouve hors de tout doute que la légalisation des jeux de casino dans l'État de New York entraînerait un accroissement de la criminalité dans les secteurs où des casinos seraient établis [...] Cette augmentation de la criminalité concerne autant les crimes violents que les crimes non violents. »

Ceci serait en partie expliqué par le fait que la présence de casinos réunit un ensemble de facteurs qui provoquent habituellement une hausse importante de la criminalité, soit, l'attrait d'une masse importante de touristes, un milieu social permissif, une plus grande activité commerciale, une importante circulation d'argent liquide et l'attrait d'une telle ambiance sur des criminels (Beare & Hampton, 1984 ; Pinto et Wilson, 1990).

De plus, les études canadiennes et américaines ont montré qu'avec l'expansion du gambling légal, il faut s'attendre à une augmentation des activités de jeu illégal. (Smith & Wynne, 1999 ; Egli et al., 1994; Beare & Hampton, 1984). La persistance du recours au gambling illégal s'expliquerait par deux raisons principales. D'abord, parce que le jeu en général a perdu ses stigmates moraux et ensuite, parce que les paris sportifs illégaux ainsi que les maisons de jeu offrent des avantages compétitifs face à leur contrepartie légale (en heures de jeu, de meilleures chances de gagner, un crédit disponible sur place et l'accès à des jeux ou des services qui ne sont pas offerts légalement) (Wellford, 2001 ; Smith et Wynne, 1999). À son tour, le développement du jeu illégal peut entraîner une augmentation du trafic de stupéfiants, du trafic d'armes, de la prostitution, de l'extorsion, des conflits de gang et même des meurtres (Egli et al., 1994).

De manière globale, la légalisation a donc bel et bien eu un impact sur la criminalité, mais qu'en est-il d'un impact plus individuel ?

Joueur pathologique et criminalité

Les études portant sur le lien entre le jeu et la délinquance sont relativement récentes (Graham, 1988). Auparavant, le gambling intensif était généralement associé aux délinquants (West et Farrington, 1977). Une des premières études qui tentent de mettre en lumière le lien possible entre le jeu et la délinquance est une étude de Huff et Collinson (1987). Dans leur étude sur 100 prisonniers mâles âgés entre 15 et 21 ans, près de 45% des répondants ont avoué avoir volé pour jouer. Au Canada, une enquête menée auprès de détenus a déterminé que 30% d'entre eux pouvaient être catégorisés comme joueurs pathologiques. Le jeu 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'explique par le fait qu'il occupe les «pensionnaires». Les échanges n'impliquent pas nécessairement de l'argent mais également des cigarettes, des faveurs sexuelles et tout ce qui est monnayable en prison (Conseil national, 1996).

L'un des arguments les plus couramment utilisés par ceux qui s'intéressent aux conséquences adverses du gambling est que la dépendance peut mener directement à des activités criminelles : «*People addicted to an activity commit crimes that they characteristically would not otherwise resort to in order to finance and satisfy their appetite for the activity.*» (Egli et al., 1994). Le cœur de l'argument est qu'en accumulant des dettes, le joueur dépendant se tournera éventuellement vers des moyens criminels pour payer ces dernières. En devenant dépendants, les joueurs peuvent dépenser plus qu'ils ne possèdent et pourraient finir par essayer d'acquérir de l'argent illégalement pour financer leur habitude. (Wellford, 2001 ; Graham, 1988). Cette proposition pourrait tout à fait s'inscrire dans le modèle «économico-compulsif», généralement appliqué pour expliquer le lien entre la consommation de stupéfiants et la délinquance. Suivant ce modèle, le fait que le toxicomane soit devenu dépendant d'une substance coûteuse peut le pousser à commettre des délits pour se procurer sa drogue de prédilection ou l'argent pour en acheter (Brochu, 1995). En ce sens lorsqu'il s'inscrit dans un comportement compulsif, le jeu pourrait constituer une dépendance coûteuse. En appliquant ce modèle, le recours à la délinquance serait une conséquence directe du jeu. L'idée de traiter le jeu comme une toxicomanie provient essentiellement du fait que les critères de dépendance sont clairement analogues (Custer, 1982). Nous présentons d'ailleurs ici le tableau créé par le Comité de la lutte à la toxicomanie (1998) qui a dressé les ressemblances entre les critères diagnostiques du DSM-IV liés au jeu et ceux liés à la toxicomanie :

Tableau 1.1. : Tableau comparatif sur les similitudes entre le jeu et la toxicomanie

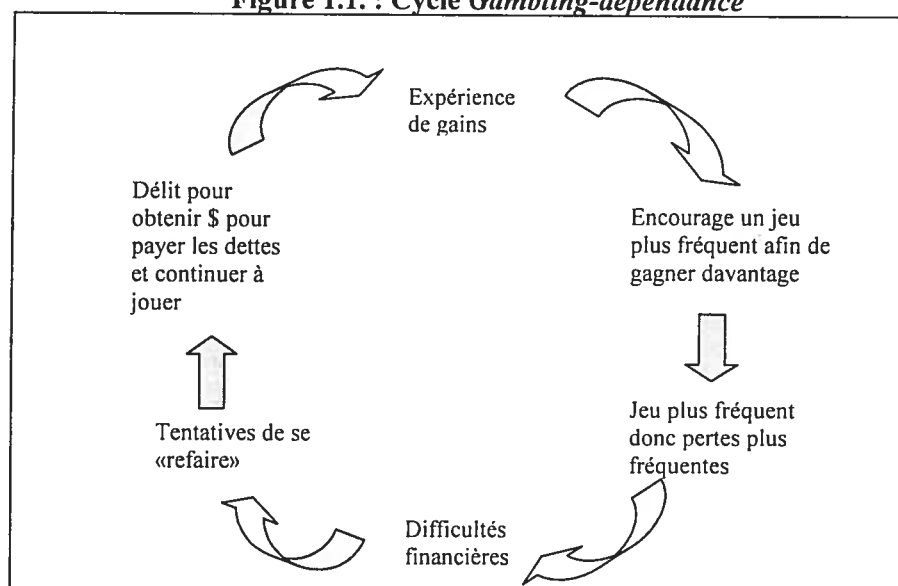
	Jeu pathologique	Toxicomanie
Préoccupation	Obsession constante dans le désir de jouer	Obsession de se procurer la substance psychoactive
Escalade	Augmentation de la mise, afin d'atteindre l'excitation désirée	Augmentation de la dose, afin d'obtenir l'intoxication désirée
Sevrage	Agitation ou irritabilité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

Tableau extrait du bulletin d'information publié par le Centre de réadaptation Domrémy Mauricie/Centre-du-Québec : Info-toxico Mauricie/Centre-du-Québec. Novembre 1998. Vol. 10, No.2.

Le cycle *gambling-délinquance*

Le cycle *gambling-délinquance* est probablement le pattern qui illustre le mieux le modèle économique-compulsif. Développé par Doley (2000), le cycle *gambling-délinquance* (illustré ci-dessous) schématise l'évolution de la situation du joueur pathologique qui est principalement guidé par les besoins financiers de ce dernier. En étudiant la chaîne d'événements qui poussent un joueur à commettre des délits, on vise à démontrer que la délinquance s'inscrit dans un certain cycle. Le schème s'amorce avec une expérience positive de gains qui encourage le joueur à accroître sa fréquence de jeu. En augmentant la fréquence de jeu, le joueur s'expose également à davantage de pertes d'argent et en bout de ligne, ses difficultés financières s'accroissent. Afin de contrer l'effet des pertes et se sortir d'une situation monétaire difficile, le joueur s'engage dans une série de tentatives de renflouement, souvent infructueuses. Finalement, cela peut l'entraîner dans la perpétration d'actes criminels pour obtenir de l'argent. Une fois l'argent obtenu, il peut rembourser ses dettes en partie ou en totalité et/ou continuer à jouer avec le reste. Ainsi, le cycle recommence et se perpétue jusqu'à ce que le joueur se fasse prendre.

Figure 1.1. : Cycle *Gambling-dépendance*



Toujours selon Doley (2000), l'évidence d'un lien direct entre le crime et le jeu pathologique est démontrée par une série d'études selon lesquelles les délits sont commis pour obtenir des fonds pour jouer. Custer (1982), qui a été le premier à s'intéresser à l'évolution des moyens de financement des joueurs pathologiques, remarque que le crime apparaît au moment de la phase désespérée (ou de désespoir), alors que les moyens légaux ont été épuisés. Également, d'après Wellford (2001), Fulcher (1979), Taber (1981) et l'APA (1996), le recours au délit survient dans

les derniers moments, une fois les autres sources d'emprunts tarées. Les travaux de Blaszczynski (1994), Ladouceur (1994) et Brown (1987) vont sensiblement dans le même sens puisqu'ils estiment que plus des deux tiers des joueurs pathologiques ont commis des actes criminels afin de rembourser les dettes ou de financer leurs activités de jeu. Toutefois, d'après Doley (2000), la prévalence des joueurs ayant commis un délit varie en fonction de la population étudiée (détenus, les personnes en traitement ou la population en générale) et de la méthodologie utilisée (rapport de délinquance auto-révélee vs les statistiques officielles). Généralement, entre 21 et 85% des joueurs rapportent avoir commis un délit et près de 13% d'entre eux ont été condamné pour un délit lié au jeu.

Selon une étude de Ladouceur et al.(1994), 37% des joueurs pathologiques auraient volé jusqu'à 5 000\$ à leur employeur (dans une année), et 36% l'ont fait en raison de problèmes associés au jeu. Le crime serait alors le produit des fortes dépenses, une conséquence directe de la dépendance au jeu (Wellford, 2001). D'ailleurs, d'après Custer et Custer (1978) ainsi que Blaszczynski et McConaghy (1994), moins de 15% de ceux qui ont avoué avoir commis des délits présentaient des antécédents anti-sociaux. En d'autres termes, la délinquance des joueurs pathologiques n'est pas le reflet d'une carrière criminelle ni même d'une prédisposition caractérielle de ces individus (personnalité anti-sociale).

Parce que le principal motif à la commission de délits des joueurs pathologiques est le financement de leur activité, la criminalité imputée à ces derniers se situe dans un large éventail de délits contre la propriété (Doley, 2000; Blaszczynski, 1994). Parmi les délits les plus couramment observés, on retrouve : la fraude, la contrefaçon, l'utilisation de chèque sans provision, 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 et Wynne, 1999; Lesieur 1988 et 1983; Rozon 1987; Custer 1982; Camp 1968; Lemert, 1967). La gravité des délits varie énormément. Parmi les délits les moins graves, on compte le fait d'imiter la signature de son conjoint sur un chèque, en passant par le vol à l'étalage ou de nos proches à des délits plus sérieux tels la vente et la distribution de stupéfiants et le détournement d'importantes sommes d'argent d'une entreprise (Doley, 2000). Bien que la majorité des crimes soient non violents, on note aussi des crimes violents et des vols à main armée à l'occasion. (Lesieur, 1988).

Également, les jeunes impliqués dans le jeu ne sont pas en reste. Parmi les jeunes interrogés dans le cadre d'une étude réalisée par Ladouceur et Mireault (1988), 5% d'entre eux avaient recours à des moyens illégaux pour financer leur dépendance. Leurs sources de revenus les plus fréquentes étaient : la vente de drogue, le vol d'argent auprès des proches et d'autres types de vol. 1,6% des jeunes du primaire interrogés par Dubé (1993) admettent avoir volé de l'argent dans le but de jouer. Les recherches anglaises ont elles aussi démontré que 7,4% des jeunes qui jouent le font avec de l'argent volé (Graham, 1988).

L'argent est l'essence même qui alimente le cycle, les joueurs ont alors tout intérêt à trouver une source intarissable de revenus et à développer un vaste réseau d'emprunts. D'après le rapport du Conseil national de bien-être social (1996), les joueurs compulsifs sont considérablement plus susceptibles que les autres joueurs d'emprunter de n'importe quelle source. Ils sont également plus enclins à avoir recours à la vente de biens personnels ou familiaux, à emprunter auprès d'usuriers et à vendre des actions ou encaisser des obligations. Lorenz et Shuttleworth (1983) qui se sont intéressés au financement des joueurs relève le rôle essentiel de la conjointe. Outre le recours aux épargnes familiales et à l'utilisation du salaire de la conjointe ou de sa carte de crédit, le joueur va également jusqu'à voler ses bijoux, imiter sa signature sur des chèques ou pour l'obtention de prêts bancaires. La conjointe, qu'elle soit ou non au courant des problèmes de jeu de son conjoint, peut aller jusqu'à emprunter à sa famille ou amis afin de dépanner le conjoint.

Les joueurs, en dernier recours, optent donc pour une grande variété de moyens illégaux afin de continuer à financer leur dépendance. Néanmoins, d'après Lesieur (1983), le crime n'apparaît pas seulement à la fin de la carrière du joueur mais à tout moment. Il suffit qu'une opportunité se présente. En ce sens, les études qui montrent que la délinquance des joueurs pathologiques se réalise en fonction des opportunités qui s'offrent à eux pourraient appuyer ses propos (Smith et Wynne, 1999 ; Custer 1982 ; Camp 1968 ; Lemert, 1967). Ainsi, les résultats obtenus par Rozon (1987) montrent que les délits commis par les joueurs ne sont pas uniquement une solution de dernier recours mais qu'ils apparaissent au moment d'une opportunité, d'une occasion spécifique. En ce sens, il est important de se pencher sur la théorie des opportunités criminelles afin de comprendre l'importance de ces dernières dans le passage à l'acte délinquant. De ce fait, à l'instar de la théorie des opportunités, une série d'autres courants théoriques peuvent nous éclairer sur les facteurs susceptibles de faciliter ou de nuire à la commission d'un délit, facteurs qui ne sont pas toujours pris en compte dans le cycle *gambling-délinquance*.

PROBLÉMATIQUE

L'agir délinquant n'est pas un concept statique. Il est traversé d'éléments ou de situations qui peuvent à tout moment en changer l'issue. À cet égard, le cycle *gambling-délinquance*, qui part du point A au point F est en quelque sorte réducteur puisqu'il omet une série de facteurs pouvant changer ou simplement retarder la décision d'une personne à commettre un délit. Ce sont à ces facteurs que nous souhaitons nous intéresser.

Limite du cycle *gambling-dépendance* : joueur-délinquant ou délinquant-joueur ?

Nous avons vu que le cycle *gambling-dépendance*, un dérivé du modèle «économico-compulsif» associé à la consommation de stupéfiants, est celui auquel on a recours le plus souvent pour expliquer la criminalité du joueur. Par contre, même au sein des recherches sur la drogue et la criminalité, ce modèle ne fait pas l'unanimité. Il est donc fort à prévoir qu'il en soit de même pour le jeu. Il serait hasardeux d'imputer une causalité unilatérale aussi directe entre le jeu et la criminalité. Bien plus, certaines recherches portant sur l'association «drogue-crime» estiment que l'apparition de la criminalité serait antérieure à la consommation (Brochu, 1995). On se doit d'envisager cette hypothèse pour le jeu. En ce sens, serait-il possible que la délinquance survienne avant et qu'elle ne se présente alors que comme un autre moyen alternatif aux sources de financement légales ? La commission d'un délit n'est probablement pas à la portée de tout le monde, et c'est encore plus vrai pour des délits lucratifs exécutés avec succès. Ces derniers peuvent nécessiter une bonne dose de préparation, d'un savoir-faire et de contacts, qui sont inexistantes pour l'apprenti. Ainsi, si au départ le joueur n'a pas «l'âme» (ou le «comportement») d'un délinquant, il faut alors s'attendre à des délits un peu bancals, commis sur le coup d'une impulsion ou d'une opportunité précise. Parce que ce type de délit a de forte chance d'être rapidement détecté, il mettra ainsi fin à la «carrière» du joueur. Si l'on retrouve le délit à la toute fin du parcours du joueur, c'est peut-être, non pas parce que c'est un acte désespéré, mais parce que c'est un acte mal exécuté. Également, dans la mesure où l'on retrouverait la commission de délits plus «sérieux», il serait possible de supposer qu'il s'agit déjà d'une personne ayant fait «l'expérience délictueuse» auparavant. D'ailleurs, Blaszczyński et McConaghy (1994) constatent que la distribution des délits auprès des joueurs est très inégale puisque certains joueurs sont responsables d'une plus grande proportion de délits que les autres.

À cet égard, on constate une certaine ressemblance entre la description des caractéristiques des joueurs compulsifs et celles du délinquant-type. D'ailleurs, rappelons que l'on retrouve un

nombre important de joueurs parmi les délinquants (West et Farrington, 1977 ; Huff et Collinson, 1987 ; Lesieur, 1987). Dans plusieurs études, 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 ; Roston, 1962). À la lumière de ces traits, il est difficile de ne pas faire le parallèle entre le joueur pathologique et le portrait généralement dressé du «délinquant d'habitude» (Cusson, 1989). Ce dernier serait dépeint comme un individu insouciant, instable, hédoniste et présentiste, avec un contrôle de soi déficient, caractéristiques qui ont donné naissance à la théorie de *low self control* développée principalement par Gottfredson et Hirschi (1990).

Un autre parallèle entre le délinquant et le joueur pourrait être fait quant à la prise de risque et les motivations à leurs actes. Le joueur aime le risque, les défis et l'aventure. En fait, d'après Marcil et Riopel (1993), le joueur aurait très bien pu retirer ce type de sensations avec la drogue ou l'alcool, mais c'est le jeu qui satisfait le mieux ses besoins particuliers. Or, les travaux de Piliavin et coll.(1986) sur l'appréciation des risques par les délinquants pourraient fournir un tout autre éclairage quant à la motivation de s'engager dans le jeu. Piliavin (et coll., 1986) affirme que la motivation à commettre un nouveau délit n'est pas gouvernée par les risques et les coûts, mais bien par le résultat : les gains. En ce sens, l'action des joueurs pourrait, elle non plus, ne pas être nécessairement motivée par les risques et les coûts, mais bien par le résultat (\$).

Néanmoins, comme nous l'avons vu, d'après Custer et Custer (1978) ainsi que Blaszczynski et McConaghy (1994), seulement une minorité de joueurs ayant commis des délits présentait des antécédents délictueux. Également, nous avons vu que les principales raisons évoquées pour expliquer la criminalité d'un joueur est son désir de rembourser ses dettes ou continuer à financer sa passion (Blaszczynski, 1994 ; Ladouceur, 1994 ; Brown, 1987 ; Rozon, 1987). Dans la définition même du jeu pathologique de l'*American Psychiatric Association*, on y inclue l'aspect économique parmi les critères diagnostics. Ce dernier constat nous amène donc à poser le problème de la délinquance chez les joueurs en terme de réponse à des conditions économiques aversives. En effet, rappelons que la dépendance des joueurs pathologiques détériore non seulement leur situation physiologique, psychologique, familiale et professionnelle mais également leur situation économique. La dépendance des joueurs pathologiques conjuguée aux dettes contractées peut constituer un schème aversif menant à des actes criminels.

Théorie de l'adversité / *strain*

La théorie du *strain*, que nous traduisons par « théorie de l'adversité », se centre principalement sur les pressions causées par les affects négatifs et pouvant agir comme éléments motivateurs à un acte criminel. Ainsi, selon Agnew (2001,1992), une motivation puissante pour s'engager dans la délinquance est l'adversité, c'est-à-dire une variété de circonstances adverses et conflictuelles. À cet égard, Agnew (1992) distingue trois types de *strain* : 1) les échecs anticipés (l'incapacité d'atteindre des objectifs de vie) ; 2) un cumul de revers dans le passé (perte d'emploi, pertes financières); 3) un environnement aversif (conflits familiaux et professionnels, humiliations, pressions des créanciers). Dans cette optique, l'endettement peut être perçu comme un facteur particulièrement aversif ayant un impact criminogène important sur les joueurs pathologiques.

En plus d'expliquer l'effet aversif de l'endettement sur le comportement criminel, la théorie du *strain* permet de mieux comprendre certains constats étonnants de Lesieur (1988, 1983). Ce dernier remarque que la compulsion du jeu augmente après le mariage, alors que les responsabilités et les dépenses liées à une famille augmentent. De plus, le fait de vivre sa passion en secret inciterait le joueur à jouer davantage pour se soulager d'une certaine tension. Cette tension pourrait être l'élément motivateur à la commission d'actes délictueux.

Néanmoins, l'effet aversif de l'endettement ne peut pas être pris isolément puisqu'une série de facteurs influencent à leur tour l'endettement et les façons d'y faire face. Il nous faut présumer que certains joueurs, malgré leur obsession pour le jeu, peuvent être des individus rationnels capables de faire preuve d'ingéniosité afin de joindre les «deux bouts». Leur capacité à honorer les dettes contractées par le jeu se mesurera alors en fonction de la durée de leur carrière et des gains retirés du jeu. Il nous faut donc tenir compte de ce degré « d'ingéniosité » et de l'influence que celle-ci exerce sur leurs comportements délinquants. Ainsi, il est possible que le degré d'ingéniosité permettant au joueur de financer ses activités soit un mécanisme qui prémunit ou retarde le moment de la commission des délits. Plus il est débrouillard dans ses manières d'honorer ses créances, et/ou plus il manifeste un certain contrôle, plus le moment du «désastre» est retardé. L'effet de l'endettement sera donc moindre chez ces personnes.

À l'inverse, d'autres facteurs peuvent venir envenimer une situation financière déjà précaire et précipiter l'endettement. C'est pourquoi il est important de s'attarder aussi à la spécificité de la dépendance pathologique elle-même, de l'impact de cette spécificité sur le degré d'endettement et les activités délinquantes qui s'y rattachent. Notamment, il est reconnu que les joueurs

pathologiques peuvent éprouver d'autres formes de dépendance ou de consommation excessive (la drogue par exemple) qui font en sorte que les dettes contractées ne sont pas uniquement imputables au jeu. Ainsi, ce polymorphisme peut envenimer la situation financière, les empêcher de développer cette capacité à honorer les dettes contractées et/ou les prédisposer à s'engager dans la délinquance. De plus, on peut supposer que l'impact criminogène d'un endettement associé à des dépenses de type compulsives et improductives (alcool, jeu, drogues) est d'autant plus marqué que les revenus légitimes dont disposent les joueurs sont au départ faibles. Même si la présence d'un emploi n'est pas nécessairement garante d'une situation financière saine, cet emploi peut retarder ou prévenir l'accumulation explosive de dettes. C'est pourquoi il est important de contextualiser tout le processus d'endettement au regard de la classe sociale (revenus) des joueurs pathologiques. Rappelons que la notion d'endettement est relative puisque qu'elle met en rapport deux quantités : la valeur absolue des créances et la valeur absolue des revenus de chacun. Par conséquent, il est important de prendre en compte le facteur «revenu» dans l'analyse des dettes et de son impact criminogène. Ainsi, une personne qui dispose d'un revenu relativement important et stable sera susceptible de s'endetter moins vite. Néanmoins, le statut social peut également être déterminant quant aux opportunités de créances puisqu'il peut faciliter l'obtention d'un crédit légal, et inversement, faire augmenter l'endettement.

Malgré le caractère aversif de l'endettement et son rôle dans la commission d'actes criminels, il nous faut également envisager que certains joueurs pathologiques, même fortement endettés, ne commettront pas de délits, tout simplement parce qu'ils n'ont pas eu d'opportunités pour le faire.

Opportunités criminelles et capital social

Nous avons vu que plusieurs études appuient l'hypothèse selon laquelle les crimes imputés aux joueurs pathologiques se modèlent essentiellement en fonction des opportunités qui se présentent à eux (Smith et Wynne, 1999; Rozon 1987; Lesieur 1983; Custer 1982; Camp 1968 ; Lemert 1967).

La théorie des opportunités criminelles sous-tend l'hypothèse selon laquelle la délinquance (principalement de nature économique) survient lors d'«occasions spéciales» qui sont favorisées soit par les fonctions qu'occupe un individu au sein d'une organisation, soit par le fonctionnement de l'organisation elle-même. Ainsi, des failles dans le système peuvent être exploitées par des individus «opportunistes». Selon cette hypothèse, les individus qui sont des êtres rationnels adopteront un comportement consistant à retirer le plus d'avantages d'une

situation donnée. Les opportunités sont donc des facteurs causaux essentiels au passage à l'acte (Horoszowski, 1976).

Cette théorie peut s'appliquer non seulement à l'entourage professionnel d'un individu mais être généralisée à l'ensemble de son mode de vie et son environnement. L'acte criminel doit être vu comme l'aboutissement d'un processus d'interaction entre un acteur et une situation (Gassin, 1988). Deux aspects de cette situation sont à distinguer : a) l'événement originaire, c'est-à-dire les circonstances qui font surgir le projet criminel dans l'esprit du futur délinquant (une situation financière difficile par exemple) et b) les circonstances liées à la préparation et à l'exécution du projet criminel, le rendant possible et dictant ses modalités d'exécution.

À cet égard, dans la vie d'un joueur, plusieurs éléments constituent une source d'opportunités criminelles, à commencer par le milieu de travail. Nous avons vu que bon nombre de joueurs font des crimes dans leur milieu de travail, où les possibilités de financement de tout genre sont nombreuses (Ladouceur, 1994 ; Rozon, 1987). Le travail peut permettre l'accès aux caisses, coffre-forts et tout autre lieu contenant de l'argent ou des stocks entreposés (Rozon, 1987). De plus, Rozon observe que les détournements de fonds exercés par les joueurs sont directement liés à la fonction qu'occupaient ces derniers sur le marché du travail. En d'autres termes, chaque poste offre ses propres opportunités. Chez des hauts gradés, le pouvoir d'accéder aux comptes bancaires, d'encaisser des chèques ou retirer des fonds sont des incitatifs non-négligeables.

Outre le travail, les proches constituent bien souvent une cible de choix pour le joueur pathologique (Hamilton, 1996 ; Rozon, 1987). D'une part, parce qu'ils sont «accessibles» (l'accessibilité au portefeuille ou au compte de la conjointe sont des filons avantageux) et d'autre part, parce qu'ils risquent moins de porter plainte. Ils font alors figures d'opportunités criminelles. En effet, le fait de piger dans le portefeuille de sa conjointe sans son consentement ou à son insu pourrait être considéré comme un agir délictueux.

En plus d'être une source d'opportunités, les proches constituent le capital social d'un joueur. Selon Lin (1995), le capital social s'insère dans la théorie plus large des ressources sociales. Cette dernière repose sur l'idée que les individus bénéficient de ressources par l'intermédiaire des réseaux sociaux auxquels ils appartiennent. Pour Bourdieu (1986), «le capital social comprend les ressources actuelles ou potentielles liées à la possession d'un réseau stable de relations plus ou moins institutionnalisées de connaissance et de reconnaissance mutuelle,

autrement dit liées à l'appartenance à un groupe». De son côté, Coleman (1990) apporte une définition plus fonctionnaliste, puisque d'après lui, le capital social se définit surtout par sa fonction. Il est productif et permet la réalisation d'objectifs qui, sans lui, seraient hors de portée. Il a donc pour but de faciliter certaines actions des individus inscrits dans ce type de structure. Parmi ses différentes utilités identifiées par Coleman, le capital social peut permettre à certains individus d'accéder à des ressources inaccessibles autrement. Dans de nombreux cas, il peut être un important facteur de réussite.

Appliqué au jeu, la notion de capital social pourrait avoir un champ d'action très distinct. D'une part, en facilitant l'accès à certaines ressources, le capital social peut devenir une importante source de financement alternatif pour le joueur. Les collègues ou la famille peuvent jouer ce rôle en prêtant de l'argent. D'ailleurs, Rozon (1987) rapporte que les proches sont une source d'emprunt privilégiée pour deux raisons : ils sont beaucoup moins exigeants financièrement et beaucoup moins menaçants que tout autre créancier. A ce titre, ils peuvent tous contribuer à ralentir le passage à l'acte délictuel (la fameuse incidence sur les taux de criminalité de Coleman), tout en prolongeant la durée de la dépendance et en devenant eux-mêmes, nous l'avons vu, une source d'opportunités criminelles. A cet égard, nous avons vu le rôle important joué par la conjointe dans le financement du joueur (Lorenz & Shuttleworth, 1983).

À l'inverse, si le capital social peut faciliter l'atteinte de certains objectifs hors de portée pour un individu seul, il peut également contribuer à nuire à ses autres réalisations (Sandefur et Laumann, 1998). Les proches deviennent alors un facteur de modération et jouent un rôle dissuasif. Le capital social, dans certains cas, contribue à restreindre la liberté et le respect de la vie privée des individus. Ainsi, même si un groupe peut contribuer à créer un climat de sécurité autour d'un individu, cette immixtion peut également restreindre la liberté d'agir de chaque membre. Pour un joueur, une surveillance étroite peut se traduire par une diminution du temps qu'il peut consacrer à sa passion, le jeu. En fait, la seule présence d'un proche peut moduler un jeu excessif dans le sens où le joueur doit au moins se rapporter à la maison. Pour pouvoir jouer, il doit contourner cet obstacle. Pour pouvoir s'adonner à ce qu'il aime, il doit faire preuve de ruse. Toutefois, la présence d'un proche n'est pas toujours perçue négativement par le joueur. Il peut voir son réseau social comme un important élément de soutien.

De plus, le capital social peut être une importante source de normes et des sanctions. Il permet alors une économie dans la gestion des comportements individuels. D'une part, les normes

influencent le comportement des gens et d'autre part, elles facilitent le contrôle social en réduisant le recours aux outils de contrôle formel, notamment, l'appareil judiciaire (Lévesque et White, 1999). Bien plus, selon Coleman (1990, 1988, 1987), le capital social, en générant des normes et des sanctions, pourrait même contribuer à réduire le taux de criminalité. En ce sens, le capital social pourrait être un synonyme du contrôle social informel. Nous avons vu qu'un joueur victimise principalement ses proches en raison de leur réticence à recourir à des sanctions formelles (Hamilton, 1996 ; Rozon, 1987). Ainsi, en se substituant aux autres formes de contrôle social en matière de sanctions, le capital social peut éviter à certains l'intervention des contrôles légaux et lui permettre de se rattraper autrement.

En résumant, le capital social peut être à la fois une bonne source de revenus pour les joueurs tout en leur évitant des conséquences judiciaires à leurs comportements illicites. Ce dernier aspect montre justement comment les proches permettent au joueur d'éviter à avoir à se tourner vers d'autres sources de financement, saisir d'autres opportunités et ainsi se lancer dans des délits plus sérieux et plus risqués. Cette notion de risque, plutôt attribuable aux délinquants-type (Piliavin et coll., 1986), peut ne pas convenir justement à Monsieur ou Madame-tout-le-monde, ceux qui n'adoptent pas le comportement criminel.

Le comportement criminel

Tremblay (2005), s'est intéressé au comportement criminel tel que décrit par la sociologie criminelle. Afin qu'une personne soit considérée comme délinquante, au sens sociologique du terme, il lui faut intégrer trois règles de conduite : 1) le délinquant doit «préparer» des infractions efficaces et productives ; 2) il doit accepter les coûts (emprisonnement) avec philosophie, et finalement ; 3) il doit éprouver un sentiment d'appartenance au «groupe délinquant». Tremblay qualifie ces trois règles de normes de l'idéal-type du délinquant. « Celui qui essaie de se conformer à ses trois règles de conduite aura adopté un comportement délinquant au sens où le conçoit la théorie des associations différentielles de Sutherland» (Tremblay, 2005).

Tremblay illustre son exemple à l'aide des résultats obtenus par Cressey dans sa recherche sur les détournements de fonds (*Other's People Money*). Cressey s'est intéressé aux employés, qui pendant des années, ont eu un comportement modèle et qui à un moment précis, ont «basculé du côté obscur» en détournant des fonds. Cressey remarque que ces employés ne se considèrent pas comme des criminels et qu'ils avaient, pour la plupart, l'intention de remettre les fonds

empruntés. Il arrive même que ce soit le cas et que leur délit passe inaperçu. Dans les cas où ils ne peuvent rembourser leur employeur, ils prennent peur et en viennent parfois même à se dénoncer ou refusent d'être à nouveau en contact avec de l'argent. Une fois appréhendés, ils redeviendront à nouveau des employés modèles tels qu'ils étaient avant leur incartade.

Ainsi, ces gens, parce qu'ils auront commis un délit, peuvent devenir des délinquants au sens juridique du terme, mais ils n'auront pas adopté le comportement délinquant au sens sociologique du terme. Ce constat pourrait s'appliquer à de nombreuses personnes qui, pour différentes raisons, ont eu des activités criminelles sporadiques, mais qui n'aspirent pas à une carrière criminelle, notamment, les joueurs.

La peur

La peur pourrait être une des raisons susceptibles d'éloigner certains du comportement criminel. Nous avons vu qu'elle peut faire capoter une activité criminelle chez ceux qui ne s'identifient pas aux «délinquants». Une récente présentation de McCarthy dégageait l'élément de peur dans l'agir criminel. Ce dernier affirmait qu'un délinquant, pour arriver à commettre un délit, doit faire abstraction de ses peurs car le délit est une aventure risquée. Que ce soit un adversaire ou une victime qui refuse de lâcher prise et qui se défend (ou même attaque), le délinquant est confronté à une série d'obstacles qui se dressent entre lui et la finalité de son délit (Tremblay et Paré, 2002). À l'extrême, dans certains cas, il risque même de perdre la vie dans le processus. À cet égard, Tremblay et Paré (2002) notent un taux de mortalité particulièrement élevé chez les délinquants.

Qu'on le nomme insouciance ou courage, le délit en demande une bonne dose. C'est la raison pour laquelle la voie criminelle ne conviendra pas à n'importe qui. L'engagement dans le crime peut avoir un prix élevé qu'il faut accepter de payer («*if you can't do the time, don't do the crime*»). Ce prix est évalué selon des critères personnels, et généralement, il augmente avec la gravité du délit. D'après Tremblay (2005), c'est précisément grâce à cette évaluation (coûts/bénéfices) que les gens optent, à avantages comparables, pour le délit le moins grave, celui qui minimise les risques. Or, pour certaines personnes (notamment des gens sans passé criminel), même un moindre risque est déjà un risque de trop, et tout contournement de la loi peut être très difficile à faire, voire impossible.

En somme, nous avons vu qu'outre le caractère aversif de l'endettement et son rôle dans la commission d'actes criminels, une série d'autres facteurs peuvent influencer sur la trajectoire criminelle d'un joueur, voire sa trajectoire tout court. Il nous faut également envisager que certains joueurs pathologiques, même fortement endettés, ne commettront pas de délits. Également, il nous faut envisager que certains joueurs étaient déjà engagés dans une carrière criminelle avant de se lancer dans une carrière de joueur. À cet égard, il importe donc de prêter une attention particulière aux éléments constitutifs de la « carrière » des joueurs pathologiques afin de comprendre comment ces autres facteurs, conjugués à des conditions aversives et des opportunités criminelles, ont une incidence sur la délinquance des joueurs (Horney, Osgood et Marshall, 1995). Plus précisément, il est essentiel de déterminer ce qui différencie les joueurs pathologiques qui optent pour la délinquance de ceux qui se refusent à une telle option.

Carrière criminelle

L'utilité d'étudier une activité en la mettant dans un contexte longitudinale permet d'avoir un aperçu global d'un pattern. Pour cette raison, la criminologie s'est inspirée de la sociologie pour l'étude des carrières criminelles, néanmoins, les travaux de recherches sur l'activité antisociale en terme de carrière sont rares. «Le sens du mot carrière, c'est celui d'une activité humaine qui présente des étapes, une progression.» (LeBlanc, 1986). Selon LeBlanc, pour parler de carrière, il faut donc qu'il y ait existence de progression dans l'activité criminelle d'un individu.

En matière de dépendance, Rubington (1967, in Brochu, 1995) a été le premier à parler de la carrière toxicomane en utilisant le terme d'adhésion, de cheminement et de retraite. Plus tard, Brochu (1995) parle de facteurs de maintien, de progression et d'interruption dans le schéma de carrière. Ces facteurs sont des «conditions qui favorisent le soutien, la poussée ou la cessation des comportements déviants étudiés». Ces trois étapes peuvent varier de manière individuelle en terme de longueur et de moment d'apparition. Un comportement humain complexe peut difficilement être vu de manière linéaire. C'est également la raison pour laquelle il faut aborder le concept du cycle *gambling-délinquance*, rigide et linéaire, avec prudence. De plus, il peut être difficile de décider ce qui constitue, par exemple, un facteur de maintien et de progression puisque ces derniers peuvent varier grandement selon chaque individu, et qu'à certains moments, un facteur d'apparition pourrait être un facteur d'interruption ou de modération.

Cette étude nous permettra alors d'examiner comment et jusqu'à quel point, les conditions aversives liées à l'endettement, les opportunités criminelles présentes dans l'environnement des joueurs et les éléments constitutifs de la carrière du joueur peuvent moduler la propension à commettre des délits. Ces différents facteurs représentent des mécanismes qui doivent être analysés pour voir comment ils s'imbriquent dans le cycle *gambling - délinquance*, et s'il s'agit réellement de la meilleure façon d'appréhender la problématique du jeu compulsif et de la délinquance. En somme, voici un bref résumé de la manière dont seraient susceptibles d'interagir les facteurs énumérés sur le déroulement du cycle :

Facteurs précipitants susceptibles de provoquer ou d'accélérer le passage à l'acte délictueux :

- *Strain*
- Opportunités criminelles
- Comportement criminel

Facteurs protecteurs susceptibles de freiner l'apparition de comportements criminels :

- Contrôle de soi
- Peur

Facteur hybride jouant un rôle protecteur et précipitant à la fois :

- Capital social

METHODOLOGIE

MÉTHODOLOGIE

Pourquoi la méthode qualitative ?

Initialement, l'étude devait porter sur l'impact des aires de jeu sur la distribution de la criminalité dans la région métropolitaine de Montréal. Le projet de recherche se devait d'être une étude macroscopique visant à mesurer l'impact de la légalisation du jeu sur la criminalité. Plus spécifiquement, nous voulions mesurer l'ampleur de la criminalité (et son évolution) à l'intérieur et en périphérie des aires de jeu. Brosser ce portrait complet nécessitait plusieurs types de données et d'informations, et déjà à cette étape, de nombreuses difficultés se dressaient sur notre chemin. Sans vouloir abandonner complètement l'impact criminologique du jeu, nous avons plutôt réorienté nos réflexions et notre problématique pour mieux comprendre les processus qui amènent un joueur à la commission de délits. C'est en présentant les difficultés inhérentes à une approche plus globale qu'il nous sera possible de mieux expliquer notre choix final de la question de recherche et par conséquent de la démarche méthodologique la mieux adaptée.

Premièrement, pour arriver à mesurer l'impact du jeu sur la criminalité, il nous fallait mesurer l'ampleur de la criminalité dans la région métropolitaine, ce qui était possible grâce notamment à la déclaration uniforme de la criminalité (DUC) qui rassemble toutes les infractions enregistrées par l'ensemble des corps policiers canadiens. Néanmoins, à l'aide de ces données, il était extrêmement difficile de circonscrire la criminalité reliée au jeu seulement et cela, pour plusieurs raisons. D'abord, la DUC ne recense pas les motivations de la commission de l'infraction, et même s'il est possible (notamment à l'aide des différentes recherches sur le sujet) d'identifier certains types de délits commis par les joueurs, il est impossible d'imputer tous ces délits au jeu. Smith et Wynne (1999) illustrent bien la complexité de la tâche. Un trafiquant de stupéfiants qui est également joueur compulsif peut étendre son trafic ou commettre un autre délit afin de continuer à financer son jeu abusif ou tenter de régler les dettes qui y sont liées. Ainsi, c'est en interrogeant les joueurs que nous sommes plus enclins à connaître leurs motivations criminelles.

Également, en sachant que l'essence du jeu est l'argent, il est facile de comprendre que les motivations principales du joueur sont pécuniaires, tout comme un vaste échantillon de délinquants¹⁰. Il ne s'agit donc pas d'une caractéristique discriminante, bien au contraire. De

¹⁰ Les délits contre la propriété recensés en 2003 par Statistique Canada représentent à eux-seuls 46% de l'ensemble des infractions commises (Source Statistique Canada, CANSIM, tableau 252-0013 : www.statcan.ca)

plus, même s'il avait été possible de connaître les motifs exacts du délit, il demeure possible que certains joueurs n'utilisent pas l'argent obtenu illégalement pour jouer. Parmi son échantillon de joueurs, Hamilton (1996) et Rozon (1987) remarquent que certains joueurs rapportent le vol de nourriture comme une des conséquences de leur compulsion. Ainsi, une fois le salaire dilapidé dans le jeu, ils doivent trouver une source de financement alternative afin de subvenir à des besoins plus «vitaux». Dans ces derniers cas, le vol n'implique pas une somme d'argent mais il peut néanmoins être imputé au jeu.

Également, nous avons vu que les proches sont des cibles vulnérables pour les joueurs (Hamilton, 1996; Rozon, 1987; Lorenz & Shuttleworth, 1983). Nous pensons effectivement qu'ils peuvent agir comme opportunité criminelle de par leur proximité et leur réticence à rapporter le délit. Les travaux de Tremblay sur le processus de reportabilité (1998) présentent clairement les facteurs qui entrent en jeu. La proximité de la relation entre les protagonistes a un effet inversement proportionnel sur la reportabilité. Cela explique pourquoi la violence conjugale et les agressions sexuelles figurent parmi les délits les moins rapportés. À la lumière de ces travaux et suivant notre hypothèse que les joueurs sont davantage susceptibles de s'«attaquer» à leurs proches, il est possible d'en conclure que les délits commis pour le jeu risquent moins de se retrouver dans les données officielles. Bien que les motivations intrinsèques soient différentes, les délits frauduleux commis sur les institutions financières figurent aussi parmi des délits peu rapportés. Sur l'ensemble des fraudes commises au Québec en 2003, seulement 26% d'entre elles ont été rapportées¹¹. Parce que souvent ces institutions sont assujetties à la confiance que leurs clients placent en elles, elles ne peuvent afficher publiquement leur vulnérabilité. C'est la raison pour laquelle de nombreuses institutions préfèrent traiter les infractions dont ils sont la cible d'une manière alternative. Les résultats obtenus par Hamilton (1996) et Rozon (1987) sont éloquentes. Sur les divers actes délictueux commis par son échantillon de joueurs, seulement une minorité donne suite à des accusations. La plupart des délits impliquaient les proches ou l'environnement de travail des joueurs (61%) et 21% ciblaient les institutions financières.

Deuxièmement, pour arriver à dresser l'impact des aires de jeu sur la criminalité, il nous fallait connaître l'emplacement de ces sites. Or, il nous a été impossible de nous assurer la collaboration de Loto-Québec qui elle seule pouvait nous fournir l'emplacement exact des aires de jeu. Loto-Québec nous a refusé l'accès à ces données, et ce, malgré le fait que nous ayons acheminé nos demandes par l'intermédiaire du Service de renseignement criminel du Québec.

¹¹ Source : Statistique Canada, CANSIM, tableau 252-0014 (www.statcan.ca)

Tout en cherchant à conserver l'optique de l'impact criminologique du jeu, nous avons choisi de réorienter complètement notre problématique et nos questions de recherche pour adopter une approche plus microscopique qui nous permettait de contourner les difficultés énumérées précédemment. En cherchant plutôt à comprendre le processus qui amenait les joueurs à commettre des délits, et plus spécifiquement le rôle du jeu (et son évolution) dans ce processus, le choix de la méthode s'est imposé de lui-même. L'approche qualitative nous est apparue comme la méthode la plus appropriée compte tenu de la nature du phénomène sur lequel nous désirions nous pencher, et de nos questions de recherche. Cette approche découle d'une perspective interactionniste-symbolique stipulant que pour comprendre un comportement social, il est nécessaire de tenir compte de l'interprétation que l'auteur fait de sa situation et du comportement qui en découle. L'accent est donc mis sur une démarche plus compréhensive et descriptive qu'explicative. Une des prémisses de l'interactionnisme-symbolique est que les êtres humains agissent sur la base de la signification que les choses ont pour eux (Denzin, 1992). Nous verrons l'importance de cette prémisse lorsque viendra le temps d'interpréter l'impact et le rôle du jeu dans la vie des personnes. Alors que nous pourrions instinctivement y accorder une signification négative dans la vie d'un joueur pathologique, il est possible d'envisager que pour certains joueurs, le jeu avait de nombreux effets bénéfiques (qui surpassaient plusieurs inconvénients).

Nous avons vu que l'approche qualitative accorde une place centrale aux acteurs sociaux, à leurs points de vue ainsi qu'à leurs expériences. En analysant la vie du joueur en terme de carrière impliquant une évolution, les différents points de rupture, il nous est davantage possible d'intégrer un aspect temporel qui permettrait de mieux comprendre et situer le processus amenant à la commission du délit. Cet aspect présente un intérêt particulier puisque les différents auteurs qui se sont penchés sur les impacts criminogènes du jeu pathologique ne s'entendent pas sur le moment de l'apparition de la criminalité dans la vie du joueur. Pour Lesieur (1983) et Rozon (1987), la commission des délits apparaît relativement tôt dans la trajectoire du joueur alors que pour d'autres (Taber, 1981; Fulcher, 1979), le délit comme source de financement vient en tout dernier, une fois que l'ensemble des autres sources alternatives ont été épuisées.

À l'instar des tenants du modèle constructiviste, préconisant que des données naissent les théories, Boudon (1969) contribue à la «réhabilitation» des méthodes qualitatives. Suite à des recherches effectuées sur le chômage, il constate que la recherche qualitative permet de susciter la formulation de nouvelles hypothèses. Effectivement, les résultats montrent qu'à l'inverse des

présupposés populaires, chez certains groupes de sujets, le chômage n'occasionne pas de problèmes annexes, notamment, des problèmes conjugaux. Au contraire, il entraînerait des effets plutôt bénéfiques sur la vie de couple. Ces données donnent lieu à de nouvelles possibilités de recherches, à savoir, les caractéristiques discriminantes de ces sujets. Ainsi, les recherches qualitatives peuvent donner naissance à l'émergence de nouvelles théories pouvant par la suite être validées empiriquement. Boudon fait ainsi entrevoir l'unité des deux méthodes de recherches qui possèdent à leur base une logique argumentative similaire mais dont la cueillette des données diffère. La recherche qualitative peut nous faire admettre qu'il existe des variations dans nos données et doit nous faire chercher les commentaires qualitatifs des sujets qui concordent avec elles. En ce sens, les idées ne sont pas tributaires de la taille de l'échantillon.

Entrevues semi-dirigées

Sur le continuum des méthodes de collecte des données, on retrouve d'un côté le questionnaire et de l'autre côté l'entretien non-directif. Ce dernier, associé à la méthode qualitative est un instrument privilégié pour comprendre un phénomène de l'intérieur. L'entretien non-directif est une méthode d'une grande souplesse qui permet de mesurer la complexité des réalités sociales et le sens donné par les acteurs sociaux à leurs actions (Deslauriers, 1991; Michelat, 1975). Toutefois, ce type de collecte donne lieu à un corpus faramineux de données qui sont alors très difficiles à analyser. Quelque part entre ces deux extrêmes, se situe l'entretien semi-directif pour lequel nous avons opté parce qu'il permet à la fois de marier liberté et profondeur tout en gardant un peu de directivité. Cela permet d'orienter, sans le dicter, le discours du sujet.

À l'aide des entrevues effectuées auprès des joueurs, nous avons pu explorer en profondeur plutôt qu'en étendue le point de vue de chaque joueur. En effet, bien que l'échantillon soit souvent beaucoup plus réduit pour les études de type micro que macro, les entretiens favorisent une grande richesse de données. À partir d'un nombre restreint de personnes, nous avons accès à un grand nombre d'informations. Ceci nous permet non seulement de mieux comprendre les facteurs qui mènent à la commission de délits, mais également, les forces «protectrices» qui exercent un effet opposé.

De plus, par sa souplesse, l'entretien semi-dirigé permet l'émergence de dimensions non prévues par le chercheur. Cela nous permet donc d'explorer des pistes qui ne nous seraient pas venues à l'esprit ou qui nous semblaient peu importantes à première vue. À l'opposé, nous avons

également pu éliminer des notions qui se sont avérées moins pertinentes. Par exemple, nous avons voulu inclure le concept d'efficacité dans le jeu compulsif en pensant qu'il est possible de se considérer comme un joueur efficace malgré la présence de compulsions. Cette notion n'a pas fait d'adeptes auprès des joueurs puisqu'ils considèrent que l'efficacité se situe complètement à l'opposé du jeu pathologique et que par définition, un joueur compulsif ne peut être considéré comme un joueur efficace du fait de sa compulsions.

Cette liberté accordée aux joueurs n'a pu qu'enrichir nos données. Également, parce que la recherche porte en grande partie sur la criminalité des joueurs et que la délinquance auto-révélee est un terrain délicat, cela nécessite l'instauration d'une «relation» de confiance avec l'interviewé. Seule une rencontre face à face permet d'établir ce type de lien de confiance. Les «confidences» sur le sujet, qu'il est alors possible de recueillir, sont beaucoup plus précises et valides que ne le seront jamais les statistiques officielles.

L'échantillonnage

Notre échantillon se compose de vingt joueurs en traitement ou ayant été en traitement au Centre Claude-Bilodeau. L'établissement du premier contact a été initié par Claude Bilodeau lui-même. Ce dernier possède une banque importante de joueurs qui se sont faits soigner à son centre ou qui sont toujours en thérapie externe avec lui (639 sujets). Dans le cadre d'une recherche qualitative où l'échantillon est relativement restreint, il était nécessaire de bien le diversifier (Pirès, 1983; Michelat, 1975). Certains joueurs sont donc toujours en thérapie externe alors que d'autres ont suivi la thérapie interne de 28 jours il y a plusieurs années. Ils proviennent de milieux socio-économiques et géographiques variés. En effet, en nous attardant uniquement sur le territoire de l'Île de Montréal, nous aurions réduit la diversité de notre échantillon. De plus, il nous paraissait intéressant d'aller chercher la perception des joueurs concernant le casino et ce, lorsqu'ils sont éloignés du grand centre urbain. Sont-ils prêts à se déplacer pour aller y jouer ? Que pensent-ils de la solution qui consisterait à concentrer tous les ALV sur le site du casino ?

Le fait de recourir à un échantillon d'ex-joueurs ou de joueurs ayant suivi un traitement permet d'avoir accès à un *pool* de sujets beaucoup plus réalistes quant à leur situation. Comme l'explique Hamilton (1996), les joueurs qui n'ont pas encore passé par l'étape de la thérapie sont à un stade de leur vie où leur problème de compulsions n'a pas encore été réalisé, ou peut-être que leur jeu n'a pas encore entraîné de problèmes suffisamment importants pour que la cessation

de cette «activité» leur paraisse une option enviable. Ils peuvent toujours être dans la négation alors que les joueurs en traitement se sont rendus à l'évidence que «le jeu n'est plus un jeu». Nous constatons d'ailleurs parmi notre échantillon que les joueurs ont recours à la thérapie, dans la plupart des cas, en dernier lieu, alors que leur jeu les avait déjà amenés bien loin. Ils sont alors les mieux placés pour constater les réels dégâts que le jeu a causés dans leur vie.

Également, en réponse au danger du «discours thérapeutique» selon lequel les individus en thérapie sont portés à reproduire et intégrer des discours entendus au cours de leur thérapie, nous croyons que les avantages de recourir à ce type d'échantillon surpassent de loin les inconvénients. En effet, le fait de tenter d'expliquer ses troubles de compulsion, de les rattacher à des événements traumatisants de l'enfance n'enlève rien à la compréhension et à l'analyse des actes commis pendant la période de jeu. Au contraire, le fait de pouvoir justifier certains actes jugés moralement condamnables tels les crimes nous permet de les raconter avec plus d'honnêteté. Pour certains, l'alibi de la maladie peut pousser à se raconter davantage et plus honnêtement que si l'on ne trouve pas de justifications aux actes socialement répréhensibles. Ainsi, certains joueurs ont carrément avoué que si la rencontre avait eu lieu avant leur thérapie, ils n'auraient pas relaté de nombreux événements. Par conséquent, nous croyons que leur récit concorde assez fidèlement avec la réalité qu'ils ont vécue.

En somme, le fait de passer par ce type d'organisme permet non seulement un accès plus facile à une liste nombreuse de joueurs assez bien diversifiée, mais également, elle permet de rencontrer des joueurs qui ont acquis un certain recul face au jeu et à ses effets sur leur vie. De plus, comme nous le verrons dans la section suivante, ce type d'échantillon contribue à réduire de nombreux biais liés aux méthodes qualitatives. Et bien qu'il soit impossible de généraliser à partir de cet échantillon, ces données peuvent néanmoins orienter des recherches futures sur les joueurs, donner des pistes de réflexions avec les thèmes qui ont été abordés et mis en lumière par les joueurs mêmes.

Après les fleurs, le pot... Limites de l'approche qualitative

Le fait de laisser l'interviewé libre d'explorer les terrains qu'il veut nous donne beaucoup plus d'informations sur la réalité qu'il vit et perçoit. Nous avons vu précédemment qu'il peut nous apporter un tout autre éclairage sur une réalité que nous aurions interprétée autrement de manière objective. Il importe toutefois de mentionner que ce type d'approche possède son lot de limitations.

Diverses sources de biais peuvent intervenir pendant l'entretien. Certains peuvent être liés aux dispositifs d'enquête et nous verrons l'importance de bien établir la prise de contact et formuler la consigne de départ. Le respect de certains critères objectifs permet d'atténuer cette source de biais. D'autres biais peuvent être liés à la relation interviewé-intervieweur et il existe diverses stratégies pour les atténuer. En ce qui a trait à l'intervieweur directement, ce dernier peut adopter un rôle neutre, dans notre cas celui d'étudiant, qui d'après Laperrière (1997), est un rôle sujet à peu d'attentes et qui peut minimiser ce type de biais. Également, il peut suffire de mettre le sujet à l'aise, faire l'entretien dans un endroit qui le mettrait en confiance. Pour notre part, la plupart des entrevues se sont déroulées au Centre Claude-Bilodeau ou chez le joueur. Au Centre Claude-Bilodeau, le joueur peut se sentir en contexte de thérapie où il est susceptible de s'ouvrir davantage. Le choix de l'endroit a également été motivé pour ce dernier aspect puisque les joueurs connaissaient l'endroit et l'intervenant avec lequel ils ont déjà établi un lien de confiance. Bien que ce lien ne soit pas transférable, il est possible qu'en constatant notre association avec M.Bilodeau, ils soient plus enclins à développer également une relation de confiance avec l'intervieweur. Nous croyons que M.Bilodeau a permis d'accélérer ce lien de confiance de deux façons. D'abord, en établissant la première prise de contact qui garantissait sa coopération au projet de recherche. Ensuite, en nous faisant lui-même confiance quant à l'utilisation de ses locaux (pour lesquels nous avons une clef). En ce sens, le soutien de M.Bilodeau a été inestimable.

Néanmoins, malgré l'établissement d'un lien de confiance qui permet une meilleure coopération de la part des interviewés, il ne faut pas oublier que certains biais sont impondérables puisqu'ils proviennent directement de la personne, principale source de nos données. D'une part, ces données dépendent de la mémoire des personnes interrogées, sur un moment de leur vie qu'ils n'ont peut-être pas nécessairement envie de se rappeler. Bien qu'il s'agisse de personnes ayant suivi une thérapie, et plutôt prêtes à s'ouvrir, il n'en demeure pas moins possible que certains éléments aient été omis. D'autre part, on ne veut pas déplaire à l'interviewer et cela est d'autant plus vrai lorsqu'on doit parler d'actes criminels. Cependant, comme il a été expliqué précédemment, ce biais pourrait être neutralisé justement par le fait que ces personnes sortent de thérapie. En effet, une des principales étapes de la thérapie consiste à faire son *mea culpa*, son bilan de vie. Il faut alors avouer ses fautes pour mieux pouvoir se les faire pardonner et se les pardonner. Ce bilan moral leur permet de se regarder dans un miroir plus réaliste. De plus, nous avons vu qu'un rôle neutre tel celui d'étudiant n'entraîne que très peu d'attentes chez les sujets

interrogés. Ils ne sont pas en contexte d'évaluation, ils n'ont donc rien à perdre ou à gagner d'une telle entrevue.

Toutefois, même s'ils sont prêts à raconter de manière lucide leurs expériences, il est possible que la mémoire fasse défaut. Comme nous le verrons ultérieurement, pour certains, cette époque de leur vie pourrait se comparer à un tourbillon, une sorte de délire ou simplement, une «anesthésie amnésique» durant laquelle ils «gèlent» leurs émotions, un peu à la manière d'un *delirium-tremens* chez l'alcoolique. Souvent, cette époque réfère à un autre état d'esprit. De plus, pour certains, le jeu a été combiné à d'autres dépendances ayant pu altérer leur conscience. Il va sans dire que cette période peut référer à certains événements traumatisants ou douloureux, que l'on s'efforce d'oublier. Bien que les interviewés aient tenté de relater leur période de jeu avec le plus de justesse possible, il n'en demeure pas moins qu'ils ne sont pas à l'abri de ce type de biais.

Également, il faut comprendre que malgré un désir de diversification, nous n'avons pas le contrôle sur la sélection des participants. La prise de contact initiale, tel qu'il sera décrit ultérieurement, a été effectuée par Claude Bilodeau. Les personnes qu'il a contactées sont parmi les joueurs qu'il a considérés les plus aptes à accepter l'entretien. Il faut savoir que, pour la plupart, ces personnes ont cessé le jeu, sont demeurées relativement bien intégrées socialement en conservant leur emploi et se maintiennent assez bien depuis leur thérapie. Ce ne sont pas les personnes les plus susceptibles de brûler la chandelle par les deux bouts, et par conséquent, les plus enclines à se tourner vers la commission de délits pour le financement de leur jeu. Également, le coût de la thérapie en soi (3500\$ pour 28 jours) pourrait à lui seul contribuer à filter seulement les joueurs les plus fortunés. Néanmoins, dans la plupart des cas, ce ne sont pas les joueurs-mêmes qui ont assumé les frais mais une assurance offerte par leur employeur, ou simplement, l'aide financière a été obtenue grâce à des proches désireux de les voir s'en sortir.

En même temps, il n'est pas certain qu'il aurait été préférable d'avoir les joueurs les plus extrêmes puisque ces derniers auraient contribué à biaiser l'échantillon dans le sens opposé. De plus, au point de vue «technique», M.Bilodeau nous a expliqué que les anciens «patients» les plus marginaux ne sont plus en contact avec lui. Il n'avait donc pas leurs coordonnées et nous a d'ailleurs affirmé que ces derniers auraient fort probablement refusé l'entretien. Par ailleurs, il faut préciser que nous n'avons pas la prétention de pouvoir généraliser les résultats pour l'ensemble des joueurs. Il s'agit bien plus d'une démarche exploratoire qu'explicative.

Démarche et prise de contact

Nous sommes d'abord entrés en contact avec Claude Bilodeau, fondateur d'un des premiers centres de thérapie exclusivement voués au traitement du jeu compulsif. Ouvert en novembre 1999, la maison Claude-Bilodeau a d'abord été située à Ste-Marie-de-Beauce puis à deux endroits différents à Napierville dans la région de la Montérégie. Au cours de ses sept années d'existence, le Centre a accueilli plus de 600 joueurs pour une thérapie fermée d'une durée de 28 jours. M.Bilodeau offre également des services de consultation dans son centre en milieu ouvert situé à Montréal.

Au moment du contact initial avec M.Bilodeau, nous avons convenu que les entrevues se tiendraient au Centre de Napierville. Toutefois, au moment de la collecte des données, ce centre a dû fermer ses portes faute de subventions. Nous n'avions plus accès directement aux joueurs qui étaient traités sur place. Néanmoins, M.Bilodeau nous a assuré sa collaboration en établissant le contact initial auprès des joueurs. Ce dernier possède une banque importante de joueurs qui sont en traitement ou qui ont déjà été en traitement. M.Bilodeau s'est engagé à contacter une vingtaine de personnes et nous a offert l'utilisation de ses locaux de Montréal pour la passation des entretiens. Il faut préciser qu'il tenait à contacter lui-même préalablement les futurs participants afin d'obtenir leur accord pour participer à la recherche et l'autorisation de nous fournir leurs coordonnées personnelles afin de pouvoir entrer en contact avec eux. Nous avons demandé à M.Bilodeau de contacter les personnes de manière arbitraire, mais nous avons vu précédemment qu'il est possible que le choix de l'échantillon ait été légèrement biaisé.

La présence d'un intermédiaire peut donc ajouter des éléments d'interférence qu'il faut par la suite atténuer lorsque c'est possible. La prise de contact est un élément déterminant puisqu'elle permet d'assurer une bonne rencontre future, ou au contraire, de faire échouer le déroulement de l'entretien. Dans notre cas, l'implication de Claude Bilodeau a pu encourager l'établissement d'un climat de confiance avec les participants.

Le guide de l'entrevue

Notre objectif était de comprendre l'évolution du jeu, particulièrement au travers de l'évolution du financement et de quelle manière cette évolution pouvait se traduire sur le comportement criminel des joueurs. Une série d'étapes composent la carrière d'un joueur, notamment, l'initiation au jeu, le développement, la chute et éventuellement, l'arrêt du jeu. Chaque étape

peut comporter des thèmes et des éléments qu'il importe d'aborder pour bien comprendre son déroulement. De plus, chaque étape peut se dérouler différemment selon chaque joueur, de par sa durée ou sa composition. Les joueurs peuvent aborder certains thèmes de façon différente ou tout simplement ne pas les aborder. Nous avons donc prévu une grille d'entrevue qui nous servirait d'aide-mémoire. Cette dernière permettait également d'obtenir un semblant d'uniformité dans la collecte des données pour en faciliter l'analyse par la suite. Les différents thèmes de la grille d'entrevue pouvaient être abordés par des questions ouvertes et fermées. Pour voir la grille complète d'entrevue, il est possible de se référer à l'annexe B.

Par ailleurs, nous avons délibérément omis le volet psychologique tels les motivations des joueurs, la présence de pensée magique ou les distorsions cognitives s'appliquant au jeu. Bien que ce volet soit très intéressant, nous n'avons pas les connaissances nécessaires pour bien interpréter ce type de données. Également, il n'apporte aucun éclairage supplémentaire aux aspects qui nous intéressent.

Déroulement de l'entrevue et consigne de départ

Comme nous l'avons déjà mentionné, les entrevues se sont déroulées directement au Centre Claude-Bilodeau ou chez le joueur même. Avant chaque entrevue, l'interviewé était d'abord invité à lire et signer le formulaire de consentement. Ce dernier assurait l'anonymat et la confidentialité de la participation du sujet à l'étude. Cela rassurait les participants qui avaient accepté que tous les entretiens soient enregistrés sur bande audio.

Étant donné que la prise de contact initiale avait été établie par M. Bilodeau et que certains participants n'avaient pas été recontactés par la suite, nous devons nous assurer que les futurs participants avaient bien saisi la nature de l'entretien et le sujet de la recherche. Pour cette raison, nous avons préféré inclure une partie de l'énoncé de la prise de contact dans l'énoncé de départ (voir annexe C). Ce dernier doit être clair et relativement court dans le cas des entretiens à tendance non-directive afin justement d'atténuer les différents biais possibles et de réduire la directivité de l'entretien.

Malgré le fait que les interviewés aient été prévenus qu'il y aurait peu de questions, et seulement pour les orienter vers différents thèmes au cours de l'entrevue, les participants ont été surpris par le déroulement de l'entrevue. Ils s'attendaient à davantage de questions et s'arrêtaient parfois par

peur de trop parler et ne pas laisser la chance à l'intervieweur de poser ses questions. Ils étaient invités à continuer mais le manège se reproduisait à nouveau un peu plus tard au cours de l'entrevue. Les joueurs ayant participé régulièrement aux ateliers des *Gamblers Anonymes* et plus particulièrement des *Alcooliques Anonymes* sont ceux qui étaient le plus à l'aise dans ce genre d'exercice. Ils n'avaient pas besoin d'incitatifs pour raconter leurs expériences puisqu'ils étaient habitués de le faire au cours des sessions de partage.

En moyenne, les entrevues ont duré 1h40, les plus courtes oscillant entre une heure et une heure quinze, et la plus longue, qui s'est prolongée pendant près de cinq heures !

Méthode d'analyse

Une fois la retranscription des verbatims des entrevues terminée, il a été possible de rassembler les passages pertinents sous les différents thèmes de la grille d'analyse. Cette dernière présente beaucoup de similitude avec la grille d'entrevue mais elle est plus complète. Comme nous l'avons déjà mentionné, la souplesse de l'entretien permet l'émergence de nouveaux thèmes qui au préalable, n'avaient pas éveillé l'intérêt du chercheur. La grille d'analyse s'est donc vue enrichie par de nouveaux aspects ayant émergé au cours de l'entretien.

L'utilité de la grille réside dans le fait qu'elle permette de regrouper tous les éléments intéressants d'un même thème, contribuant ainsi à faciliter l'analyse. Elle amène également une uniformité dans le traitement des données et facilite la comparaison des résultats obtenus.

Deux types d'analyse seront utilisés. Le premier type d'analyse est une analyse longitudinale qui permettra de mieux comprendre le cycle de vie du joueur en identifiant les étapes marquantes de sa vie et en mettant en contexte le caractère aversif de son environnement social et des opportunités criminelles qui s'offrent à lui. Le deuxième type d'analyse est une analyse transversale qui permettra d'établir le profil des joueurs en identifiant notamment les aspects communs de leur trajectoire de vie.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DES PARTICIPANTS

Nous nous référons essentiellement aux travaux de Chevalier et Allard (2001). Puisque leur étude visait à faire un portrait du jeu pathologique et des joueurs problématiques à Montréal, leur

échantillon est celui qui risque le plus de s'apparenter au notre. Il nous sera ainsi possible de valider partiellement la représentativité de notre échantillon.

Notre échantillon se compose de trois femmes (15%) et de dix-sept hommes (85%). Le faible taux des femmes semble assez représentatif de la population des joueurs. Nous avons vu que, suivant les travaux de Custer (1982), les femmes ne représenteraient que 20% de la population des joueurs compulsifs. De leur côté, Chevalier et Allard (2001) constatent que ce sont les hommes qui, proportionnellement, jouent le plus, ces résultats concordant avec de nombreuses autres études (*National Research Council*, 1999). Enfin, nous retrouvons une proportion similaire parmi l'ensemble de la clientèle traitée au centre Claude-Bilodeau, soit 84% d'hommes (n=537) et 16% de femmes (n=102).

Les joueurs de notre échantillon sont âgés en moyenne de 43,7 ans (médiane 41,5 ans). Le plus jeune joueur a 23 ans alors que le plus âgé a 65 ans. Ces résultats vont dans le même sens que les nombreux résultats recensés (Chevalier et Allard, 2001). Plus une personne vieillie, plus elle a de chance de jouer. Ces observations s'apparentent également aux résultats obtenus par l'étude de la population correctionnelle (*Portrait de la clientèle correctionnelle du Québec – 2001*) qui portaient en partie sur les jeux de hasard et d'argent. Également, Claude Bilodeau, qui a recensé des données sur les caractéristiques des joueurs traités au cours de ses années de pratique, obtient un âge moyen de 39 ans pour les joueurs (n=639).

Les joueurs interrogés sont pour la plupart de nationalité canadienne mais nous avons deux joueurs canadiens d'origines italiennes (leurs parents). Ces résultats sont également en lien avec les résultats obtenus par Chevalier et Allard (2001). Toutefois, nous avons vu que ces résultats doivent être interprétés avec prudence. Le peu de références sur les populations d'autres origines ethniques ne signifie pas nécessairement qu'il y a moins d'incidence de jeu parmi eux mais plutôt qu'ils auraient moins tendance à aller chercher de l'aide.

Quant au niveau de scolarité, les recherches ont montré que les personnes avec un niveau de scolarité plus faible sont plus à risque de développer des problèmes liés au jeu (Chevalier et Allard, 2001 ; *National Research Council*, 1999). En ce sens, notre échantillon semble correspondre au portrait global des joueurs puisque 15 de nos participants ont cessé leurs études au niveau secondaire, et sur ces 15, neuf n'ont pas complété leur secondaire 5 (60%).

Sur le plan socioéconomique, nos joueurs se situent nettement au-dessus de la moyenne¹². Les participants à notre étude gagnent en moyenne 57 825 \$ annuellement (revenu médian de 50000\$). Leurs revenus sont supérieurs aux revenus annuels moyens des personnes seules qui, en 2000, se situaient à 25 793 \$. Pour les particuliers sans certificat d'études secondaires (ce qui correspond à 60% de nos participants), ce revenu moyen est encore plus faible (23 130 \$). Notre constat se rapporte à celui de Chevalier et Allard (2001) et Hamilton (1996). Rappelons que les résultats de cette dernière correspondent aux caractéristiques socioéconomiques de notre échantillon : 65% (n=20) déclarait un revenu supérieur à 31 000 \$, et près de la moitié de ce sous-groupe gagnait au-delà de 51 000 \$ (46%). Ainsi, dans notre cas, le jeu ne serait pas une forme de taxation régressive, et en ce sens, nous sommes loin du stéréotype du joueur prestataire de l'assurance-emploi.

En ce qui a trait au statut civil, 14 de nos 20 participants sont célibataires (70%). Par contre, le statut officiel de célibataire n'implique pas que les gens sont seuls. En effet, sur les 14 personnes célibataires, 5 vivent avec des conjoints. On retrouve la même réalité parmi les gens divorcés. Sur les 5 cas divorcés, seulement 2 sont restés célibataires. Ainsi, en réalité, nous avons 9 cas (45%) de personnes en couple peu importe leur statut civil officiel. La distribution entre les gens célibataires et ceux en couple est relativement bien répartie dans notre échantillon alors que les études de Chevalier et Allard (2001) remarquent que les personnes célibataires sont deux fois plus à risque de développer des symptômes de compulsion au jeu. Suivant ces résultats, nous aurions pu nous attendre à avoir deux fois plus de personnes célibataires et non une proportion égale.

Finalement, nous avons tenté d'étendre notre échantillon à un territoire un peu plus vaste que la métropole. Comme nous l'avons mentionné, l'idée de départ était de pouvoir comparer l'attrait du casino pour une population à proximité et pour une population un peu plus éloignée. Ainsi, nous avons essentiellement des joueurs sur le territoire de la Ville de Montréal¹³ (50%), 30% de résidents de la Rive-Sud (Longueuil, Saint-Hubert, Chambly et Sainte-Hyacinthe) et 20% de résidents de la Rive-Nord (Laval, Repentigny, La Plaine et Saint-Jérôme).

¹² En 2000, le revenu annuel moyen des ménages québécois est de 61 334 \$ (médiane = 51 950 \$). Par contre, le revenu annuel moyen des personnes seules est de 25 793 \$ (médiane = 19 875 \$). Ce dernier correspond au revenu déclaré par les joueurs. Source : Institut de la statistique du Québec (www.stat.gouv.qc.ca)

¹³ Nous avons fait fis des défusions municipales récentes. Ainsi, dans notre recherche, Lachine, Lasalle, Verdun et Pointe-aux-Trembles font partis du territoire montréalais.

ANALYSE

LA CONSOMMATION DU JEU ET SON EVOLUTION : LA CARRIERE DU JOUEUR

La carrière du joueur pathologique s'inscrit dans un cycle «*gambling-délinquance*» (Doley, 2000). Ainsi, chaque événement arrive à un moment particulier au cours du cycle. Or, nous savons qu'il est discutable qu'un parcours délinquant puisse être aussi rigide puisque nous avons vu également que le cheminement de chaque joueur est soumis à l'influence d'une série de facteurs qui peuvent en changer le déroulement. Or, on omet de faire mention de ces facteurs. À l'aide des entrevues qualitatives, nous avons tenté d'aborder une série de thèmes qui seraient susceptibles de nous éclairer sur la modalité d'apparition de la délinquance. Cela nous a également permis de voir comment le parcours de nos joueurs pouvait s'inscrire dans un tel cycle et sinon, qu'est-ce qui l'en éloigne.

Les premières expériences de jeu

Nous avons vu, avec Wellford (2001), que l'âge d'apparition des comportements compulsifs joue un rôle déterminant dans le risque de développer des problèmes. D'après ce dernier, les consommateurs compulsifs (qu'ils soient joueurs ou toxicomanes) ont très majoritairement développé cette habitude de vie à l'adolescence ou même avant. Rappelons que parmi les adolescents ayant développé des critères de jeu pathologique, plus du quart avait commencé à jouer avant l'âge de 15 ans (Ladouceur et Mireault, 1988). En fait, nous croyons qu'un des facteurs qui pourrait expliquer l'apparition de tels comportements aussi tôt dans la vie d'un individu serait la consommation au sein de la famille. Chez la plupart des études sur le jeu (Wellford, 2001 ; Ladouceur et Mireault, 1988 ; Lesieur et Klein, 1987 ; Cornish, 1978), la prévalence du jeu dans la famille ressort d'ailleurs comme un facteur déterminant dans le développement de la pathologie par la suite chez les enfants. Bien plus, d'après Gambino (1993) et Vitaro (et al., 1998), la présence de comportements abusifs chez les parents serait le facteur de risque le plus important. Toutefois, Hamilton (1996) obtient des résultats assez dichotomisés. D'une part, une partie de son échantillon développe un intérêt pour le jeu très tôt alors que l'autre a commencé à jouer très tard. Elle obtient également une différence selon le sexe. Ce sont surtout les hommes qui commencent à jouer dès l'enfance ou l'adolescence alors que leurs problèmes de jeu surviennent en moyenne vers l'âge de 27 ans. Chez les femmes, le jeu et les problèmes qui y sont liés apparaissent vers 35 ans.

Parmi les joueurs interrogés, c'est en moyenne vers l'âge de 25,6 ans qu'ils débutent leur carrière de joueurs. Si la moyenne ne laisse pas entrevoir une certaine précocité, la médiane elle, place plutôt les débuts du jeu vers l'âge de 18 ans et nous constatons que chez plus du tiers (35%) des joueurs, les premières manifestations du jeu sont apparues avant l'âge de 15 ans. Ainsi, le comportement de jeu du ou des parents a de fortes chances de se perpétuer chez l'enfant. A cet égard, 76% des joueurs interrogés rapportent qu'un ou plusieurs membres de leur famille proche s'adonnaient aux jeux de hasard et d'argent. Ces résultats sont nettement supérieurs au 7,6% rapportés par Ladouceur et Mireault (1988). Les anecdotes qui suivent sont d'ailleurs très éloquentes sur l'importance que prenait le jeu dans la famille des joueurs :

Sylvain : *«Nous autres, chez nous, c'était des joueurs de cartes. Ben j'vas te donner un exemple, nous autres, quand on déménageait, ben la dernière affaire qui sortait du logement, c'était la table parce que le monde jouait aux cartes, pis la première affaire qui sortait du truck, c'était la table. Y'a montaient tout d'suite pis y jouaient aux cartes. Faque euh, on a été élevé dans 'cartes.»*

Émilio : *«Mon père, c'était un joueur pis y jouait fort aux cartes. On a perdu la maison, on avait plein de dettes.»*

Caroline : *«On vient d'une famille de joueurs là, J'veux dire, dans notre famille, à partir de l'âge de 7 ans, t'apprends à jouer aux cartes à l'argent, pis plus t'es vieux, plus tu montes... Nous autres notre Jour de l'An c'est ça là, on se dépêche à dire bonne année à tout l'monde pour pouvoir jouer aux cartes. On est une grosse famille de gamblers.»*

Qu'ils aient commencé très tôt ou non, le principal élément déclencheur du jeu a été l'expérience des premiers gains. D'ailleurs, c'est le point de départ du cycle *gambling-délinquance* de Doley (2000). Également, Custer et Milt (1985) qui s'étaient intéressés aux différentes phases du jeu rapportent que la toute première phase est la phase gagnante au cours de laquelle les joueurs expérimentent des gains importants qui leur font miroiter la possibilité de s'enrichir sans trop d'efforts. D'après eux, ces premiers gains laissent une impression durable sur le joueur puisqu'ils sont susceptibles de le convaincre qu'il possède une certaine habileté pour le jeu et qu'il peut pratiquement en faire son gagne-pain. Hamilton (1996) fait ce même constat dans son étude. Selon elle, la plupart font état d'expériences chanceuses dans leurs débuts, ce qui les pousse à continuer. Leur intérêt pour le jeu semble d'abord et avant tout motivé par des considérations instrumentales (l'argent).

Nos observations concordent avec ces résultats. 12 joueurs sur 20 affirment que leurs premières expériences de jeu ont été chanceuses et que c'est ce qui a déclenché un engagement plus intensif dans le jeu:

Diane : *«Ben au début, c'est ça qui fait que j'ai accroché. Dans les tous débuts que j'avais commencé à jouer, j'avais été au centre d'achat, pis j'pense que j'avais gagné, dans même journée, j'ai gagné 3000\$. Faque c'est sûr que si tu y vas dans les premiers temps, pis que tu gagnes tout l'temps, t'es incité à y aller.»*

Dominic : « J'avais un de mes chums qui jouait dans une machine, on jouait au pool ensemble pis j'me souviens encore, j'me souviens pratiquement de mes mots : « Arrête donc, lâche donc ces niaiseries-là pis viens, on va aller jouer au pool, lâche de mettre de l'argent là d'dans. » Ça fait que, y m'dit : « Mets donc un 20\$ toi aussi. » Ça fait que j'ai mis un 20\$, pis c'est le coup classique, qu'on voit en thérapie, j'ai gagné, en mettant le 20\$, j'ai gagné tout d'suite 250\$, j'ai toute pogné les 7. »

Marc : « Pis bien entendu quand tu deviens joueur, C'est parce que tu gagnes au début. Parce que si tu perds, tu te tannes. Mais quand tu gagnes, c'est de l'argent facile, vite faite [...] La première fois que j'me suis assis à une table, j'sais pas pantoute comment ça marche à l'époque... Mets 50-100 piastres, tsé, quand tu connais plus ou moins ça. Là j'ai gagné 2000 piastres. Oh, tabarnouche, Moi j'suis smat, j'sais comment faire dans les casinos. Là, j'ai commencé à me tenir là pis après, ben là ça commencé à être le déclin tranquillement. »

Pierre-Luc : « J'ai mis 20 piastres dans une machine pis j'ai gagné. J'pense que j'ai gagné 500\$ avec le premier 20\$ pis après ça, j'ai mis un autre 5\$ pis j'ai regagné 350\$. Faque le lendemain, j'suis retourné, pis une autre fois encore. J'ai mis 20 piastres pis j'ai regagné un autre 500\$. Là, j'me suis dit : « Ben câline, on va arrêter de travailler, c'est plus payant de jouer que travailler. »

Julien : « Parce qu'on dirait que quand tu joues pour la première fois, tu gagnes. Ça t'incite à jouer pis rejouer dans l'espoir de gagner plus, mais plus t'en mets, plus que tu perds, mais avec toujours l'espoir qu'a va te payer la machine, parce que t'es dû. »

D'après Custer et Milt (1985), cette phase gagnante peut durer jusqu'à trois ans. Le joueur joue alors de plus en plus souvent, et par conséquent, il commence à perdre de plus en plus. En effet, les expériences de gains encouragent un jeu plus fréquent afin de gagner davantage mais cette augmentation dans la fréquence implique également des pertes plus fréquentes (Doley, 2000). Or, un des principaux problèmes rattachés à la progression du jeu réside dans la rapidité à laquelle cela se produit (Hargreave et Csiernik, 2000; Rozon, 1987). Rozon ajoute toutefois que les joueurs n'en prennent pas conscience immédiatement. À cet égard, soulignons les commentaires des joueurs :

Sylvain : « C'est parti assez raide, ça pas été progressif comme certains. Moi j'peux t'dire que, déjà à l'âge de 16-17 ans, j'ai joué mon 400 piastres par semaine, dans les machines. Par contre, j'ai pris conscience que j'avais un problème de jeu, à la première thérapie, 8 ans plus tard. »

Claude : « J'avais jamais dépensé autant pis aussi vite [11 000\$ en deux mois]. Ça, ça été l'élément déclencheur qui m'a faite réalisé que j'avais un problème. »

Diane : « Au début, j'avais pas réalisé que j'avais un problème, mais c'est sûr que, à un moment donné là... T'as jamais une cenne, tu fais pas tes paiements, t'es dans crotte jusqu'à là, t'empruntes à tout l'monde, tu contes des menteries, pis c'est sûr que tu commets des choses que... j'aurai jamais faite. »

Jules : « Je crois que le moment où j'en ai pris conscience, c'était dans la vingtaine. J'voyais que ça marchait pas mon affaire. Mais je connaissais pas encore les thérapies à c'moment-là. »

Normand : « C'est là, à la toute fin vraiment, que, j'étais vraiment conscient que je venais d'atteindre une limite là. Fallait que je m'en sorte, que j'avais réellement un problème de jeu. »

À partir de cet instant, les motivations à jouer semblent se modifier, elles passent de l'espérance du gain au développement d'une passion extrême, la dépendance. Ainsi, malgré des pertes de plus en plus fréquentes, le joueur persiste dans son activité. Vient alors la phase perdante

(Custer et Milt, 1985). Chaque perte devient une motivation supplémentaire pour le joueur à retourner jouer, pour défier les probabilités et prouver son talent (Marcil et Riopel, 1993). Il joue désormais pour éponger ses pertes. Plus le jeu progresse, plus on assiste au développement d'une certaine tolérance. Nous avons vu, avec le tableau comparatif des symptômes associés au jeu et la toxicomanie, que le joueur, tout comme le toxicomane, doit jouer de plus en plus longtemps et de plus grandes sommes pour retirer le même plaisir qu'auparavant.

Dominic : *«Of, j'dirais, un couple de mois, Of, entre 6 et 8 mois là. C'est vite, c'est assez rapide, oui, c'est rapide, un couple de mois maximum, où j'contrôlais pus le jeu [...]»*

Émilio : *«Ben euh, au début, une fois par semaine pis vite après, le plus que j'gagnais, le plus que j'trouvais que c'est du easy money, pis le plus j'y allais. Après, j'y allais chaque journée, chaque journée de ma vie pour 7 ans.»*

Jacques : *«Au début, tu peux encore t'arrêter pendant une semaine ou deux, mais après, c'est plus souvent. Le soir tu te dis que tu joueras pus, mais tu finis par te retrouver devant la machine en passant qu'elle va cracher, qu'elle va te redonner ce que t'as mis dedans.»*

Jules : *«Au début, parce que t'en veux moins, tu vas gagner plus souvent. Tu joues plus prudemment, plus modérément. Mais là, un coup que t'as gagné, tu te dis que tu peux monter plus haut, pis si je gagnes, j'avais en avoir plus, pis j'avais pouvoir rejouer.»*

Normand : *«Et puis euh, là c'était devenu, assez rapidement, p't'être un couple de mois, c'est devenu quotidien. Dans l'espace d'un couple de semaines là, si j'pouvais y aller à tous les jours, j'y allais, sauf que les gains euh, y commençaient à diminuer là. C'était rendu mon argent personnel que je jouais et non mes gains.»*

Nous avons vu que les manifestations de la dépendance au jeu pouvaient s'apparenter à la dépendance développée à l'endroit des drogues ou de l'alcool : même préoccupation à consommer, même escalade (dans la fréquence et la mise), symptômes de sevrage similaires et même nécessité de dissimuler le problème tout en étant incapable d'arrêter (Comité de la lutte à la toxicomanie, 1998). D'ailleurs, avant même l'apparition des critères du jeu compulsif dans le DSM, Aulagnier (1979) faisait le lien entre la toxicomanie et le jeu en stipulant qu'il existait le même degré d'intensité dans la relation entretenue par le joueur et son jeu qu'entre le consommateur et sa substance. En ce sens, la passion vouée au jeu et aux drogues serait similaire, comme nous l'avons vu pour les symptômes. Qui de mieux que les joueurs pour en témoigner.

Diane : *«T'es stiké là-dessus, tu veux pas partir. Tsé, t'es débile quand tu joues à ça, tu y parles à la machine comme si a l'allait te comprendre [...] Une cigarette attend pas l'autre, un café, pis on parle à la machine. Pis là, t'oses même pas aller pisser. Tu veux pas la lâcher. Tu mets ta pancarte mais tu attends, sauf qu'à un moment donné, t'as pas le choix, tu y vas là. Tu te dépêches pour revenir. C'est niaisieux mais c'est de même.»*

Émilio : *«C'est la même maladie que si tu es alcoolique ou drogué. C'est la même maladie, parce que le jeu, c'est pas une question de gagner de l'argent, c'est une question de high. Tsé, quand tu joues pis que tu gagnes, c'est juste pour te donner le fix, le «quick fix». Pis ça ben ça me manque parce que j'ai joué 7 ans.»*

Josée : « *Pis quand tu gagnes, ben tu veux regagner encore, c'est pour ça que ça devient compulsif. Tu veux ravoir le même feeling. Pis ça t'en prends de plus en plus. Pis tu fais des gains mais c'est pas assez parce que t'as trop dépensé, les autres fois. C'est des gros gains que t'aime faire, ça te prend le maximum. [...] Tsé, c'est une dépendance qui coûte cher. Avec ça, tu touches à l'essence de ta survie financière. Pis ça te demande pas mal d'énergie, tsé... y faut que tu sois lucide pour élaborer des trucs pour trouver de l'argent.* »

Julien : « *Tu mets 500 piastres, des fois 1000 piastres pour gagner 200 piastres. Tsé, C'est ça là, on devient irrationnel là d'dans. C'est terrible terrible. C'est après que t'analyses tout ça pis tu te dis : «Criss, j'suis ben con tabarnack.» Les gens pensent que t'as gagné, mais tsé toi, t'as mis 800 piastres de plus pour l'avoir. Tsé, 1000 piastres pour gagner 3-400 piastres. Ça devient fou. Moi, j'étais comme ça, j'étais fou de même. Tsé, quand tu te dis que y'a des journées où je mangeais pas, je pouvais emprunter un 5\$ ou un 10\$ à quelqu'un, ou vendre quelque chose, pour jouer.»*

Jacques : « *Des fois, j' gagnais 7-800 pis j'sortais de d'là sans rien. C'est comme quelqu'un qui s'pique... C'est rendu que tu fais n'importe quoi. C'est pour ça que j'te dis que c'est comme quelqu'un qui s'pique. Tsé, tous les moyens sont bons pour trouver de l'argent, n'importe quel moyen. Tu y penses tout l'temps...»*

Normand : « *J'étais tellement dépendant de ça, que j'avais pus une cenne, que j'faisais des rouleaux de 25¢, j'pouvais me ramasser 20-30 piastres, ben avant d'aller m'acheter un pain, j'allais jouer. C'était plus important, j'étais rendu là tsé. Me nourrir passait en deuxième.»*

Il est courant de retrouver également une problématique de toxicomanie et d'alcoolisme parmi les joueurs pathologiques. Rappelons qu'ils sont de trois à dix fois plus à risque d'être alcoolique ou toxicomane (Suissa, 2001 ; Comité permanent de lutte à la toxicomanie, 1998). L'inverse est également vrai. L'abus d'alcool et de drogue, dans le meilleur des cas, triple les chances d'avoir des problèmes de jeu (Wellford, 2001; Chevalier et Allard, 2001). Parmi les joueurs qu'elle a interrogés, Hamilton (1996) retrouve, elle aussi, une consommation excessive de drogues et de dépendances à l'alcool. De plus, tout comme Suissa (2001), elle constate l'existence d'un lien entre le tabagisme et le jeu excessif. Ce lien toutefois n'est pas expliqué. En analysant notre échantillon, nous avons également retrouvé une vaste majorité de fumeurs. En fait, près de la totalité des joueurs fument (18/20). Dans la mesure où la nicotine joue à la fois le rôle d'anti-dépresseur et d'agent relaxant, il est possible qu'elle contribue à calmer l'anxiété, le stress et le désarroi causés par le jeu.

En ce qui a trait à l'alcoolisme, seulement deux joueurs rapportent avoir des problèmes de consommation d'alcool. Par contre, 35% (n=5) affirment avoir déjà été alcoolique. Même constat au sujet de la toxicomanie. Deux joueurs sont aussi des utilisateurs de cocaïne alors que trois rapportent avoir déjà été toxicomanes (ensemble ils représentent le quart des joueurs interrogés). Au total, 8 joueurs rapportent avoir eu plus d'une dépendance (40%).

Claude : « *Les 3 étaient revenus, comme au début. C'était ma façon de vivre, un pattern, les 3 toujours ensemble.»*

René : *«J'te dirais, depuis, les 15-17 dernières années, que c'est très rare que j'veais aller prendre un verre dans un bar sans jouer dans les machines. Ça va toujours toute ensemble ça. J'suis pas un joueur compulsif pur, comme certains se considèrent, qui vont juste jouer là [...] Moi, quand j'dis consommer, ça inclus le jeu, la boisson pis la drogue. C'est un package deal. J'ai tendance à dire que j'suis un dépendant all dressed, là tsé.»*

Hamilton (1996) rapporte également la présence d'autres compulsions chez ses joueurs tels les achats, le ménage, le sport et le travail. Parmi les joueurs interrogés, seulement trois affirment avoir déjà présenté de tels comportements :

Sylvain : *«Quand j'jouais au hockey, c'était pas une fois par semaine, c'était 10 fois par semaine [...] Y m'maquait toujours quelque chose. J'achetais du linge, n'importe quoi, j'étais un acheteur compulsif.»*

René : *«J'jouais au hockey, même là c'était obsessionnel dans mon cas, quand j'tombais dans quelque chose, c'était toujours à fond, j'adorais jouer au hockey, même encore aujourd'hui j'aime ça pis j'me défonce là-d'dans.»*

Yvon : *«J'mettais mis comme défi de bâtir une maison en un mois, ben j'l'ai faite. On a emménagé dans la maison après 1 mois, une grosse maison de 2 étages. C'était un défi. Tout l'monde me disait que j'y arriverais pas,« tu peux pas, c'est impossible». J'l'ai faite pour montrer que c'est faisable. J'étais tout l'temps ocmme ça, maniaque dans c'que j'faisais... Fallait que ce soit vite.»*

La polytoxicomanie ne semble pas être une problématique majeure au sein de notre échantillon. Toutefois, il est important de noter que la présence de plusieurs compulsions ou dépendances entraîne souvent des dépenses plus importantes. Comme l'ont noté Suissa (2001) et Wellford (2001), une fois sous l'emprise d'autres substances, les dépenses liées au jeu s'en verraient augmenter. Également, compte tenu du fait que le jeu peut précipiter dans un important gouffre financier, le fait d'y jumeler une autre dépendance peut contribuer à faire déraiper une situation déjà à peine contrôlée. Par contre, cela ne semble pas être le cas pour nos joueurs. Le jeu est parfois jumelé à d'autres types de consommation mais si les ressources (\$) viennent à manquer, ce sera le jeu qui primera :

Gratien : *«J'consommiais, c'est sûr, mais j'ai p't'être mis 99% dans le jeu pis 1% dans les drogues.»*

Julien : *«J'dépensais pus s'a boisson... l'argent dépensé en boisson, c'était de l'argent que je pouvais pas jouer, alors c'était non.»*

René : *«J'vas jouer tant que j'ai de l'argent tsé. J'ai déjà été revendre un sept de coke pour pouvoir jouer plus longtemps tsé. Avoir ben d'la poudre sur moi pis revendre la poudre pour pouvoir continuer à jouer tsé. C'est vraiment l'obsession de jouer. Quand c'est parti, c'est encore plus fort que l'obsession de cocaïne. Le soir, t'essayes de dormir, y'est 4-5h du matin, pis tu vois encore les chiffres tourner dans ta tête, pis qui se promènent. Tsé, y'appellent ça de la cocaïne électronique, aujourd'hui y'a ce terme-là pour les machines à poker, pis j'pense que ça résume assez bien c'que c'est.»*

Ainsi, s'il est vrai que la passion du jeu peut être similaire à d'autres passions, il n'en demeure pas moins que certains joueurs qui ont développé d'autres dépendances estiment néanmoins que

le relation entretenue avec le jeu est de loin la plus forte et supplante les autres dépendances (Hamilton, 1996). Ce dernier constat, tout comme les propos des joueurs, démontrent bien l'intensité de l'amour porté au jeu :

François : «[...] mais j'en ai parlé à des gens qui eux, ont fait des trips au niveau de la drogue, pis y m'ont dit que le jeu c'est malade. Que la seule chose qui est équivalente au niveau de la drogue c'est l'héroïne. T'es tellement accro... C'est pas tant au niveau physique, c'est au niveau mental. Tu cherches un thrill pis la seule chose que j'pouvais le retrouver, la seule chose que moi je connaissais c'était le jeu qui pouvait me l'apporter.»

Gratien : «J'ai presque touché au crack, et ça arrive pas à la cheville du jeu. Essaie de dépenser 10000 piastres en une nuitte sur le crack, tu vas faire un bad trip. Ça se compare pas. Le jeu, c'est le summum, c'est le summum là, pourtant, j'ai pris toute les drogues là.»

Pierre-Luc : «Tsé, j'prends d'l'alcool pis j'me sens pas d'même, j'ai pris d'la coke pis j'me sens pas d'même non plus. C'était vraiment là... tsé, à un moment donné tu viens rivé sur ta machine, pis y'a pus rien qui existe, y'a juste toi pis ta machine. Tsé, j'ai pris d'la cocaïne pis j'ai pas eu un rush aussi intense. Tsé, c'est un thrill, c'est de l'adrénaline pure, tu pognes les nerfs pis tu te d'mandes si tu vas l'avoir ou pas.»

Roger : «J'mangeais pas, j'pouvais ramasser des cigarettes dehors parce que, j'pouvais pas dépenser mon argent pour les cigarettes. C'était plus important de le garder pour le jouer.»

Gilbert : «C'était l'adrénaline que ça t'apporte là. Y'a des fois là, j'pourrais t'dire que c'est mieux que de faire l'amour. C'est drôle à dire, mais c'est mieux que ça encore. J'ai essayé la cocaïne, mais j'ai pas embarqué. On oublie ça. Ça m'faisait pas l'thrill que le jeu pouvait m'faire, vraiment pas.»

René : «Tsé, un joueur compulsif peut se considérer plus fou encore qu'un cocaïnomane parce qu'y fait ses conneries à jeun lui.»

Dr Jekyll & Mr. Hyde

À cette étape, le joueur doit commencer à adopter des stratégies afin de dissimuler à son entourage l'intensité de sa passion pour le jeu. Il commence alors à mener une double-vie, celle de la personne qu'il était avant et celle du joueur. Il développe ainsi un univers parallèle, un univers caché dans lequel le jeu prend tout son ampleur.

T'es mon amour, t'es ma maîtresse...

Un tel amour voué au jeu finira tôt ou tard par supplanter les autres relations significatives dans la vie du joueur. Le jeu deviendra alors son seul et unique objet de désir. Toutefois, cette idylle reste cachée d'où l'utilisation du terme «maîtresse» par certains joueurs.

Claude : «Le high que ça te donne, c'est fou, c'est orgasmique, c'est une jouissance. Ça remplace même les relations sexuelles.»

François : «J'ai jamais eu de blonde... Ma blonde c'était la machine pis ça j'regrette parce que tsé j'ai passé du temps... J'ai perdu mon adolescence là d'dans. C'est ça ben dommage...»

Gratien : «Moi, y'a pas de place pour le jeu, sinon y'a pus de place pour ma femme. Quand j'jouais, j'avais pus de place pour rien d'autres dans ma vie. Ben là, y'a pus de place pour le jeu dans rien. Le jeu prend toute la place.»

Julien : «Comme j't'ai dit, j'suis rentré dans un bar, j'ai vu les vidéopokers, pis ça y'est, belles lumières, j'ai mis de l'argent dedans... J'pense que j'suis tombé en amour avec les vidéopokers. J'la flattais, j'lui parlais [...] j'voulais être tout seul avec elle... tsé, t'es en amour avec ta machine, tu veux être tout seul. Tu fais un avec ta machine.»

Pierre-Luc : «Pis de toute façon, à un moment donné, tu regardes même pus ça les femmes, y'a juste la machine qui t'intéresse. »

Sylvain : «On parle aux machines... C'est comme ta maîtresse. J'ai déjà voulu être honnête avec une fille, j'y ai dit que j'avais une maîtresse, les machines vidéopokers... J'te l'dis là, moi j'ai jamais eu de maîtresse, mais c'est plus pire qu'une maîtresse.»

Le vice caché...

Nous avons vu que la dépendance au jeu est principalement caractérisée par la difficulté qu'on a à la détecter, difficulté due à une absence de symptomatologie (Suissa, 2002a). Toutefois, le fait de ne rien laisser paraître n'atténue pas la pression qui est exercée sur le joueur. Rappelons à ce sujet que Lesieur (1983, 1988) constate une augmentation du jeu chez les personnes mariées dû au stress d'avoir à garder leur passion secrète. Parmi notre échantillon, une vaste majorité des joueurs affirment avoir gardé leur jeu caché pendant longtemps. En fait, en moyenne, c'est seulement après 9 ans de jeu que l'entourage découvre généralement le pot aux roses.

Diane : «C'est sûr que moi en dedans, j'feelais pas ben, mais j'le montrais pas. Personne savait. Mais tsé, quand t'as eu ta paye, pis le lendemain tu retournes travailler pis t'as pus rien. T'as des dettes pis tu dois à tout l'monde là. J'allais travailler de reculons mais j'y allais pareil. J'le montrais pas, j'le cachais [...] Tu veux pas en parler parce que t'as honte.»

Émilio : «Quand y'ont tout su, y'ont été surpris. Mais c'était vers la fin, le dernier 6 mois.»

Josée : « Pis ça s'cache facilement, ça paraît pas. Moi, j'ai caché ça à mon chum pendant des années. »

Jules : «Moi j'dis que quand les gens s'aperçoivent du problème, ben y'est trop tard. En tout cas, pour le jeu c'est ça. Tsé, quelqu'un qui va prendre d'la drogue, si y prend, mettons, 300 piastres de coke dans sa journée, ok, c'est certain que tu vas finir par voir qu'y est gelé. Si quelqu'un prend 300 piastres de bouteilles de bière, c'est sûr que tu vas voir qu'y est saoul l'gars. Mais quelqu'un qui a dépensé, mettons 1000\$ pis 2000\$, tu l'verras pas, tu peux pas le voir... y'a aucun séquelle physique.»

Normand : «Au début euh, ma famille était pas au courant pour le jeu, c'est juste mon ex-épouse. Pis euh, avant qu'ils le sachent, j'ai été capable de cacher ça, ben longtemps moi là, des mois et des mois. Même j'dirais, des années. Ça pris qqes années avant que ma famille soit au courant.»

Cachotteries, mensonges et excuses

Pour préserver leur secret, les joueurs recourent à des stratégies visant à tenir les proches dans l'ignorance. Ils doivent alors développer une série de techniques afin d'éviter de se faire prendre et pouvoir ainsi s'adonner à leur «vice» comme bon leur semble. Ces techniques servent à

prolonger la durée du jeu dans la mesure où elles retardent le moment de vérité qui risque de mettre fin à leur passion. Ainsi, plus un joueur se montre habile, plus il pourra retarder le dévoilement. Il devra faire appel à toute son ingéniosité et recourir à de nombreuses astuces afin d'aller jouer. À cet égard, les joueurs n'en manquent pas :

Diane : *«Des fois j'y disais que j'allais prendre une marche, j'prenais pas ma sacoche, mais c'était déjà programmé, j'avais mon argent dans mes poches. J'allais pas marcher là, j'allais jouer.»*

François : *«Y'a un vidéo en arrière qui est proche d'la brasserie, pis moi j'aime ça regarder des films. Faque j'partais d'ici avec 100 piastres pour aller m'louer un film tsé. Finalement, j'allais jouer pis j'jouais vite parce que mes parents des fois y'étaient icitte pis y savaient que j'étais parti m'louer un film. Pis après une demi-heure là, j't'ai supposé d'être revenu faque là j'jouais vite pis j'louais n'importe quoi pis j'le regardais même pas mais c'était juste question de sortir d'ici avec d'l'argent tsé. Mais moi dans ma tête, j'allais m'louer un film.»*

Marc : *« Ben moi j'étais à mon compte, j'avais pas besoin de faire du 9h à 5h. J'partais le matin pis j'rentrais vers 10h-11h pis là j'inventais des histoires, «le truck y'a cassé, y'a un employé qui est pas rentré, ...» A m'posait pas de questions, a m'faisait confiance. Quelle erreur (rires) !!! »*

Caroline : *«Mon chum faisait une soirée de PlayStation avec ses amis, y m'a demandé d'aller chercher du papier à rouler pis j'suis revenue 2 heures après. J'racontais n'importe quoi «Ah, j'ai arrêté prendre un café», c'est comme si y'avait pus de raisonnement.»*

Pierre-Luc : *«J'allais faire des p'tites commissions à l'épicerie du coin tsé, pis j'y allais plus vite pour aller au bar, l'autre bord d'la rue, prendre une bière, jouer une couple de 20 piastres, pis si j'gagnais, j'étais ben de bonne humeur quand j'revenais, pis j'inventais des excuses pq ça avait coûté plus cher pis ainsi d'suite. Ça a été le mensonge qui a commencé à s'installer là.»*

Cette suite de défilement et de mensonges finit invariablement par peser lourd sur le joueur. L'impact se fera ressentir sur son humeur et son comportement en général. Nous avons vu que le fait de vivre continuellement dans l'ombre impose un stress (Lesieur, 1983, 1988). Or, jumelé à des pertes financières, ce stress peut être décuplé et se manifester sous plusieurs formes. D'après Marcil et Riopel (1993), le joueur, auparavant gentil et attentionné, devient arrogant et insensible. Hamilton (1996) constate, elle aussi, un changement chez les joueurs qui deviennent alors plus impatient, plus agressifs et plus négligents. C'est également le moment où ils cesseront de prendre leurs responsabilités, tel le paiement des divers comptes, et seront susceptibles d'adopter des comportements dysfonctionnels. Voici ce que les joueurs rapportent à cet égard :

Sylvain : *«J'étais rendu agressif. Pas avec les gens, mais mon tempérament y'était agressif. J'ai aussi pigé dans l'compte de ma blonde pis c'était pas moi ça. Tsé, j'sortais d'aller jouer pis j'prenais l'auto là, pis des fois, j'étais même pas là, j'étais dans mes pensées. J'aurai pu frapper un enfant, tsé. J'roulais en char pis j'étais pas là, j'étais comme gelé par le jeu, par les problèmes. Pis ça m'tracassait souvent. Tsé, à un moment donné, j'vas frapper quelqu'un.»*

Claude : *«Quand tu joues, tu changes, t'es pus la même personne. C'est comme le mal et le bien. Tu deviens menteur, au travail, avec ta conjointe. T'as des sautes d'humeur au travail. Tsé tu changes, pis j'vas t'dire une chose, moi j'suis convaincu que la rage au volant, c'est relié au jeu. Tsé, quand tu viens de tout perdre pis tu rentres le matin, t'es pas mal impatient avec c'qui s'passe autour de toi pis tu veux pas qu'y en aille un qui t'écœure.»*

Roger : «Y'avait pus rien d'important, juste jouer. C'était pas important de payer les autres affaires.»

Josée : « Ton caractère y change. T'es plus irritable, t'es plus agressive.»

Caroline : «J'étais pus fiable pour rien, j'disais à ma mère, «on va aller dîner ensemble, faire des p'tites commissions», ben j'la rappelais pis euh, «oh finalement, j'vais faire une p'tite sieste», mais dans l'fond c'est parce que j'étais en train de jouer pis les machines étaient bonnes.»

Steve : «Quand j'ai dans tête d'aller jouer, j'ai du front tout l'tour d'la tête. J'peux demander n'importe quoi, j'peux faire n'importe quoi, mais pour autre chose, j'pas capable. Tsé là, j'pas capable d'emprunter 100 piastres pour m'acheter d'la bouffe, mais j'vais m'trouver 5000\$ pour aller jouer.»

Les habitudes de jeu

Le dévouement dont fait preuve le joueur à l'endroit du jeu se mesure également en terme de temps. Or, il faut rappeler qu'une des incidences de la légalisation du jeu a été l'augmentation de l'accessibilité des machines, qui ne se calcule pas uniquement en nombre de machines mais également en terme d'heures d'ouverture. A de nombreuses reprises, les joueurs affirment que la durée du jeu ne dépendait plus que d'une seule chose, l'argent. Il est même arrivé qu'un propriétaire de bar offre à un joueur l'opportunité de passer la nuit dans son établissement afin de récupérer son lot.

Yvon : «Le gars y'a fermé le restaurant une journée de Noël, y m'a dit : «Écoute Yvon, j'ferme le restaurant, j'ai un party, mais tu peux rester jouer dans les machines si tu veux. Tu vas être tout seul, tu vas avoir la paix.» J'comprends, j'venais d'gagner 900 piastres. J'suis reparti de là 2 heures après pis j'avais pus une cenne. Y savait en esti, y voulait reprendre son 900 piastres. Y savait que si moi j'continuais à jouer, j'étais pour tout remettre dedans. Faque y m'a laissé jouer.»

Émilio : «Un joueur là, m'as te dire, un joueur là, quand tu rentres pour jouer, tu sais pas combien tu vas gagner, combien de temps ça va prendre pis ce que la machine va te donner, mais, ça commence toujours avec le premier 20\$. Ça commence toujours avec un 20\$, mais tu sais jamais quand ça va finir.»

Josée : «Là, tu fais des pieds pis des mains pour remettre tes affaires. C'est beaucoup d'énergie, ça prend toute ton temps ça. Dans l'fond tu passe toute ton temps au jeu là, les ¼ de ton temps, t'essaies de trouver de l'argent.»

Julien : «C'était là, les jours commençaient à 8h du matin pis j'me rendais jusqu'au lendemain matin, à 3h, la fermeture des bars, jusqu'à ce que Loto-Québec arrête les machines... À tous les jours, y'a pas un jour que j'ai pas joué.»

Steve : «Au casino là, la shot que j'ai passé 3 jours avec mon 5000\$ là, vois-tu là, y'a 6 tables je 8 joueurs, c'est 48 joueurs, pis sur les 48 places, on était au moins 15 joueurs a avoir passé les 3 jours là. Heille là, moi c'était les croupiers là... les croupiers eux autres là, y faisaient leurs chiffres pis y s'en allaient pis y revenaient pis on était encore là...»

Gilbert : «Souvent, ça m'est arrivé aussi comme les autres joueurs, de sortir du bar uniquement parce que ça fermait ou parce que j'avais pus d'argent.»

Le temps que le joueur peut consacrer à sa passion est donc directement lié à l'accessibilité des endroits de jeux. Nous avons vu que les machines sont de plus en plus disponibles et cette plus grande disponibilité affecte l'incidence du gambling compulsif (Suissa, 2001 ; Hargreave & Csiernik, 2000 ; Comité permanent, 1998 ; George, 1994 ; Beare & Hampton, 1984). Ainsi, les

machines se retrouvent non seulement dans les casinos et les hippodromes, mais également dans les restaurants, les bars, les salles de quille et une foule d'autres endroits où parfois, même les mineurs ont accès. D'ailleurs, à cet égard, Hamilton (1996) constate que la plupart des gens de son échantillon jouaient déjà bien avant l'ouverture du casino. Seulement 20% considéraient que le casino avait eu un impact sur leur jeu.

On retrouve des résultats similaires parmi les joueurs interviewés puisque seulement trois joueurs rapportent jouer au casino. Les endroits de prédilection sont surtout les bars, les brasseries et les tavernes (90%). On retrouve toutefois des joueurs dans les salles de billard, les arcades, les restaurants, les salles de quille et les cafés. Un joueur rapporte même avoir joué dans les casinos d'agriculture Paul Labbé. Seule une minorité a joué dans des endroits illégaux (20%).

Sylvain : *« J'aimais pas ben ben le casino. J'ai été une couple de fois, mais j'ai pas aimé ça. J'aimais mieux quand c'était plus tranquille. Le casino, y'a trop de monde, trop de bruits. J'ai surtout joué à Verdun, Côte-St-Paul, dans les bars. Fallait que les endroits soient tranquilles. J'aimais pas ça m'faire parler. J'y allais tout l'temps tout seul. J'avais honte de ça. »*

Dominic : *« J'allais au premier bar que je rencontrais, un bar, une taverne. Toujours là. C'était l'endroit le plus proche. »*

Josée : *« Mais tsé là, j'allais pas au casino à toutes les fins d'semaines là, j'suis ben trop paresseuse. C'est loin pis moi j'habite à campagne là. C'est 1h½ y aller pis 1h½ revenir, c'était pas mal loin pour moi faque j'oubliais ça. »*

Jacques : *« Mais c'est sûr que pour jouer, tu cherches l'endroit le plus proche. Si c'est plein, tu vas aller un peu plus loin. Si tu veux réellement jouer, y'en aura pas de limite. Tu vas être en crise parce que c'est loin... Tu vas y aller, mais c'est juste que tu perds du temps à pas jouer, c'est juste ça. »*

Marc : *« Avant que les casinos ouvrent, y'avait des casinos Paul Labbé. Ok, ça c'était un monsieur Legault, y faisait des casinos lui. Y'avait le droit d'avoir des permis pour faire des casinos de bienfaisance pour Agriculture-Canada. C'était légal parce que y avait un permis. Faque j'jouais là avant. Pis en dernier, ben j'avais moins d'argent faque j'allais dans les bars, dans les machines. Pis tsé, c'était plus accessible aussi. »*

Pierre-Luc : *« Y'avait un bar juste juste l'autre bord d'la rue. À pied, ça prenait 10 minutes, c'était pas loin tsé. Dans l'même kilomètre, y'avait p't'être 4 ou 5 bars tsé, faque des fois, j'les faisais toutes là. Partout où t'as un p'tit bar, t'as des machines. [...] Pis j'allais jusqu'en Californie en camion, faque j'arrêtais à Reno, j'arrêtais à Las Vegas, j'ai pas rien qu'joué ici là. »*

René : *« [...] pis j'étais assez obsédé par les machines à poker d'icitte, que y'en avait là-bas là, mais c'était pas exactement pareil à Calgary tsé, pis j'étais tellement obsédé que j'suis parti, à un moment donné, j'ai lâché ma job, j'me suis dit « c't'assez, mon contrat est fini ». J'suis monté en 3 jours, vite, vite, j'ai roulé vite, avec mon pick-up, pis j'suis arrivé à Saint-Jérôme vers 8h le soir, juste avec l'obsession d'aller à mon p'tit bar que ça fait des années que j'vas là. »*

Outre la tranquillité et l'accessibilité des petits bars de quartier, un des aspects qui revient le plus souvent est la rapidité des jeux. Il faut que ce soit vite, instantané. C'est d'ailleurs ce qui pourrait expliquer la grande popularité des ALV par rapport aux autres jeux de hasard. Rappelons d'ailleurs que c'est chez les usagers de ce type de jeu qu'on retrouve la plus grande incidence de

joueurs pathologiques (Ladouceur in RACJ, 2000 ; Conseil national, 1996). Également, selon le rapport du Comité permanent de la lutte à la toxicomanie (1998), les comportements compulsifs ont trait plus fréquemment aux loteries-vidéo, aux machines à sous et aux paris sportifs. Parmi les joueurs interrogés, en ce qui a trait aux jeux privilégiés, de manière unanime, ce sont les ALV. Tous les joueurs s'y adonnent. Seul un joueur préfère les jeux de cartes mais dit également jouer dans les machines. Également, l'aspect d'immédiateté peut être le reflet de certaines caractéristiques du joueur : son impulsivité, son manque de contrôle de soi, son présentisme, son incapacité à profiter des expériences passées et sa constante recherche de plaisir pourrait le pousser à privilégier des jeux instantanés qui satisfont son besoin d'excitation et de stimulation (Roston, 1962; Moran, 1970; Livingston; 1974 ; Lowenfeld, 1979).

Caroline : *«Moi, j'vas aller au bingo une fois par année, deux fois par année pis j'ai mon maudit voyage tsé. Moi la madame de 74 ans à côté de moi qui est plus vite que moi, tsé, c'est trop long savoir si t'as un résultat. C'est vrai. Y faut que ce soit quelque chose de rapide [...] Tsé, c'est vraiment euh...pour ça que j'suis pas une acheteuse de 6/49 aussi pis d'affaires de Mise-O-jeu, parce que moi me casser la tête à savoir les affaires de statistiques pis ci, ça, ça, pis attendre 4 jours pour voir si je gagne de quoi, ça m'intéresse pas. Quand tu pèses sur un piton pis que dans une seconde et demi tu vas le savoir.»*

Émilio : *«C'était tout l'temps les machines. Peut-être une fois par million les cartes, mais j'trouvais que ça avait pas de bon sens parce que les cartes, tu jouais 2 heures pour gagner 10 piastres. Les machines, en 1 heure, elle peut te donner 500 piastres, 2 fois. Ma logique me disait de laisser faire les cartes pis de me concentrer sur les machines.»*

François : *«Fallait que ça soit rapide là. Tsé, j'pouvais pas acheter un 6/49 moi. Un 6/49, oublie ça tsé. Si mettons on était dimanche, j'pouvais pas m'acheter un 6/49 pour mercredi, c'était trop loin, fallait que ça soit instantané donc j'prenais un Banco qui était le soir même. Fallait que ça soit instantané, que ça soit vite.»*

Steve : *«Pis c'est drôle parce que moi c'était plus les machines. Dans les machines, t'as pas de relation avec les autres. Aux cartes pis tout ça, ben t'es en relation avec les joueurs qui sont à la table avec toi pis euh, c'est pas du tout pareil. C'est un autre sentiment, ça déconnecte pas comme les machines.»*

Par ailleurs, il ne faut pas perdre de vue qu'avant tout, les jeux représentent une prise de risque, qui peut être en soi, une source de plaisir pour le joueur et sa motivation à jouer (Custer et Milt, 1985 ; LeBreton, 1991, 1998- in Chevalier et al, 2002). Or, ce goût du risque peut aussi se refléter dans d'autres sphères de leur vie. Le joueur peut adopter des comportements plus risqués dans le cadre de ses autres loisirs, de son travail, dans sa vie intime. Afin de mieux cerner ce qu'est un comportement à risque, nous nous sommes basés sur la description qu'en fait le DSM-IV dans l'explication du comportement d'une personnalité borderline. Un comportement à risque implique une impulsivité dans certains domaines potentiellement dommageables pour le sujet, notamment, les dépenses, la sexualité, la toxicomanie et la conduite automobile dangereuse. Parmi les joueurs interrogés, au moins sept (35%) rapportent effectivement avoir eu ce type de comportement.

Sylvain : *«Tsé avant, j'prenais un coup avec mes chums, on avait du fun pis toute, mais là, j'buvais jusqu'à temps que j'me souviene de rien, pis euh, j'prenais d'la coke. Pis ben, les mélanges de toute ça ensemble, ben j'faisais des blacks out. Quand j'avais trop bu, j'me battais dans les clubs»*

Josée : *« Mais même dans ma vie personnelle là, moi j'ai faite des chose là, risquer ma vie parce que j'ai faite des choses dangereuses, des sports dangereux. J'ai même fait un brevet de pilote qui m'a coûté à peu près 25 000 dollars... J'veux dire, c'est comme euh, t'as ça un peu en toi quelque part là. Tsé, j'aime ça le risque. C'est beaucoup ça moi qui m'fait jouer. »*

Jules : *«Un soir, j'avais tout perdu, j'étais ben découragé. J'suis rentré à la maison, j'me suis plogué sur Internet pis j'suis allé avec une personne que j'savais qui était séropositive. J'sais pas trop pourquoi, un forme de gambling, le découragement, j'sais pas... Aller avec des gens sans se protéger, tsé, c'est une forme de suicide, c'est auto-destructeur. Mais t'as pus peur de rien, t'as pus peur du risque, t'aime le risque... Pis ben aujourd'hui, faut que j'apprenne à vivre avec la maladie...»*

René : *«J'ai déjà sniffé pour 700 piastres dans une journée [...] Pis des fois, ben gelé s'a coke, j'étais capable de conduire mon char, pis avec une caisse de 12. J'ai conduit tellement souvent ben faite là, mon char ou mon bicycle [...] Y m'arrivait aussi des fois de courser avec mon bike, j'ai scarppé une moto comme ça...J'ai toujours été aussi fou, des fois, à jeun que chaud tsé. Deux fils qui se touchent.»*

Gilbert : *«À un moment donné, mon père m'avait dit «sais-tu c'est quoi ma plus grande peur ?» J'ai dit non, «T'as pas assez peur». J'aimais le risque, j'aimais l'aventure. Euh, toute c'qui était hors norme, j'étais là. J'aime ça quand c'est vite autour de moi, j'aime ça quand c'est euh, de l'action.»*

Bien qu'il ne fasse pas partie des «vrais gamblers», Dominic raconte la manière dont la prise de risque se traduit dans le jeu et dans la vie en général :

Dominic : *«Si tu prends des risques en gambant, tu prends des risques de vie aussi, pis y faut en prendre des risques de vie. Quand j'ai dit que je vis sur les breaks, ben j'vis sur les breaks pis je joue sur les breaks, c'est la plus belle illustration que j'peux faire de c'que j'veux te dire. Les autres joueurs, j'les admire, y jouent comme y vivent, eux y gambaient vraiment. Pis ben moi j'ai joué comme je vis, sur les breaks. Les joueurs sont peut-être plus délinquants qu'on pense, La machine vient exacerber ce «talent» là, entre guillemet, mais dans d'autres occasions, y'oseront jamais.»*

Même s'il n'implique pas nécessairement une importante prise de risque, le recours au jeu illégal peut néanmoins faire partie des comportements jugés à risque puisqu'il implique une certaine illégalité, un dépassement des lois. A cet égard, plus de 70% des joueurs affirment avoir joué aux machines illégales. Toutefois, cela s'est produit avant l'arrivée des machines légales. Par la suite, la plupart ont cessé de recourir à ce type de jeu ; seulement deux joueurs ont continué les parties de cartes illégales.

L'arrêt du jeu illégal est expliqué, d'une part, par le fait qu'il n'était plus accessible, et d'autre part, par le refus de s'adonner à des comportements illégaux alors que les machines légales étaient disponibles. De leur côté, ceux qui ont continué le jeu illégal affirment que les parties de cartes dans les résidences privées offrent une ambiance difficilement reproductible dans un autre contexte. Nous avons d'ailleurs vu que la persistance du gambling illégal s'explique par la perte

des stigmates moraux associés au jeu et par le fait qu'il offre des avantages par rapport à sa contrepartie légale (Wellford, 2001 ; Smith et Wynne, 1999). Également, les joueurs constatent qu'une des majeures différences entre le jeu illégal et légal réside dans la rapidité des mises. D'après eux, dans les ALV légaux, c'est plus rapide et ils dépensent davantage.

Sylvain : «*Avant j'jouais dans les machines illégales. Quand y'ont été légalisées, j'ai continué à jouer, ça rien changé. Les anciennes, y'est avait toutes enlevé. Mais tu jouais ben plus dans les nouvelles machines, c'est ben plus vite dans les nouvelles machines. Avant, jamais t'aurait pu jouer 1000 piastres à l'heure, jamais jamais. Pis les machines de Loto-Québec, c'est 1000 piastres à l'heure, pour des gains de 500\$ maximum, on s'entend. Au Keno, quand tu l'met au plus vite speed là, pis euh, tu peux jouer 1000 piastres dans une heure, pour des gains de 500 piastres.*»

Jules : «*J'ai arrêté de jouer aux machines illégales parce qu'à un moment donné, les machines légales sont arrivées. Y'avait des belles couleurs tsé, des choses voyantes. C'est plus attirant, pis en plus, tu pouvais doubler... Faque j'suis pas retourné dans les machines illégales, j'suis resté accroché aux autres.*»

Pierre-Luc : «*J'me suis retrouvé dans des games de cartes, euh, tsé, dans des p'tites barbottes, qu'y'appellent là, dans une p'tite place cachée, c'était dans des backstores de dépanneurs là. plus comme une partie de plaisir tsé. On rentrait là, ça coûtait 200 piastres rentrer là, pis euh tsé, la bière était gratis, les poupones étaient là pis tsé, t'embarquait s'a table avec 200 piastres pis tu sortais, y'en a un qui sortait avec l'argent pis les autres y sortaient cassé, c'était tout l'temps d'même.*»

Steve : «*J'aimais mieux ces machines-là que les machines de Loto-Québec. Tu gagnais plus souvent. C'était surtout des jeux de poker pis moi, ben c'est ça qui m'intéressait pis astheure, y'en a presque pus de poker, y'a juste un jeu de poker dans les jeux de Loto-Québec pis y'est ben plate [...] C'que j'pouvais faire dans ces machines là comparativement aux machines de L-Q, c'est que j'pouvais jouer longtemps. Tsé, tu gagnais rarement 800 piastres, mais fallait que tu joues longtemps en crise pour en perdre 500\$. Le cycle était beaucoup plus long que les machines de L-Q. Tsé, moi ces machines-là, j'ai déjà vu là, à 2 là, être 4 jours pis pas débarquer de s'a machine. Dans c'temps-là, ça prenait beaucoup de temps, mais ça prenait pas beaucoup d'argent. Aujourd'hui, tu peux y mettre environ 500-600 piastres en moyenne par heure, facilement.*»

Le prix d'une passion ...

« 2,50\$ en 3 secondes de jeu. Imaginez une semaine... ».

Qu'ils investissent dans le jeu illégal ou légal, au bout du compte, les joueurs dépensent. Au Canada, les dépenses moyennes des familles en loteries et jeux de hasard de toutes sortes oscillent entre 0,3 % et 1,2 % du revenu brut. Chez les joueurs excessifs, c'est entre 8% et 17% du revenu brut qui est dilapidé¹⁴. Au Québec, d'après le rapport de l'Institut national de santé publique, chaque joueur dépense en moyenne 1788\$ annuellement. Nous avons reproduit ici le tableau de l'INSPQ sur les estimations des dépenses par joueur selon le type de jeu :

¹⁴ www.jeu-compulsif.info/index.htm

Tableau 2.1 : Estimation des dépenses moyennes, annuelles et hebdomadaires, par joueur selon le jeu – Québec, 1999-2000

Type de jeu	Proportion de joueur (%)	Montants misés (\$)	Moyenne annuelle (\$/joueur)	Moyenne hebdomadaire (\$/joueur)
Bingo	8-9	253 300 000	491-553	9-11
Loterie	50-68	1 768 200 000	454-617	9-12
Chevaux (course)	1-3	181 100 000	1053- 3160	20-61
ALV	9-11	3 905 400 000	6195-7572	119-146
Tirage	14	37 600 000	47	1
Total	65	6 661 700 000	1688	34

* Tiré du rapport de l'INSPQ (Chevalier et Allard, 2001)

Nous pouvons voir que c'est essentiellement les ALV qui rapportent le plus. En effet, dans ces machines, les dépenses annuelles oscillent entre 6200\$ et 7500\$. Ainsi, pour la seule année financière 99-2000, les Québécois ont parié plus de 3 milliards dans les ALV. Toutefois, nous parlons ici de l'ensemble des joueurs et non uniquement des joueurs pathologiques. Or, nous savons que les recettes du jeu proviennent essentiellement de la poche de ces derniers (Suissa, 2002a&b). En moyenne, ces derniers investissent dans leur jeu entre 30 000\$ et 125 000\$. Les statistiques de la maison Bilodeau penchent plutôt vers des dépenses totalisant 216 442\$. Hamilton (1996), quant à elle, enregistre des pertes variant entre 35 000\$ et 50 000\$. Antérieurement, Rozon (1987) obtenait des sommes plus modestes. Selon elle, ce serait des dépenses de près de 15 000\$ qui pourraient être attribuées aux joueurs. Rappelons toutefois qu'au moment de ses entretiens, les ALV n'étaient pas encore légalisés.

En moyenne, nos joueurs rapportent avoir «investis» 357 150\$ dans le jeu. Le plus petit montant rapporté est de 28 000\$ et le plus important dépasse le million. Échelonné sur la durée moyenne du jeu, cela équivaut à une perte annuelle moyenne de 30 078\$ (variant entre 3530\$ et 112 00\$). Même si on prend le résultat le plus conservateur (3530\$), il est nettement supérieur au 1788\$ déclaré par le joueur québécois (Rapport de l'Institut national de santé publique, 2001).

En fait, plus le joueur s'engage intensivement dans le jeu et à développer des comportements problématiques à l'égard de sa passion, plus il risque d'investir des sommes importantes. Nous avons vu également qu'afin de retrouver le même sentiment d'excitation, il devra augmenter ses mises. Selon Rozon (1987), au départ, les montants investis dans le jeu ne représentent que 20% du salaire, mais très rapidement, ils finissent par gruger 90% du revenu du joueur. Nous avons vérifié s'il existe une relation entre le revenu des joueurs et les montants investis dans leur

passion afin de voir si les joueurs les plus nantis sont aussi ceux qui dépensent le plus dans le jeu. Nos analyses montrent qu'il existe effectivement une corrélation positive très forte entre le revenu cumulé et les montants dépensés pour le jeu ($r=0.80$). Autrement dit, plus les joueurs ont des revenus élevés, plus ils dépensent pour le jeu. Ainsi, même s'ils gagnent un salaire relativement élevé (en moyenne 57 825\$), ces derniers dépensent également beaucoup.

Ce qu'il est donc important de regarder ici est le ratio jeu-salaire. Nous obtenons ce dernier en divisant la somme totale investie dans le jeu par le salaire cumulé. Un ratio de 1 signifie que l'argent affecté au jeu équivaut à l'argent gagné. Par conséquent, c'est donc l'ensemble du salaire qui passe dans le jeu. Un ratio supérieur à 1 signifie que les dépenses consacrées au jeu dépassent le salaire du joueur. Les joueurs qui ont un ratio supérieur à 1 risquent d'être aussi ceux qui sont les plus endettés ou qui sont plus susceptibles de recourir à d'autres moyens de financement. À l'inverse, plus le ratio est bas, plus le joueur semble faire preuve de contrôle dans les dépenses liées à sa passion. Au sein de notre échantillon, le ratio jeu-salaire moyen est plutôt élevé (0,64). À notre avis, il existe trois explications possibles à cette situation.

Premièrement, il est possible que notre échantillon sous-estime ses pertes. Effectivement, il n'est valorisant pour personne de déclarer des pertes importantes liées au jeu. Lorsque les joueurs rapportent que leur comportement occasionne plus de pertes que de gains, cela peut remettre en cause leur rationalité. Toutefois, nous croyons que cette explication est incohérente avec les caractéristiques des joueurs en traitement qui clament ouvertement avoir un problème. D'ailleurs, les pertes qu'ils encourent viennent appuyer leurs dires.

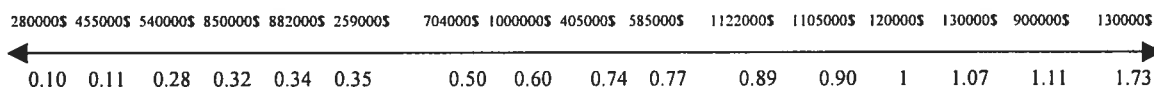
Deuxièmement, il se peut que la notion de jeu pathologique doive être révisée puisqu'elle occulte d'entrée de jeu un certain élément de contrôle et de rationalité pourtant bien présents chez les joueurs. On s'adonnerait donc intensivement au jeu mais avec un certain contrôle. Passionnément... mais pas à la folie...

Troisièmement, il faut envisager la possibilité que le ratio est bien tel qu'il est, mais qu'il doive seulement être interprété dans un contexte global. En prenant les ratios loisir-salaire de la famille moyenne par exemple, on pourrait s'attendre à ce qu'il soit de 1 pour 10 ou 1 pour 15. Ainsi, il ne faudrait pas dédier plus de 10% du salaire au jeu sinon cela pourrait équivaloir à un problème. D'après l'Institut de la statistique du Québec, en 2001, les dépenses moyennes par ménage s'élevaient à 49 977\$. Au total, les loisirs n'occupaient que 5,7% de cette somme, un

ratio de 1 pour 17 (0,06). Or, les joueurs interrogés ont en moyenne un ratio de près de 1 pour 1,5 (0,64) ce qui est énorme par rapport au ratio normal (un quotient d'excès de plus de 11). Cela signifie qu'ils allouent près de deux tiers (64%) de leur salaire à leur jeu. Cela peut également impliquer qu'ils ne s'adonnent plus à aucun autre loisir familial ou conjugal, situation susceptible de provoquer des tensions au sein de la famille. En fait, ce serait ceux qui ont des ratios faibles (tel 0,10 ou 0,11) qui pourraient garder le meilleur équilibre. Ainsi, même dans ce genre de dérapage budgétaire, certains risquent de moins déraiper que d'autres. Il existe donc des variations parmi les joueurs pathologiques puisque certains arrivent malgré tout à garder un certain contrôle dans leur dépendance.

Nous avons distribué les ratios jeu-salaire des joueurs sur un continuum. En comparant avec les revenus cumulés des joueurs, nous constatons que les revenus les plus élevés ont également des ratios élevés (avoisinants le 1). Bien que la tendance ne soit pas aussi claire, il est possible de constater que les salaires cumulés les plus élevés se retrouvent généralement parmi les ratios les plus élevés. Il faut toutefois mentionner que les deux joueurs qui déclarent des revenus cumulés parmi les plus faibles, soit 120 000 \$ et 130 000\$, mais dont les ratios sont respectivement 1 et 1.73 ne cadrent pas dans une telle analyse. Pas plus d'ailleurs que les deux joueurs gagnants 850000\$ et 882 000\$ dont les ratios sont respectivement 0,32 et 0,34.

Figure 2.1 : Continuum des ratios jeu-salaire des joueurs



Mais comment peut-on engloutir de telles sommes ? Un début de réponse pourrait provenir du rapport de la Maison Claude-Bilodeau (2003) qui calcule, qu'en moyenne, une séquence de jeu dure trois secondes au cours de laquelle on peut perdre la mise maximale de 2,50\$. En une minute, le joueur aura pu miser 20 fois, ce qui représente 50\$. En un laps de temps aussi court que cinq minutes, il aura pu engloutir 250\$. Ainsi, plus le joueur joue, plus il perd.

Claude : «*Quand tu joues, en un weekend, tu peux flamber 2-3000 piastres. Quand tu pars, tu sais jamais comment ça va finir mais tout reste toujours dans les machines. [...] Tsé, à un moment donné, j'ai même réussi à flamber 11 000 piastres en même pas 2 mois [...] Après, c'était la grosse pression, j'faisais 1500-2000\$ par semaine comme salaire mais j'gardais rien.*»

Diane : «*C'est sûr qu'un 20\$, si tu pognes rien c'est vite dépensé, faque m'a en mettre un autre, peut-être qu'à un moment donné... Des fois ça peut être bon, mais des fois, 5 minutes pis y'en a pus. Si tu gagnes pas, en 5 minutes c'est fini, pis c'est encore pire si tu joues à 10\$ parce que ça baisse plus vite. 5\$, tu peux jouer un p'tit peu plus longtemps, mais même à ça [...] Des fois ma paye de la semaine y passait en une soirée. 200 piastres, c'est vite dépensé ça. Des fois ça prenait pas une heure.*»

Émilio : «Avec un 5\$, tu joue 2 secondes, un 20\$, tu peux jouer p't'être 10 minutes si la machine te donne quelque chose, plus longtemps, c'est pas sûr.»

François : «Si tu vas avec le pourcentage de qu'est-ce que j'gagnais, j'dépensais des 80% plus jeune pis 90% quand j'étais à 19-20-21 ans tsé. J'ai évalué avoir perdu entre 100 000\$ pis 130 000\$ dans le jeu.»

Julien : «Ça fait exactement 2 ans que je joue pis j'ai perdu 225 000\$ pis au moins une vingtaine de mille piastres là d'dans plus mes marges de crédit et les REER.»

Jacques : «Dans le gros peak, c'est dur à évaluer l'argent que tu joues. Dans l'fond, tu joues tant que t'as de l'argent. Si tu as 800\$, tu vas jouer 800\$, si t'as 1500\$, tu joues 1500\$, si t'as juste 500\$, tu vas jouer 500\$. Mais au total, j'peux te dire que j'ai joué pour au moins 100 000 piastres, pis en plus, mon salaire y passait presque au complet, un salaire de base c'est 45 000\$ mais j'faisais plus que ça.»

Jules : «J'dirais que j'ai mis dans les machines entre 300 000\$ pis 400 000\$ pis le plus gros montant que j'ai perdu, ça j'm'en souviens. C'était 11 000\$ en une soirée, au casino...»

Marc : «400 000\$-500 000\$. C'est beaucoup. J'avais 200 000\$ dans un compte, j'avais 75 000 piastres de REER, j'ai vendu 2 commerces ben vite à 50 000 piastres chaque pis là j'compte pas les chèques de 1000\$ qui partaient de mes poches. J'ai perdu ça en l'espace de... mettons 95 à 2000. En cinq ans. »

Yvon : «C'est un million que j'ai joué, dans toute ma vie. En 17 ans, jusqu'en 2000, plus le 50 000\$, j'ai joué un million. Je l'ai calculé avec un fiscaliste en thérapie. Mes prêts personnels, pendant 23 ans de temps, c'était juste du jeu.»

En voyant le rythme auquel les joueurs dépensent, on se doute bien qu'ils finiront très vite par être endettés. Walker (1992, in Hamilton, 1996) rapporte que le niveau de dettes moyen des joueurs varie entre 54 662\$ et 92 000\$. Au Québec, le rapport du Conseil national du bien-être social (1996), estime que l'endettement des joueurs en faillite varie entre 75 000 à 150 000 dollars. Les statistiques colligées par la Maison Claude Bilodeau concernant les clients du centre de thérapie évaluent qu'en moyenne, les joueurs se retrouvent avec 18 133\$ de dettes (n=639) et que 28% d'entre eux finiront en faillite. Le Conseil national du bien-être social obtient le même pourcentage, mais estime qu'il faut ajouter un autre 35% de joueurs qui sont sur le point de déclarer faillite. Parmi les joueurs interrogés, ces derniers déclarent un endettement moyen de 83400\$ (et médian de 35 000\$). Egalement, l'endettement survient en moyenne après 5,2 années de jeu.

A cet égard, il est important de souligner toutefois, que les caractéristiques socio-économiques risquent fort d'être discriminantes. En effet, l'endettement qui peut être vu comme une accumulation de déficits met en rapport l'inéquation entre les revenus et les dépenses. Or, logiquement, plus les revenus des personnes sont élevés, plus les risques de les voir s'endetter diminuent. Est-ce le cas chez les joueurs ?

Afin de répondre à cette question, nous avons regardé le moment où les dettes commencent à s'accumuler (sur une trajectoire moyenne de 12,55 années de jeu) en comparant avec le salaire cumulé. À une exception près, la rapidité à laquelle survient l'endettement est inversement proportionnelle au salaire. Autrement dit, plus le salaire cumulé est élevé, plus le moment de l'accumulation de dettes est retardé. Pour nos millionnaires (cumulés), cela a pris en moyenne 19 ans avant de sentir le poids de l'endettement. À l'opposé, pour ceux qui avaient un salaire plutôt modeste, le cumul des dettes survenait en moins d'un an (0,8 an).

Le cumul tardif de dettes pourrait s'expliquer par le fait que de meilleurs salaires signifient généralement de meilleurs dossiers de crédit et par conséquent, de meilleures opportunités de financement. À cet égard, certains joueurs nous affirment que leur statut les a beaucoup aidé à la banque et qu'ils n'éprouvaient aucun problème à bénéficier de prêts bancaires, et ce, malgré une situation financière précaire. Le fait également de connaître directement les principaux créanciers (parce qu'ils sont des clients réguliers et de longue date) peut, dans certains cas, favoriser l'emprunt :

Jacques : *« Dans l'temps, j'avais un poste important dans le syndicat des chauffeurs de Montréal, pis les gens avaient confiance en moi. Faque tu joues avec ça. Tu joues pas juste dans les machines, tu joues avec la confiance des gens. Tu commences par ça, tu commences par changer des chèques sans fond, sauf que tu réussis toujours, d'une semaine à l'autre, à arranger ça. Tu dis que t'as fait une erreur, pis tu passes ta vie à conter de menteries.[...] Sauf que le monde te regardait pis y'avaient confiance. Tu joues avec ça. [...] C'est sûr que si t'es un itinérant, t'as pas cet accès-là, mais tu joues ton statut social. Moi, la Caisse y m'regardait pis y voyait un chauffeur d'autobus, y s'disaient : y'a d'l'argent lui.»*

Ainsi, même si les joueurs les plus fortunés s'endettent plus lentement que les autres, il n'en demeure pas moins qu'ils finissent eux aussi invariablement dans le «rouge» puisque, même avec un meilleur salaire, leur passion du jeu est tout aussi difficile à satisfaire.

Dominic : *« [...] c'est vrai que j'ai rien faite de criminel sauf que j'me suis endetté ok. L'argent de lousse, sur mon budget régulier, j'en avais pas assez, ça fait que qu'est-ce que j'ai faite, c'est que j'me suis endetté. J'me suis endetté d'à peu près 15-20 000 piastres là. 15-20 000\$ facile. Dès le départ, dès la première année, j'pense que j'avais 7 ou 8 000 piastres de dettes, pis ça, ben c'est en plus des surplus budgétaires que j'avais à tous les mois.»*

Émilio : *« En fin de compte, faut que j'paye encore pour 8 ans pis ça fait quasiment un an que j'paye. J'ai à peu près 135 000\$ de dettes à payer, pour le jeu.»*

Gratien : *« Parce que là j'avais 30 000 piastres de cartes de crédit pis j'ai monté ça au boutte »*

Josée : *« J'suis venu voir pour mes finances, pis là j'ai faite une proposition, parce que j'avais trop de dettes là. Mes cartes de crédit, c'était rendu... j'avais une marge de crédit, j'avais mes cartes de crédit, j'avais une extension à mon compte de 2500\$, pis j'avais pas mal de cartes là, deux Visas, une MasterCard, mon Dieu !, Sears, à peu près toute la gang là. J'en avais pour à peu près 40 000 dollars de dettes. »*

Julien : *« J'ai 35 000 piastres de dettes. Tout ça, en 2 ans.»*

Jacques : «*Tu te ramasses pas avec 100 000 piastres de dettes parce que t'as gagné (rires), c'est officiel.*»

Pierre-Luc : «*Écoute, j'm'étais endetté, j'devais p't'être là, j'devais partout à l'entour, 10-12 000\$.*»

FINANCEMENT LÉGAL DU JEU....¹⁵

Que ce soit pour pouvoir jouer ou payer les dettes, qu'ils soient riches ou plus pauvres, les joueurs ont besoin d'argent. L'argent est l'essence même du jeu. Pour le joueur, l'argent est sa munition. Il doit donc s'en procurer à tout prix, ou presque. Nous avons vu précédemment que les joueurs doivent se montrer habiles dans leurs techniques de dissimulation, mais ils doivent également se montrer habiles dans leurs méthodes de financement afin de pouvoir continuer à jouer.

Les gains constituent la première source de financement. Nous constatons qu'en général, les joueurs considèrent les gains comme un extra, qui généralement, n'est pas compté dans le budget, il peut donc être dépensé dans leur loisir. On retrouve ici un peu le principe du «*easy come and easy go*». De plus, souvent les joueurs ne calculent leurs pertes qu'à partir de leur argent personnel, ce qui accentue le caractère éphémère des gains :

Sylvain : «*Tsé, si j'gagnais 3000 piastres, le lendemain, j'allais le rejouer. J'ai déjà gagné 10 000 piastres dans les anciennes machines ?*»

Julien : «*Tu gagnes des fois, mais tu perds à 98% parce que quand tu gagnes, tu le rejoues. Tsé, les gains c'est pas suffisant parce que si le monde gagnait, Loto-Québec ferait pas 3-4 milliards par année de profit.*»

Marc : «*Tsé, les gains, c'est comme de l'argent qui t'appartient pas, ça te fait moins de peine à perdre. Faque le problème, c'est que quand tu gagnes pis que t'es over, ben tu t'arrêtes pas. T'en veux toujours plus. Pis tu te dis que t'as pas joué tout c'temps-là rien qu'pour 100 piastres, faque tu restes pis tu finis par tout perdre. Si j'avais gagné j'serais pas assis ici en avant de toi. J'serai dans les Bermudes.*»

Si au départ, le jeu est alimenté à même les gains, une fois la phase perdante amorcée et la dépendance bien installée, très rapidement, ils ne suffisent plus. Afin de pouvoir poursuivre leur jeu, les joueurs doivent trouver d'autres moyens de financement. Par la suite, le principal moyen de financement des joueurs est leurs revenus. Après les gains, c'est essentiellement leur salaire qui contribue à alimenter le jeu. D'après les statistiques du centre Claude Bilodeau, le joueur utilise son chèque de paye dans 90% des cas. Il est facile de comprendre toutefois qu'un rythme effréné de jeu épuise rapidement le salaire, quel qu'il soit. Afin de compenser, quatre joueurs,

¹⁵ Les moyens de financement pour chaque joueur se retrouvent dans le tableau 3 en annexe D.

qui en ont eu la possibilité, ont été jusqu'à doubler ou tripler les heures de travail, alors qu'un autre a commencé à faire du travail au noir (*jobines on the side*).

Sylvain : «*J'avais toujours le revenu de ma compagnie tsé. J'travaillais fort là, j'travaillais toujours comme un malade pour payer mes dettes. Quand j'commençais à manquer d'argent, j'travaillais plus. Pis tsé, ben des fois j'me prenais 4-5 payes par semaine.*»

Jacques : «*Mais j'ai jamais manqué le travail pour jouer. J'travaillais plus fort le matin pis j'avais mes après-midi pour aller jouer. Sinon, c'était sur l'heure du dîner. [...] Pis là, j'travaillais 80 heures par semaine, pis c'était juste pour le jeu.*»

Normand : «*Quand j'étais vraiment dans l'jeu, au lieu de travailler 8-9 heures par jour, j'en travaillais 16-17. J'allais m'chercher des grosses payes, pour payer le dettes que j'accumulais par rapport au jeu, pis pour pouvoir continuer à jouer. [...] j'ai fait de l'overtime, de l'overtime, de l'overtime, j'doublais mes payes à toutes les semaines, au moins doubler, mais ça finissait par toute passer dans l'jeu quand même.*»

Pierre-Luc : «*J'travaillais comme camionneur pis on a des lois à respecter, en terme d'heures, ben j'travaillais le double des heures, pour faire le maximum de millage pour avoir le plus d'argent pour jouer tsé. [...] Aux États-Unis, t'as l'droit à 10 heures de conduite par jour [...] Sauf que encore là, tu veux faire le plus d'argent possible. Tu fais ton voyage le plus vite possible. Si j'étais capable de l'faire en une semaine, j'le faisais en une semaine, c'était pas compliqué. Des fois j'pouvais faire 17 heures de route.*»

Roger : «*Euh, moi j'travaillais tellement d'heures là, j'faisais là... dans une semaine, j'faisais le travail de 2 personnes. J'travaillais pour pouvoir jouer, sinon, j'aurai pas travaillé autant tsé. [...] Pis tant que la compagnie me disait de faire des heures tant que j'veux, moi, y'avait pas limite, j'faisais autant que j'pouvais.*»

Yvon : «*Parce que j'étais policier, mais j'faisais des sidelines. J'faisais l'électricité, j'faisais d'la plomberie, j'faisais d'la céramique, j'faisais des rénovations. Dans l'fond, c'était toute pour financer ma boisson pis mon jeu.*»

Or, même si les salaires sont des sources majeures de revenus, il n'en demeure pas moins que pour la grande majorité des joueurs, la source finit par se tarir.

Sylvain : «*Toute y passait. J'pouvais jouer souvent un 1000 piastres, en un soir. J'ai jamais eu assez d'argent pour satisfaire mon besoin.*»

François : «*[...] parce que j'trouvais que j'gagnais pas assez, malgré le fait que j'dépensais toute là, j'pouvais jamais gagner assez parce que j'dépensais toute dans le jeu.*»

Jacques : «*Ta payes te suffit pas parce que t'as paye est bonne pour un soir, le mercredi soir à minuit 2, t'as déjà tout retiré.*»

Pierre-Luc : «*[le salaire] ça suffit jamais. Tu cherches toujours à trouver de l'argent.*»

René : «*Même quand j'gagnais 1200-1300\$ par semaine clair, c'était pas suffisant non plus, quand j'consommait pis j'jouais dans les machines.*»

Parmi les autres sources rapportées, Rozon (1987) et le Conseil national (1996) mentionnent la vente d'actions (et/ou obligations d'épargnes), les épargnes personnelles, les divers placements et les REER, la vente d'objets personnels et familiaux (incluant des voitures et des maisons). Les autres techniques de financement sont variées et ne sont limitées que par l'imagination et l'ingéniosité des joueurs. On retrouve ainsi : deux joueurs qui ont refinancé leur hypothèque – un

qui l'a fait trois fois et l'autre cinq ; deux joueurs ont encaissé leurs régimes enregistrés d'épargne-retraite (REER) ; un joueur s'est adonné à la mendicité et la vente d'objets divers ; deux joueurs ont utilisé leurs fonds de pension ; un joueur s'est servi des dépôts faits sur des contrats de construction ; deux joueurs ont vendu leur maison alors qu'un autre a vendu sa compagnie ; un joueur a utilisé la totalité de ses bourses d'études et deux joueurs ont encaissé leurs régimes enregistrés d'épargne-études (REEE) ; un joueur a intenté une poursuite civile afin d'obtenir des dommages et intérêts, et a utilisé ses paiements de la Commission à la santé et sécurité au travail (CSST); un joueur a utilisé la totalité de son retour d'assurances suite à un sinistre ; un joueur a vendu son taxi ; et finalement, un joueur s'est improvisé vendeur de voitures auprès de son entourage et a encaissé les commissions sur les ventes. Il a également été jusqu'à démissionner d'un emploi afin de toucher sa prime de départ.

Sylvain : *«Moi qu'est-ce que j'faisais, j'prenais des dépôts sur des jobs, pis des fois j'les jouais tsé. Après ça, ça mettait dans la marde tout l'temps. J'réussissais toujours à m'en sortir parce que j'me pognais une autre job pis j'me prenais un autre dépôt dessus, j'marchais des fois 2-3 jobs en même temps.»*

Gratien : *«J'ai mon taxi qui est clair clair net, y vaut 50 000\$ à c'moment-là, mais j'voulais avoir de l'argent plus vite à c'moment-là faque je l'ai vendu 43 000\$, pis ça, j'l'ai flambé en 3 mois.»*

Josée : *«J'ai eu aussi un retour d'assurances, le mois que j'ai été inondé là. J'ai reçu un gros montant pis je l'ai toute joué.»*

Julien : *«J'ai même vendu une montre d'une grande valeur pis j'ai vendu ça 10 piastres. Tsé, c'est une montre Cartier qui valait 3000 piastres. J'l'ai vendu 10 piastres, imagine, pour jouer [...] J'ai vendu mes habits, des pantalons, des habits neufs. Je vendais ça à des gens sur la rue ou dans les tavernes. Je payais ça un tel prix, mais j'laissais ça à 10 piastres, 15 piastres. C'est débile de même.»*

Caroline : *«J'avais fini mon cours pis j'ai été à banque pis j'avais un bon certificat de placement que j'avais pas le droit de toucher, que mes parents m'avait placé, pis j'ai réussi à les crosser en disant que finalement, j'me partais une compagnie en infographie, donc, pour mon achat de matériel, mon ordinateur, ci, ça, que j'pouvais avoir une marge de crédit.»*

Normand : *«J'ai refinancé mon hypothèque, j'pense, 3 fois. Remonter l'hypothèque, pour la consolidation de dettes, j'ai fait ça 3-4 fois [...] J'avais une couple de mille, mais j'avais un REER. C'est un ancien fond de pension qui a été transféré en REER, mais qui était gelé jusqu'à 65 ans, mais la banque a fait une erreur quand j'ai changé ça de banque, c'était pus gelé. Je l'ai su ça, y mon dieu, j'avais 25 000 piastres là d'dans, pis ça pris, quoi, 3 mois. Ça disparu, ça j't'ai vidé ça assez rapidement.»*

Pierre-Luc : *«Ben j'connaissais du monde qui avait des chars à vendre pis j'savais comment qu'y est vendait, j'm'arrangeais pour vendre leur char pis j'prenais des cotes à moi tsé [...] J'ai même lâché une job pour jouer, pour collecter mon 4%. J'me suis faite embaucher ailleurs tsé, mais c'était vraiment juste pour avoir mon 4% pis aller jouer. J'savais que j'pourrais aller travailler ailleurs.»*

René : *«J'ai déjà reçu un chèque de 15 000 piastres aussi, quand j'suis parti de Canadair en 97, j'ai vendu mon fond de pension [...] J'avais 21 000\$ quelque chose dans mon fond de pension, y m'ont donné 15 000\$ cash [...] Mais c'te 15 000 piastres là, j'me souviens que ça pris 2 semaines et demi pour le dépenser tsé.»*

Steve : *«J'ai eu un chèque, j'me rappelle pas si c'était un prêt ou une bourse là, 2-3000\$ pis en une semaine et demi, j'avais pus une cenne. Cette session-là, j'ai arrêté parce que j'avais pus une cenne, rien. J'avais joué toute l'argent de ma session [...] Mes parents avaient pris aussi une bourse d'études quand j'étais jeune, tsé, un REEE, ben j'ai joué ça aussi. Quand le chèque a rentré, esti, j'l'ai crissé dans machine...»*

Gilbert : « *[Contre des policiers en déonto] J'ai porté des accusations contre eux autres pis etc, pour être dédommagé. J'ai faite des poursuites au civil pis j'ai été dédommagé. Ça financé mon jeu. [...] Quand j'ai été défiguré, j'ai eu une grosse accident, y'a une machine qui m'a sauté dans l'visage. J'ai été brûlé au 3^e degré de d'là, avec une greffe au cou, jusqu'icitte, ok. Et puis, quand j'ai eu l'argent d'la CSST, a y'a passé. Pis j'ai faite des pressions en plus. J'ai eu 27 000\$. Pis tout ça, c'est partie en un mois dans l'jeu.»*

Rozon (1987) rapporte également la pratique du *kiting*. Ce dernier est couramment utilisé et peut prendre plusieurs formes. Afin de s'adonner au *kiting*, il faut posséder plusieurs comptes-chèque différents. Au moment où le joueur a besoin d'argent, il se rend dans une institution financière et encaisse de l'argent puisé à même un compte d'une autre institution. Cette opération lui laisse un laps de temps de quelques jours afin d'aller porter l'argent dans le compte en question puisqu'il n'est pas débité immédiatement. Si le joueur ne réussit pas à obtenir de fonds, il reproduit le même manège avec un autre compte d'une troisième institution financière et ainsi de suite. Le processus demeure légal tant que le joueur peut payer. Or, il est facile de comprendre à quel point un tel manège requiert une attention constante de la part du joueur puisqu'il nécessite une bonne coordination et organisation afin d'éviter de sa faire prendre :

Jacques : « *J'jouais dans mes propres comptes. C'est tellement facile. J'allais tout l'temps à la même caisse, j'faisais des chèques. Ça prenait 2-3 jours avant que la Caisse le sache faque ça m'donnait du temps pour aller en emprunter à quelqu'un d'autre.»*

Marc : « *J'ai faite une couple de fois des chèques avec un autre compte, avec un autre compte, avec un autre compte. Tsé, c'est pas loin de la fraude mais c'est pas d'la fraude. Tsé, j'vais t'donner un exemple. Moi j'avais 4-5 comptes commerciaux pis 2-3 comptes personnels. Faque c'que j'faisais, c'est que j'allais au guichet automatique, j'me faisais un chèque d'un compte, j'déposais dans l'autre compte. J'savais que ça prenait 3-4 jours avant qui soit encaissé. Là, si dans 3-4 jours, j'avais joué l'argent pis j'en avais pas, j'reprenais un chèque dans un autre compte, je retirais dans un pis j'le redéposais dans lui. Tu vois tu le genre. (...) Quand la banque reçoit une enveloppe avec rien dedans, ça c'est de la fraude. Moi y'ouvrait l'enveloppe, pis y'avait une chèque d'un autre compte. Quand y l'déposais, j'avais le temps de le couvrir...sauf en dernier. »*

Le fait d'émettre des chèques post-datés est un autre moyen servant à retarder le moment du paiement. Il s'agit en réalité d'un crédit indirect. Le joueur peut ainsi faire une série de chèques qui ne seront encaissés qu'au moment où leur salaire est déposé dans leur compte. Deux joueurs ont utilisé ce moyen. Il nécessite toutefois un salaire constant, un certain contrôle puisqu'il faut pouvoir garder l'argent dans le compte suffisamment longtemps et une relation de confiance avec celui qui accepte une telle forme de crédit (bonne réputation) :

Yvon : « *Faque là, c'que j'avais développé pis j'ai faite ça longtemps longtemps, c'est des chèques anti-datés. Tu fais un chèque pour la semaine prochaine. T'as un chèque de 20 piastres au coin, au dépanneur, «tu gardes le chèque pis j'vas v'nir te porter 20 piastres» Pis là, le monde que tu connais plus y te changent un chèque de 100 piastres. J'ai changé des chèques jusqu'à 500\$, jusqu'à 1000 piastres, anti-datés.»*

Nous avons vu toutefois que les proches sont une source privilégiée de financement, à leur vue ou à leur insu. Parmi les proches, c'est surtout la conjointe qui jouera un rôle majeur dans la quête financière (Rozon, 1987 ; Lorenz, 1983). Rozon remarque que les proches seront les premiers à être sollicités lorsque le salaire n'est plus suffisant.

Toutefois, seulement quatre joueurs affirment avoir demandé l'aide de leur conjointe. La raison principale de cette réticence à solliciter l'argent de la conjointe s'expliquerait par le fait que les joueurs tiennent à garder leur jeu secret. À cet égard, nous constatons effectivement qu'au sein de notre échantillon, le dévoilement du jeu ne survient en moyenne qu'à la 9^e année de jeu. Les proches ne sont avisés que très tardivement du problème de jeu. S'ils font «appel» au compte-conjoint, ce sera à l'insu de la conjointe.

Sylvain : *«Tsé, comme ma blonde partait en voyage, a m'laissait son compte de banque pour que j'paye les comptes pis ben moi j'le vidais tsé, mais j'le remplissais avant qu'a revienne.»*

Jacques : *«Ma conjointe, j'lui devais plein d'argent. J'allais à la banque avec elle pis j'attendais au comptoir pis j'lui demandais sans arrêter. Ça j'ai fait ça. La harceler.»*

Normand : *«On avait un compte conjoint pour les paiements pis tout ça, puis euh, j'pigeais là-d'dans.»*

Outre la conjointe, la famille, les amis et les collègues de travail seront les principales sources d'emprunt. Nous avons vu que les proches des joueurs se montrent beaucoup moins exigeants financièrement. Parmi les créanciers, ils seront aussi les derniers à être remboursés (Rozon, 1987). Les joueurs de notre échantillon privilégient cette source puisque 65% d'entre eux recourent à ce type d'emprunt (n=13). Bien qu'il puisse exister la même réticence à demander aux proches qu'à la conjointe, il n'en demeure pas moins qu'il est plus aisé de mentir à la famille, aux amis et aux collègues de travail qu'à la personne avec laquelle on partage une intimité quotidienne.

Sylvain : *«Si j'en avais pas, j'en empruntais à mon partner pis j'y remettais après. Sinon, j'ai emprunté à des amis mais j'ai toujours remboursé. Ça arrivait. À la famille aussi. Ma mère m'en a passé. Mais j'remettais, c'était important pour moi de rembourser. Ma mère m'en refusait jamais.»*

Diane : *«Les gens au travail, mais c'était pas des gros emprunts tsé, 20-40 piastres tsé, pour aller jouer une heure.»*

François : *«Là c'était beaucoup d'emprunts. J'empruntais à des amis, mettons parce que j'avais ma paye le mercredi soir (mettons plutôt le jeudi matin) puis euh, j'empruntais mettons 100 piastres mercredi. J'disais mettons, passe moi 100 piastres pis j'te remets 125\$ demain. Moi c'était comme ça que ça marchait. Parce que j'avais beaucoup de personnes à qui j'avais déjà passé de l'argent avant pour les dépanner. Je savais c'était qui faque j'allais les revoir à mon tour pour pouvoir qui m'dépanne eux autres aussi. Faque j'l'ai achalais [...].»*

Julien : *«J'ai emprunté à des amis, je leur faisais accroire que j'avais pas mangé. C'était vrai que j'mangeais pas.»*

Jacques : *«T'empruntes à des amis, n'importe qui parce que tu marches sur le radar tout l'temps. Tu spots les gens à qui tu peux emprunter. Tu te fais une banque de prêteur pis d'un coup que t'as toute épuisé ça, ben tu vas aux shylocks.»*

Steve : *«C'est surtout à mes parents que j'empruntais. Des fois à mes patrons un peu, des connaissances. Mais depuis 5 ans mettons là, non... C'est pas parce que j'voulais pus en emprunter à personne, mais c'est parce qu'y'a pus personne qui voulait m'en prêter.»*

En plus d'offrir un salaire et un bon bassin de prêteurs parmi les collègues, le milieu du travail offre également des opportunités à ceux qui ont besoin d'argent. Les joueurs peuvent alors recourir à des avances à même leur salaire. Toutefois, seulement trois joueurs ont eu recours à ce type de crédit. Mentionnons qu'un des joueurs possédait sa propre entreprise. Dans d'autres cas, il peut être effectivement mal aisé de demander régulièrement des avances de fonds à un patron qui finira par se questionner sur notre gestion financière.

Diane : *«Ben comme j't'ai dit, j'empruntais. Surtout à mon beau-père, mais y'a eu mon employeur aussi. J'lui disais que fallait que j'paye ma pension. A m'avançait de l'argent sur ma paye.»*

Pierre-Luc : *«Quand j'étais au Nevada pis j'avais pus d'argent, ben j'appelais mon boss pis y m'faisait une avance de fonds, là, j'allais jouer.»*

Au sein de la population en général, les institutions bancaires sont probablement les plus sollicitées parmi les sources de financement légales. Toutefois, pour un joueur, souvent dans une situation financière précaire ou possédant un mauvais dossier de crédit, il peut être difficile d'y obtenir un crédit. Il ne faut pas oublier que les banques, les caisses et les compagnies de cartes de crédit sont surtout enclines à prêter à ceux qui possèdent de solides garanties de remboursement. À cet égard, nous avons vu que le statut social du joueur est un grand atout. Parmi nos joueurs, 7 ont eu recours à ce type d'emprunt, dont deux qui ont refinancé leur hypothèque à plusieurs reprises. Ils sont, bien entendu, parmi ceux qui ont les meilleurs dossiers de crédit ou simplement un très bon statut social.

Dominic : *«J'allais voir la banque. J'ai quand même un bon crédit, une bonne job, un bon salaire.»*

Émilio : *«Pis j'suis devenu manipulateur. J'allais à la Caisse populaire, à la banque pis j'parlais au manager pour me prêter de l'argent pour le taxi. J'ai jamais eu de problème à obtenir des prêts. Y m'ont donné l'argent. Au-delà de 90 000\$ parce que j'ai acheté des chars aussi pour le taxi.»*

François : *«Pis, autrement, tu peux pas fonctionner, ça te prend de l'argent. Faque là, c'est là que j'suis allé à la banque pis j'ai fait un emprunt. Parce que, à ce moment là, j'travaillais chez Camco, j'avais un bon salaire, disons 37-38 000\$ par année, donc, pis j'avais aucune dépense, j'avais pas de maison, pis ben eux autres y m'ont passé de l'argent.»*

Yvon : *«Pendant 23 ans, j'ai eu un prêt personnel. Policier, tu gagnes pas mal pis t'es respecté dans les banques.»*

D'après Rozon (1987), les emprunts bancaires se font surtout au début de la carrière du joueur puisqu'ils sont plus laborieux à obtenir (nécessité d'un bon dossier de crédit). Les joueurs se tournent alors vers des compagnies de finance. En fait, les joueurs compulsifs sont largement plus susceptibles que les autres joueurs à avoir recours à n'importe quelle source de créances (Conseil national de bien-être social, 1996). À cet égard, quatre joueurs interrogés rapportent avoir empruntés de maisons de crédits diverses.

Sylvain : «*J'ai déjà emprunté à Trans-Canada Crédit.*»

François : «*La banque y posait trop de questions, faque c'que j'ai commencé à faire c'est aller chez Trans-Crédit, à 38% d'intérêt parce que moi j'en avais besoin tout d'suite pis eux autres y posent pas trop de questions [...]*»

Caroline : «*[...] y m'restait un prêt à Citi-financière, que j'avais faite. Tu vas là quand t'as pus de prêt nulle part, y te prête à 35% d'intérêt.*»

Pierre-Luc : «*Eux autre [Crédit Interfax], y t'chargent pas des intérêts, y t'chargent des frais d'administration qu'y appellent. Y t'passent 500 dollars mettons, pis y t'chargent 10 dollars pour faire les papiers. Ça marche juste par fax. Y te font déposer automatiquement dans ton compte 490\$, c'est déposé la même journée, là tu leur payes 63 dollars par semaine pendant 12 semaines. Ça te revient à 750 dollars pour un prêt de 490\$. C'est pas si cher que ça. Eux autres, tout c'qui te demande, c'est que t'aïlles une job depuis 6 mois. Y posent aucune question. Y te demandent le numéro de téléphone de ton boss, y'appellent ton boss pour savoir si c'est vraiment vrai que tu travailles là depuis 6 mois. Après ça, c'est fini, pus aucune question. Y déposent l'argent, pis y te l'enlèvent à tous les mercredi soirs dans ton compte.*»

Rozon (1987) mentionne également les prêts directement accordés par les casinos mais aucun de ses joueurs ni des nôtres n'en a profité. Il s'agissait selon elle d'un crédit facile, puisqu'après de grosses mises, le casino vérifie rapidement les références du joueur et prête l'argent. Inutile de mentionner qu'il sait très bien que l'argent risque fort de retourner dans ses coffres.

Également, le fait de mettre en gage des objets est une pratique courante auprès des joueurs (Rozon, 1987). Il s'agit d'une source de financement accessible et simple. La moitié des joueurs de notre échantillon y ont eu recours à un moment ou un autre (n=10).

Diane : «*Ben une fois, une fois j'ai été mené des affaires au pawnshop. J'pensais sortir de là avec un million. J'avais une bague, pis j'pense qu'y m'ont donné 25-30 piastres pour. Mais j'me disais, quand j'gagnerai, j'retournerais, mais j'suis jamais allée.*»

Émilio : «*J'ai vendu mon système de son au pawnshop pour aller jouer, ma télévision, mon vidéo, mon DVD. Mais là, tsé, un pawnshop, y te prête 60 piastres, pis faut que tu donnes 75\$ pour recevoir tes choses, ça coûtait tout l'temps plus cher, à fin du compte, j'perdais tout l'temps. En plus, y te donne ben moins que c'que ça vaut.*»

François : «*Faque là, j'suis allé au pawnshop. J'suis allé pawnner ma chaîne. C't'un bracelet qui appartenait à mon grand-père qui est décédé tsé. Pis moi, j'le vendais pas, j'voulais juste le prêter sur gage. J'ai jamais rentré là mais j'savais que c'tait un moyen facile d'avoir de l'argent. La gars m'a dit : « J'te donne 175 piastres pour » Mais le bracelet y vaut 3000\$ tsé. Faque là, j'me suis dit « Oh ! non, là j'm'embarque dans une affaire ». Faque là, j'y dit 200\$, pis là, y m'a réglé pour 200\$ pis c'était 25% les paiements. Fallait que j'redonne 250\$ à la fin du mois sinon, j'le perdrais.*»

Pierre-Luc : «Ça m'ait déjà arrivé de vendre des choses, de pawnner tout c'que j'avais. Sauf que là tsé, y t'passent 60 piastres, pis tu leur dois 15 piastres par mois, mais à un moment donné, ta TV, t'as paye 3 fois. C'est des frais d'administration tout ça là. 60\$, j'pense que c'est 12 dollars d'intérêt, à tous les mois. Pis quand tu retournes chercher ta télé, faut que tu remettes le 60 dollars plus le 12 dollars. Tu leur redonnes en tout 72\$ pour ravoir ta télé. Ça, c'est si tu payes en 1 mois. Pis si tu dépasses d'une semaine, pis que tu les as pas rappelé là, ben la télé va s'a tablette pis eux autres y la vendent.»

René : «Pis y m'connaissait tellement le gars du pawnshop, des fois j'y emmenais de quoi qui vaut 100 piastres, pis y m'marquait ok, que j'y avais amené telle telle affaire, y marquait ça s'a facture même si j'y avais pas amené tsé, pour me passer pour à peu près 4-500 piastres. Parce que, ça faisait tellement de fois que j'allais le voir, toujours le même gars tsé.»

FINANCEMENT ILLÉGAL DU JEU

Nous avons vu qu'une série de crimes sont répertoriés et attribués aux joueurs (Doley, 2000 ; Smith et Wynne, 1999 ; Hamilton, 1996 ; Blaszczyński, 1994 ; Rozon 1987 ; Lesieur 1983 et 1988). Une fois les diverses sources d'emprunts légales épuisées, certains cessent leur consommation alors que d'autres se tournent vers de nouvelles ressources. Pratiquement l'ensemble des joueurs interrogés, 90% (18 sur 20) se sont adonnés à une forme ou une autre de délits. Le crime étant fait d'opportunités, une série de ces opportunités se présentent à eux, à commencer par celles qu'on retrouve dans le milieu du travail.

Nous avons vu que le milieu du travail constitue une importante source de financement légale mais aussi illégale (Ladouceur, 1994 ; Rozon, 1987). Rappelons qu'une étude de Ladouceur (et al., 1994) estimait qu'environ 37% des joueurs pathologiques avaient déjà volé des sommes dépassant 5 000\$ à leur employeur. Les statistiques répertoriées par le centre de thérapie Claude-Bilodeau indiquent que près de 27% des joueurs ont fraudé leur employeur pour un montant moyen de 9 844\$. En fait, dépendant de la fonction qu'occupe une personne au sein d'une entreprise, elle aura accès à diverses sources de revenus. Inutile de dire que ceux qui possèdent leur propre compagnie ont des opportunités encore plus grandes ; pensons au détournement de fonds, aux opérations commerciales frauduleuses tel l'évasion fiscale, une fausse déclaration de revenus ou le non-paiement de certaines taxes. Bien qu'elles ne relèvent pas du Code criminel mais plutôt des lois sur l'impôt et sur les taxes à la consommation, ces infractions constituent néanmoins une forme illicite de financement. Un des joueurs interrogés a une liste particulièrement longue de fraudes essentiellement liées à son entreprise et à d'autres emplois. Il s'est notamment adonné à des fraudes fiscales en émettant de fausses factures pour ses clients, à l'encaissement des chèques certifiés volés ou perdus, à l'utilisation de cartes de crédit volées et à la revente de voitures achetées de manière frauduleuse. Parmi les autres délits commis dans un

cadre professionnel, mentionnons Sylvain qui a commis des fraudes fiscales en faisant de fausses déclarations de revenus de son entreprise de construction ainsi que du vol et du recel sur un chantier de construction ; Josée, qui en tant qu'enseignante, a dérobé l'argent destiné aux livres pour les enfants, et en tant que secrétaire-bénévole des A.A., a volé dans la caisse du groupe ; Caroline, caissière, s'approvisionnait à même la caisse de la pharmacie ; Gratien, qui en tant que responsable d'entrepôts, dérobe une série d'articles pour les revendre ; et finalement Steve, comptable, s'est servi à maintes reprises dans la caisse de son entreprise et a fait des détournements de fonds.

Sylvain : *« C'est sûr que j'ai faite plein d'affaire, j'ai faite du recel, j'ai faite du vol. À un moment donné, j'travaillais, j'étais gardien de sécurité sur un chantier de construction. On sortait du stock, des bains tourbillons, plein d'affaires. C'était pas difficile pis on revendait ça. Du recel, ça arrivait souvent qu'y'avait du monde qui avait du stock à vendre, j'en achetais pis j'en revendais. J'faisais ça pour l'argent, pour pouvoir jouer, y m'en fallait plein. J'ai quand même fait ça assez souvent, ça m'a rapporté un bon 20 000\$. Tsé j'faisais pas ça quotidiennement. J'ai p't'être fait ça 4-5 fois. Dans ma business, j'ai déjà pris des dépôts de job pis j'ai jamais été faire la job [...] J'ai aussi fraudé le gouvernement, des mauvaises déclarations de revenus. C'était pour pouvoir le jouer c't'argent là.»*

Gratien : *« J'mettais toute dans mon sac pis dans mon dos. J'm'étais arrangé dans mon dos ben comme il faut. J'avais mon manteau lousse pis mon sac. Un esti de gros sac. Ça c'était rempli. Pis jamais on m'a fouillé sauf la fois que j'avais rien [...] J'ai volé pour p'têtre 100 000 piastres. Tsé, j'ai coûté cher là dans les 6 derniers mois au magasin.»*

Josée : *« J'avais la charge d'argent dans mon travail. Tsé, pour le début d'année, j'ramassais pour les livres. Les parents y donnaient de l'argent, pis j'avais pris cet argent-là pour jouer. J'le remettais pis ça jamais paru [...] Jusqu'à c'qu'à un moment donné, pis là non plus j'ai pas eu de poursuites, ben j'étais secrétaire pour un groupe de A.A. pis j'ai pris l'argent de la caisse. »*

Caroline : *« Tsé, comme mettons, tu venais, pis moi j'pouvais dire que c'était des prescriptions. Tsé, tu voulais mettons du Viagra pis ça fait 58,99\$, ben la plupart du monde veulent pas que ça paraisse sur leurs affaires faque y payaient toutes ça cash, ça fait que moi j'faisais comme si j'pitonnais pis j'gobais le 58\$ tsé. Mais j'avais comme tout l'temps une certaine logique. Si j'avais besoin de 100 piastres, si à la fin, y m'maquait 20 piastres, j'avais une transaction de 40\$, ben j'faisais juste une transaction de 20\$, pis je mettais le 20\$ dedans [...] Ça été jusqu'à un certain point, que là, à un moment donné, c'est ça, ça l'avait pus d'allure, c'était rendu que j'prenais mon loyer au complet.»*

Steve : *« J'avais un dépôt de la compagnie pour m'occuper du transfert, j'suis rentré au casino le vendredi après-midi pis j'suis sorti du casino lundi après-midi. Avec pus une cenne [...] Là, j'ai embarqué dans mon char quand j'suis sorti du casino pis j'suis resté dans mon char 3 jours. Ça m'a pris 3 jours descendre à Rimouski, faque j'allais pas vite. Lui [son patron], y'était inquiet en esti, y capotaient en esti au bureau là. Eux autres là, y savaient pas si j'étais parti avec un dépôt de 80 000\$, un dépôt de 4000\$ ou un dépôt de 2000\$. Lui, y savait que j'étais parti avec un dépôt de 4000\$, mais y'avait pas la moindre idée de ce qui était arrivé.»*

Gilbert : *« Quand j'travaillais à station ça m'permettait, avec d'autres chauffeurs de taxi pis toute le kit, de faire des transactions douteuses. Cartes de crédits volées, chèques certifiés, toute le kit. Moi j'la passais pis c'était 50/50. Les chauffeurs m'amenaient les cartes volées, moi j'tchèquais dans mon livre si était encore bonne, tant qu'était pas marquée dans mon livre, donc était bonne. On avait un livre de toutes les cartes de crédits qui étaient pas acceptées. Tu tchèquais le numéro de la carte, quand la carte était marquée dans l'livre, là toi tu récupérais la carte, tu coupais la carte pis ça te donnait 50 piastres. Mais tout c'temps-là, t'avais faite, avec le chauffeur... en bas de 25 piastres, j'avais pas besoin d'appeler pour demander un numéro d'autorisation. »*

Et encore : *« J'faisais des travaux de rénovations pour des gros clients. Sauf que moi, j'faisais p't'être pour 1000 piastres mais j'faisais des factures de peut-être 30 000\$ de plomberie par exemple. Là, moi*

j'leur demandais 5% du 30 000\$ pis en plus, y fallait qu'ils me payent aussi les taxes. Ce 15% là, fallait qu'y m'payent tout d'suite, en argent. Des fois, c'était 7-9-10 000\$, ça dépendait des montants. Pis le client, pour récupérer c'montant-là ben y l'déduisait de l'impôt. Pis les taxes, ben le gouvernement y leur remboursait aussi les taxes faque ça changeait rien pour eux, sauf que moi, ben j'ai jamais payé les taxes de 15% au gouvernement parce que j'avais une compagnie à numéro pis y pouvait pas me retracer.»

«J'achetais des trucks pour la compagnie pis j'allais les revendre J'prenais l'argent pis j'allais jouer. Y'en a là-dedans que j'ai jamais conduit, y sortaient du garage. J'étais supposé avoir 18 trucks sur la route, j'en avais 3 (rires). Luce, j'me souviens qu'a l'a perdu sa job chez Chevrolet à cause de ça. Elle aussi, j'm'étais servi d'elle. A m'faisait passer au bureau de crédit pis ça passait pus, pis elle, a continuait pareil.»

Les diverses institutions financières sont également des cibles de choix. Pour la majeure partie des gens, c'est là que l'argent se trouve. On compte donc chez de nombreux joueurs, les dépôts d'enveloppes vides. En fait, 9 joueurs sur 20 ont essayé cette technique. Par contre, il est inutile de dire que ce délit, parce que très peu élaboré, facilement et rapidement détectable ne constitue pas un délit qu'on peut commettre sur une longue période de temps. À ce sujet, les joueurs témoignent qu'ils ont très rapidement cessé ce type de crime.

Julien : *«Les prochains chèques que j'ai déposés, ça prenait 5 jours avant que ce soit débloqué. Là, j'sentais venir la soupe chaude en crisse faque j'ai arrêté.»*

Steve : *«Ben le dépôt d'enveloppes vides dans les guichets, ça m'est arrivé une fois pis y'ont enlevé mon transit, mais ça, c'était après ma première thérapie. C'est con mais j'avais jamais pensé à ça moi avant, pis quand y'en ont parlé dans ma thérapie ben ça m'a donné l'idée.»*

Sylvain : *«J'ai pas fait ça très souvent parce qu'y [la banque] aiment pas ben ben ça (rires).»*

De plus, mentionnons que quatre joueurs ont délibérément émis des chèques sans provision. Nous avons également vu que le *kiting* devient illégal à partir du moment où il n'y a pas de fonds dans les comptes. Trois joueurs se sont adonnés à ce type de transferts frauduleux et un joueur a fait l'usage de faux. En ouvrant des comptes sous des noms fictifs, ils pouvaient faire des chèques ou des transferts provenant de ces comptes. Par le temps écoulé entre le moment de l'opération et celui où le compte est débité et que l'institution s'aperçoit de la fraude, le joueur a depuis longtemps disparu.

Josée : *«C'est ça, c'est un genre de fraude là, j'me suis déposé de l'argent tu comprends pis j'pouvais le prendre. Mais je l'avais pas cet argent là. C'était comme un dépôt d'enveloppe vide. Mais j'jouais là-dedans, dans mes comptes là. J'en enlevais dans un pis j'mettais dans l'autre ok. C'est allé jusqu'à là là, c'est c'qu'on appelle d'la fraude. Pis c'que j'faisais aussi, ben j'me faisais des chèques de la Banque Nationale pis j'déposais ça à Caisse populaire, mais j'avais pus de fonds là-bas. C'est à peu près le type de fraude que j'pouvais faire.»*

Gilbert : *«J'ai fraudé des banques pis je l'ai faite, pis ça pris du temps avant qu'y m'pogne, mais y m'ont pognés [...] J'avais faite des chèques. Pas des chèques sans provision, j'avais le cash, sauf que j'avais fermé le compte (rires). C'était pour avoir de l'argent pour jouer. J'me faisais un chèque à mon nom, là j'allais déposer l'chèque dans un guichet. Surtout, un dimanche. Faque quand tu fais ça un samedi ou un dimanche, c'est pas grave, le lundi matin, tu te pointes à ta banque, tu vas fermer tes comptes et pis le chèque y passe pis toi t'as eu le cash parce que t'avais un transit sur le compte d'environ 2000\$. Bon.*

Comme ton compte est fermé, y peuvent pas prendre ton argent. Pis de toute façon, l'adresse que t'as donné, tout c'que t'as donné, c'était pas bon [...] À un moment donné, j'pense que j'avais jusqu'à 30 comptes, sous des faux noms. Pis même, j'peux te dire que j'en ai ouvert, avec la complicité de l'assistante-gérante, à la Banque Nationale. Y'a des femmes que.. comment j'peux t'dire, tu peux détecter certaines femmes, ok, surtout une femme qui a été... c'est malheureux, mais on va se servir de ces femmes-là. Une femme qui a été victime de violence conjugale dans le passé ou d'inceste, ou de viol, c'est les plus dupes. Tu leur donnes un peu d'attention... Une femme amoureuse, tu peux obtenir tout c'que tu veux d'elle. En tant que fraudeur, moi j'te parle.»

Il ne faut pas oublier également que le statut du joueur peut grandement nuire ou faciliter à l'élaboration d'une fraude bancaire. Un bon dossier, le fait de faire affaire avec la même institution depuis longtemps et le fait de connaître directement le créancier peut grandement faciliter la tâche du fraudeur. Nous l'avons vu, certains n'hésitent pas à recourir à la manipulation, aux mensonges :

Julien : « Tsé, j'ai déposé des enveloppes vides, pis après, j'allais à la banque pour faire l'innocent, demander ce qui se passait. J'leur ai fait à croire que quelqu'un avait volé mes chèques pis qu'y savait mon NIP parce que c'était ma date de naissance. J'suis allé à la succursale, j'me suis énervé : «Criss, j'comprends rien, sacrament» pis j'leur ai donné le nom de mon fils adoptif... tsé, y m'avait déjà volé avant pis y savait ma date de naissance. Ça passé. Le pire, c'est que j'étais un très bon client de là. Y'avait confiance dans mes menteries. Le statut ça aide.»

Émilio : «J'étais un manipulateur. J'pouvais avoir n'importe quel prêt dans les banques, j'savais quoi dire, quelles preuves amener.»

Jacques : «J'ai raconté n'importe quoi pour avoir de l'argent partout, n'importe quelle menterie. Des fois fallait que j'prenne des notes parce que j'me rappelais plus ce que j'avais dit et à qui. T'en dit tellement que tu sais même pus c'que tu dis. Faque j'prenais un papier pis j'écrivais à l'autre j'ai dit ça pis à l'autre, j'ai dit ça...»

Marc : « Ça l'a été découvert, mais j'ai pas été accusé de rien parce que c'est mes comptes à moi, pis y'a tout l'temps eu de l'argent, jusqu'à temps qu'un soir, ben j'ai trop perdu d'argent pis j'ai pas été le rechercher dans l'autre, j'ai été mal pris. «Monsieur, vous avez pas le droit de faire ça», «Ah non, j'savais pas». Très bon menteur. Tsé, j'avais un bon dossier de crédit, pis j'me suis jamais rien faite enlever (...) »

Caroline : «Mais encore là, j'ai été chanceuse, pis j'parlais gros, pis là, j'leur ai dit que j'venais d'apprendre que ma mère avait le cancer pis j'ai oublié de mettre mes chèques dans les enveloppes. Finalement j'me suis sauvée d'une poursuite, mais tsé, c'est sûr que j'ai eu tsé, le monde y me vérifiait. Là j'avais pus le droit d'une marge de crédit, dans c'temps-là, toutes mes chèques étaient gelés, j'avais pas le droit de sortir...parce que moi j'avais un bon transit, mais là, paye, pas paye, t'as pus de transit, t'as pus rien. J'avais un code 911, j'sais pas trop. J'ai pas eu de poursuite, mais y m'ont quand même coupé pas mal d'affaires.»

Outre le travail, les proches sont une cible privilégiée (Hamilton, 1996 ; Rozon, 1987 ; Lorenz & Shuttleworth, 1983). Nous avons vu que leur «accessibilité» constitue une importante opportunité de financement pour les joueurs. Ils sont sollicités pour les emprunts, mais également, on retrouve de nombreux délits commis à leur endroit. La conjointe est probablement la cible la plus vulnérable, d'une part, parce qu'elle est très accessible et d'autre part, parce

qu'elle fait confiance au joueur. Il a donc accès à son portefeuille, son chéquier, sa carte de guichet et sa carte de crédit. Le vol d'argent, le vol dans son compte et l'émission de chèque ont été rapportés par 6 joueurs.

Diane : *« J'ai pris de l'argent à mon gars, euh, j'ai pris de l'argent à ma mère, j'ai imité la signature de mon chum sur des chèques. Tout ça, pour jouer. J'me disais, c'est pas moi, c'est pas moi. Jamais j'aurai faite ça avant. »*

Jules : *« J'ai pris la carte de guichet à mon chum, à ce moment-là, on vivait ensemble. »*

Marc : *« Parce que y faut que j'te dise, j'ai déjà pigé dans le compte de banque de ma femme. Mais c'est pas arrivé souvent... »*

Normand : *[...] moi j'voyais son numéro de NIP, pis à un moment donné, j'ai été capable de soutirer sa carte de guichet sans qu'elle s'en aperçoive, j'allais au guichet, j' retirais, pas un trop gros montant pour pas que ça paraisse, 40-60 piastres, pis j'remettais sa carte de guichet dans sa sacoche. [...] Au début, a s'en est pas rendu compte. J'prenais dans sa sacoche, des p'tits 20\$ ou un p'tit 10\$, fallait pas que ça paraisse trop, un gros montant, ça aurait paru.»*

La famille et les amis peuvent également être touchés. À cet égard, Émilio rapporte qu'à quelques reprises, il a volé les chèques d'allocation familiale de sa sœur et qu'il a volé des chèques à son père pour les encaisser par la suite. Nous avons vu également que Diane racontait avoir pigé dans la tirelire de son fils et d'avoir émis des chèques à son nom qu'elle avait préalablement dérobé à son conjoint. Elle a également «emprunté» la carte de guichet de sa mère, dont elle connaissait le numéro d'identification personnel (NIP) et a retiré un peu d'argent. Jacques à de son côté, a «topé» la carte de crédit d'un ami qui lui avait prêté afin qu'il puisse retirer une somme de 100\$.

Émilio : *« J'ai été voler les chèques des enfants de mes sœurs pour aller les changer pis prendre l'argent pour aller jouer. Des chèques des familles, pour les enfants. J'les volais à la poste, la poste a passait avant chez ma sœur, avant la maison. J'prenais le chèque pis j'partais. Mes sœurs me demandaient si j'avais touché la poste parce qu'elles recevaient pas leurs chèques. J'étais un menteur [...] J'changeais leurs chèques pis j'signais des chèques au nom de mon père, aller à la banque pis les changer. Un de 500\$ pis un de 1000 piastres. À fin du compte, mon père a regardé dans le compte pis y'a dit : « C'est quoi ce chèque là de 1000 piastres, 500 piastres ? » Moi j'disais des bêtises, j'disais : « Ah, t'as payé le plombier, l'électricité », mais tsé, y s'en rendait compte. »*

Jacques : *« J'ai déjà pris la carte de crédit d'un de mes chums pis j'y ai loadé de 2000\$. Y me l'avait prêté parce que y m'faisait confiance. J'devais juste emprunter 100 piastres tsé. Lui, y s'en était jamais servi. »*

Toutefois, le rôle des proches ne se restreint pas toujours à celui de victime. En fait, Rozon (1987) rapporte que pour certains, la fréquentation d'amis délinquants a permis de profiter d'occasions criminelles. De plus, nous avons vu que certains types de délits plus élaborés nécessitent un réseau de contact adéquat et un savoir-faire spécifique. A cet égard, nous souhaitons mentionner que les joueurs qui se sont adonnés à ces types de délits disposaient d'un

bon réseau de contacts au préalable, ce qui a pu leur permettre de commettre ces infractions. Sylvain, qui dérobait des marchandises d'un chantier de construction et qui vendait des cigarettes de contrebande, dépendait d'un réseau d'amis qui lui permettait d'écouler son stock. Également, Gilbert, pour pouvoir s'adonner à ses multiples fraudes, devait recourir à un réseau organisé de fraudeurs qui possédait soit le matériel, soit les cartes ou les chèques volés. Pierre-Luc et René, qui ont tous deux fait la vente de stupéfiants, ont, quant à eux, dû établir un lien avec des fournisseurs afin de s'approvisionner et vendre leur marchandise.

Sylvain : *«J'ai vendu des cigarettes illégales aussi. J'faisais ça des fois de temps en temps pis ça pouvait m'rapporté 2-300 piastres par semaine, pendant 1 an. C'était juste une caisse à la fois, 50 cartoons. Si tu t'faisais pogner avec moins qu'une caisse, y'avait aucune conséquences. J'devais faire plus de voyage, mais c'pas grave.»*

Pierre-Luc : *«Ben, écoute, j'ai vendu d'la dope.[...] Ben, j'en avais déjà fait avant, ça fait que j'avais des contacts là d'dans. Tsé, c'était un moyen vite faite pour aller chercher d'l'argent tsé, mais ça j'faisais pas ça souvent. J'allais chercher une grosse quantité pis j'm'arrangeais avec mes contacts pour l'avoir pis ça finançait mon jeu. [...] Ça pouvait aller d'une couple de cent jusqu'à une couple de mille tsé, ça dépendait d'la quantité pis c'était quoi. J'te dirais que j'ai p't'être fait ça une dizaine de fois en 2 ans, ben en un an. Ça m'a p't'être rapporté 10 000, 10-15 000\$»*

René : *«J'ai quand même fait pas mal de conneries pour avoir d'l'argent. J'ai déjà essayé de vendre d'la drogue, mais j'suis pas un bon vendeur de drogue. J'en sniffais trop pis euh... Finalement, j'm'endettais auprès de mon pusher.»*

Le coût élevé d'une dépendance à certaines drogues peut laisser présumer le recours à la prostitution comme moyen de financement (Brochu, 1995). Nous pourrions penser que ce schème est récurrent parmi les joueurs également puisque la dépendance s'avère aussi coûteuse. Également, Lesieur (1988) avait constaté que la prostitution, principalement pour les femmes, pouvait être un moyen alternatif de financement et Claude Bilodeau, dans sa biographie, relate ce type d'incident dans sa jeunesse. Pourtant, nous n'en retrouvons aucune mention chez nos joueurs.

Par contre, les joueurs interrogés ont été impliqués dans diverses formes de vol, dont des introductions par effraction, un joueur possédait sa propre compagnie de machines illégales et un autre a allumé un incendie criminel afin de toucher l'argent des assurances. Ce dernier, et un autre joueur de l'échantillon ont également mis sur pied un réseau de prêt usuraire qui servait à financer leur jeu.

François : *«Moi j'en ai passé d'l'argent, j'étais comme un p'tit shylock. J'passais des montants, j'payais des loyers, des assurances automobiles [...] J'prêtais à 25%, mais tsé, ça dépendait. Mes amis proches c'est sûr que je chargeais rien là, mais des connaissances là, y v'naient m'voir pis j'avais tout l'temps pas mal d'argent sur moi. Pis j'aimais ça faire ça parce que cet argent-là, j'la dépensais pas. C'était de l'argent en garantie. Mais quand y m'remboursait, j'finissais par la jouer pareil. Ça retardait au moins.»*

Marc : « D'un coup y'm'part une idée de machines à poker illégales, pourquoi j'en aurai pas ? J'ai parti une compagnie de machines à poker, j'en avais une cinquantaine sur le chemin. Avec les machines, j'pouvais faire 2-3000\$ par semaine. Mettons, j'faisais 2000\$, ben j'en donnais peut-être 7000\$ aux personnes chez qui j'avais les machines ok. Moi, y m'restait à peu près 20% du profit. Ouin, à peu près ça. Les machines retournaient en moyenne 40% pis y restait 60% dans la machine. Pis ben à un moment, c'est tombé tout ça parce que le gouvernement, quand y'ont mis les leurs, y'ont faite des saisies partout. »

René : «J'ai déjà volé un de mes concierges tsé. On prenait un coup ensemble pis j'savais qu'y avait l'argent des loyers dans son armoire [...] Avec un ami, on avait faite, j'pense que c'est 18 vols par effraction ou quelque chose comme ça. Ça, j'étais capable de faire ça des vols par effraction. Toujours pour payer ma consommation.»

Gilbert : «[...] c'est ça, la maison était là pis ben j'ai mis le feu d'dans pis ça passé aux assurances pis j'ai été capable de rebâtir. [...] J'faisais du shylocking, faque l'argent du shylocking, ben j'jouais avec. C'était moi qui collectait pis ça ça l'a durait 3 ans [...] J'te dirais que ça rapportait ... J'avais une run là, ben juste en intérêt, j'faisais à peu près 8-900\$ par jour, mais tsé, 8-900 piastres pour un joueur c'est que dalle. J'ai réussi à la monter à 2900 piastres par jour mais même là, c'est pas encore suffisant.»

Selon le rapport du Conseil national de bien-être social (1996), le besoin intense d'argent pousse les joueurs pathologiques à recourir aux prêts usuriers. Généralement, les taux d'intérêt pour emprunter varient entre 2 et 28% (mais oscillent davantage entre 16 et 19%), le taux légal maximum étant de 60%. Par contre, les contrats de prêts sur gage en vigueur au Québec comporteraient des frais d'intérêts annuels bien au-delà du 60% légal, la plupart d'entre eux se situant entre 300 et 500%¹⁶. C'est pour cette raison que ces prêts sont qualifiés d'usuraires et que le terme commun pour désigner des prêteurs est celui de « *shylock* ». Ce terme est tiré du nom d'un personnage d'une pièce de Shakespeare qui incarnait le prêteur sur gage. Ce dernier avait exigé que son emprunteur lui paie de sa chair s'il ne réussissait pas à le rembourser à temps. Le mot *shylock* réfère depuis aux prêteur usuraires qui «exigent en garantie la peau de l'emprunteur» (Marcil et Riopel, 1993).

Le recours aux *shylocks* ne semble pas toutefois faire l'unanimité chez nos joueurs. Parmi les vingt joueurs interrogés, seulement sept ont décidé de recourir aux services d'un usurier. D'après Rozon (1987), un tel recours se retrouve habituellement en fin de parcours et c'est essentiellement la peur qui décourage les joueurs. Néanmoins, elle affirme que ce service est très accessible. Rien qu'à l'hippodrome, il y aurait au minimum 10 *shylocks* par soir. Il faut les connaître au préalable, ou à tout le moins, se faire présenter par un habitué.

¹⁶ Sources : L'Association Coopérative d'Économie Familiale (ACEF) de Montréal. L'ACEF est une association qui défend les droits des consommateurs, éduque et informe sur la gestion des finances personnelles. Site consulté en février 2003 : www.consommateur.qc.ca/acef-som/95.htm

C'est essentiellement ce que nous rapportent les joueurs interrogés. En moyenne, le recours aux prêteurs usuraires survient à la cinquième année de jeu, plus d'un an après les emprunts légaux. Ainsi, bien que les joueurs ne soient pas empressés d'y recourir, ils semblent néanmoins préférer les prêts illégaux à la commission de délits puisque ces derniers surviennent en moyenne plus tard au cours de la carrière du joueur. Chez nos joueurs, il ne s'agit donc pas toujours d'une solution de dernier recours.

Sylvain : «*J'ai jamais emprunté aux shylocks parce que j'en connaissais pas [...] Les shylocks, y'en a beaucoup au casino. Le monde en thérapie, dans les meetings, j'en entends souvent parler.*»

Émilio : «*En dernier, ça été mon dernier recours. J'l'ai fait 3 fois. Dans c'temps là, euh, j'avais des prêts à payer pis j'avais pus de cartes à c'temps-là, c'était vers la fin, avant de rentrer en thérapie. Pis là, euh, les shylocks me connaissait. Y savaient que j'faisais 2-3000\$ par semaine [...] Quand j'suis allé les voir, I was desperate. Because... euh, avec la banque, ça prendrait une semaine et demi, pis tous les papiers, faut que tu passes au notaire pis toute. Ben j'avais pas l'temps, pis j'étais pressé dans c'temps-là, j'voulais le feeling. J'suis allé voir les shylocks, j'ai pris 500\$ là, 700\$, un autre 200\$ là-bas, un autre 300\$ à une autre place.*»

Julien : «*Tsé, y prennent des informations sur toi. Les shylocks, c'est des motards. À Montréal, t'as juste à aller au coin Ste-Catherine et Valois, ça s'appelle chez François. J'ai emprunté souvent de l'argent là. [...] faut que tu sois en contact avec des gens qui vont te référer eux autres. Parce que moi, y m'connaissent, ça faisait à peu près 2 ans que j'étais dans l'coin, ça fait que, j'allais prendre une bière à un des trois bars. Toi tu vas voir des gens pis tu leur demandes si y connaissent quelqu'un pour te passer d'argent. Même le propriétaire de l'hôtel m'en passait, 50 ou 100 piastres, pis mois j'lui remettait 50 piastres de plus. Si y m'prêtait 100 piastres, j'lui remettais 150\$.*»

Jacques : «*Quand ta liste d'emprunteurs a été épuisée, tu marches par étape. T'as beau retourner voir les autres mais y te disent non. Tout le monde va te dire non, mais toi t'as besoin de continuer à jouer. Ben après ça tu vas aux shylocks parce que eux, t'es sûr qui vont t'en passer. C'est officiel. Tu te tiens dans les bars, pis y'en a à tous les coins de rue des shylocks. J'en avais 2. Y m'prêtaient à 10%. Mettons qu'y m'donnaient 100 piastres, ben aussitôt qu'une semaine était passée, j'leur devait 110\$. Y'a une fois où j'ai été voir la mafia pour emprunter 1000 piastres. J'devais payer 75 piastres d'intérêt à toutes les semaines, tant que j'avais pas toute payé. J'pense que ça m'a pris 2 ans à toute payer [...] Mais les shylocks, c'est quand t'es connu. Un coup que t'es connu dans place, t'as pas d'problème. Si t'arrives dans une place où t'es pas connu, faut que ça soit un autre qui te présente. Faque y prennent l'autre gars en garantie si tu veux. Si tu payes pas, ben c'est l'autre qui vont aller voir. Faque faut que ça soit un chum, mais encore là, toi t'es prêt à n'importe quoi, tu te câlisses de l'autre, même si y mange une volée [...] Des fois, j'en empruntais juste pour pouvoir payer d'autre monde. Tu vas voir un shylock pis tu y'emprunes juste pour pouvoir en rembourser un autre.*»

René : «*Pis encore là, la cocaïne, j'avais une pusher attiré. J'allais chez eux pis j'empruntais. C'était même rendu mon shylock aussi tsé.*»

Roger : «*Ben, eux y m'connaissent. C'est des gens qui se tiennent au bar. Eux autres y te chargent, euh, 5 piastres, pour chaque 20 piastres. C'est-tu ça. Ouin, c'est ça. Y te donnait 80\$ pis tu devais 100\$.*»

Rozon (1987) estime que les prêteurs usuraires ne sont pas aussi dangereux qu'on le pense surtout si les joueurs font des efforts pour les rembourser. Ils sont effectivement des hommes d'affaires qui ne veulent pas perdre leur argent et ils ont intérêt à être patients. Également, dans son échantillon, aucune conjointe ne fut ennuyée par les *shylocks*. On retrouve essentiellement le même constat chez Marcil et Riopel (1993), selon lesquels, les *shylocks* n'ont pas intérêt à se

«débarrasser» d'un client. Ils peuvent se montrer violent, mais «un client mort ne peut rembourser». La violence pourrait surgir uniquement lorsque le prêteur se sent floué et a l'impression que son client ne veut pas rembourser. À cet égard, ceux qui ont emprunté à des taux usuraires ou qui ont joué le rôle de *shylock* tiennent sensiblement les mêmes propos.

Gilbert : *«J'suis allé voir un gars qui m'devait d'l'argent, pis monsieur avait pas d'argent pour me payer [...] Pis vois-tu, là y voulait pas m'payer parce que y'avait pas d'argent. Pis là, on m'avait tout l'temps dit «quelqu'un qui te doit, pis qui ne peut pas te payer, c'est parce qu'y rit de toi. C'est pas parce qu'il ne peut pas, c'est parce qu'il ne veut pas, faque y rit de toi, pis si tu fais rire de toi, la semaine après que tu vas aller le recollecter, y te payera pas plus. Faut que tu y'en crisses une bonne.»*

Émilio : *«Tsé, le shylock y s'en fou, si tu payes pas, y va casser tes jambes ou y va aller collecter mon père. Quand j'étais en thérapie, j'avais peur de ça, qu'y fassent quelque chose à ma famille. Mais y'ont attendu. On a fait des arrangements pis tout l'monde a été payé. Mon père a été les voir.»*

Jacques : *«J'ai pas eu de menaces, rien. Y savait que j'avais la volonté pour payer.»*

Roger : *«Dans c'temps-là, j'étais capable de les payer faque j'avais pas peur. Le moment que j'aurai pas été capable de les payer, là j'aurai eu peur. Parce que j'sais c'qui peuvent faire, pis c'qui font. Y vont te casser les jambes, ça leur dérange pas pour 5\$. Première des choses, y va t'faire toute sorte de troubles. Y va t'faire endommager ton char, tsé, juste pour te faire penser que «oublie pas, tu m'dois ça» tsé. Après ça, c'est sur toi que tu vas avoir des dommages.»*

Le non-paiement d'une dette usuraire a eu une conséquence nettement plus dramatique pour un joueur. Il est très difficile de vérifier la véracité de cette anecdote mais il nous semblait important de l'inclure puisqu'elle peut montrer les conséquences extrêmes de l'endettement au jeu. Par ailleurs, nous souhaitons rappeler que récemment, un médecin de Sorel a été condamné pour le meurtre de son *shylock* :

Gilbert : *«Pis veux-tu, j'vas t'dire où ça peut aller, ça va jusqu'au meurtre... J'suis allé jusqu'à tuer pour me débarrasser d'une dette [...] J'y devais 75 000 piastres pis j'avais pas l'intention de le payer... Tu veux pus lui devoir à lui. T'es écœuré qu'y vienne frapper à ta porte faque j'avais pas l'choix, soit que j'payais ou que c'est lui qui m'passait. Tu l'sais que c'est lui ou c'est toi, ben ça été lui... Parce que c'est toi qui l'creuse le trou, pis paf, un moment d'inattention pis 3-4 bons coups d'pelle d'en dents... Pis c'est ça, c'est lui qui est dans l'trou. Pis c'est comme ça que ça marche...»*

Éthos du joueur délinquant

Il nous semble important de mentionner que certains types de fraudes ne servent pas à financer le jeu mais y sont néanmoins liés. Nous souhaitons donc faire la distinction entre les délits commis pour financer le jeu et ceux qui n'ont pas nécessairement ce but. Il arrive effectivement que les joueurs s'adonnent à des fraudes ou des vols non pas pour aller jouer, mais afin de se procurer ce qu'ils n'ont plus les moyens de s'offrir en raison de leurs problèmes de jeu. Ainsi, certains joueurs s'adonnaient à des vols à l'étalage dans des épiceries, des vols d'essence pour pouvoir continuer à utiliser leur voiture, des fraudes envers les communautés religieuses afin de

bénéficiaire de leur soutien. Nous avons catalogué ces comportements dans *l'éthos* du joueur, par lequel ce dernier rend ses crimes plus acceptables à ses yeux du moment qu'ils servent à des besoins moins triviaux que le jeu. Il semble donc au joueur plus éthique de voler pour se nourrir que de voler pour jouer. Ainsi, le salaire est dilapidé dans le jeu et il se tourne vers d'autres moyens de financement pour certains besoins primaires. Cela peut également contribuer à créer moins de dissonances cognitives chez le joueur.

Gratien : «*Tsé, avant, mettons que j'avais besoin de pain ben j'me volais un pain, j'me volais mettons un pot de confiture. C'était correct parce que c'était juste pour manger. Juste ça. J'avais besoin d'une chemise, j'me prenais une chemise point, j'm'en prenais pas 3-4.*»

Josée : «*Mais le jeu m'a quand même amené à faire du vol à l'étalage. J'ai pris des affaires chez Provigo, pis épaisse comme j'étais, le gars de la sécurité se promenait autour de moi pis moi, ben j'suis pas une bonne voleuse pis ça paraît là, mais tsé, parce que y m'manquait d'argent pour manger parce que j'jouais trop.* »

Julien : «*Des fois, j'allais dans les magasins à une piastre pour manger. Quand y'avait pas de caméras, ben je mettais ça dans mes poches.*»

Jules : «*J'allais demander de l'argent aux communautés religieuses sous une fausse représentation. J'leur disais que j'avais faim que j'avais besoin de ci ou de ça... Tsé, j'avais toute joué ma paye.*»

Marc : «*Tsé, quand j'manquais d'argent pis que j'en piquais à ma femme, c'est pas pour aller jouer, c'est pour payer les autres affaires, parce que l'argent que j'avais pour payer ces affaires-là, ben j'la jouais. Faque dans ma tête, c'était correct, c'était pour la maison... Mais tsé, c'est la même affaire que si j'l'avais pris pour jouer. Mais quand t'es joueur, tu réalises pas ça.* »

René : «*Y'était une période de ma vie où c'que j'pouvais voler, mettons au Provigo ou quelque chose comme ça. J'faisais ma commande en mettant du steak icitte, du fromage, c'que tu voudras.*»

Steve : «*J'ai p't'être pris 1 fois d'argent pour jouer dans la p'tite caisse. J'prenais d'l'argent style pour payer mes cigarettes, pour payer ma bouffe. Faque c'était jamais un gros montant tsé. J'jouais ma paye mais après j'me servais d'la p'tite caisse pour payer le reste.*»

En somme, les crimes commis par les joueurs sont nombreux et variés. Ils s'exécutent surtout en réponse à des opportunités, qu'elles soient présentes dans le milieu du travail, parmi les proches, dans les failles du système bancaire ou tout autre endroit. Le fait d'analyser en terme de carrière et d'étudier l'évolution du joueur, nous a permis de situer les différents événements marquants de sa vie dans le temps. Ainsi, nous constatons l'apparition du crime dans la vie des joueurs en moyenne vers la sixième année de jeu (6,5 ans) sur une durée moyenne de 12,55 années. C'est à la fois long et rapide. C'est long si l'on pense qu'en deux ans de jeu, un joueur s'est complètement mis dans la rue, et c'est rapide si l'on estime que pour certains, le jeu s'est prolongé sur plus d'un quart de siècle. Nous devons toutefois préciser que nous avons omis de calculer les crimes qu'ils ont commis avant leur forte période de jeu, c'est à dire, que nous avons exclu les délits commis en tant qu'enfant ou adolescent. Effectivement, certains joueurs s'étaient déjà adonnés à des activités criminelles avant leur puberté, vers l'âge de 8 ans. Dans la mesure

où le jeu est apparu très tôt, ce constat ne devrait pas surprendre. Par délits nous entendons le vol de cartes dans les dépanneurs, ou directement dans la caisse, le vol de l'argent de la collecte des journaux et des pintes de lait. Or, nous n'avons pas tenu compte de ces délits pour plusieurs raisons. D'abord, parce qu'après quelques brefs épisodes de délinquance juvénile déclarés par un des joueurs, il n'y a pas eu de récurrence de sa part. Il a même cessé complètement le jeu pendant plusieurs années et par la suite, au cours de sa carrière de joueur adulte, il n'y a eu aucun épisode criminel. D'autre part, la délinquance juvénile rapportée par l'autre sujet semblait davantage liée à des problèmes comportementaux qu'à des problèmes de jeu.

Yvon : *«Pour ça j'ai volé, j'ai volé des cartes au magasin. J'étais jeune là, j'avais 8 ans. J'volais des cartes pour jouer. Déjà à 8 ans. Parce que les cartes, ça prenait ça pour jouer. Faque le thrill là, le thrill de vouloir gagner, de vouloir plus, ça a commencé à 8 ans, le thrill du jeu [...] J'travaillais dans un dépanneur pis j'étais très malhonnête. J'piquais d'l'argent dans l'cash. Toutes les places où j'ai travaillé, j'ai piqué d'l'argent, pour financer ma consommation.»*

Gilbert : *«J'avais 11 ans j'pense, pis j'jouais déjà. J'étais payé pour passer l'journal mais j'le passais pas. Y m'en donnais d'autres parce que y'a des clients qui appelaient pis j'leur disais «Tu te l'ai faite voler, c'pas mon problème, y'était dans boîte à malles, blablabla.» Faque 3 semaines de même, pis 3 semaines, j'ai jamais payé le Journal de Montréal, La Presse non plus. J'ai collecté 3 semaines pis j'avais p't'être passé une fois ou deux dans s'semaine [...]»*

Comment garder ses créanciers...

À l'instar des subterfuges employés pour conserver le caractère clandestin de son jeu, le joueur doit également être en mesure d'entretenir ses sources d'argent. En fait, peu importe les moyens de financement qu'il emploiera, il devra faire preuve d'ingéniosité, de débrouillardise et surtout de manipulation afin de préserver ses créanciers. À cet égard, il nous semblait important de mentionner les diverses techniques et manipulations utilisées par les joueurs.

Diane : *«On dirait que ça vient tout seul, les menteries ça vient tout seul. Tu veux pas que les gens découvrent parce que tu veux pouvoir jouer en paix. Je sais bien que si j'avais demandé de l'argent à ma boss ou à mon beau-père pour jouer, ben y m'en auraient pas prêté. Mais j'disais que c'était pour payer mes pensions, que mes enfants venaient en fin d'semaine pis que j'avais pas d'argent parce que j'avais des affaires à payer, ben y m'en donnaient, y'ont jamais chiâlé. J'avais une autre porte de sortie là [...] Pis pour mes paiements, parce qu'avant j'avais des prêts pis tout ça, j'les appelais pis j'leur contais des menteries, mon frigidaire a pété, ma laveuse a pété, ... j'retardais mon paiement.»*

François : *«J'roulais toujours avec l'argent, pis à un moment donné, j'ai gagné 12 000-13 000\$, ça c'pas d'une shot ça, c'est à coup de jouer. Pis là, j'me suis dit : « C't'assez là » pis j'suis allé rembourser Trans-Crédit tout d'suite tsé. [...] Parce qu'à un moment donné, j'savais que c'était pour se savoir là. À un moment donné, j'aurai peut-être été pu capable de payer faque j'devais les rembourser là...J'aimais tellement jouer que j'me suis dit : « Faut j'me protège aussi » Faque j'suis allé rembourser eux autres pour pouvoir leur ré-emprunter 2 semaines après.»*
«Moi c'est sûr aussi que j'ai vécu dans la manipulation, pis toutes les joueurs, on est toute comme ça. Faut qu'tu penses à toute, faut que rien paraisse parce que veut veut pas, ton entourage veut pas que tu joues mais toi t'aimes tellement ça que t'es prêt à leur mentir pis à leur cacher des affaires pour pouvoir continuer qu'est-ce que t'aimes.»

Jacques : «Tu te fais une banque d'emprunteurs, t'as une liste pis tu t'dis lui j'vais y rendre tout d'suite faque comme ça j'me fais une réserve au cas où y'arrive de quoi. Sans vouloir le planifier, mais tu fais ça pour être sûr, à un moment donné, que si y t'en manques, ben y'a encore des gens qui vont te prêter de l'argent. Celui à qui tu redonnes tout d'suite, y verra pas de problème à te prêter plus tard parce que tu lui a rendu vite.»

Pierre-Luc : «Ouin, ben j'empruntais à tout l'monde. Pis j'remettais quand j'avais ma paye, tout d'suite, tout d'suite, tout c'que j'avais emprunté à d'autre monde. Tsé, j'me disais que, c'était niaiseux, mais que si j'lui rends tout d'suite dans ma tête, si j'lui en demandes d'autres, un peu plus le prochain coup, p't'être qu'y va m'en passer plus tsé.»

René : «Mais j'ai tout l'temps remis. Tsé, t'es pas con, si tu remets pas, y vont pas te reprêter d'autre. Tsé, c'est qu'en y remettant son 20\$, moi j'sais que j'peux y emprunter un autre 20\$ la semaine d'après dans l'fond. Tsé, c'était un peu comme une bouée de sauvetage, une porte de sortie tsé. »

REMPARTS ET MESURES DE CONTRÔLE

Nous avons vu que les joueurs rivalisent en ingéniosité afin de joindre les «deux bouts». C'est d'ailleurs cette capacité qui leur permettra d'étirer au maximum leur carrière de joueur. Toutefois, il semble qu'ils ne soient pas prêts à tout. Nous avons vu que pour bien s'impliquer dans une carrière criminelle, il fallait adopter le «comportement» criminel (Tremblay, 2005). Or, tous les joueurs ne sont pas prêts à se risquer dans une telle voie, d'une part pour les risques qu'elle implique et, d'autre part, pour les sacrifices (notamment de sa liberté) qu'elle peut demander. Ainsi, bien plus que l'honnêteté, la peur serait donc un important motif de dissuasion.

Honnêteté par peur ou par besoin

Dans son analyse, Rozon (1987) remarque que certains joueurs refusent des opportunités qui leur paraissent trop graves compte tenu des peines encourues. Elle cite en exemple une proposition de transport de drogue aux États-Unis. Parmi nos joueurs, de propos similaires sont rapportés :

Josée : « J'aurai eu des occasions dans ma vie de faire des actes criminels mais non. Tsé, j'connais des gens un peu dans toutes les milieux mettons.. pis j'avais un copain qui était assez criminalisé, pis ça m'a déjà été offert de passer d'la drogue aux États-Unis, pour 40-50 000 dollars là, mais j'l'ai jamais fait. Tsé, j'avais peur des conséquences pis c'est pas dans mes valeurs non plus. »

On connaît encore trop mal l'effet de la peur chez les délinquants, mais il semble toutefois que ces derniers traversent un processus par lequel ils se délivrent de cette peur ou du moins, acceptent ce type de risque. S'ils ont déjà des antécédents criminels, cette décision peut être moins difficile à prendre. Ils ont alors peut-être moins à perdre ou tout simplement, l'incarcération n'exerce plus un pouvoir de dissuasion chez eux. Pour un joueur qui se plonge

dans des activités criminelles dans le seul but de financer et prolonger sa passion, ce type d'obstacles peut paraître insurmontable. La peur l'empêchera alors de s'engager dans des délits plus sérieux. Ils sont peut-être prêts à beaucoup, mais ils ne sont pas prêts à tout.

Sylvain : «*J'étais pas un voleur dans l'âme tsé. J'suis plus travaillant que voleur. J'aimais pas ça. C'était pas dans mes valeurs pis c'était pas... Pis tsé, tu fais pas ça tout seul faque y'avait pas mal de monde d'impliqué. J'ai toujours aimé mieux gagner mon argent. J'étais pas cleptomane ni un bon voleur. Non, j'aurai pas été un bon voleur, faque ça m'tentait pas tsé, si tu veux pas faire le temps, fais pas l'crime. Ben moi, ça m'tente pas d'faire du temps.*»

Claude : «*Le plus grave que j'ai faite, ça été l'enveloppe vide mais j'suis pas un voleur dans l'âme, j'ai trop peur, j'suis incapable de faire ça. Mais la fois de l'enveloppe, j'avais pus le contrôle.*»

Dominic : «*Pour moi, l'important, c'était d'honorer toutes mes obligations, pis ça, ça passait avant toute chose. C'est la grosse grosse différence entre moi, pis l'ensemble des autres joueurs. J'ai jamais eu de guts... J'vais te parler ben franchement, ben j'me trouve niaiseux par rapport aux autres joueurs. J'ai jamais eu de guts d'aller jusqu'au bout, comme eux autres sont allés. J'ai jamais eu de guts... c'est pas admirable ça.*»

Normand : «*[...] parce que moi, tout c'qui est illégal, moi j'ai peur de ça.*»

René : «*Je pense que c'est une bonne peur... du système judiciaire, de toutes les problèmes qui peuvent s'en suivre. C'est probablement ce qui m'a empêché souvent. J'avais pas le guts de faire des hold-ups ou faire des crimes en conséquence. J'ai essayé une fois de faire un hold-up, dans ma vie. J'pense j'avais ça, 18-19 ans. J'venais de sortir de l'armée, j'avais un gun dans mes culottes, pis c'était même pas un vrai gun, y'avait l'air d'un vrai, c'était un gun à plombs. J'm'étais mis un bas de nylon s'a face pis j'étais prêt à rentrer dans un commerce, pis j'ai jamais été capable. Le cœur y m'débatit, j'ai descendu l'escalier pis j'suis remarqué dans l'char.*»

Steve : «*J'ai tout l'temps été peureux mais là ça s'en va en empirant. Ça c'est une autre affaire pourquoi les affaires illégales, j'en ai pas trop faite, j'suis ben peureux. Tsé, la shot du 5000\$, tsé, j'aurai pu sauter esti, 500 000\$, pis ça m'a passé par la tête, mais j'me suis dit «Non, si j'le fais, j'vais arrêter quand ? j'vais arrêter où ?».*»

Nous constatons effectivement que les délits commis par les joueurs sont plutôt de type opportuniste que longuement planifiés. Il existe donc une notion de contrôle puisqu'ils ne s'engagent pas entièrement dans des activités illicites sérieuses. Enfin, ceux qui sont engagés dans des délits plus graves avaient déjà des antécédents criminels, ou du moins, un réseau approprié qui leur permettait de s'adonner à ces actes. Pour la majorité des autres joueurs, ils n'ont aucun antécédent criminel (76%). S'ils ont à choisir, les moyens légaux priment sur les moyens illégaux. S'ils s'investissent dans le crime, ce sera dans la commission d'actes sommaires comme le témoignent les nombreux dépôts d'enveloppes vides. Egalement, en terme de séquence, les crimes apparaissent une fois tous les types d'emprunts épuisés (légaux et illégaux) et les dettes accumulées. Ce n'est pas nécessairement en fin de carrière, mais ça semble tomber dans une phase de désespoir, précédent de peu les idées suicidaires. Le joueur semble alors être au bout du rouleau.

Les autres signes qui montrent un certain contrôle sont les moyens utilisés afin de réussir à rencontrer les paiements. En effet, il semblerait que les joueurs s'arrangent pour payer les paiements qu'ils estiment vraiment importants. Ils s'entendent alors avec les créanciers sur des prélèvements directs, qui concordent généralement avec le dépôt de leur paye ; ainsi, l'argent est enlevé automatiquement sans qu'ils y aient accès. Il s'agit de certains trucs développés afin d'arriver à faire les paiements critiques.

François : *« J'allais pas prendre l'argent que j'savais qui était pour être retiré par la banque. Y'avait toujours de l'argent pis si mettons j'avais dépassé de 40 piastres ce que je pouvais prendre, ben j'allais voir un ami pis y me le passait, pour pas être en retard, au niveau de mon crédit plus tard. Tsé, j'avais quand même une conscience à ce niveau-là tsé. »*

Gratien : *« [...] j'dépensais mes payes de jeu mais mon logement était payé. Ça, aussitôt que j'avais ma paye, j'payais mon logement, ça, c'était important parce que si j'ai pas de place pour dormir, j'suis dans merde. »*

René : *« J'm'en souviens, j'appelais à la banque pis j'leur disais que mon paiement y sera pas là demain, ça va être la semaine prochaine. J'avais hâte à la semaine prochaine pour qu'y prenne le paiement. Parce que quand j'leur disais qu'y va être là la semaine prochaine, j'savais que, quand y vont déposer ma paye ce soir là, j'travaillais dans la nuit, aussitôt que c'était déposé, la banque le retirait tout d'suite, ça fait que le paiement était faite. Moi, j'avais jamais le temps d'aller la prendre c't'argent-là, faque dans c'sens-là, j'étais correct. »*

Yvon : *« Moi j'payais une pension alimentaire pour les enfants, c'était 200 piastres par semaine. Mettons que j'avais 400\$, ben j'jouais 200\$. Le 200\$ d'la pension alimentaire là, j'touchais pas à ça, parce que, elle, les chèques là, y'étaient faites d'avances. Le 200\$ par semaine y passait pour la pension alimentaire. Si j'avais faite de l'overtime, j'avais 600\$ là, j'retirais 400\$ pis j'jouais 400\$. Le 200\$ pour la pension alimentaire, y restait là. »*

La nécessité

Le contrôle dont certains joueurs font preuve dans leur milieu de travail ou les réticences à y commettre des délits pourrait également s'expliquer, non pas par une recrudescence d'honnêteté ou par la peur, mais surtout par la nécessité de garder leur emploi. En effet, nous constatons que l'assiduité au travail n'est pas tant une preuve de contrôle, qu'une absence de choix. Plusieurs joueurs nous rapportent que s'ils ne manquent pas de travail, ce n'est pas tant parce qu'ils privilégient leur travail par rapport au jeu mais parce qu'ils ne veulent pas perdre une source de revenus assurée, un fond de roulement.

Diane : *« Tsé, j'ai jamais manqué de travail pour ça par exemple. J'ai jamais manqué. J'étais accroché au jeu, mais pas de là à pas aller travailler, parce que dans l'fond, fallait que j'travaille pour avoir de l'argent si j'voulais aller jouer. »*

Normand : *« C'était grâce à mon travail que j'pouvais continuer à jouer. C'est pas tant que j'aimais mon travail, mais c'était ma source de revenu pour pouvoir jouer. Ça, fallait pas perdre ça. Quand j'avais vraiment besoin de jouer, ben au moins, l'argent rentrait quand même. »*

Roger : *« Non, après ça, cette semaine de suspension, j'me suis mis dans la tête qui faut pas faire ça, faut garder ma job parce que si j'joue, ça prend absolument ma job. La motivation c'était pas ce que j'aime ou j'aime pas, fallait que j'aïlle cette job-là pour travailler, pour aller jouer. C'était pas plus que ça, c'était ça. »*

Yvon : «C'est sûr qu'y avait le fait d'être policier, mais tsé, en gros l'histoire là, y'a le fond de pension, la sécurité. Si tu perds ta job, tu perds toute.»

Les proches - mesures de contrôle ou facteurs précipitants ?

Les proches pourraient être vus comme un rempart dans la mesure où ces derniers peuvent contribuer à empêcher le joueur à s'enliser trop profondément. Leur seule présence peut constituer une surveillance qui prévient le jeu, ou du moins, le restreint un peu. En effet, le joueur a certains comptes à rendre concernant ses allées et venues. Or, nous avons vu également que les proches peuvent être une source de financement alternative pour le joueur et que le fait de servir de «banquier» contribue à retarder le passage à l'acte délictueux. À cet égard, les proches des joueurs peuvent jouer un rôle dissuasif.

Steve : « Moins, si j'ai pas faite d'actes illégales à c'moment-là, ben en grande partie, c'est parce que quand j'étais dans marde, j'allais voir mes parents pis y payaient.»

Diane : «Tsé, mon beau-père y m'aime comme si j'étais sa fille faque y m'laisse pas dans misère. Y m'donnait ça des fois, 300\$ d'la shot là. Mais là en dernier c'est ça, y'a commencé à douter un peu là. J'y en demandais mais y m'en donnais pus. Dans l'fond, au début, c'était pas de me rendre service mais y l'savais pas lui au début. Sinon, j'suis sûre qu'y aurait dit non tout d'suite. Parce que moi, j'étais sûre d'avoir une porte de sortie, «c'est pas grave Diane, dépense ta paye jeudi, demain ou lundi, t'as congé faque tu vas appeler ton beau-père». J'avais une porte de sortie. Quand j'arrivais ici pis que j'avais toute floabbé, avant que mon chum arrive de travailler, j'appelais mon beau-père [...]

Dominic : « Je l'ai haï en osti ma femme pour m'avoir empêché d'aller jouer. J'l'ai haï pour ça, ça c'est très clair. Mais si y'avait pas eu personne à l'entour de moi, j'serais comme Julien, un itinérant. Si y'avait pas personne, si j'avais pas les engagements que j'ai pris à l'entour de moi, si j'avais rien que moi à m'occuper, j'brûlerais tout c'que j'ai, j'continuerai ça. »

«Après 7-8 ans de jeu, y'a toute un réseau qui s'est construit avec ta conjointe aussi, pis là, toutes mes amis, qui sont aussi ses amis, des amis de couple, sont chargés de me surveiller. Ça fait que c'est pas compliqué, si j'ai le malheur d'aller jouer au pool avec eux autres, j'm'en vais vraiment jouer au pool avec eux autres. Que j'aille pas la tentation d'aller mettre un 20\$ dans machine, y sont là. Ça fait que y font les garde chiourmes. Y s'est constitué un réseau pis moi, j'suis sous haute surveillance (rires) [...] Oui, y'en a plein de balises, y'en a plein. Ça, tu peux le donner à ma conjointe, c'est elle qui a mis ça en place. Est bonne. J'ai un gros gros réseau de surveillance pis tout l'monde est averti.»

Josée : « J'avais le goût d'emprunter mais ma famille avait été avertie là. Moi j'les ai averti de pus m'en prêter pis y sont au courant de mes thérapies là. »

Jules : «Mais avoir eu une personne proche de moi, ça m'a vraiment empêché de faire des gaffes [...] Avant, j'arrivais encore à payer mes comptes, mais j'avais quelqu'un qui m'aidait en arrière, mon coloc, qui est avec moi depuis 17 ans. J'avais jamais peur des problèmes d'argent parce que j'avais une béquille en arrière.»

D'un autre côté, en agissant à titre créancier, l'entourage d'un joueur est susceptible de prolonger la durée du jeu. Les proches contribuent ainsi à fournir au joueur la seule munition dont il a vraiment besoin, l'argent. De plus, nous avons vu que s'ils réalisent être victime du

joueur, ils seront réticents à le dénoncer. Ainsi, en croyant l'aider, ils contribueront en réalité à retarder l'avènement du «désastre» et exacerber l'intensité du jeu.

Pierre- Luc : «*J'me suis arrangé avec mon ancien propriétaire pis j'suis allé chez mon père. Là, j'lui ai dit que j'avais un problème de jeu. Y'a été assez compréhensif, y m'a dit : «Paye rien, mais paye tes dettes, pis dans 4-5 mois, tu t'prendras un p'tit appartement tsé.» Pis ben au lieu d'faire ça, j'avais pus d'loyer tsé, faque j'avais ben plus d'argent à mettre là d'dans. Ça l'a empiré au lieu d'être moins.»*

René : «*Pis euh, j'ai ambitionné un peu sur la madame où j'habitais dans c'temps-là aussi. A finissait toujours par payer mon pusher tsé, a payait pour moi les pots cassés si on peut dire. A l'a toujours faite ça pour m'aider c'te dame-là. C'était une madame de 68 ans, était devenue un peu comme ma mère adoptive là tsé, a s'considérait comme ma 2^e mère pis euh... Sauf que, en voulant m'aider comme ça, a m'a juste permis de continuer à consommer plus longtemps, pis à faire des folies plus longtemps. J'avais pas à m'casser la tête, j'avais un toit, j'avais de quoi à manger tout l'temps, même si j'avais tout dépensé mon argent. J'étais pas dans la rue quand j'habitais chez elle. Pis en plus, ben a allait payer mon pusher comme j'te dis là. A passait à la banque, sortait de l'argent. Des fois, j'devais 1000 piastres à mon pusher pis a venait le payer. Ça me permettait d'aller revendre d'autres affaires. J'avais plein de choses au pawnshop, pis a voulait pas que j'perde mes choses faque a l'allait les payer pis j'y devais l'argent à elle [...] Pis j'ai eu mon père aussi, qui a toujours été là aussi pour backer mes folies pendant ben des années tsé. J'pouvais aller l'réveiller à 1h-2h du matin «Heille, p'pa, ça m'prend 500\$, j'dois de l'argent au pusher, au bar. Y va m'casser les 2 jambes». P'pa y sortait, y se levait, y m'donnait d'l'argent pis y s'recouchait tsé. Faque, j'ai ben ben abusé de mon père longtemps.»*

Caroline : «*Là, ma mère est arrivée dans toutes ses états, y m'ont toute cleané mes dettes... J'ai pu continuer à jouer.»*

Émilio : «*Ben tsé, j'ai volé dans la famille parce que y'avait moins de troubles. La famille va comprendre mieux, ça va rester dans la famille.»*

Diane : «*J'ai imité la signature de mon conjoint. J'ai faite ça dans le temps qu'y était en thérapie, me semble, parce que y était pas ici, ou y travaillait. Parce que j'ai appelé à Caisse pis j'leur ai dit qu'y m'avait faite une série de chèque parce que y'était parti. Moi j'étais sa conjointe pis j'passais les chèques, mais lui y savait pas lui [...] Mais y'a jamais eu de conséquences judiciaires à ça tsé. Tsé, c'était facile, ses chèques étaient là pis j'savais que j'risquais rien. Ça va plus passer, ça va moins se parler.»*

LES RÉPERCUSSIONS

Conséquence aux actes illégaux

La stratégie de s'en prendre à ses proches afin de diminuer les risques de dénonciation semble efficace. En effet, nous constatons qu'aucun joueur n'a subi de sanctions à la suite de ses actes. Or, nous avons vu que presque la totalité des joueurs de l'échantillon se sont adonnés à des délits (90%). Rozon (1987) constate, elle aussi, ce faible taux de reportabilité puisque seulement 7 sujets sur les 19 interrogés ont été poursuivis alors qu'ils avaient tous été impliqués dans des actes criminels. Egalement, la peur semble avoir joué un rôle protecteur pour la majorité de notre échantillon dans le sens où elle a empêché les joueurs de commettre des délits graves aux répercussions plus sérieuses.

Pour ceux qui ont ciblé d'autres victimes, étonnamment, il ne semble pas y avoir davantage de conséquences. Nous avons vu que du côté des institutions financières, il existe une réticence à rapporter de manière officielle les fraudes ou délits dont elles ont été la cible. Dépendantes de leur réputation de fiabilité et d'invulnérabilité, elles n'ont donc pas intérêt à divulguer publiquement les fraudes dont elles sont victimes. Par ailleurs, bien souvent, le fait d'entreprendre des démarches judiciaires s'avère plus coûteux que ça ne pourrait rapporter. Nous observons cette réticence à travers les nombreux joueurs ayant ciblé des institutions financières et qui n'ont subi aucune conséquence judiciaire suite aux gestes criminels qu'ils ont posés. L'impact le plus courant à été le retrait des privilèges financiers tels le transit, la marge de crédit ou simplement la fermeture du compte.

Sylvain : *«J'ai dit que j'avais oublié de déposer le chèque. Y'étaient pas d'bonne humeur mais ça a passé. Y m'ont gelé mon compte pendant un boutte par exemple, les dépôts étaient gelés. Mais j'ai jamais eu de poursuites judiciaires reliées à ça. Y'a p't'être le gouvernement là mais ça c'est encore en train de se régler. Sinon, ça c'est toujours réglé à l'amiable.»*

Josée : *« Y m'ont enlevé ma carte de guichet pendant un an mais y'a pas eu de poursuites. J'ai jamais eu de poursuites, pendant un an, j'ai perdu ma carte de guichet. J'avais remis l'argent [...] Ça m'a jamais apporté de problèmes légaux là, c'est juste que la Caisse m'a enlevé mon transit, là, j'en ai pus, ok. »*

Jacques : *«J'ai jamais eu aucune conséquence parce que je connaissais bien le gars de la Caisse. Mon compte était toujours dans l'rouge, mais j'ai jamais rien eu de gelé.»*

Jules : *«C'est arrivé p't'être 3 fois, mais après la troisième fois, ça pas passé, y'ont fermé mon compte de banque. Y m'ont dit que c'était d'la fraude. Y m'ont dit qu'y l'choix : «soit qu'on faisait des recours avec la police ou qu'on fermait le compte de banque.» Ben j'ai décidé de fermer le compte de banque (rires).»*

René : *«Eux autres, y m'avaient juste euh, y m'avaient téléphoné pour me dire qu'y avait pas d'argent, qu'est-ce qui c'était passé. Y m'ont donné 2-3 semaines pour changer de banque. Y'ont eu leur argent tout d'suite le jeudi, ma paye est déposée dans c'compte-là, mais y'ont pas aimé ça quand même. Mais y'a pas eu de poursuites rien, mais y m'ont demandé de changer de banque. [...] Pis la Caisse populaire, à Saint-Jérôme, eux autres, c'était 2000\$, c'était un p'tit peu plus là. J'leur ai remboursé 1000 piastres pis la balance, j'en ai jamais entendu parler. C'est rare qu'y font des poursuites criminelles avec ça. Ça leur coûte plus cher que les montants à récupérer tsé.»*

Steve : *«Tsé, mon boss c'était un bon chum, y'avait pas encore appelé les polices. Quand j'suis descendu de Rimouski, j'ai été l'voir. J'lui ai dit que j'avais juste pris 4800 piastres dans l'dépôt. Comme de raison, j'ai perdu ma job mais c'est toute.»*

Gilbert : *«Pour certaines fraudes, la Caisse Populaire m'a pogné. J'ai dû rembourser. Mais la Banque Scotia pis Laurentienne, même que j'fais affaire avec eux aujourd'hui pis y m'ont pas pincé. Si y m'pogne, j'leur dois à peu près 40 000 piastres. J'ai p't'être fait ça pendant un bon 6 mois pis ça m'a rapporté pas loin de 50 000\$. J'ai juste dû rembourser 600 piastres à la Caisse Populaire, c'tune vraie joke.»*

Néanmoins, Josée, au moment de l'entrevue était toujours en attente d'un procès pour vol à l'étalage et Caroline, qui a commis des vols dans la caisse de la pharmacie où elle travaillait, a dû rembourser les frais de l'enquête interne et une partie de l'argent volé. Selon elle, le fait de s'en être tirée à aussi bon compte (sans conséquences judiciaires) s'explique par le fait que

l'entreprise soupçonnait des activités criminelles à plus grande échelle parmi ses supérieurs hiérarchiques

Josée : « *J'ai jamais eu de conséquences judiciaires... ben là peut-être, pour le vol à l'étalage. Je l'sais vraiment pas c'qui va se passer avec ça. J'suis en attente, c'est arrivé en juin pis j'ai pas de nouvelles.* »

Caroline : « *Quand j'me suis faite arrêter, c'était des inspecteurs d'une firme qui avait été engagé, pis ça été vraiment le bordel, ça été l'enfer [...] Moi ça été comme allégé dans le sens que, y voulaient que je stoole du monde parce que eux autres leur but, c'est de trouver comme plus haut, ça fait que... mais j'te dirais que non, ça été quand même assez épouvantable comme situation, plus le fait aussi de dire... moi c'était vraiment mes parents, ma famille [...] Ça m'a coûté 2000 piastres de frais d'enquêtes, donc quasiment plus que mon dernier vol... mais encore là, tu fermes ta gueule parce que tu te dis que si y commencent à toute dépecer, sûrement qu'y vont s'apercevoir qu'y en a eu plus.* »

Conséquences financières du jeu

Le constant besoin d'argent, les nombreux emprunts et l'endettement galopant finissent par avoir d'importantes répercussions économiques sur le joueur. Ce n'est donc pas étonnant si l'on compte près de 30% de faillites personnelle ou commerciale parmi les joueurs pathologiques (Conseil national du bien-être social, 1996). Au sein de notre échantillon, nous obtenons ce même pourcentage puisque six joueurs sur 20 disent avoir déclaré faillite (30%). Parmi ces derniers, deux joueurs ont déjà à leur actif deux faillites. Également, Josée affirme qu'elle a dû mettre son argent sous tutelle pour éviter une faillite de justesse.

L'embourbement financier ou l'immense besoin d'argent des joueurs ont également eu comme impact de retarder de quelques années la retraite chez deux joueurs et d'obliger un autre à vendre son commerce à un prix dérisoire. De plus, deux autres joueurs affirment avoir perdu leur commerce en raison de leur problème de jeu, dont un à deux reprises, et ces mêmes joueurs ont perdu leur maison.

Claude : « *J'avais 27 000 piastres à la banque, la Caisse, mon prêt auto, ma marge de crédit, mes cartes de crédit pis à des compagnies de crédits privées. Dans cette période là, j'travaillais pas toujours pis j'voulais pas payer faque j'ai préféré faire faillite.* »

Dominic : « *J'ai retardé ma retraite de 2 ans pis 3 ans avec ça, c'est toute.* »

François : « *Ça faisait depuis 16 ans et demi que je travaillais, pis des bons salaires, pis cinq ans plus tard, j'avais p't'être 23 piastres dans mon compte.* »

Gratien : « *J'ai perdu mon bateau. Là j'avais une maison, j'ai faite 25 000\$ de profits avec ça, je l'ai perdu. J'avais pour à peu près 10 000 piastres d'équipements dans mon cabanon, c'était pas important, je l'ai donné [...] J'ai tellement dépensé. Écoute, à 40 ans, j'aurai pu arrêter de travailler pour le restant de mes jours, juste avec mes intérêts pis j'aurai faite une vie de pacha. Pis regarde, j'suis encore obligé de travailler à 50 ans.* »

Jacques : « *J'ai jamais déposé dans des REER parce que j'trouvais ça inutile, j'me disais que ça me faisait moins d'argent pour jouer, sauf que maintenant, rendu à 50 ans, j'ai pus une cenne dans mes*

poches pis j'suis obligé de recommencer à zéro. J'ai même perdu mon char, j'suis allé l'reporter, je l'ai laissé sur le terrain pis j'suis parti. [...] J'ai aussi fait 2 faillites. La première, c'était pour le jeu pis le divorce à cause du jeu, pis la deuxième, ben encore pour le jeu.»

Marc : «*Là, toute allait mal. Mes finances allaient mal, j'étais en train de tout perdre. J'ai vendu mon dernier commerce en catastrophe pour éviter de faire faillite. J'ai eu 200 000\$ pis j'ai pas faite faillite [...] Mais j'ai perdu mon nom dans les banques, j'ai pus de côtes dans les banques. Autant que j'étais bon dans les banques, astheure, j'arrive là pis y m'refuse. Tsé, une notes de crédit à ton crédit, ça reste pendant 7 ans.*»

René : «*J'avais trop de dettes pis j'étais pas capable de payer mes cartes de crédit, ma marge de crédit, mon char. J'étais rendu en retard partout [...] J'avais pus de revenus nuls parts, j'ai pus de chômage, j'ai pas d'aide sociale. Faque ça pas été trop long que j'ai pas payé nulle part. C'est suite à ça que j'ai faite ma faillite personnelle.»*

Steve : «*Aujourd'hui, grâce au jeu, j'suis sur le B.S...»*

Conséquences personnelles - Déchéance

Le recours aux différentes sources d'emprunts légales et illégales, l'accumulation de dettes, la commission de délits finissent par mener le joueur vers une impasse. À ce moment, la déchéance est complète, les dégâts causés par le jeu sont inestimables. Après une longue succession d'échecs, leur vie ressemble à un champ de bataille.

Sylvain : «*Tsé, j'sortais de là pis j'prenais l'auto là, pis des fois, j'étais même pas là, j'étais dans mes pensées. J'aurai pu frapper un enfant. Tsé, j'étais pas là. Tsé, j'roulais en char mais j'étais pas là, j'étais comme vraiment gelé par le jeu, par les problèmes. Pis ça ça m'tracassait souvent. Tsé, à un moment donné j'vas frapper quelqu'un.»*

Diane : «*Y'a une journée où j'ai tellement joué, parce que là, j'mangeais pas de la journée, j'me droguais de cigarettes et café, faque j'ai failli perdre connaissance [...] Heille j'dors là. Avant, j'dormais pus. T'a ben trop d'affaires à penser. Les hamsters y roulent en esti. T'as pas d'appétit, t'as pas faim parce que t'en a trop en-dedans. A un moment donné, c'est ma santé aussi. Ça touche toute là, problèmes financiers, tu dors pus, tu manges pus. Euh, tu penses à toutes les gaffes que t'as faite, comment le monde vont accepter ça, comment y vont réagir face à ça, y vont-tu t'en vouloir, y te parleront pus, y vont-tu te comprendre. C'est toutes des questions que tu te poses.»*

Émilio : «*À la fin de la septième année, j'étais au bout complètement, au bout du baril. J'avais peur de répondre au téléphone. J'avais peur de toute. J'voulais en finir pis j'me suis rendu compte que j'peux pas vivre de même, tout l'temps dépressif.»*

François : «*J'étais en bas pis je jouais au pool, là, j'travaillais pus, j'dormais pus pis j'en braillais quasiment parce que j'voulais pas aller jouer parce que je savais que j'sortirais pas de d'là tant que j'perdrais pas ou tant que la brasserie fermerait pas tsé. Pis euh, j'y allais pareil parce que j'avais pas le choix on dirait, j'avais pas le choix d'y aller. Pis peu importe que ça soit un 20 dollars que j'allais mettre ou un 200 dollars, lorsque j'sortais de d'là, j'me sentais comme vidé. J'me sentais comme obligé d'y aller pour me libérer tsé, d'la souffrance que j'm'empêchais d'aller. Tout simplement. C'est weird, c'est vraiment weird.»*

Gratien : «*Pis là, toutes mes payes, j'les mets dans le jeu. Et là j'ai pus rien à manger. J'ai même déménagé à côté de ma job, j'ai même pus besoin d'auto pour aller travailler [...] Pis le jour que mon père est mort, j'm'en souviendrais toujours, j'avais de l'argent chez nous mais j'ai arrêté au casino, pis j'voulais pas toute dépenser parce que j'savais que mon père allait mourir pis j'voulais lui payer un bel enterrement. Ben j'me suis ramassé avec pus une cenne chez nous, j'avais pus d'argent pis là mon père*

meurt. J'ai même pas d'argent pour lui envoyer des fleurs. Ben j'ai été jusqu'à dire à mes frères et sœurs que j'avais été le seul à respecter sa volonté pis pas y acheter de fleurs... C'est pas drôle, c'est bas là.»

Julien *«Ça faisait 4 jours que j'avais pus mangé. J'ai couché à -30°C dans mon auto, j'ai couché dans des entrées de maison. J'avais pus d'adresses, comme un itinérant. J'étais pus capable. Là, j'me tenais dans un Tim Horton parce que c'est ouvert 24h par jour, mais j'avais pas un crisse une cenne pour un café. Je tétais un café à quelqu'un. Des fois y'a du monde qui m'en payait. Ça arrivait souvent qu'une serveuse me payait un café...»*

Caroline : *«Ça comme creusé très très vite, pis là, j'suis tombée pus d'argent pour payer le loyer, pus d'argent pour mes cigarettes, pis encore là, j'échangeais des bouteilles pour réussir à avoir 5 piastres. J'avais 5 piastres, j'allais jouer pour réussir à me payer un paquet pis finalement... Tsé, c'était vraiment ridicule là [...] Tsé, j'étais rendue à un stade que moi j'allais jouer l'autre bord de la rue osti, j'me crissais un coton ouaté par-dessus mon pyjama. Y'avait pus rien. Tsé, j'veux dire, pas le temps de prendre ma douche moi avant d'aller jouer.»*

Pierre-Luc : *«Tu t'retrouvés tout seul, tu dois j'sais pas combien d'mois d'loyers ne retard. T'as un esti d'bel appartement mais t'as pus rien dedans tsé. J'vais une table de patio dans cuisine. J'avais le barbecue, mais pas d'frigidaire, pas d'poêle [...] Ouin, ben c'est ça, c'est sûr que quand mon ex est partie, ben là, le loyer se payait plus. C'est pas compliqué. 6 mois après, j'avais 3 mois de loyers en retard, euh, toutes mes comptes étaient en retard, Bell, Hydro, c'était plusieurs mois en retard, j'payais pus rien. L'argent au complet allait pour le jeu. C'était rendu que j'mangeais pratiquement pus [...] J'mangeais un gramme de sucre par jour pour l'énergie, j'avais besoin du maximum d'argent pour jouer.»*

René : *«J'étais sur l'aide sociale à cette époque-là. Ça faisait un an et demi que j'travaillais pus, j'étais enfermé dans cave où j'restais avant, pas icitte, un autre endroit. J'jouais au PlayStation, pis j'sortais consommer quand mon chômage rentrait au début. Après ça, j'trouvais des façons tsé. Le chèque de bien-être arrivait, au lieu de faire quelque chose, boup, j'partais sur une go, j'vendais des affaires. Ma dernière année et demi, c'était ça tsé. J'étais juste centré sur la journée où j'vas pouvoir aller consommer.»*

Yvon : *«J'étais rendu à vouloir vendre...j'ai une Corvette, un vieux char, y'a 25 ans, une antiquité là. C'est un rêve d'enfance, depuis que j'suis p'tit gars, j'en vois des Corvettes pis j'en veux une. Je l'ai eu à 48 ans. Pis là, juste avant de rentrer en thérapie là, j'l'avais serré pis j'voulais la revendre. 5000 piastres, juste pour aller jouer. J'étais rendu là.»*

Souvent, à ce moment de leur vie, le joueur n'entrevoit plus que deux solutions possibles, l'arrêt du jeu ou la mort. Nous constatons à cet égard que les pensées suicidaires surviennent en moyenne vers la septième année de jeu (7,1 ans). A ce moment, les joueurs sont suffisamment désespérés pour attenter à leurs jours. Rappelons que les taux de tentatives de suicide sont nettement plus élevés chez les joueurs pathologiques que chez les gens ayant d'autres dépendances (Wellford, 2001, Smith & Wynne, 1999, Wildman, 1997; Chacko et al., 1997). Les données recueillies par le centre de thérapie Claude Bilodeau évaluent que la moitié des joueurs recueillis en traitement ont fait des tentatives de suicide (n=639). Hamilton (1996), quant à elle, répertorie de nombreuses hospitalisations et des dépressions. Parmi les joueurs interrogés, 72% ont entretenu des pensées suicidaires et 22% ont été jusqu'à faire des tentatives.

Sylvain : *«J'ai faite une tentative de suicide à cause du jeu, l'endettement du jeu [...] J'avais des idées suicidaires, j'me promenais avec une corde dans poches, j'étais malheureux, j'savais pas comment m'en sortir. J'étais tanné [...] J'voulais encore mourir. J'avais faite une tentative de suicide pis j'm'étais*

manqué tsé, pis j'avais eu peur, pis euh, j'demandais souvent à mon père de v'nir me chercher tsé, j'suis tanné de souffrir de même, j'suis tanné de faire mal au monde à l'entour de moi.»

Claude : *«J'voyais pus d'autres options que le suicide parce que la honte pis la culpabilité étaient trop fortes.»*

Émilio : *«J'pensais au suicide pis c'est ça qui m'a fait me réveillé, j'ai été en thérapie.»*

Jacques : *«T'as d'la misère à rembourser, tu veux jouer tout l'temps. Plus tu joues, plus tu dépenses, tu vois pus la fin. Pis là, si y t'restes un peu d'énergie, tu penses à te tuer... T'attends d'avoir tout siphonné, jusqu'à ce qu'y te reste deux choix, tu t'tires ou ben tu t'en vas en thérapie. J'voyais pus d'autres options.»*

Pierre-Luc : *«J'voulais mourir ce soir-là, j'voulais m'suicider. [...] Ma fille me gardait en vie, si j'avais pas eu elle...j'serai p't'être pas ici pour te parler. Parce qu'à un moment donné, tu te dis que t'es rendu à un tel point que t'es pus capable de t'arrêter pis que la seule manière de t'en sortir, c'est mourir.»*

Conséquences familiales

De nombreux joueurs prennent alors conscience de l'impact du jeu autour d'eux. Ils savent qu'ils ne sont pas les seuls à souffrir de leur condition. A cet égard, nous avons vu que le jeu pathologique, outre le joueur, fait entre 4 et 17 victimes autour de lui (CCBA, 2003). Les joueurs admettent eux même avoir entraîné d'autres personnes de leur entourage dans leur chute. L'exemple de Sylvain montre de manière très ironique les conséquences du jeu pour la conjointe :

Sylvain : *«Mon nom y'était encore bon au crédit, mais j'avais scrappé celui de ma blonde. Des fois, quand j'y vidais son compte, y'avait des chèques qui passaient pas pis ça lui a fait des taches à son crédit. J'ai ri parce qu'on a été ouvrir un compte-conjoint, après que j'sois revenu de thérapie, pis euh, moi j'avais le droit de retirer jusqu'à 1500 piastres par jour au guichet pis elle a l'avait pas droit, a l'avait droit à 100 piastres. Elle a pas l'droit de faire des dépôts au guichet, faut qu'a les fasse au comptoir. Elle a l'a des restrictions pis moi j'en ai pas (rires).»*

De plus, nous avons vu que la conjointe est plus à risque de tomber elle-même dans le jeu lorsque son conjoint l'amène jouer. Quatre joueurs rapportent ces répercussions sur leurs proches :

Diane : *«C'est sûr que bon, c'qui m'a faite jouer, j'me cacherais pas, ben c'est mon conjoint, parce que moi, j'avais jamais joué avant. Dans ma famille, y'a jamais eu de jeu, jamais, jamais.»*

François : *«Tsé, après réflexion, j'ai embarqué beaucoup dans mon entourage, mes amis. Y savaient tous que j'jouais pis des fois y venait m'voir pis y m'prenait pour un croupier tsé [...]Pis c'est pour ça que j'te dis que quand y disent que ça touche...qu'un joueur touche 14-15 personnes, ben dans mon cas, c'tait p't'être 40-50.»*

Jules : *«Tsé, y voyait que j'étais en train de me détruire, pis quand tu te détruis, la personne qui voit ça à côté de toi pis qui t'aime bien, ben ça la blesse aussi.»*

Gilbert : *«Moi j'ai connu des gens qui ne jouaient pas pantoute pantoute pantoute, pis à un moment donné, à force qu'y étaient avec moi, pis dans mes grosses années de joueurs, j'peux t'dire que aujourd'hui, c'est aux autres qui sont dans marde, parce que eux autres y jouent. J'en connais des gens comme ça, des conjointes que j'ai eues.»*

Les statistiques du programme FETE (Familles et écoles travaillant ensemble)¹⁷ font état du grand nombre de conjoints de joueurs compulsifs qui souffrent de dépression, de toxicomanie et qui tentent de se suicider. Rappelons également que la rapidité avec laquelle le joueur peut précipiter sa famille dans un gouffre financier soumet la conjointe et les enfants à un stress important (Hargreave et Csiernik, 2000; Brown, 1997). Toutefois, un seul joueur nous rapporte une telle répercussion dans sa vie :

Marc : *« À part de ça, ça l'a amené ma femme à faire deux tentatives de suicide. Ça l'a amené que les enfants y'ont été perturbés. Y savaient que j'jouais mais y'étaient jeunes. Tsé, l'implication du jeu : « On n'a pas de maison parce que papa y joue », tsé. « On a pas rien ». Ma femme a m'faisait pas confiance, a l'avait peur pour son argent, ses cartes de crédit. »*

Le programme FETE affirme également que le jeu d'un parent entraîne chez l'enfant des problèmes de toxicomanie, de tentatives de suicide et des difficultés scolaires. Les incidents de violence et de négligence envers les enfants sont également parmi les impacts répertoriés. Parmi les joueurs interrogés, c'est le fait d'avoir négligé les enfants qui revient le plus souvent. Six joueurs en font mention (30%).

Diane : *« J'avais jamais une cenne. Mes enfants venaient aux deux semaines mais j'avais jamais une cenne, j'pouvais pas rien faire [...] C'est sûr, y venaient icitte pis on pouvait pas rien faire, j'avais jamais une cenne. Là, j'm'en voulais, « imbécile, t'as été mettre ça dans machine, t'aurait pu faire ben des affaires avec tes gars », tsé, des activités, des sorties, aller au cinéma, les emmener manger au restaurant, j'pouvais même pas. »*

Pierre-Luc : *« [...] j'voyais ma fille au 2 semaines pis j'la faisais garder pour aller jouer tsé. Ça t'donne une bonne idée ... c'était vraiment une maladie, j'étais accroché à ça. [...] j'm'occupais pas vraiment d'elle, j'la faisais garder pour aller jouer. J'disais à la gardienne que j'allais r'venir à 6 h, mais j'revenais à 10-11h le soir. C'était pas drôle. »*

Roger : *« Euh, ça m'a fait négliger mes enfants, pis j'aurais aimé ça avoir l'occasion de demander pardon à mon garçon, pis j'ai pas été capable de lui demander pardon, y'est mort avant que j'sorte du jeu. »*

Yvon : *« J'faisais gratter mes enfants...J'passais mes samedi après-midis à gratter des billets... « Papa, j'peux-tu avoir un bonbon ? » « Papa a pas d'argent pour ça... »*

Pour éviter d'être confronté à sa culpabilité et ses remords, le joueur tente de fuir la maison, d'y être le moins souvent possible. Son intense désir de jouer l'amène ainsi à désertier le noyau familial. Marcil et Riopel (1993) font également état de l'irritabilité du joueur, sa mauvaise humeur, qui est difficilement supportable pour ses proches, et qu'il préfère éloigner de la maison afin de ne pas contaminer tout son entourage.

Toutefois, les cachotteries, les mensonges, l'irritabilité et le stress financier (et parfois la perte de la maison) jumelés aux nombreuses absences du joueur finissent par avoir raison de la cellule

¹⁷ www.familyservicecanada.org/resources/index2_f.html

familiale. Il n'est donc pas surprenant de constater que parmi les joueurs compulsifs, on retrouve une plus grande fréquence de problèmes matrimoniaux et de séparation (Beare & Hampton, 1984). Les statistiques compilées par la maison Claude Bilodeau montrent que 35% des joueurs se sont séparés ou ont divorcés en raison du jeu (n=639). Nous constatons que cette séparation survient en moyenne au bout de six années et demi de jeu. Six joueurs (30%) ont vécu un divorce lié au jeu, sept joueurs (35%) se sont séparés, dont trois qui ont vécu au moins trois séparations, et finalement, deux joueurs ont éprouvé de graves problèmes conjugaux en raison de leur jeu.

Gratien : *«Euh, tu vois, j'me suis marié à 19 ans, pis à l'âge de 23 ans, mon épouse m'a faite choisir entre le jeu pis elle. A ben j'ai dit, pas de problème, j'vas garder le jeu.»*

Jacques : *«Jusqu'au jour que ta femme a s'tanne. Je l'ai vu retontir avec des sacs de linges. Toi tu comprends pas qu'est-ce qui s'passe. T'es jamais là.»*

Marc : *«Ma femme avait pus confiance, «c'est-tu vrai que tu joues ? T'as-tu des maîtresses ?» tataitata. Tsé, quand t'es jamais là pis que tu contes un paquet de menteries, a s'posait des questions. Ça l'a amené un divorce.»*

Normand : *«J'ai été marié pendant 21 ans, c'était acquis ça... pis le jeu a été la cause du divorce.»*

Pierre-Luc : *«Ça devenait pire, pis ça prenait beaucoup de mon temps pis de mon argent. Pis à un moment donné, ben j'suis arrivé chez nous pis la bonne femme était partie avec la p'tite pis la maison était vide.»*

Cette tension se répercute aussi sur le joueur. Nous avons d'ailleurs vu à cet égard les constats de Lesieur (1983,1988) sur l'impact de la conjointe. Les dépenses liées à la famille, les responsabilités qui s'en dégagent et la nécessité de cacher son jeu cause chez le joueur une accumulation de tension qui le pousse à jouer davantage. Logiquement, le départ de la conjointe devrait diminuer l'ampleur du jeu. Or, ce n'est pas ce que nous observons chez les joueurs interrogés. Bien au contraire, le départ de la conjointe, en enlevant la contrainte de la clandestinité et des responsabilités familiales ou matrimoniales, permet au joueur d'augmenter l'intensité de son jeu. Il est enfin libre de s'engouffrer davantage. De plus, le départ de la conjointe implique la perte d'une importante opportunité de financement et de support, qui jumelé à l'augmentation du temps libre pour jouer, contribue à intensifier le jeu et précipiter la chute.

Caroline : *«Quand mon chum y est parti, là j'étais toute seule, faque là c'était encore pire. Euh, quand j'trouvais ça long, tsé, j'étais tout l'temps toute seule faque j'avais pas de compte à rendre à personne.»*

Normand : *« Mon ex m'avait quitté, ça faisait 2 mois que j'étais seul à maison, pis là j'jouais 2 fois plus, ben le plus que j'pouvais. Là là, y mon dieu, j'me payais la traite là d'dans pas à peu près. Y'avait pus personne à qui justifier.»*

Pierre-Luc : *«Quand est partie au mois de décembre, j'me suis dit : «Enfin libre, on va faire tout c'qu'on avait pas l'droit de faire avant»»*

Roger : *«C'est naïeux à dire mais le divorce m'a fourni de l'argent pour jouer. J'ai pu vendre la maison, pis ça pris 4 mois pour dépenser mon argent au casino.»*

Yvon : *«Là j'ai vendu ma maison. J'ai acheté un condo, mon hypothèque a baissé de moitié. Au lieu de 120 000\$ d'hypothèque, j'avais 60 000\$. J'aurai pus m'replacer drette là, mais j'ai joué plus, j'avais plus d'argent. [...] Pis quand y sont partis, les enfants, quand a l'a demandé le divorce, est partie dans nuit, avec les p'tites. Là j'me faisais enlever mes 2 enfants, dans ma tête à moi. J'ai commencé à boire pis j'ai pas arrêté pendant 7 ans.»*

Conséquences sur emploi

Outre les conséquences familiales, le jeu a des répercussions sur l'emploi du joueur. En raison de l'absentéisme, de la faible productivité et des vols commis au sein des entreprises, les joueurs pathologiques sont nombreux à perdre leur emploi (Conseil national, 1996 ; Beare & Hampton, 1984). La maison Claude Bilodeau calcule que 36% (n=639) des joueurs traités ont perdu leur emploi à cause du jeu et que 41% se sont absentés pour aller jouer (en moyenne 106 jours). Nous avons vu également qu'en moyenne, les joueurs accumulaient 5 heures de retard par mois et que sur un moyenne salariale de 30 000\$, cela équivalait à des pertes de 5 millions de dollars par année pour les employeurs (Ladouceur et al., 1994). Ils estiment également que 14% des joueurs pathologiques manquent des journées entières de travail et que 36% d'entre eux finiront par perdre leur emploi. Outre les retards et les absences, Hamilton (1996) constate aussi que les joueurs rapportent, à de nombreuses reprises, avoir quitté leur emploi plus tôt afin de pouvoir aller jouer.

La plupart des joueurs interrogés font en sorte de garder leur emploi. Non pas par amour du travail, mais nous l'avons vu, par nécessité. Il n'en demeure pas moins que les absences, le manque de motivation et la diminution de l'efficacité peuvent contribuer à faire perdre leur emploi à certains. Sur 15 joueurs (puisque nous ne comptons pas les quatre joueurs qui possèdent leur propre entreprise ni celui qui est à la retraite), le tiers ont perdu leur emploi, dont un qui rapporte trois pertes d'emploi plutôt qu'une. Deux joueurs affirment que l'impact du jeu s'est traduit par de nombreuses absences et deux rapportent une baisse d'efficacité. Ainsi, même si l'un des deux prétend avoir doublé ses heures de travail, il n'a pas pour autant augmenté son efficacité. Également, deux joueurs font littéralement état de vol de temps qui se résume au fait de jouer sur des heures de travail payées.

Yvon : *«[...] J'ai aussi volé du temps à mon boss, tsé, quand t'es supposé travailler. C'est du vol de temps, c'est aussi un crime grave, plus que les hold-ups... Comme j'te disais, des fois j'allais dîner avec mes chums à brasserie, moi j'ai fini, j'suis enquêteur. Moi le matin, j'travaillais en double, j'donnais*

toute, j'faisais toute c'que j'avais à faire, moi j't'un vite. Au lieu de faire comme les autres pis me pogner l'cul pis prendre 3 cafés, moi j'en prenais pas de cafés. Faque le matin, j'donnais un max, le midi on allait dîner pis là les gars s'en aller retravailler pis moi j'disais «Ah, j'vas prendre un autre café, j'vas relaxer un peu». Pis là euh, quand tout l'monde était parti, j'embarquais dans les machines pis j'passais l'après-midi dans les machines. Ça c'est du vol de temps parce que j'ai joué des après-midis de temps pis j'étais supposé de travailler, pis des soirs où j'étais supposé travailler.»

Claude : *«Tsé, si j'allais à brasserie, après, au travail j'étais pas là. J'pouvais partir pis pas rentrer pendant 2 jours. J'ai perdu 2 jobs comme ça.»*

Dominic : *«Pis quand que j'étais trop pogné sur la machine pis que j'empiétais trop sur mon heure de dîner, j'appelais mon boss pis j'y disais : «J'rentre pas c't'après-midi» parce que là j'essayais de m'refaire [...] mais c'est certain que j'ai manqué d'efficacité, dans le sens que, dans mon heure de dîner, si j'perdais 250-300 piastres, quand j'rentrais au bureau, ben j'feelais pas. J'perdais 90% de mes moyens. Tous c'que j'pensais, c'était ça. Faque j'avais pus de capacité d'analyse, j'avais pus vraiment de jugement, j'étais à prendre avec des pincettes, pus de sens de l'humour, pus rien de ça là... j'venais de perdre 300 piastres dans l'espace de 3 quarts d'heure là. Faque c'est sûr que ça, ça affectait mon travail, c'est certain.»*

Caroline : *«Y'a des journées où j'rentrais pus, j'm'inventais un mal de tête pis j'crissais mon camp parce que c'était plate à job.»*

Pierre-Luc : *«J'callais malade mais j'étais pas malade, j'étais dans un bar pis j'jouais.»*

René : *«Les 15-16 dernières années, quand j'pars consommer, oublie ça, tsé, j'consomme le jeudi pis vendredi j'suis pas à l'ouvrage. C'est de même que j'ai perdu ma job à Canadair aussi. J'maquais le vendredi, des fois, j'consommait pas le samedi pis le dimanche parce que j'avais pus d'argent, j'étais tellement décâlissé que j'rentrais pas le lundi non plus. J'pouvais manquer le mardi aussi parce que j'étais sur la déprime complètement. C'est pas parce que j'étais trop saoul pour rentrer, c'est que j'avais pus envie fuckall de rien.»*

Conséquences sociales

Le réseau social du joueur n'est pas plus épargné que la famille du joueur excessif. Ils servent eux aussi de sources de financement, et parfois, d'opportunités criminelles. À cet égard, l'importante sollicitation financière à laquelle ils font face, accompagnée de la rareté des remboursements et des manipulations éloignent rapidement les amis. Si la famille peut se montrer compréhensive à l'endroit des joueurs et des leurs écarts de conduite (notamment les victimisations à leur endroit), les amis n'ont pas toujours la même attitude. Ainsi, six joueurs affirment avoir perdu leur réseau social en raison du jeu, dont un qui relie cette perte à un délit. Sur la totalité des joueurs interrogés, ça ne paraît pas énorme, mais sur le nombre des joueurs qui ont emprunté à des amis (13), on compte alors un pourcentage de 46%.

Émilio : *«Les machines ont pris la place de mon meilleur ami.»*

Josée : *«Moi, j'me suis isolée beaucoup à cause du jeu. Pis les gens y s'tannent aussi. T'empruntes tout l'temps, tu tiens pas tes promesses.»*

Jacques : *«Pis à un moment donné, les amis y t'évitent parce que tu leurs demandes tout l'temps d'l'argent... Pis toi, ben tu finis par les éviter aussi parce que tu leur dois plein d'argent.»*

Marc : « J'voulais tout l'temps gager plus fort. Tsé, à un moment donné, le monde y se sauvent de ça un peu hein. Aujourd'hui, j'peux t'le dire, mais à l'époque j'me demandais, « criss, pourquoi y veulent pas jouer avec moi... » Tsé, quand tu joues avec un gars qui veut tout l'temps gager plus cher, plus cher, t'as pas de plaisir à jouer avec ces personnes-là. Le monde a pas de plaisir à jouer avec des joueurs compulsifs... avec moi. »

Caroline : « [...] j'sais que j'ai perdu beaucoup d'amis à cause du jeu. »

Steve : [...] mais c'est pas long que tes amis y partent. Y'en a que j'ai remboursé y'en a que non, j'sais pas, j'pourrais même pas faire de décomptes. »

Autre son de cloche...les bienfaits du jeu

En somme, le jeu excessif entraîne de nombreuses conséquences négatives dans la vie de celui qui s'y adonne. Nous avons vu toutefois que marginalement, certains auteurs rapportent des bienfaits au jeu (Chevalier et al, 2002 ; Bucher, 1997 ; Custer et Milt, 1985). Rappelons qu'il s'agit avant tout d'une activité de loisir qui sert à détendre, décompresser et s'évader. Par contre, Bucher (1997) précise que c'est lorsqu'on en perd le contrôle qu'il cesse d'être une source de plaisir. Or, c'est précisément ce qui caractérise les joueurs de notre étude, la perte de contrôle. Ainsi, rares sont ceux qui rapportent des effets bénéfiques. Il n'y a que dans le cas de Dominic et Caroline, que le jeu s'est révélé une forme d'aide et ils continuent à le considérer ainsi. Caroline espère un retour au jeu au moment où elle pourra mieux se contrôler et Dominic souhaiterait ne jamais arrêter puisqu'il ne considère pas que le jeu a eu des répercussions négatives pour lui, bien au contraire (cela gêne essentiellement sa conjointe).

Caroline : « C'est ça moi que j'veux dire. J'ai une version du jeu qui est peut-être pas la même que les autres [...] pis j'ai pas arrêté parce que j'ai arrêté d'avoir du fun, pis y'a du monde qu'y disent qu'y avaient pas de fun à jouer, moi c'est pas vrai, j'ai toujours eu du fun à jouer. Si j'avais pas eu de fun, j'aurai arrêté. J'ai arrêté parce que là, j'étais trop dans la marde là. Pis aussi parce que j'avais pas été capable de doser, dans le sens que, j'faisais pas rien [...] Parce que moi, aller jouer, c'était du temps que j'me donnais à moi, que j'étais toute seule avec moi-même, quand j'me sentais mal pis tout ça... J'veux dire, moi, j'faisais des crises d'angoisse... j'aimais pas les orages pis si y'avait un orage ben j'm'en allais là pis y'en avait pas de problèmes tsé, moi j'étais avec ma machine. Pis j'te dirais que ça, ça m'a aidé tsé. Pour moi, ça été une aide si on peut dire. »

Dominic : « [...] la seule place où j'pouvais me sentir bien c'était devant une machine, c'pas compliqué, c'était vraiment rien que là. Aussitôt que j'avais un p'tit peu de sentiment de liberté, c'est devant une machine que j'allais célébrer ça [...] Si tu te fais juste du tort à toi c'est pas si pire, pis moi tant qu'à moi, j'considère même pas que le jeu m'a a faite du tort, j'considère que ça m'a faite du bien. Mais je sais que j'ai faite du tort à l'entour de moi avec des comportements que j'avais. Mais pour moi, ça m'a faite du bien, pis tant qu'à moi, si je trouve pas d'autres solutions, j'vas y retourner dans les machines, c'est pas compliqué. »

JOUEUR UN JOUR, JOUEUR TOUJOURS... UN MYTHE ?

Il peut être très difficile de se sortir des affres du jeu compulsif. La dépendance rend l'arrêt du jeu laborieux. Au sein de notre échantillon, la totalité des joueurs ont eu recours à la thérapie. Par contre, les premières demandes d'aide surviennent très tard au cours de la carrière du joueur, soit pratiquement vers sa onzième année de jeu, après l'épuisement des emprunts légaux et illégaux, une accumulation de dettes, le recours au crime, la séparation, les idées et les tentatives suicidaires, et le dévoilement du jeu. Il est donc clair que les joueurs attendent d'être réellement au bout du rouleau avant de recourir à la thérapie. D'abord, parce que ça signifie admettre son problème mais aussi l'arrêt du jeu, chose qu'ils ne sont pas nécessairement prêts à faire.

François : *«J'pensais que j'étais en contrôle avant de rentrer en thérapie, j'étais sûr d'être en contrôle. J'savais que j'avais un problème de jeu, j'le disais pis j'm'en cachais pas mais, j'voulais pas arrêter de jouer. Faque tant que tu veux pas arrêter de jouer, que tu sais que t'as un problème de jeu, tu sais que tu perds toute, tu sais que t'as des dettes par ci par là, ben tu vas jouer pareil. Tu vas jouer parce que t'es pas prêt à arrêter.»*

Gratien : *«Moi j'ai tout l'temps eu un problème, pis j'ai tout l'temps su que j'avais un problème sauf que j'voulais pas le savoir. Mais je l'savais que j'avais un problème de jeu. Écoute ben là, quand t'es rendu que tu joues 7 jours par semaine, que tu choisis le jeu à ta femme. Tsé, un plus un ça fait deux là. Mais par contre, c'est sûr que si on s'parlait, j't'aurai jamais dit que j'le savais. Non non, j'suis pas un joueur, j'm'amuse. Aujourd'hui, j'suis conscient, je sais et je savais que j'étais un joueur. Je sais que je savais que j'étais malade, mais, j'voulais pas me l'avouer, j'voulais pas arrêter.»*

Une fois que les joueurs prennent la décision d'arrêter, il n'est pas toujours évident de s'y tenir. Les nombreuses rechutes des joueurs montrent à quel point l'arrêt du jeu est difficile. La moitié de l'échantillon a expérimenté une rechute, dont deux parmi le groupe qui sont en «rechute libre» (constamment en train d'arrêter et de recommencer). Un des principaux facteurs de rechute est que les joueurs désirent s'en sortir plus vite, payer leurs dettes plus rapidement. Or, la tentation de retourner au jeu en devient d'autant plus grande qu'ils savent que c'est un moyen de gains rapides qu'ils connaissent bien. Ils croient bien faire en allant jouer pour rembourser leurs créances mais finissent par retomber.

François : *«J'voulais payer mes dettes plus vite. Mais ça y dise ça dans thérapie, faut que tu payes tes dettes mais tranquillement tsé, mais moi tsé, fallait que ça soit payé tout d'suite. Pis là, garde j'ai remarqué là-d-dans pis j'suis allé jouer.»*

Il est toutefois important de mentionner que dans ce 50%, Josée n'a jamais cessé de jouer et n'en manifeste pas le désir, elle essaie seulement de diminuer, alors que Diane a recommencé mais de façon modérée. Rappelons également que Dominic et Caroline souhaitent reprendre le jeu une

fois en avoir repris le contrôle. Parmi ceux qui sont abstinents depuis (qu'ils aient ou non expérimenté des rechutes), en moyenne, la durée d'abstinence est de 1,2 ans.

Les Gamblers Anonymes peuvent être une solution pour certains puisqu'ils constituent un important réseau de soutien. Chaque joueur est parrainé par un membre qui l'appuie dans sa démarche d'«affranchissement». À cet égard, Suissa (2002b) affirme que les liens sociaux et les réseaux constituent près de 85% des facteurs de réussite dans la résolution de problèmes psychosociaux en général. Outre les réunions des G.A., les ex-joueurs apprennent à développer une série de trucs afin de rester abstinents face au jeu

Sylvain : *«Tsé, l'excitation du gain disparaît pas. J'suis même pas capable de jouer dans la machine. Juste de voir quelqu'un jouer, j'suis sûr que ça va r'venir chercher quelque chose faque j'regarde même pas la Poule aux œufs d'or (rires).»*

Émilio : *«J'ai pas de carte de crédit, rien, pas de carte de guichet, rien. J'fais sûr, que ça arrive pas que j'retourne au jeu. J'capable d'avoir, peut-être, maximum, 100 piastres dans mes poches. Tsé, pour des cigarettes, un café, un jus d'orange, aller manger un sandwich, mais j'peux pas avoir plus d'argent que ça, parce que si j'ai de l'argent, c'est une tentation, c'est comme si ça va brûler un trou dans mon pantalon. J'prends pas de chance.»*

Julien : *«Maintenant, j'ai de l'argent à la banque pis mon compte est géré par une compagnie financière. Je vais chercher de l'argent là-bas. C'est eux qui gèrent mon argent, là, l'impôt, y retiennent mon salaire, y prennent l'argent à tous les mois.»*

Pierre-Luc : *«Moi j'essaie de m'changer les idées carrément tsé. À place, j'vais aller chercher ma fille, j'vais aller au cinéma, faut que j'me change les idées parce que j'sais que j'vais finir là. J'ai des amis à appeler. J'ai des liens d'amitié avec certaines personnes, mais encore là, tsé, c'est une autre affaire.»*

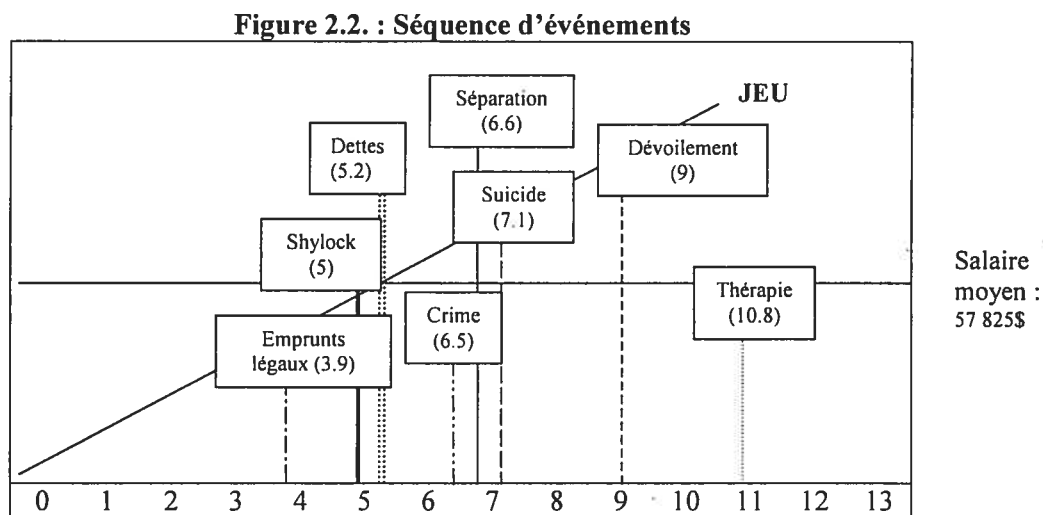
Yvon : *«Maintenant, c'est la femme de mon ami qui gère mon argent pis a gère en esti, c'est elle qui a mes cartes de crédit. A me les a pas redonné depuis le mois de janvier, pis si j'y demande une carte, a va m'demander pourquoi, c'est elle qui gère mes cartes. Si j'l'avais faite la première fois quand y me l'ont suggéré, j'aurai pas perdu autant.»*

Gilbert : *«J'ai pus de cartes, j'ai pus rien. C'est ma conjointe qui a mes cartes pis toute. Faque c'est ça, c'est le problème que j'ai essayé de résoudre comme ça.»*

RETOUR SUR LE CYCLE «GAMBLING-DELINQUANCE»

Le schéma *gambling-délinquance* plaçait le recours aux délits des joueurs dans un cycle précis. Nous mettions en doute la séquence d'un tel cycle comme si un tel moule rigide ne pouvait rendre compte de tous les aspects intervenant avant, pendant et après le passage à l'acte délinquant. Également, l'établissement d'une causalité directe entre le jeu et le crime nous posait problème dans la mesure où, nous l'avons vu, le cycle omettait la présence d'autres facteurs qui aurait pu améliorer la compréhension de la délinquance d'un joueur, notamment la présence d'antécédents criminels, le fameux dilemme joueur-délinquant ou délinquant-joueur. Ainsi, ce ne serait pas le jeu qui expliquerait le recours à la délinquance mais plutôt le fait qu'un individu déjà délinquant éprouve des problèmes de jeu.

En fait, il semble que pour notre échantillon, le cycle *gambling-délinquance* rende assez bien compte de la réalité des joueurs interrogés. En étudiant le jeu en terme de carrière (un parcours de vie précis), nous pouvions observer la naissance, l'évolution et l'arrêt du comportement de jeu. Nous pensons alors être en mesure de mieux comprendre l'avènement de la délinquance et ses facteurs précipitants et dissuasifs. À cet égard, pour chaque joueur, nous avons placé le moment de l'apparition de certains événements marquants sur la durée de leur jeu. Nous avons ensuite fait la moyenne des moments d'apparition de chaque événement sur la durée moyenne du jeu. La figure 2.2. représente les résultats de ces analyses :



En moyenne, le parcours typique des joueurs interrogés semble rendre compte d'une linéarité similaire à celle retrouvée dans le cycle *gambling-délinquance*. On assiste d'abord aux emprunts légaux, ensuite, aux emprunts illégaux, à l'accumulation de dettes, à l'avènement de la délinquance, à la séparation d'avec le conjoint, aux tentatives de suicide, au dévoilement du jeu et finalement, à la thérapie qui montre le désir de s'en sortir.

Toutefois, chaque analyse prise isolément nous a permis de mieux comprendre les cheminements atypiques de certains joueurs. Notamment, pour ceux qui avaient recours au crime avant les emprunts légaux (il y en a eu trois), la principale raison évoquée était la peur de dévoiler leur problème de jeu à leurs proches et le fait de ne pas connaître de *shylocks* (opportunité). Pour les deux seuls qui n'ont commis aucun crime, l'un évoquait clairement la peur et l'autre un excès de contrôle imposé par sa femme et ses nombreuses responsabilités familiales. Ainsi, il continuait à jouer pour évacuer ses frustrations mais n'aurait pu se résigner à commettre un délit. Par ailleurs, il affirme lui-même ne pas cadrer dans le portrait-type du joueur pathologique :

Dominic : *«Ça fait que, moi c'que j'pense, c'qui m'empêchait de jouer, eh, c'était probablement, moi j'ai toujours exprimé ça comme ça, j'avais le sens du devoir très poussé. J'avais les enfants, euh, j'me sentais pas bien de jouer non plus, j'haïssais ça avoir jamais une cenne dans mes poches [...] J'avais rien, mais alors rien de commun avec eux autres, rien, rien, rien. C'est sûr que les comportements de joueurs, on les avait toute, pareil pareil. Les mêmes trucs, les mêmes fausses idées, j'les avais, ça, j'étais rigoureusement pareil, mais où j'étais pas pareil, c'est que j'étais capable de mettre un stop à un moment donné... J'ai jamais été aux extrêmes comme eux autres ont été aux extrêmes. Faque euh, moi, dans ma tête à moi, c'est ça qui a faite que j'ai jamais été criminel là d'dans, j'me suis endetté, mais j'ai pas endetté ma famille, j'me suis endetté moi. [...] Suite à mon expérience, après avoir côtoyé tout ce monde-là, j'ai la certitude que je suis une exception, tout en leur ressemblant beaucoup. Le fait que je vive sur les breaks, c'est pas le cas de aucun ou aucune de ceux que j'ai côtoyé. Eux autres, faire le ménage autour d'eux autres, ça les force pas ben ben... Femme, enfants, boss, amis euh... moi ça, j'ai jamais été capable de faire ça. Tous ceux que j'ai vu, on fait maison vide à l'entour d'eux autres. Pis j'en ai quand même rencontré pas mal, pendant les 28 jours que j'étais là, au moins une cinquante si c'est pas plus.»*

Également, l'analyse de carrière nous a aussi permis de mieux comprendre les multiples effets de l'entourage du joueur. En terme de capital social, les proches sont un soutien, un facteur dissuasif qui éloigne de la criminalité, et parfois même du jeu. En terme d'opportunités de financement, les proches peuvent également retarder ou même éliminer le recours à la délinquance puisqu'ils adoptent le rôle de créanciers. D'un autre côté, une surveillance étroite peut imposer une tension supplémentaire au joueur qui tentera de s'en débarrasser en accentuant le jeu ou encouragera le joueur à se tourner vers d'autres moyens, parfois illégaux, à l'insu des proches :

François : «*Dans mon compte, j'avais un NIP pour vérifier au téléphone pour savoir combien j'avais dans mon compte. Pis ma mère, ben j'y avais donné, pour m'aider aussi, pis elle a vérifiait à l'ouvrage, elle appelait pis a savait comment j'avais dans mon compte. Pis là, ben moi, j'avais moins de jeu parce que a l'avait conscience de mon état financier donc fallait que j'me trouve de l'argent ailleurs.*»

De plus, en participant au financement du jeu, les proches peuvent en prolonger la durée et devenir eux-même la cible des joueurs. *A contrario*, nous comprendrons que l'absence de réseau peut précipiter vers la solution criminelle dans la mesure où le joueur n'a ni les remparts ni les opportunités qui proviennent généralement d'un bon entourage.

Notre étude ne nous permet pas toutefois de répondre avec exactitude à la question de la causalité jeu-crime principalement en raison du faible nombre de répondants qui ne permettent pas de procéder à ce genre de généralisation. Néanmoins, plusieurs indices nous portent à croire que le jeu a effectivement été le seul moteur de la criminalité des joueurs interrogés. En effet, rappelons que presque la totalité de l'échantillon s'est adonnée à la commission de délit alors qu'il n'y avait parmi eux aucun délinquant avoué. En grande majorité (65%), notre échantillon était composé de gens sans aucun antécédent judiciaire et qui n'avaient commis aucun délit avant l'arrivée du jeu dans leur vie. Or, nous avons vu qu l'écart obtenu entre les joueurs pathologiques ayant commis un délit et ceux qui n'avaient aucun antécédent anti-social (67% vs 15%), permettait de dire aux chercheurs que la criminalité des joueurs n'étaient pas une prédisposition caractérielle ou le reflet d'une implication plus sérieuse dans le crime mais bien une conséquence du jeu. Dans notre cas, c'est plus de 90% des joueurs qui ont commis un crime alors que seulement 35% avaient déjà des antécédents délictueux. Par antécédents, nous avons toutefois englobé la consommation de stupéfiants et les délits mineurs commis au cours de leur jeunesse. En excluant ces derniers, nous obtenons un taux de joueurs sans antécédents de 76%. L'écart ainsi obtenu est encore plus grand que celui remarqué dans les recherches (Błaszczynski et McConaghy, 1994; Ladouceur, 1994, Brown, 1987, Custer et Custer, 1978).

Cela semble donc appuyer l'hypothèse selon laquelle le crime est une conséquence directe du jeu, que les joueurs interrogés ne sont pas des délinquants dans l'âme et que par conséquent, le crime n'est qu'une solution de dernier recours, lorsque les opportunités légales de financement ont été épuisées. De plus, l'aspect bancal et rudimentaire des crimes commis viennent appuyer davantage le caractère non-délinquant des joueurs puisqu'ils laissent transparaître le manque d'habitude et d'aisance dans la préparation de délits efficaces (peu détectables et qui rapportent gros). Un seul joueur (Gilbert) a réussi à commettre des délits dignes de ce nom et c'est

également celui qui a des sérieux antécédents criminels, et ce, depuis un jeune âge. Le crime et le jeu se sont toujours chevauchés dans sa vie, il est donc difficile de les dissocier et de savoir lequel précède lequel, mais c'est davantage un délinquant-joueur que l'inverse.

Si les problèmes financiers causés par le jeu poussent certains joueurs à commettre des délits, les opportunités sont, elles aussi, un facteur important à considérer puisqu'ils peuvent déterminer grandement le passage à l'acte criminel. À cet égard, Rozon (1987) constate que « les opportunités influencèrent souvent nos sujets vers le financement tiré d'actes illicites et la facilité inhérente de commission de certains délits les motivèrent d'autant ». La possibilité de recourir aux délits est donc un élément important qu'il faut prendre en compte lorsque vient le temps d'analyser la délinquance des joueurs. L'examen des opportunités ne peut alors qu'enrichir l'analyse *gambling-délinquance*. Ainsi, si la solution criminelle survient avant certains moyens légaux, cela ne signifie pas nécessairement que le joueur a des prédispositions délinquantes mais tout simplement qu'il a eu une opportunité et l'a saisie.

En somme, nous pouvions penser que le fait de retrouver des actes illégaux très tôt dans la carrière du joueur pouvait invalider l'impact criminogène du jeu en attribuant les actes à des dispositions caractérielles plutôt qu'au jeu. Or, cela signifie simplement que le délit a été facilité par une série de facteurs dont diverses opportunités. Ainsi, en raison de la situation financière précaire dans laquelle le joueur se met, il doit trouver de nouveaux moyens pour s'en sortir et finit par envisager des opportunités criminelles qu'il n'aurait pas vues ou cherchées au départ.

CONCLUSION

CONCLUSION

Custer (1982) voyait le financement du jeu à travers un processus évolutif : les joueurs empruntaient d'abord à leurs proches, puis exploitaient d'autres formes de crédit légal. Une fois les sources légales épuisées, ils se tournaient alors vers les créanciers illégaux et finalement, à la commission d'actes illicites. Ce processus semble logique et cadre bien avec le cycle *gambling-délinquance* développé plus tard par Doley (2000).

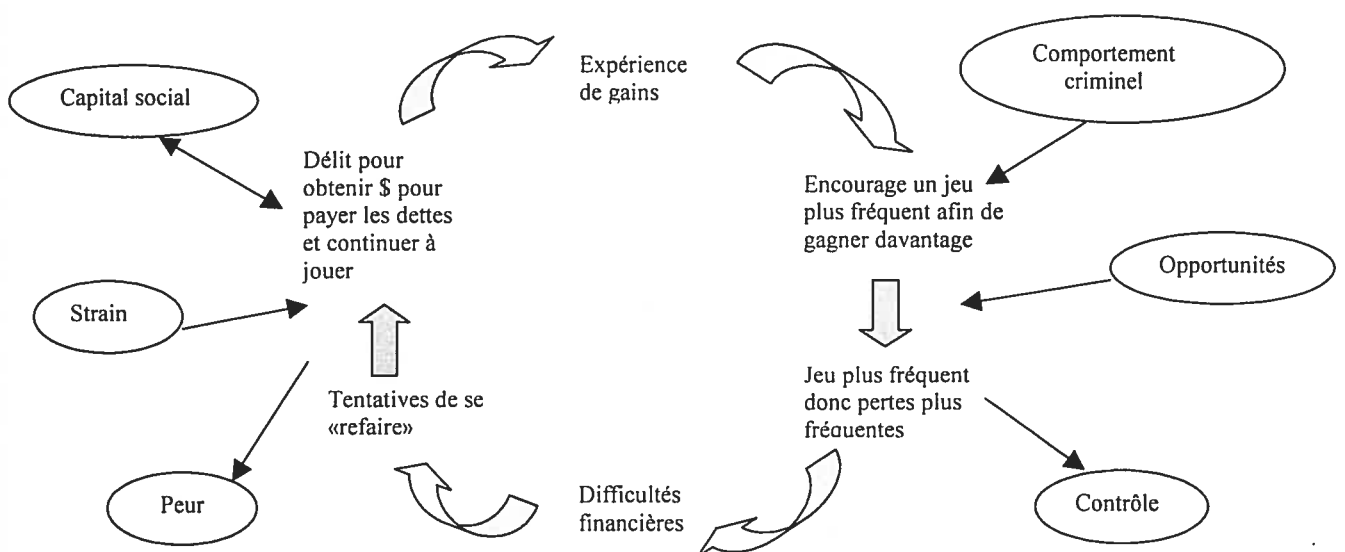
Néanmoins, les recherches qualitatives de Rozon (1987) ne permettaient pas de confirmer les affirmations de Custer. Rozon a constaté que l'évolution financière des sujets ne se fait pas d'une façon aussi précise et que la succession entre les divers modes de financement est différente. Certains de ses sujets ont eu recours à des actes illégaux bien avant d'avoir épuisé les autres sources de crédit disponibles, et d'autres ont eu recours aux *shylocks* au tout début de leur carrière de joueur. Toutefois, elle note que certains joueurs ont une évolution très similaire à celle qui est décrite par Custer. En fait, leur parcours se ressemble jusqu'au recours aux prêts usuraires et aux actes illicites. Rozon remarque que la commission d'actes n'est pas uniquement une solution de dernier recours, mais essentiellement, le résultat d'une opportunité (qui peut donc survenir à tout moment).

À notre tour, nous avons remarqué que le cheminement des joueurs compulsifs pouvait suivre à la fois le tracé de Custer et Doley, et à la fois celui de Rozon. De manière générale pour notre échantillon, le cheminement moyen des joueurs semble s'inscrire dans un cycle *gambling-délinquance*. Effectivement, les joueurs s'engagent dans le jeu suite à des expériences positives de gains. S'ensuit alors une progression rapide vers la dépendance où temps et argent (en moyenne 30 078\$ annuellement) sont engloutis dans le jeu. Le ratio de l'argent investi dans le jeu (0,64) sur le salaire indique d'ailleurs que les dépenses pour le jeu excèdent généreusement les dépenses moyennes des ménages québécois en ce qui a trait aux loisirs. Ce n'est pas surprenant alors de constater qu'au bout de la cinquième année de jeu, l'endettement moyen des joueurs s'élève à 83 400\$. Les joueurs recourent alors à une série de moyens de financement, légaux et illégaux, afin de se maintenir à flot et pouvoir continuer à s'adonner à leur passion. Parmi les moyens licites, outre les gains, le salaire et les emprunts contribuent essentiellement à financer le jeu. Les joueurs tentent manifestement d'exploiter au maximum ce type de ressources avant de s'engager dans la voie criminelle. D'ailleurs, la délinquance attribuée aux joueurs compulsifs, survenant au bout de 6,5 années de jeu, comporte une importante diversité de délits,

mais pourrait surtout être qualifiée d'opportuniste puisqu'elle dépend généralement des opportunités retrouvées dans l'entourage du joueur (cibles de proximité). La faible gravité des délits, tout comme la réticence à recourir aux emprunts usuraires montrent d'ailleurs que les joueurs éprouvent une certaine crainte à s'engager dans une délinquance plus sérieuse et risquée qui est davantage attribuée aux délinquants d'habitude. Cette réticence (qu'elle soit un signe de peur ou de contrôle) semble payante pour les joueurs puisque très peu d'entre eux ont subi de conséquences sérieuses sur le plan judiciaire et ont pu maintenir une durée de jeu de près de 13 ans.

Ainsi, l'analyse en terme de carrière nous a permis de constater les différences observées par Rozon et enrichir la compréhension du cycle. En fait, nous avons déterminé qu'une série de facteurs viennent influencer le parcours du joueur et le choix de recourir aux actes illégaux. Parmi les plus influents, notons les multiples effets des proches qui peuvent jouer d'une part un rôle d'opportunités criminelles et de capital social, et d'autre part, un rôle dissuasif et protecteur visant à éloigner du choix criminel ; l'influence précipitante des tensions financières et familiales (le *strain*) ; l'effet dissuasif de la peur ou au contraire, l'effet entraînant de certaines prédispositions caractérielles ou comportementales de délinquance ; et finalement, la capacité de débrouillardise parfois associée à une certaine notion de contrôle qui permet au joueur de trouver de nouvelles sources de crédit, de retarder le moment du naufrage et continuer à jouer. Tout cela nous donne une image plus complète du schème *gambling-délinquance*.

Figure 3.1. : Cycle Gambling-dépendance



En somme, le crime est d'abord fait par nécessité. La dépendance au jeu entraîne le joueur dans une consommation toujours plus intense qui finit par altérer gravement sa situation financière. Une fois les recours légaux épuisés et les sources de créances taries, il se tourne vers des délits susceptibles de lui rapporter, principalement de l'argent, mais parfois aussi des articles qu'il n'a tout simplement plus les moyens de se payer. Mais le crime est également fait d'opportunités provenant de l'entourage du joueur, soit son capital social et son milieu de travail. Or, même si le crime est essentiellement fait d'opportunités, les joueurs doivent à tout le moins saisir ces opportunités. Nous avons vu que certains facteurs faciliteront leur décision alors que d'autres les éloigneront du choix criminel.

Les opportunités semblent d'ailleurs être un thème récurrent de cette analyse. Outre les opportunités légales et criminelles de financement qui contribuent à la longévité de la carrière du joueur, les opportunités c'est aussi l'opportunité de jouer. En ce sens, la grande accessibilité du jeu est probablement un ingrédient important du jeu compulsif. L'expansion des ALV et leur emplacement dans des endroits offrant un horaire de jeu prolongé et la possibilité de consommation d'alcool favorisant les dépenses, constitue un cocktail plutôt nocif.

Pertinence de la recherche

L'impact exact du jeu et de sa légalisation est encore peu connu dans notre société. Or, nous avons vu que les études laissent poindre de nombreuses conséquences négatives aux jeux de hasard. Dans certains cas, le jeu n'est pas seulement un jeu, il peut rimer avec crime organisé, joueur pathologique, familles brisées, délinquance, enfances hypothéquées, suicides, emprunt usuraire et bien d'autres.

Ultimement, la légalisation du jeu visait avant tout à soustraire ce domaine d'activité à l'emprise du crime organisé afin de diminuer son influence. Or, nous avons vu que cet objectif semble être en péril d'où l'intérêt pour les organisations de continuer à s'intéresser au jeu et à l'impact de sa légalisation (ou malgré sa légalisation). D'après Beare & Hampton, il faudrait être naïf pour croire que le crime organisé s'est désintéressé d'une activité aussi lucrative :

« Il y aura toujours des jeux illégaux même après la légalisation. Mais un fait encore plus important est que chaque fois qu'on manipule beaucoup d'argent, légal ou non, le crime organisé cherche de toutes les façons à s'en mêler. (...) On devrait donc s'attendre à ce que le crime organisé continue à s'infiltrer dans certaines opérations de jeu, licites ou non. » (1984 :37)

La persistance du jeu illégal malgré sa légalisation pourrait être expliquée par ses nombreux avantages : des gains non imposables, une forme d'anonymat (précieux surtout pour certains délinquants), des crédits plus importants, de meilleures probabilités de gains, le tissage d'un réseau social utilitaire et une plus grande variété de jeux et de paris (Beare & Hampton, 1984)

L'estimation de l'ampleur du jeu illégal est cruciale dans un contexte où l'État détient le mandat de contrôler cette sphère d'activité. Récemment, le gouvernement québécois demandait à Loto-Québec de dégager des propositions pour réduire le nombre d'appareils de loterie vidéo et leur accessibilité (concentration dans un nombre limité de lieux publics). Avant même de procéder à une restructuration du marché légal du jeu, il est important de connaître l'état actuel de l'offre illégale afin d'anticiper les impacts d'une telle mesure. La diminution et la concentration des appareils de loterie vidéo pourraient avoir une incidence à la hausse sur l'offre illégale de jeu (déplacement) et par conséquent profiter aux organisations criminelles.

Parmi une autre raison de s'attarder au phénomène du jeu pathologique figure la co-existence de plusieurs dépendances. Un individu qui présente une dépendance est plus à risque de manifester ou développer une autre dépendance au cours de sa vie (Comité permanent, 1998). Ainsi, le joueur coure plus de risques de développer une dépendance aux drogues et/ou à l'alcool (Suissa, 2001). Pour boucler la boucle, la consommation de ces substances le pousse à jouer davantage et des sommes plus importantes (Suissa, 2001 ; Wellford, 2001).

L'intérêt de pousser plus loin les recherches sur les phénomènes du jeu compulsif est également lié à l'hérédité sociale. L'hérédité sociale est constituée des patterns de comportements qui sont transmis de génération en génération. Nous avons vu que l'impact sur la famille, et plus précisément les enfants, est manifeste (Graham, 1988 ; Cornish, 1987 ; Lesieur & Klein, 1987). Chez plus de 55 % des personnes aux prises avec des problèmes de jeu, le problème se retrouve également chez le conjoint et augmente les probabilités de se perpétuer chez les enfants¹⁸. Un joueur peut planter la semence pour plusieurs nouveaux joueurs. Le jeu pathologique pourrait alors avoir des répercussions sur plusieurs générations futures.

Également, pour pouvoir continuer à assouvir sa passion pour le jeu, le joueur pathologique à recours à une multitude de moyens de financement. Qu'ils apparaissent au début de sa trajectoire

¹⁸ www.jeu-compulsif.info/index.htm

ou à la fin, certains joueurs auront invariablement recours au crime. Pour se renflouer ou se maintenir à flot, pour pouvoir jouer ou payer ses dettes, le joueur ne lésinera pas plus sur les moyens de financement que sur les sources d'emprunts (Conseil national, 1996). Chaque joueur n'aura pas les mêmes opportunités d'emprunts et certains pourraient se retrouver plus vite que d'autres, pris dans un tourbillon de dettes et d'emprunts usuraires auxquels un non-acquittement pourrait se révéler désastreux. À titre d'exemple, un joueur interrogé par Rozon (1987) rapporte avoir été obligé de prêter son camion de livraison à des prêteurs usuriers qui l'ont utilisé à des fins criminelles.

En terminant, nous avons vu la pertinence et la nécessité de s'intéresser au jeu, à son développement et à son impact. Toutefois, il est tout aussi important de s'intéresser à sa durée. En utilisant la perspective de carrière, cela nous a permis de mettre en lumière la capacité d'emprunt, l'accessibilité à ce dernier, le revenu, l'endettement et la capacité à garder la tête hors de l'eau, les mesures de contrôle, la polytoxicomanie, le capital social, la manipulation et les cachotteries, qui sont une série d'éléments influençant la durée de la carrière du joueur. Plus le joueur se montrera ingénieux, plus il aura accès aux opportunités de financement et saura les saisir, plus il prolongera la durée de sa passion, le jeu. À cet égard, la durée du jeu nous en apprend énormément sur le joueur.

La recherche qualitative nous a permis de faire ressortir une série de thèmes pertinents qui ont jeté un éclairage nouveau en ce qui a trait à la compréhension de cycle *gambling-délinquance*. Malheureusement, ce type de recherche nous restreint en terme de nombre et ne permet pas de généraliser nos conclusions à l'ensemble de la population des joueurs. C'est la raison pour laquelle il est pertinent et nécessaire de conduire des études quantitatives qui permettront d'étendre et de diversifier l'échantillon.

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

AGNEW, R. (2001). «An Overview of General Strain Theory» in **PATERNOSTER, R.** et **BACHMAN, R.**, (Eds.) *Explaining Criminals and Crime*, Los Angeles, California: Roxbury Publishing Company pp.161-174.

AGNEW, R. (1992). «Foundation for a General Strain Theory». *Criminology*, vol.30, n°1, pp.47-87.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA) (1996). *Mini DSM-IV (Diagnostic statistical manuel). Critères diagnostiques* (Washington DC, 1994). Traduction française par J-D. Guelfi et al., Masson, Paris, 384p.

AULAGNIER, P. (1979). *Les destins du plaisir : Aliénation, amour, passion*. Paris, Presses universitaires de France.

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, n°1988-11.

BERGLER, E. (1957). *The Psychology of Gambling*, Hill and Wang, New York.

BLASZCZYNSKI A. (1994) «Criminal offences in pathological gamblers». *Psychiatry, Psychology and Law*, vol.1, n°2, pp.129-138.

BLASZCZYNSKI, A. ; MCCONAGHY, N. (1994) «Criminal offences in gamblers anonymous and hospital-treated pathological gamblers». *Journal of gambling studies*, vol.10, n°2, pp.99-128.

BOUDON, R. (1969). *Les méthodes en sociologie*, Paris, PUF, 12^e édition [2002], 128 p.

BOURDIEU, P. (1986). «The forms of capital», dans **RICHARDSON, J.G.**, éd. *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York, Westport, Londres, Greenwood Press, [1983].

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

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 behaviour*, vol.3, n°2, pp.98-114.

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, n°2, pp.65-79.

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

CENTRE CLAUDE BILODEAU / ALGAMUS (CCBA) (2003). *L'offre de jeu au Québec : un réaménagement nécessaire, une orientation moins locale – plus touristique*. Plan d'action 2003-2006. Mémoire soumis à la Commission parlementaire du 11 février 2003, Napierville.

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, n°3, Automne 1997, pp.38-46.

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. (2003). «Les jeux de hasard et d'argent revisités – Implication pour le traitement du jeu pathologique (2ere partie)». *L'Intervenant*, Janvier 2003, vol.19, n°2, pp.11-14.

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 (1ere partie)». *L'Intervenant*, Octobre 2002, vol.19, n°1, pp.13-16.

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, 125 p.

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. (Document disponible en version intégrale sur le site Web de l'INSPQ).

CHEVALIER, S. ; GEOFFRION, C. ; PAPINEAU, E. ; ALLARD, D. ; SUISSA, A.J. (2001). «Les jeux de hasard et d'argent revisités – Implication pour le traitement du jeu pathologique (1ere partie)». *L'Intervenant*, vol.19 n°1, p.13-16.

CHEVALIER, S. ; TREMBLAY, M. (1995). *Portrait de santé des Montréalais*. Rapport de l'enquête sociale et de santé 1992 à 1993 pour la région de Montréal-Centre. Direction de la santé publique, 312 p.

COLEMAN, J.S. (1990). *Foundations of Social Theory*. Cambridge, Mass., Belknap Press of Harvard University.

COLEMAN, J.S. (1988). «Social capital in the creation of human capital», *American Journal of Sociology*, 94:95-121.

COLEMAN, J.S. (1987). «Norms as social capital», in Radnitzky, G. & Bernholz, P., éd. *Economic Imperialism: The Economic Approach Applied Outside the Field of Economics*. New York, Paragon House Publishers.

COMITE PERMANENT DE LA LUTTE A 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, 85 p.

CORNISH, D.B. (1978). *Gambling: A review of the literature and its implications for policy and research*. London : Home Office Research Studies, n°42.

CUSSON, M. (1981). *Délinquants pourquoi ?* Montréal : Hurtubise HMH, Paris : Armand Colin ; réédition Bibliothèque québécoise [1989], p.301.

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

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

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, Nevada.

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

DENZIN, N.K. (1992). *Symbolic interactionism and cultural studies : the politics of interpretation*. Blackwell, Cambridge, Oxford, UK, 217p.

DESLAURIERS, J.-P. (1991). *Recherche qualitative. Guide pratique*. Montréal, McGraw Hill, 142 p.

DICKINSON, H.D.; MILLS, D. (1994). «A brief description of the Minister's advisory committee on the social impacts of gaming in Saskatchewan», 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.

DOLEY, R. (2000) *Want to make a bet? Gambling and crime in Australasia*. A critical issues in policing paper, Australasian Centre for Policing Research (ACPR). Paper issue no. 4. (disponible sur le site de l'Australasian Centre for Policing Research).

DOSTOÏEVSKI, F (1866) *Le Joueur*, LGF [1972]. 217 p.

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 Research 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 Research Centre, School of Criminology, Simon Fraser University, pp.183-198.

FIALA, R. ; LAFREE, G. (1988). "Cross-national Determinants of Child Homicide". *American Sociological Review*, vol.53, n°3, pp.432-445.

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, n°2, pp. 169-184.

GASSIN, R. (1988). *Criminologie*, Paris, Dalloz, 5e édition [2003], 740p.

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.125-129.

GOTTFREDSON, M.R. ; HIRSCHI, T. (1990). *A General Theory of Crime*, Stanford, Cal.: Stanford University Press.

GRAHAM, J. (1988). *Amusement machines : Dependency and Delinquency*. Home Office Research Study 101, London, 48 p.

HAMILTON, S. (1996). *Étude comparative du jeu compulsif 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, n°2, Automne 2000, pp.68-85.

HENRIKSSON, L.E. (1996). «Hardly a quick fix : Casino gambling in Canada». *Analyse de politiques*, vol. 22, n°2, Juin 1996, pp.116-128.

HORNEY, J.D. ; OSGOOD, W. ; MARSHALL, I.H. (1995). «Criminal careers in the short-term: intra-individual variability in crime and its relation to local life circumstances." *American Sociological Review*, vol.60, pp.655-673.

HUFF, G. ; COLLINSON, F. (1987). «Young offenders, gambling and video game playing», *British Journal of criminology*, vol.27, n°4, pp.401-410.

LADOUCEUR, R. ; JACQUES, C. ; FERLAND, F. ; GIROUX, I. (1999) «Prevalence of Problem Gambling : A Replication Study 7 years Later». *Canadian Journal of Psychiatry*, vo.44, n°8, pp.802-804.

LADOUCEUR, R. ; JACQUES, C. ; FERLAND, F. ; GIROUX, I. (1998). «Parents' attitudes and knowledge regarding gambling among youths», *Journal of gambling studies*, vol.14, n°1, pp.83-91.

LADOUCEUR, R. (1996). «The prevalence of pathological gambling in Canada», *Journal of gambling studies*, vol.12, n°2, pp.129-142.

LADOUCEUR R. (1994) «La psychologie des jeux de hasard et d'argent : aspects fondamentaux et cliniques». *Loisir et société*, vol.17, n°1, pp.213-232.

LADOUCEUR, R. et al. (1994). «Social cost of pathological gambling», *Journal of gambling studies*, vol.10, n°4, pp.249-409.

LADOUCEUR, R. ; DUBE, D. ; BUJOLD, A. (1994). «Prevalence of problem and pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolitan area». *Canadian Journal of psychiatry*, vol. 39, pp.289-293.

LADOUCEUR, R. ; DUBE, D. ; BUJOLD, A. (1994). «Gambling among primary school students», *Journal of gambling studies*, vol.10, n°4, pp.363-370.

LADOUCEUR, R. (1991). «Prevalence estimates of pathological gambling in Quebec», *Canadian Journal of Psychiatry (Revue canadienne de psychiatrie)*, vol.36, pp.732-734.

LADOUCEUR, R. ; MIREAULT, C. (1988). «Gambling behaviors among high school students in the Quebec area», *Journal of Gambling Behavior*, vol.4, n°1, pp.3-12.

LAPERRIÈRE, Anne (1997). L'observation directe in GAUTHIER, B., «Recherche sociale : de la problématique à la collecte des données», P.U.Q., Québec, pp.241-262.

LEBLANC, M. (1986). «La carrière criminelle : définition et prédiction». *Criminologie*, vol.19, n°2, pp.79-99.

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. (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 literature», *Journal of Gambling Studies*, vol.7, n°1, pp.3-39.

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

LESIEUR, H. ; 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. (1987). «Gambling, pathological gambling and crime», dans *The Handbook of pathological gambling*, GALSKI, T. (éd.), Springfield.

LESIEUR, H. ; 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.

LESIEUR, H.R. (1983). *Pathological Gambling and Criminal Behavior*. Conférence présentée lors du *Carrier Foundation Training*, Golden Nugget Casino, Atlantic city, New Jersey.

LÉVESQUE, M. et WHITE, D. (1999) «Le concept de capital social et ses usages », *Lien social et Politiques*, n°41, Printemps 1999.

LIN, N. (1995). «Les ressources sociales: une théorie du capital social», *Revue française de sociologie*, vol. 36, pp.685-704.

LIVINGSTON; J. (1974). «Compulsive gambler's: Observations on action and abstinence, New York: Harper Torchbooks.

LORENZ, V. ; SHUTTLESWORTH, D. (1983). «The impact of pathological gambling on the spouse of the gambler», *Journal of community psychology*, vol.11, n°1, pp.67-76.

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

MANNES, G. (1994). «Lottery Ethics 101», dans Campbell, C.S. (éd.), *Gambling in Canada: The Bottom Line*, Burnaby, C.-B., Criminology Research Centre, School of Criminology, Simon Fraser University, pp.71-75.

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

MESSNER, S. ; ROSENFELD, 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, n°1, pp.1393-1416.

MICHELAT, G. (1975). Sur l'utilisation de l'entretien non directif en sociologie. *Revue française de sociologie*, XVI, pp.229-247.

MORAN, E. (1987). *Gambling among school children : the impact of amusement arcades*. London : The National Council on Gambling.

MORAN, E. (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.

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

PAMPEL, F.C. ; GARTNER, R.I. (1995). «Age structure socio-political institutions and national homicide rates», *European Sociological Review*, vol.11, n°3, Décembre, pp.243-260.

PEEL, S.; BROADSKY, A. (1991). *The truth about addiction and recovery*, New York, Simon and Schuster.

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

PILIAVIN, I. ; GARTNER, R.; THORTON, C. ; MATSUEDA, R.L. (1986). «Crime, deterrence and choices». *American Sociological Review*, vol.50, p.333-347.

PIRÈS, Alvaro P. (1983). *Stigmate pénal et trajectoire sociale*. Thèse de doctorat. École de criminologie, Université de Montréal.

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.

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.

ROSENTHAL, R.J. (1986). The Pathological Gambler's System for Self-Deception. *Journal of Gambling Behavior*, vol.2, n°2, pp. 108-120.

ROSTON, R. (1962). *Some personality characteristics of compulsive gamblers*, thèse de doctorat, University of California, Los Angeles.

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

SANDEFUR, R.L. ; LAUMANN, E.O. (1998). « A paradigm for social capital», *Rationality & Society*, vol.10, pp. 481-501.

SAVOLAINEN, J. (2000). «Inequality, welfare state and homicide: further support for the institutional anomie theory», *Criminology*, vol. 38, n°4, pp.1021-1042.

SMART, R.G. ; FERRIS, J. (1996). «Alcohol, drugs and gambling in the Ontario adult population, 1994». *Canadian Journal of Psychiatry*, vol.41, n°1, pp.36-45.

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, G.J. (1994). «The status of gambling in Canadian society», dans Campbell, C.S. (éd.), *Gambling in Canada: The Bottom Line*, Burnaby, C.-B., Criminology Research Centre, School of Criminology, Simon Fraser University, pp.19-25.

SUISSA, A.J. (2002). «Le Forum sur le jeu pathologique : Si la tendance se maintient.» *L'Intervenant*, vol.18, n°2, p.5-6.

- SUISSA, A.J. (2002). «Jeu compulsif et plan d'action de Loto-Québec : au-delà des mots et des discours». *L'Intervenant*, vol.18, n°4, p.4-7.
- SUISSA, A.J. (2001). «Pourquoi l'État est co-responsable de la production des joueurs compulsifs». *L'Intervenant*, vol.18, n°1, pp.4-7.
- SUTHERLAND, E.H. (1937) *The Professional Thief: By a Professional Thief*. Chicago: University of Chicago Press.
- TABER, J.I. (1981). *Group psychotherapy 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, n°1, pp.17-18.
- TREMBLAY, P. (2005). *Le projet théorique de Sutherland*. Texte inédit. École de Montréal, Université de Montréal.
- TREMBLAY, P.; PARÉ, P-P. (2002). «La «vida loca»: délinquance et destinée», *Criminologie*, vol. 35, n°1 (2002), pp.25-52.
- TREMBLAY, P. (1998). «La demande pénale directe et indirecte : une analyse stratégique des taux de renvoi», *Revue internationale de criminologie et de police scientifique*, n°1, pp.18-33.
- VITARO, F. ; FERLAND, F. ; JACQUES, C. ; LADOUCEUR, R. (1998). «Gambling, substance use, and impulsivity during adolescence», *Psychology of Addictive Behaviors*, vol.12, n°3, pp.185-194.
- VOLBERG, R.A. (1994a). «The prevalence and demographics of pathological gamblers : Implications for public health», *American Journal of Public Health*, vol. 84, n°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. ; ABBOTT, M.W. (1994). «Lifetime prevalence estimates of pathological gambling in New Zealand». *International Journal of Epidemiology*, vol.23, n°5, pp.236-241.
- 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.
- WEST, D.J. ; FARRINGTON, D.P. (1977). *The Delinquent Way of Life*, London: Heinemann.
- WILDMAN, R. (1998). *Gambling: An Attempt at an Integration*, Edmonton, Wynne Resources.
- WOLFGANG, M.E.; FIGLIO, R.M.; SELLIN, T. (1972). *Delinquency in a birth cohort*, University of Chicago Press, Chicago and London, 327p.

ZWEIG, S. (1934) *Vingt-quatre heures dans la vie d'une femme* . Editions Stock [2000], Paris, 140p.

Sites Internet consultés:

BREITER, H.C. ; AHARON. I.; KAHNEMAN, D.; DALE, A. ; SHIZGAL, P. (2001) «Functional Imaging of Neural Responses to Expectancy and Experience of Monetary Gains and Losses», *Neuron*, vol.30, n°2, pp.619-639: Consulté sur : <http://neuron.org>

DUBOIS, A. (2001) *Les Chinois et les jeux de hasard et d'argent: croyances, pathologie et traitement*. Thèse de doctorat. Université de Montréal.
ARH, membre STTCDC, service hébergement : www.casa.umontreal.ca/htm/papineau.html

Institut de la statistique du Québec : www.stat.gouv.qc.ca

Statistiques Canada : www.statcan.ca

Maison Claude-Bilodeau : <http://www.maisoncb.com>

Institut national de santé publique du Québec : <http://www.inspq.qc.ca>

Australasian Centre for Policing Research : www.acpr.gov.au

Association canadienne de santé publique :
www.cpha.ca/francais/policy/pstatem/gambling/page3.htm

Programme FETE (Familles et écoles travaillant ensemble)
PRIDMORE, L. : www.familyservicecanada.org/resources/index2_f.html

www.jeu-compulsif.info/index.htm

www.racj.gouv.qc.ca/doc/loterie_video_jeu_pathologique.pdf

ANNEXES

ANNEXE A

À CHAQUE PROBLÈME SA SOLUTION

« Logic dictates that since governments are immersed in gambling (they get the revenues, they sanction it, and, in some case, they promote it) they have a special responsibility to protect those who cannot resist the urge to gamble. »(Smith, 1994)

En 1970, le Code criminel est modifié afin d'autoriser le jeu sous ses diverses formes. Plus tard, au cours des années 80, il est devenu de plus en plus évident qu'il fallait soumettre cette activité à un réglementation plus sévère (Beare, Jamieson et Gilmore, 1988). Au cours de leur étude sur la légalisation du jeu au Canada, les auteurs s'accordent pour dire qu'il est maintenant évident que les activités de jeu nécessitent une surveillance étroite et constante.

Avec la monopolisation du jeu par l'État, consolidée en 1993 par l'ouverture du casino à Montréal¹⁹, la surveillance devrait être encore plus étroite. Selon Beare & Hampton (1984) et Wellford (2001), le danger qui guète un État ayant opté pour la légalisation du jeu est : «[qu'en] plus d'assurer ses emplois et ses responsabilités, cette administration cherchera à étendre ses pouvoirs, devenant ainsi excessivement dépendante des activités de jeu pour produire ses revenus plutôt que de chercher à favoriser d'autres sources de revenus plus équitables.» (Beare & Hampton, 1984). De plus, le problème devient encore plus épineux dans le fait qu'un casino étatique poursuit deux objectifs conflictuels. D'une part, il cherche à maximiser ses revenus et d'autre part, il doit protéger l'intérêt public quant aux impacts sociaux négatifs associés au jeu (Eadington, 1994).

Accessibilité

«Le peuple a accédé au droit indéniable de perdre son argent.» (Marcil et Riopel, 1993)

La prise en charge étatique a également entraîné une meilleure accessibilité du jeu (Conseil national, 1996). Or, nous l'avons vu, une plus grande accessibilité serait directement liée à une plus grande incidence du gambling (Suissa, 2001 ; Hargreave & Csiernik, 2000 ; Comité permanent, 1998 ; George, 1994 ; Beare & Hampton, 1984). L'accessibilité du jeu est donc au cœur du problème, pour les chercheurs mais également pour les joueurs interrogés. Ces derniers y réfèrent non seulement en terme d'accessibilité matérielle des machines et d'une publicité

¹⁹ Suivi de l'ouverture du casino de Charlevoix en 1994 et celui de Hull en 1996.

omniprésente qui en fait promotion, mais également en terme d'horaire (heures d'ouverture). En voici quelques exemples :

Pierre-Luc : *«Y'en a partout, dans restaurants, y'en a partout des maudites machines astheure là. C'est trop accessible là tsé. J'ai même pensé, à un moment donné, à déménager en Ontario tsé, en Ontario, t'en a rien que dans casinos.»*

Normand : *«Quand y'ont été légalisé, ça été accessible, y'en avait partout. Y'en avait partout pis c'est ça qu'y est le problème aujourd'hui, c'est trop accessible. C'est rendu qu'y en a partout de ça, y'en a dans restaurants, y'en a ... c'est vraiment trop accessible, malheureusement...»*

François : *«Si j'pars d'ici pis j'm'en vas s'a rue, y'a 32 machines qui m'passent dans figure. Donc, moi personnellement, si j'ai un problème pis que j'veux m'en sortir ben j'vais avoir d'la difficulté parce que j'en rencontre tout l'temps. Moi j'te dis que c'est la disponibilité des machines, c'est la disponibilité des endroits où c'qu'y'en a qui fait que t'embarques.»*

Dominic : *«Si on rentre dans une place pis y'en a pas, on va pouvoir s'amuser autrement que devant une machine. Moi j'suis convaincu, convaincu que c'est la facilité... Y'en a tout partout.»*

Jules : *«Ici, tu vas aller à côté ici au coin d'la rue pis t'as un bar. Tu vas aller à l'autre coin d'rue pis t'as un autre bar. Tu vas aller à l'autre coin d'rue pis t'as un bar. Tu vas aller dans un restaurant pis t'as un bar à l'arrière. C'est rendu que, dans un p'tit espace, y vont mettre admettons 20 machines, pis y'appellent ça un bar. Va à Place Versailles, t'en as 4, t'en as 8..., t'en as au moins 15. Pis c'est même pas un bar là.»*

Claude : *«L'arrivée du casino, ça été un fléau épouvantable parce que c'est devenu plus accessible.»*

Jacques : *« C'est sûr que pour jouer, tu cherches l'endroit le plus proche... Loto-Québec y'est pas fou, si c'est juste en face, y sait ben que t'as juste à traverser la rue pour aller jouer, faque eux autres y'en mettent partout, juste pour aller chercher plus d'argent.»*

Les invasions barbares : l'infiltration de groupes criminalisés dans le jeu légal

Parmi les problèmes associés au jeu, notons le phénomène criminel. D'après Beare, Jamieson et Gilmore (1988), certaines activités illicites lucratives sont directement liées au jeu, notamment, le prêt usuraire et le trafic de stupéfiants. Le gouvernement doit nécessairement se doter de garanties appropriées, notamment, la mise en œuvre d'une politique interdisant le crédit, qui serait susceptible d'atténuer l'attrait que représente le jeu pour les organisations criminelles et le rendre moins vulnérable à l'infiltration de ces groupes. Avant d'accorder toute nouvelle licence de jeu, il est impératif de s'informer en détails sur les participants et d'étudier attentivement leurs demandes. Sans réglementation et mesures strictes, ces activités sont, d'après les auteurs, très exposées à la corruption et à l'infiltration de criminels.

De récents reportages sur le trafic des ALV dans certains commerces de Montréal montrent tout l'attrait que le jeu continue à exercer sur le crime organisé. À ce sujet, déjà en 1988, Beare, Jamieson et Gilmore recommandaient que l'utilisation de ces machines fasse l'objet d'une surveillance constante, par un personnel compétent à l'affût des fraudes liées à cette forme de

jeu, du fonctionnement complexe des machines et de l'existence de réseaux criminels internationaux au sein de l'industrie des ALV. Certaines provinces, en raison de leur accessibilité et leur capacité à induire la dépendance, ont déjà choisi de retirer ces machines (Chevalier et Allard, 2001). Selon ces derniers, il n'en tient qu'à l'État québécois de faire preuve de la même prudence et d'envisager la conduite d'études sérieuses sur leur impact. On n'en arrivera peut-être pas à la conclusion de devoir les retirer complètement, mais probablement pas non plus à celle d'étendre le réseau de loterie vidéo.

Taxe régressive

«[Les] probabilités de se ruiner avec le jeu sont plus plausibles à l'intérieur d'une seule génération pour les pauvres alors que cela prend plusieurs générations pour les classes sociales plus favorisées et qu'elles sont de 30% pour les pauvres et d'un peu moins de 8% sur 1000 pour les riches.» (Suissa, 2001)

Un des autres problèmes soulevés par le jeu légal est qu'il constitue une forme de taxe régressive. (Suissa, 2001). La plupart des types de jeu remettent un pourcentage élevé des recettes à l'État plutôt qu'aux participants (Stocker, 1972 in Beare & Hampton, 1984). La raison est que pour bien jouer son rôle de chef d'entreprise, l'État doit mettre de côté ses considérations éthiques et morales. Pour créer d'importants revenus, il doit privilégier les jeux à forte déduction tels les loteries, les bingos et les courses de chevaux. Par conséquent, les recettes fiscales proviennent ainsi des classes les moins fortunées (Beare & Hampton, 1984). Concernant le jeu comme «nivellement vers le bas», voici l'opinion de quelques joueurs :

Normand : *«Les gens sur le bien-être social, y'en a beaucoup beaucoup, énormément, plus qu'on pense. Y reçoivent leur chèque pis que y s'en vont le premier du mois pis y'essayent de s'faire de l'argent parce que le p'tit montant qu'y ont sur le chèque, si y peuvent le doubler ou le tripler, le quadrupler, y'espèrent toujours hein, faque y vont l'dépenser dans la même journée.»*

Jacques : *«Promène-toi un peu pis tu vas voir, le 1^{er}, ça joue beaucoup. Va sur Masson pis St-Michel, pis le 1^{er} du mois, c'est plein mais pas les autres jours. Va te promener, vas voir, prends un verre pis assis toi. Y vont flamber leur chèque là pis après ça y s'en vont, pis tu les revois pas. Après, y reste les habitués.»*

Julien : *«Si tu verrais ça le premier de chaque mois, comment c'est l'enfer. Où ce que je jouais moi, pis quand j'arrivais un peu en retard là, pis y'avait pus de place.»*

Yvon : *«Le 31, mardi, va faire un tour dans les places où y'a des machines. Le monde attende en ligne, sur le b.s. Le monde attende en ligne pour jouer. Y'a une place à Laval là, y'a 2-3 étages de machines. C'est une place juste pour jouer dans les machines, pis le bingo. Pis le 1^{er} du mois là, le 31 ou le 1^{er}, y'en a pas d'machines, y faut que t'attendes pour jouer.»*

François : *«Moi c'qui m'fait le plus de peine, c'est de voir les personnes âgées, parce que à cause de mon travail, je l'sais que c'est des personnes défavorisées pis tu les vois juste dans l'temps du bien-être social.»*

Pour que le jeu reste un jeu

«C'est sûr qu'on est tous responsable. Moi j'suis responsable de ma vie en tout cas, pis si j'en prends pas soin, ça sera pas la faute du gouvernement, sauf que, pourquoi tenter les gens en mettant des machines à toutes les coins de rue.» (Normand)

Bien entendu, il existe le fameux argument que personne ne force un joueur à flamber l'ensemble de son revenu (Suissa, 2001). Rien n'est plus vrai. On ne peut pas et on ne doit pas déresponsabiliser les joueurs. Toutefois, dans la même logique, on ne doit pas déresponsabiliser l'État, dont certains agissements, soulèvent de nombreuses questions d'éthique. Notamment, le fait que Loto-Québec vende un produit qui n'a plus aucune valeur pour environ 75 à 80% des acheteurs très rapidement après l'achat (Manness, 1994). À cet égard, il importe de rappeler que les probabilités de se faire frapper par la foudre (une chance sur 1 700 000) sont plus de huit fois supérieures aux probabilités de remporter un gros lot au 6/49 (une chance sur 13 983 816). Par ailleurs, ce sont seulement 48% des mises qui sont redistribuées par Loto-Québec (Marcil et Riopel, 1993).

De plus, le manque de concurrence désavantage les joueurs. Dans les endroits où l'État fait face à la concurrence de loteries privées, les gains et les chances de gagner sont beaucoup plus importants pour les joueurs. Également, les publicités entourant les jeux de loteries sont souvent trompeuses et manquent de clarté quant aux chances de gagner (Smith, 1994). Finalement, les auteurs soulignent aussi le manque de laxisme généralisé quant au jeu des mineurs (Comité permanent, 1998; Smith, 1994). Rappelons que l'interdiction de vendre des produits de loterie aux mineurs n'est en vigueur au Québec que depuis 1998.

«À 15 ans, j'achetais des loteries au dépanneur, à ce moment-là, c'était pas 18 ans. La loi ça vient juste de passer parce que avant y'avait pas de loi pour ça.» (François)

En fait, le caractère volontaire de l'implication dans le jeu est remis en question, déjà depuis le milieu des années 80: «L'investissement dans les loteries peut-il être considéré volontaire si l'on tient compte de la publicité intensive et de la disponibilité des jeux ?» (Beare et Hampton, 1984).

Bref, tout semble être fait pour que l'on dépense. Il faudrait alors éviter de tirer à bout portant sur ceux qui suivent cette ligne directrice. Nous l'avons vu, l'État a une responsabilité certaine et se doit d'adopter des mesures concrètes afin de protéger ses citoyens vulnérables tout en préservant le caractère ludique des jeux de hasard et d'argent pour les autres. Néanmoins, une

position claire en ce sens est plutôt compromettante pour plusieurs raisons. D'abord, cela sous-tend un investissement plus important, ce qui n'est jamais bienvenue dans un contexte de coupure budgétaire. Plus important encore, le financement des services pour les joueurs compulsifs mettrait le gouvernement dans une position délicate puisqu'il admettrait qu'il endosse une activité hautement nuisible à certains de ces citoyens (Smith, 1994). Dans un contexte social où l'État tente de réduire les activités à risque en s'attaquant aux compagnies de tabac, en promouvant la modération dans la consommation d'alcool, en encourageant les activités physiques et une saine alimentation, il serait mal vu d'encourager le jeu et de nuire directement aux joueurs les plus vulnérables. Bien sûr, ces activités promotionnelles ont pour but de responsabiliser l'individu, car avant tout, c'est lui le consommateur, mais l'État ne doit pas oublier son rôle. Imaginons qu'un médicament ou une voiture causeraient des dommages à 5% de ses usagers, ils seraient fort probablement retirés du marché (Smith, 1994). Il faut alors se questionner sur le traitement différentiel concernant certains produits de loteries.

SOLUTIONS

En 2001, le gouvernement du Québec a réduit de 15 300 à 14 300 le nombre d'ALV. Plus récemment, il souhaitait réduire de 31% le nombre de sites en relocalisant les machines (Dutil in Barre, 2005). Ces mesures seront-elles suffisantes ? Pour y répondre, il nous semblait important de laisser la parole à ceux qui sont directement concerné, les joueurs. La plupart s'entendent pour dire que la solution serait la concentration des ALV dans un endroit unique tel le casino puisqu'ils n'y vont pas. La proximité des endroits de jeu est probablement l'élément le plus déterminant dans le fait de jouer ou non, à cet égard, le casino est donc trop loin pour être «dangereux». Seulement trois voix sont discordantes :

Normand : *«J'sais pas combien de machines y'a sur l'Île de Montréal, pas au casino tsé, 15 000 pis ça a baissé à 13 000 j'pense. Y veulent en couper 1500 pis les mettre à l'hippodrome, en tout cas. Y veulent couper les machines les moins payantes [...] J'dis pas que ces machines-là y'ont pas leur place, oui, mais dans les casinos. C'est à partir du moment là, faut que tu fasses des efforts, faut que tu te déplaces, que faut que tu fasses du millage pour aller jouer.»*

Pierre-Luc : *« Ben, si y n'avait pas d'machines, j'pourrais pas jouer. C'est sûr qu'y est enlèveront pas au complet, mais si y'est mettent au casino, moi j'y vais pas au casino.»*

Jacques : *«Le casino, j'suis allé à quelques reprises mais c'était trop loin. Un gars qui joue, faut que ce soit proche, faut que tu sauves du temps. [...] Mais si y concentrerait toute au casino, c'est sûr que tout l'monde se ramasserait au casino... peut-être moins, parce que y'en a qui ont pas les moyens d'y aller.»*

Sylvain : *«Moi j'pense que dans les bars, ça pas sa place. Ça serait mieux si y concentre au casino ou à l'hippodrome comme y dise le faire, mais tant qu'à moi, j'les enlèverais toutes [...] Aller au casino de Montréal, ça m'excitait pas, moi faire une heure...moi c'était tout d'suite, si j'voulais jouer, c'était tout d'suite.»*

François : «Moi, j'pense qu'y devraient les enlever au moins dans les bars. Les concentrer au casino, dans les hippodromes, dans les places que tu t'en vas là pour jouer là [...] Puis euh, aussi, les heures d'ouverture. Si jamais ça serait pas de 8h à 3h, ça serait mettons de faire une place où c'que ça serait fermé, mettons, je sais pas moi, des heures plus limitées là tsé. Déjà là, ça s'rait mieux.»

Dominic : «La solution qu'ils envisagent là, toute concentrer ça. La meilleure preuve de ça, c'est que au casino là, j'y allais pas. Pis si y'étaient toute concentré, quelque part là, à Blue Bonnet ou euh, un truc comme ça, j'irai pas là pour jouer, jamais.»

Gilbert : «Y devraient toutes les enlever du territoire de l'Île de Montréal, faire comme euh, où c'est qu'y ont fait ça, à Hampstead j'pense. Y'a une ville en tout cas où y'ont toute enlevé, y'en a pus.»

Ça ne marchera pas...:

Yvon : «Quand même qu'y diraient qu'y vont mettre les machines à l'hippodrome, 1500 machines... ça fera rien [...] Toutes les machines, sur une île déserte.»

Gratien : «Tsé, enlever les machines comme certains disent là, non. Moi là, j'ai été jusqu'aux États-Unis pour jouer. Tu penses-tu qu'en enlevant les machines icitte, le gars qui veut jouer ira pas à Las Vegas. Ben non, ça, j'suis pas d'accord avec ça pantoute. Du moment où c'que je veux arrêter pis y'a quelqu'un qui veut m'aider, j'ai une chance. C'est à chacun de se prendre en main, mais, fais attention, tu peux pas te prendre en main si tu le sais pas qu'y a quelqu'un qui peut t'aider. Ça prend des ressources.»

Caroline : «J'pense pas jusqu'à un certain point, que si y'est regroupe toutes, ça va empêcher le monde d'aller jouer. C'est ça le but, mais ça marchera pas. J'pense pas. J'te dis ça moi que j'y aurai pas été, mais dans l'fond, j'y aurai été parce que j'étais déjà rendu dedans. Le problème y'est rendu trop fort pour les gros joueurs... Peut-être que ça va en empêcher un couple d'aller voir c'que c'est, mais le problème qui est là, tu vas déplacer le joueurs de place pis c'est toute. Tsé, c'est totché. J'sais pas si y a une solution. Mais premièrement, faudrait qu'y soit plus strict sur le 18 ans et plus, ça c'est sûr, pis je sais même pas si j'le mettrai pas à 20 ans l'âge minimum [...] Tsé, j'te dirais, pis ça se fera jamais là, mais, met ça sur les heures d'école, de travail, ben t'en coupe en tabarouette du monde là.»

Les G.A.

Parmi les différentes solutions proposées aux joueurs, on retrouve les Gamblers Anonymes. Groupe d'entraide volontaire et non-professionnel, le mouvement G.A. est né en 1957 aux États-Unis d'après une méthode semblable à celle utilisée par les Alcooliques Anonymes (Hargreave et Csiernik, 2000 ; Marcil et Riopel, 1993). Au Canada, le groupe a vu le jour en 1964. L'idée principale est que le jeu est une maladie qui ne peut être traitée que par l'abstinence complète. Les G.A. se basent sur un programme de 12 étapes au cours duquel l'individu s'en remet à une instance supérieure et doit faire un *mea culpa* de ses torts. Les joueurs se réunissent sur une base hebdomadaire afin de discuter de leurs problèmes et des moyens d'y remédier. La principale critique adressée aux G.A. est de confiner ses participants à l'échec en leur imposant un univers uniforme peu adapté aux besoins individuels et aux diverses variations de la problématique chez chacun (Peel et Broadsky, 1991).

Même si en majorité, les joueurs interrogés se montrent très satisfaits du mouvement, certains confirment les principales critiques adressées aux G.A. Nous tenions à présenter ici leurs différents points de vue :

Pierre-Luc : *«J'faisais des meetings, avant, GA, mais j'ai arrêté ça parce que le monde qui sont là, ben, on dirait qui vivent juste de ça tsé. Y'ont un mode de vie tsé, y font des meetings le matin, le midi, le soir pis tsé, c'est juste ça qui compte dans leur vie. Y s'disent que si y s'en sortent, c'est à cause des GA, mais tsé, c'est pas à cause des GA, c'est lui qui s'en sort tsé. Pis moi, ben j'suis pas capable de toujours me retrouver avec du monde pis de toujours parler de ça tsé. M'semble qu'y a autre chose dans vie.»*

Julien : *«J'suis allé à plein de meetings, mais moi mon Dieu d'amour, j'crois pas à Dieu pour des raisons personnelles. J'suis pas capable d'entendre toujours les mêmes lamentations. C'est toujours le même speech, le même discours. Pis j'en ai pas connu qui n'ont pas rechuté, j'en ai pas connu, pas un. Y'en a qui ont fait 3-4 rechutes pis y'ont faite 5 thérapies.»*

Yvon : *«G.A j'aime pas les meetings, A.A. ça m'dérange pas. La formule est pas pareille. Les meetings A.A., y'a un conférencier qui parle en avant. Les meetings G.A., c'est toute l'monde qui parle. À un moment donné, quand tu vas à même place, souvent, c'est toujours le même monde qui parle pis y disent toujours la même crise d'affaires. Tsé c'est comme... t'as toute entendu. Y s'complaignent dans leur marde, y parlent pas d'où c'qui sont rendus aujourd'hui.»*

Gilbert : *«Moi les meetings, m'as te dire, des G.A., j'veux rien savoir de ça. Le gars qui te dit que ça fait 1 an, 2 ans, 3 ans qu'y a pas joué, ok, que tu t'en vas là, pis que tu regardes ça, pis que la semaine passée, y t'bumé une cigarette à côté de toi dans une machine là, «heille, tu veux-tu déguidiner de d'devant moi toi là !». C'est plein de monde pas honnête, tu peux pas savoir comment c'est plein.»*

Claude : *«J'ai commencé à faire des meetings G.A, mais en sortant de là, y fallait que j'aïlle jouer parce qu'on avait tellement parlé du jeu.»*

Marc : *«J'ai pus de rencontres de G.A. Je déteste les rencontres de G.A. C'est tout l'temps le même monde qui revient. Faque moi j'me dis, un gars qui va là pis qu'y a besoin de faire 7 meetings par semaine, y'est pas plus présent. Qu'y soit 7 fois au casino ou 7 fois dans un meeting, y'a juste changé le mal de place. Sont là pis y jouent pas point. Mais y compulsent dans des meetings de G.A. Le comportement compulsif a pas disparu, y'a juste changé de place. Tsé, tu connais l'histoire de tout l'monde. Moi j'aime pas ça parce que j'trouve que c'est répétitif. Si j'ressens une envie de jouer, ça sera pas la solution pour combattre cette envie là. »*

Caroline en avait long à dire...

«J'ai du monde que je peux appeler jour et nuit, et qui sont pas dans le mouvement G.A. Parce que j'trouve que, jusqu'à un certain point, aussi peut-être parce que j'ai la chance quand même d'avoir un bon cercle d'amis, y'a beaucoup d monde qui en ont pas d'amis. Pis là bas, ben c'est que ça gruge de l'énergie. Y s'font comme une famille. Pis c'est un mouvement d'entraînement. Quand y'a quelqu'un de 2 ans qui rechute là-bas, tu peux ben être sûr qu'y en a 6 qui vont rechuter dans la même semaine [...] Y sont là pis, une p'tite larme à l'œil, «merci le mouvement G.A.», pis là y vont remercier leur être supérieur, pis leur Dieu d'amour, pis toute le mouvement d'avoir été là, pis leur marraine pis leur ci, pis leur ça. Moi j'suis arrivée, pis j'ai dit, «crisse, j'me remercie moi». C'est moi la dernière qui va aller mettre le 20\$ dans machine. Tsé, on dirait que le monde s'oublie, comme y se sont oubliés dans le jeu, c'est pour ça que j'te dis moi dans ma tête, c'est pas bon. Parce que le monde y mettent tout l'temps quelqu'un d'autre responsable de leur succès, parce que dans le fond c'est ça, c'est un succès, t'as réussi à te dépasser. Si tu mets quelqu'un d'autre responsable de ça, tu vas le mettre responsable aussi de ton échec. Là ça va être quoi, ton parrain était pas là quand ça t'a tenté de jouer [...] Pis c'que j'déplore dans les G.A., c'est que t'as jamais le droit de parler à quelqu'un d'autre. Tsé, à un moment c'est ben beau, on parle en «je», pis j'dis pas que le monde ont raison ou pas raison, mais là bas, c'est «je fais un partage, pis quand c'est fini, toi, tu fais ton partage». Y'a pas de discussions, pas d'échanges. T'as pas le droit de commenter c'qu'une personne vient de dire. Ça ça veut dire, que quand t'as de la peine, jusqu'à un certain point, t'a pas le droit de te faire consoler, si t'es complètement à côté de la track, personne va te le dire parce que t'as pas le droit.[...] Ça doit pas être mauvais en tant que tel, mais c'que j'trouve

plate, c'est que j pense pas que ce soit la seule solution pis qu'y mettent dans la tête du monde que si tu fais pas ça, tes chances de t'en sortir sont nulles. C'est comme de dire qu'un joueur va toujours rester un joueur. Pis le monde, la manière qu'y aborde ça c'est «moi j'suis malade, pis j'vais toujours être malade». Bravo pour le subconscient ! Sauf que, comment j'pourrais te dire ça, moi j'me dis à un moment donné, si ça fait tant de temps que t'as pas joué, on pourrait pas juste mettre le mot «rémission». Tsé, le mot rémission dit que t'as eu un gros problème, une grosse maladie, et que là présentement, ça va bien. Ça peut revenir à n'importe quel moment, mais là, ça va. Moi, me semble dans ma tête que c'est un p'tit peu plus encourageant que faire «j'suis malade». Faque tsé, le monde, y sont toujours ben pessimiste.»

Politique de réduction des méfaits

Le jeu est là pour y rester, et la pénalisation n'est certes pas la solution. Il est primordial toutefois de s'assurer qu'il cause le moins de torts possible, d'adopter une politique de réduction des méfaits. La réduction des méfaits fait référence à un programme visant à minimiser ou à diminuer les conséquences néfastes pour la santé, pour la société et pour l'économie des comportements de jeu chez les individus, les familles, les collectivités et la société en général. Une stratégie de réduction des méfaits n'exige pas que l'on s'abstienne de jouer²⁰. Bien plus, selon Suissa (2001), le succès de la démarche passe avant tout par la prévention. Les mesures actuelles ne fonctionnent pas, notamment le fameux mécanisme d'auto-exclusion. A cet égard, le Centre Claude-Bilodeau recommande l'agrémentation d'un contrat selon lequel, en cas de dérogation, le joueur serait accusé d'entrée sans autorisation (CCBA, 2003).

«Le soir où j'ai perdu 11 000\$ en une soirée, j'étais barré du casino. J'étais barré, pis j'ai joué pareil. Ça montre que c'est pas trop efficace leur affaire d'auto-exclusion.» (Jules)

Également, Suissa (2001) ajoute qu'il faut à tout prix enlever les stratégies insidieuses tel la possibilité de retirer jusqu'à trois fois plus d'argent dans les guichets automatiques près du casino de Montréal que partout ailleurs dans la ville :

«Quand que j'pouvais pas retirer de ma carte parce que j'avais dépassé la limite par jour, ben y'en avait pas de problème. Un jour j'ai appris que c'est pas grave, vas-t'en avec ta carte de guichet automatique à Banque Nationale au Casino pis tu leur dis que tu veux avoir ton argent pis y vont t'en donner encore sur ta carte. Un soir, j'ai fini par prendre toute l'argent sur mon compte.» (Gratien)

Le rapport de la Maison Claude-Bilodeau va encore plus loin en exigeant le retrait complet de tous les guichets automatiques des établissements offrant des ALV. Il propose également de réduire de moitié la mise maximale (de 2,50\$ à 1,25\$) et de situer le gain maximal à 200\$ plutôt qu'à 500 \$. Parmi les stratégies malhonnêtes voici quelques anecdotes de joueurs :

²⁰ Cette définition est extraite d'un document publié par le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies : www.cpha.ca/francais/polic/pstatem/gambling/page6.htm#25

Caroline : *«Y'ont même beau dire qu'y veulent aider, mais y'ont toute oté les jeux à 5¢ là. Diminue toutes les machines de 25¢ à 5¢, ça veut dire que tu peux jouer 40¢ de la shot au lieu de 2 piastres et ½. Ça l'air peut-être ben anodin là, sauf que, ça paraîtrait. Tsé, avant, y'en avait plein de jeux le fun à 5¢, pis y'ont toute coupé ça. Pis dans le fond, c'est une manière de dire qu'ils veulent faire plus d'argent, y'ont toute changé les machines, y'ont dit qu'y marquerait le temps de jeu dessus pis que les machines iraient moins vite, mais en même temps, y'ont oté la moitié des jeux à 5¢. Ben oui, ça va 4 fois moins vite mais faut que tu mettes 4 fois plus d'argent dedans. Faque ça, j'pense que c'est hypocrite.»*

Julien : *«Quand tu pus d'argent, tu vas avec la carte de guichet, parce que y'a toujours un guichet automatique à côté. Toute est à portée de ta main. L'intention est là en maudit.»*

Sylvain : *«Tsé, les anciennes, tu mettais ton argent en 25¢. C'était déjà plus long à mettre ton argent. Astheure, tu mets ton 20 piastres, c'est vite faite. Avant, un 10 piastres, c'était 40 fois 25¢ que tu mettais dans la machine. Astheure, y prenne même les 50 piastres ou les 100\$, pis la carte de débit. Pis euh, maintenant, y'a des guichets quasiment dans toutes les bars. Avant c'était 25¢ pis astheure, c'est rien qu'en argent. J'pense qu'y prenne les 1 piastre pis les 2 piastres là. Tu mets mettons 20 piastres, ben y vont te mettre pour 20 piastres de crédit. Tu peux jouer 1000 piastres à l'heure.»*

François : [...] *Y t'montre les séquences sur l'écran, les derniers qui sont sortis pour te donner l'illusion qu'y a une séquence logique pis que tu peux découvrir le pattern.»*

Il est donc nécessaire de réduire les incitatifs à la consommation. À cet égard, le gouvernement doit développer les consciences sociales et prôner la modération. D'après le Conseil national du bien-être social (1996) et le Comité permanent de la lutte à la toxicomanie (1998), une série de mesures concrètes s'imposent pour prévenir, notamment restreindre le financement d'activités ou d'organismes à l'aide du jeu ; imposer de nombreuses restrictions supplémentaires relatives à certains types de jeu, offrir beaucoup plus de soutien et d'aide aux joueurs compulsifs, et finalement, effectuer encore davantage de travaux de recherche sur le jeu et ses effets²¹. D'après le Conseil national (1996), Loto-Québec ne consacrait qu'un million de dollars à la recherche ce qui n'est pas suffisant. Depuis, la gestion du programme de prévention et de traitement a été confié au Ministère de la Santé et des Services sociaux et la contribution annuelle de la société d'État a été portée à 24 millions(\$). Si ce chiffre nous semble imposant, il ne faut pas oublier qu'il s'agit de seulement 0,6% de son revenu. En fait, d'après le Conseil, les gouvernements provinciaux à la grandeur du pays devraient s'entendre pour commander régulièrement des études normalisées du jeu en vue d'en mesurer la prévalence et les problèmes qui y sont associés.

«Un p'tit gratteux avec ça ?»

«Tsé, les messages passent tellement souvent. Quand on va chercher de l'essence, on nous en offre, y font pas ça avec la cigarette ou l'alcool, C'est drôle qu'y fasse avec le jeu.» (Normand)

²¹ D'après le Conseil national (1996), au minimum, 10% des recettes du jeu devraient être consacré à l'éducation, à la prévention et au traitement des problèmes associés au jeu.

«C'est drôle, tantôt j'ai été gazer pis y donnait un 6/49. «J'en veux pas, merci ! j'essaye d'arrêter!» Tsé, le gars y trouvait ça bizarre, tsé, y l'donnait le ticket. Moi j'me gêne pas dans c'temps-là. Si y'avait joué toute c'que j'ai joué dans ma vie, y l'prendrait pas lui non plus.»
(Sylvain)

Pour être éthique envers le public et les joueurs, l'État doit s'engager à tenir ses consitoyens pleinement informés de tous les aspects importants du jeu, incluant les prix et les probabilités de les gagner, notamment à l'aide d'une brochure qui révélerait les chances associées à chaque type de jeu (Conseil national, 1996; Manness, 1994). Selon le rapport du Conseil national du bien-être social (1996), il est également du devoir des commissions des jeux gouvernementales de publier des comptes rendus détaillés indiquant les sommes jouées, les lots gagnés, les coûts administratifs et les recettes de jeu pour chacune des activités qu'elles supervisent. En d'autres termes, on exige plus de transparence et plus d'informations.

Toutefois, informer ne signifie pas publiciser. Le rapport de Beare & Hampton (1984) et celui de la Maison Claude-Bilodeau (CCBA, 2003) sont très clair sur la question de la publicité : «Le gouvernement ne devrait pas annoncer ou promouvoir le jeu – surtout s'il s'agit d'une entreprise publique ou si l'État profite directement de la taxation du jeu.». Les messages répétitifs sont un rappel constant pour tous, surtout pour les joueurs pathologiques :

Yvon : «J'revenais au Super 7 là, les 29 millions... les annonces qu'y font à la télévision, tsé y disent euh, pour plus de 18 ans. Euh autres, c'est leur manière de dire qu'y sont corrects dans leur affaire, mais tsé, quand l'annonce a flash à toutes les 5 minutes là, tu regarderas la télévision, c'est jeudi à soir, à soir pis demain, surtout à soir, à tous les 5-10 minutes, 15 minutes, y va y avoir l'annonce pour le Super7, 29 millions ce vendredi. C'est dur pour un joueur ça.»

D'après le Comité permanent (1998), il faut cesser de recruter de nouvelles clientèles. Parmi les stratégies hautement questionables sur le plan éthique, de Loto-Québec, notons les études de marché qui ciblent directement les joueurs les plus vulnérables :

Pierre-Luc : «[...] Faque quand sont arrivées celles [les machines] de Loto-Québec, les belles couleurs vives, toute le kit, c'est vraiment stimulant, c'était exprès pour ça là. Y'ont faite des études de marché avec ces machines-là, y m'ont payé pour que j'aille les essayer tsé... si on aimait les couleurs, si ça tournait assez vite, pas assez vite... C'était vraiment un sondage, j'ai passé une couple d'heures là, j'pense que j'suis arrivé là à 6h le soir pis j'suis ressorti à 10h30 le soir. On devait être une quarantaine, une cinquantaine. On essayait toutes les machines pis après on remplissait des questionnaires, pis après ça tu changeais de machines, un autre jeu, un autre questionnaire. Tsé, c'est là qu'y'ont décidé quels jeux y mettraient dans les machines. Y'en a qu'on a essayé pis qui sont jamais sortis tsé, les moins populaires. Y m'avait appelé chez nous pis j'avais répondu à sondage sur le gambling pis une semaine après, y m'ont rappelé pour me dire que j'étais inscrit par Loto-Québec. Y'ont fait v'nir des gamblers à Loto-Québec, au siège social, au 10^e ou 11^e étage, y nous ont payé un gros lunch pis y nous ont faite jouer aux machines toute la soirée. Faque imagine quand c'est sorti. J'voulais aller les essayer là.»

Toujours selon le Comité permanent (1998), la société d'État doit également arrêter, dans la publicité, de dévaloriser ceux qui n'achètent pas de loterie ou refusent l'«Extra». Cette incitation ouverte au jeu doit cesser, tout comme les offres systématiques de loterie dans les dépanneurs ou stations d'essence. Il serait impensable d'offrir des cigarettes ou de l'alcool ainsi aux clients. De plus, il faut s'interroger sur l'écart énorme entre les montants consacrés à la publicité du jeu versus ceux qui sont investis dans sa prévention.

En plus du retrait de la publicité, les auteurs recommandent également le retrait de certains traitements différentiels offerts aux «bons «clients» dans les casinos :

« Au cours de leurs témoignages, tous les joueurs pathologiques ont souvent parlé de l'importance que leur accordaient les casinos – les directeurs dînaient avec eux et leur disaient qu'ils étaient des clients importants. Les chambres luxueuses, les repas à 300\$ ou 400\$, les spectacles et la compagnie des directeurs et présidents de casino, tout cela leur donnait l'impression « d'être quelqu'un ». On a découvert que cette façon d'agir était une méthode dangereuse qu'employaient les casinos pour encourager le jeu excessif. » (Beare & Hampton, 1984)

[Suite à un gain de 6600\$ au casino] *«Une bouteille de champagne, un p'tit porte-clé qu'on me donne parce que j'ai gagné. Là, à un moment donné j'ai dit, «si j'perds, tu m'donnes-tu un ticket d'autobus pour m'en retourner chez nous, ou ben non, tu m'payes-tu un peu de gaz là pour m'en retourner chez nous ?» J'ai eu souvent des primes tsé.»* (Gilbert)

Ligue mineure

«Vois-tu, j'ai perdu mon chandail, j'avais à peu près 7 ans. On tirait à tête ou bitch, avec un 30 sous. J'étais en train de le plumer, pis ben à un moment donné, c'est lui qui m'a plumé.» (Gilbert)

«Faque j'ai commencé à y aller toute seule, par moi-même. Pis tu vois, j'avais pas mes 18 ans, j'devais avoir là mes 16, quand j'ai commencé à aller jouer toute seule j'te dirais. J'paraissais plus vieille pis j'allais surtout dans les restaurants, des places que dans l'fond, c'est encore plus facile parce que c'est pas juste une place à alcool.» (Caroline)

En ce qui a trait au jeu chez les mineurs, le Comité permanent de la lutte à la toxicomanie (1998) juge qu'il est essentiel de restreindre encore davantage l'achat de loteries par les jeunes en resserrant les normes. Bien plus, le rapport du Conseil national du bien-être social considère que les ALV devraient être regroupés essentiellement dans les casinos et non dans des endroits accessibles et fréquentés par les mineurs tels les salles de bingo, les hippodromes, les bars et encore moins les restaurants. Il juge également que le gouvernement devrait prévoir des sanctions sévères contre les détaillants qui vendent des billets de loterie aux mineurs et contre les exploitants d'établissements de jeu (destiné aux adultes) qui admettent des mineurs (Conseil, 1996). Déjà en 1988, Graham offrait plusieurs suggestions. D'après lui, il faut d'abord limiter le nombre de machines dans les arcades et les pubs. Il faut éviter également que ces arcades ne se situent à proximité des écoles et sensibiliser les responsables de ces endroits aux risques liés au

jeu pathologique chez les jeunes. Ces derniers pourraient alors devenir des intervenants de premier plan qui auraient la possibilité de restreindre les heures de jeu et contrôler davantage les gains remis aux jeunes. En plus de l'implication des responsables des salles de jeux, il importe aussi de former le personnel enseignant sur les risques du jeu. À cet égard, nous souhaitons mentionner que bien que le jeu soit difficilement détectable, on finit par en connaître les signes. Ce sont ces signes qu'il faut apprendre à reconnaître et apprendre au public à les détecter :

«Moi, j'ai ma belle-sœur qui joue, mais sa famille, ça pris du temps avant de s'en apercevoir... a fait des bons salaires, a l'a vendu 2 condos l'année passée. A l'a hérité v'là 3 ans pis là a l'a pus rien. Moi, j'le vois tout d'suite. J'ai des employés qui jouent pis j'en ai mis dehors la semaine passée à cause de ça.» (Sylvain)

Néanmoins, au-delà de toutes ces actions, un des facteurs les plus importants reste encore une supervision parentale adéquate, mais surtout, une surveillance accrue de la part des parents qui jouent eux-mêmes. À cet égard, le témoignage de cette adepte est éloquent :

«Mes parents me donnaient un peu d'argent pis j'jouais avec eux autres. C'était l'fun. C'est ma mère qui a trouvé ça plus dur j'te dirais parce que mon père est déjà quand même bon joueur. Mais ma mère pensait pas que c'était nocif tsé.» (Caroline)

En somme, les chercheurs s'entendent pour dire que les politiques sur les loteries doivent être modifiées (Suissa 2001; Smith, 1994; Beare, Jamieson et Gilmore, 1988). L'État doit prendre conscience de sa mission, mais également des enjeux qui y sont associés. Avant tout, il faut cesser d'être obnubilé par les mirages des importants profits qui peuvent masquer les problèmes, tout aussi importants, générés par l'industrie du jeu. Plutôt que d'envisager à nouveau la prohibition, il faut miser sur la conscientisation. L'État doit assumer les responsabilités qui viennent avec la mise en marché du jeu. Le premier geste serait de réinvestir davantage dans la recherche, l'éducation et le traitement. Lorsque l'enveloppe budgétaire des services d'aide et de prévention sera supérieure à celle destinée au marketing, un pas important aura été franchi.

ANNEXE B

Entrevue semi-directive

Thèmes abordés en cours d'entrevue

(Les thèmes suivants seront abordés par le biais de questions ouvertes ou fermées si le sujet ne les aborde pas spontanément)

Initiation au jeu

- *Pouvez-vous me parler de vos débuts au jeu (quel moment ? quel type de jeu ?)*

Évolution du jeu

- *À quel moment avez-vous commencé à éprouver des problèmes liés au jeu ?*
- *Vous considérez-vous comme un joueur pathologique ?*
- *Vous considérez-vous comme un joueur efficace ?*
- *Avez-vous d'autres dépendances ou avez-vous développé d'autres dépendances ?*
- *Avez-vous fait des démarches pour vous en sortir ? Lesquelles ?*
- *À combien estimez-vous les montants investis dans le jeu ? Et les gains ?*
- *À quel type de jeu vous adonnez-vous à cette époque ?*

Jeu illégal

- *Avez-vous eu recours au jeu illégal ?*
- *Si oui, à quel type de jeu (ALV, cartes, courses, etc.) ?*
- *Si oui, quelles étaient vos raisons pour recourir au jeu illégal ?*
- *Quels étaient les endroits que vous fréquentez ?*
- *En existe-t-il d'autres à votre connaissance ?*

Moyens de financement ?

- *Comment financiez-vous votre jeu (parlez-moi des moyens légaux et illégaux) ?*
- *Quelles étaient vos principales ressources (humaines : parenté, collègues, amis, etc.)*
- *Parlez-moi de l'évolution de vos moyens de financements*
- *Parlez-moi de l'évolution de vos finances (dettes, revenus)*

Financement illégal (criminalité)

- *Au cours de votre « carrière de joueur », avez-vous commis des délits pour jouer ?*
- *En avez-vous commis avant ?*
- *Pouvez-vous me parler des moyens illégaux que vous avez utilisés pour financer votre jeu ?*
- *Quels ont été les délits commis ? Comment vous y preniez-vous ?*
- *Avez-vous eu recours aux prêteurs usuraires ? Pour quelles raisons ?*

Conséquences du jeu

- *Quels ont été les impacts du jeu sur votre vie :*
 - personnelle et familiale
 - sociale (réseau d'amis)
 - professionnelle
 - financière
 - judiciaire (plaintes, poursuites, condamnations)

ANNEXE C

Énoncé de départ

Bonjour, c'est moi l'étudiante dont vous a parlé Claude. Je ne sais pas exactement ce qu'il vous a dit, mais cette étude s'inscrit dans le cadre de mon mémoire en criminologie à l'Université de Montréal. Claude vous a probablement dit que j'allais enregistrer l'entrevue, alors je veux juste spécifier que c'est pour mon usage personnel, pour des fins d'analyse et tout le contenu de l'entrevue restera anonyme et confidentiel.

Je n'ai pas vraiment de questions précises mais il y a certains thèmes que j'aimerais explorer. En gros, je m'intéresse aux impacts négatifs du jeu, et plus précisément, aux impacts criminogènes de l'endettement chez les joueurs compulsifs. Donc c'est que j'veux savoir, c'est, à partir du moment où le joueur est dans une situation financière très difficile, où il est pris à la gorge, va-t-il poser des gestes criminels. J'veux donc savoir comment et pourquoi on va ou pas jusqu'à franchir la ligne...

ANNEXE D

Tableau 1 : Informations générales sur les joueurs

Noms	Sexe	Âge	Nationalité	Statut civil	Scolarité	Emploi	Salaire annuel net	Ville
P-D Ferland	M	40	Canadienne	Célibataire	Secondaire 4	Camionneur	60 000 \$	Longueuil
Jacques Bryl	M	51	Canadienne	Divorcé	Secondaire 5	Chauffeur d'autobus (STM)	45 000 \$	Montréal
Normand Roy	M	45	Canadienne	Divorcé *	Secondaire 5	Chauffeur-livreur	46 000 \$	Lachine
Julien Leblanc	M	65	Canadienne	Célibataire	Secondaire 4	Contrôleur aux procédures de contrôle de qualité (cadre)	65 000 \$	Montréal
Sylvain Royer	M	38	Canadienne	Célibataire *	Secondaire 5	Contracteur (en immobilier)	50 000 \$	Verdun
Roger Rassicotte	M	55	Canadienne	Divorcé *	6 ^e année	Litographe	98 000 \$	Lasalle
Yvon Brochu	M	52	Canadienne	Divorcé	Secondaire 5	Policier (enquêteur)	85 000 \$	Laval
Steve Côté	M	38	Canadienne	Célibataire	Bacc. es comptabilité	Comptable	47 500 \$	Longueuil
François Voyer	M	23	Canadienne	Célibataire	Secondaire 5	Opérateur de presse	42 000 \$	Pte-aux-Trembles
Dominic Aubin	M	57	Canadienne	Célibataire *	Cégep	Directeur de serviceDRH (fédéral)	65 000 \$	Repentigny
Jules Robert	M	36	Canadienne	Célibataire	Secondaire 3	Vendeur de voitures	70 000 \$	Montréal
Émilio Simard	M	36	Canadienne d'origine italienne	Célibataire	Cégep	Chauffeur de taxi	37 000 \$	Montréal
Gilbert Gélinas	M	41	Canadienne d'origine italienne	Célibataire *	Secondaire 3	Plâtrier (entrepreneur)	45 000 \$	Montréal
René Vézina	M	41	Canadienne	Célibataire	Secondaire 4	Technicien en structure d'aéronef	52 000 \$	Saint-Jérôme
Claude Caillé	M	37	Canadienne	Célibataire*	Secondaire 5	Opérateur de grue	50 000 \$	Montréal
Gratien Laroche	M	52	Canadienne	Remarié *	5 ^e année	Commis	33 000 \$	Longueuil
Josée Gingras	F	54	Canadienne	Célibataire	Bacc. es enseignement	Enseignante en adaptation scolaire	56 000 \$	La Plaine
Marc Brazeau	M	42	Canadienne	Marié	Secondaire 4	Cantinier (entrepreneur)	150 000 \$	Saint-Hubert
Caroline St-Jean	F	26	Canadienne	Célibataire	Cégep	Technicienne en pharmacie	25 000 \$	Chambly
Diane Cornier	F	45	Canadienne	Célibataire *	Secondaire 2	Aide-cuisinière	35 000 \$	Sainte-Hyacinthe
Moyenne		43.7					57 825 \$	
Médiane		41.5					50 000 \$	

* Leur statut officiel est célibataire ou divorcé, mais ils vivent en couple (conjoint de fait)

Tableau 2 : Montants investis et durée du jeu

Noms	Salaire net déclaré	Salaire cumulé *	Durée du jeu compulsif **	Montants perdus	Moyenne des montants perdus par année de jeu	Pourcentage Jeu - Salaire	Ratio \$jeu-salaire
P-D Ferland	60 000 \$	120 000 \$	2 ans	120 000 \$	60 000 \$	100 %	1
Jacques Bryl	45 000 \$	405 000 \$	9 ans	300 000 \$	33 333 \$	74 %	0.74
Normand Roy	46 000 \$	280 800 \$	8 ans	200 000 \$	25 000 \$	71 %	0.71
Julien Leblanc	65 000 \$	130 000 \$	2 ans	225 000 \$	112 500 \$	173 %	1.73
Sylvain Royer	50 000 \$	700 000 \$	20 ans	750 000 \$	37 500 \$	107 %	1.07
Roger Rassicotte	98 000 \$	882 000 \$	12 ans	300 000 \$	25 000 \$	34 %	0.34
Yvon Brochu	85 000 \$	1 105 000 \$	17 ans	1 000 000 \$	58 825 \$	90 %	0.90
Steve Côté	47 500 \$	540 000 \$	17 ans	60 000 \$	3530 \$	11 %	0.11
François Voyer	42 000 \$	262 000 \$	10 ans	90 000 \$	9000 \$	34 %	0.34
Dominic Aubin	65 000 \$	455 000 \$	7 ans	50 000 \$	7140 \$	11 %	0.11
Jules Robert	70 000 \$	704 000 \$	16 ans	350 000 \$	21 875 \$	50 %	0.50
Émilio Simard	37 000 \$	259 000 \$	7 ans	90 000 \$	12 860 \$	35 %	0.35
Gilbert Gélinas	45 000 \$	900 000 \$	20 ans	1 000 000 \$	50 000 \$	111 %	1.11
René Vézina	52 000 \$	585 000 \$	13 ans	450 000 \$	34 615 \$	77 %	0.77
Claude Caillé	50 000 \$	850 000 \$	17 ans	270 000 \$	15 880 \$	32 %	0.32
Gratien Laroche	33 000 \$	1 122 000 \$	34 ans	1 000 000 \$	29 410 \$	89 %	0.89
Josée Gingras	56 000 \$	280 000 \$	5 ans	28 000 \$	5600 \$	10 %	0.10
Marc Brazeau	150 000 \$	1 000 000 \$	20 ans	600 000 \$	30 000 \$	60 %	0.60
Caroline St-Jean	25 000 \$	250 000 \$	10 ans	225 000 \$	22 500 \$	90 %	0.90
Diane Cornier	35 000 \$	125 000 \$	5 ans	35 000 \$	7000 \$	28 %	0.28
Moyenne	57 825 \$		12.55 ans	357 150 \$	30 078 \$	64 %	0.64
Médiane	50 000 \$		11 ans	247 500 \$	25 000 \$	66 %	0.66

* Salaire cumulé selon le nombre d'années de jeu (Salaire total)

** Pour les joueurs qui ont spécifiquement mentionné le nombre d'années où ils estimaient que le jeu était compulsif

N.B. Lorsque les joueurs ont changé de revenus au cours de leur période de jeu, nous avons fait le cumul avec la moyenne de leur salaire

Tableau 3 : Techniques de financement du jeu

	Techniques de financement légales	Techniques de financement illégales	Shylock
P-D. F.	- Travaille en double - Avance de fonds (travail) - Emprunts aux collègues - Emprunts à Crédit Interfax - Pourcentage sur vente de voitures - <i>Pawnshop</i>	- Dépôt d'enveloppes vides - Vente de stupéfiants	Non
J.B.	- Emprunt aux collègues et conjointe - Emprunts bancaires - Transferts dans ses comptes	- Pige dans compte-conjoint - Fraude bancaire (chèques sans provision) - Vol carte de crédit d'un ami	Oui
N.R.	- Travaille en double - Refinance hypothèque 3 fois - Emprunts à famille et collègues - Argent des REER	- Dépôt d'enveloppes vides - Vol argent de la conjointe - Pige dans compte de la conjointe	Oui
J.L.	- Mendicité - Vente d'objets - Chèques post-datés - Emprunts aux amis - Argent des REER et pension de retraite	- Dépôt d'enveloppes vides * Vol d'essence * Vol de nourriture	Oui
S.R.	- Travaille en double - Dépôts sur construction - Avance de fonds (travail) - Emprunts à famille, amis et conjointe - Emprunts à Trans-Crédit - <i>Pawnshop</i>	- Dépôt d'enveloppes vides - Fraude fiscale (fausse déclaration de revenus) - Vol et recel - Pige dans compte de la conjointe - Vente de cigarettes de contrebande	Non
R.R.	- Travaille en double - Vente de maison - Emprunts à la conjointe - <i>Pawnshop</i>		Oui
Y.B.	- Chèques post-datés - Refinance hypothèque 5 fois - Jobines «on the side»	Plus jeune: vol de cartes dans dépanneurs et vol dans caisse * Vol de temps	Non
S.C.	- Bourse d'études - Argent du REEE	- Dépôt d'enveloppes vides - Vol dans caisse au travail - Détournements de fonds (travail)	Non
F.V.	- Emprunts aux amis (et serveuses de bar) - Emprunts bancaires et Trans-Canada Crédit - <i>Pawnshop</i>	- Prêteur usuraire	Non
D.A.	- Emprunt bancaire - Emprunt aux amis		Non
J.R.	- Emprunts à famille et amis	- Dépôt d'enveloppes vides - Vol carte de son conjoint - Fraude envers communautés religieuses	Non
É.S.	- Emprunts bancaires - Avance de fonds (cartes de crédit) - <i>Pawnshop</i>	- Vol chèques de pension à sa soeur - Vol chèque à son père	Oui
G.G.	- Poursuites civiles - Argent de C.S.S.T. - <i>Pawnshop</i>	- Diverses fraudes bancaires - Fraudes aux assurances (incendie criminel) - Fraude fiscale (émet fausses factures) - Prêteur usuraire - Vols de chèques certifiés et cartes de crédits - Vente de véhicules obtenus frauduleusement	Oui
R.V.	- Argent de fonds de pension - Emprunts à famille, conjointe et amis - <i>Pawnshop</i>	- Dépôt d'enveloppes vides - Vol, vol par effraction et recel - Vente de stupéfiants * Vol de temps	Oui
C.C.	- Salaire	- Dépôt d'enveloppes vides	Non
G.L.	- Vente de maison - Vente de son taxi	- Vol et recel (au travail) * Vol de nourriture sur son lieu de travail	Non
J.G.	- Avances de fonds (cartes de crédit) - Argent des assurances (suite à un sinistre) - Emprunts à famille et amis - <i>Pawnshop</i>	- Vol (caisse des A.A., argent pour livres des enfants) - Transferts de fonds frauduleux et émission de chèques dans compte sans provision * Vol à l'étalage	Non
M.B.	- Transferts de comptes - Emprunts aux amis - Vente de sa compagnie	- Pige dans compte-conjoint - Kiting - Compagnie de machines illégales	Non
C.S-J.	- Argent de REEE - Transferts de comptes - Emprunts à famille, amis et collègues - Emprunt à la Citi-financière - <i>Pawnshop</i>	- Dépôt d'enveloppes vides - Vol argent du conjoint - Vol d'argent au travail (pige dans la caisse)	Non
D.C.	- Emprunts à famille et collègues - Avances de fonds (au travail) - Emprunts bancaires - <i>Pawnshop</i>	- Vol argent de son fils - Vol argent à sa mère - Vol chèques à son conjoint	Non

* Pas nécessairement pour se financer mais liés au jeu

Tableau 4 : Infos générales sur le jeu

Noms	Ratio jeu / salaire	Type de jeu	Principaux endroits fréquentés	Jeu illégal	Autres dépendances	Recours au crime
P.-L. F.	1	ALV	Bars, brasseries, tavernes	Oui	Cigarette Ex-alcoolique et ex-toxicomane	Oui
J.B.	0.74	ALV	Bars, brasseries, tavernes	Oui	Cigarette	Oui
N.R.	0.71	ALV	Salle de billard, brasseries	Non	Cigarette	Oui
J.L.	1.73	ALV	Bars, brasseries, tavernes	Non	Cigarette	Oui
S.R.	1.07	ALV	Arcades	Oui	Cigarette	Non
R.R.	0.34	ALV	Plus jeune (dépanneurs) Bars, brasseries	Oui	Ex-alcoolique et ex-toxicomane Cigarette	Non
Y.B.	0.90	ALV	Avant: billard et <i>bowling</i> Bars, brasseries, tavernes et restaurants	Oui	Cigarette	Oui
S.C.	0.11	ALV	Avant : Cartes. loteries	Oui	Ex-alcoolique	Oui
F.V.	0.34	ALV, Gageures, cartes, paris sportifs	Avant : gageures, billard, cartes et ping-pong	Oui	Cigarette Ex-alcoolique	Oui
D.A.	0.11	ALV	Bars, résidences	Non		Oui
J.R.	0.50	ALV	Avant : École Bars, brasseries, tavernes	Non	Cigarette	Non
É.S.	0.35	ALV	Bar, brasserie, taverne, restaurants	Oui	Cigarette	Oui
G.G.	1.11	ALV	Brasseries, cafés, bars	Oui	Cigarette	Oui
R.V.	0.77	ALV	Restaurants, bars	Oui	Cigarette	Oui
C.C.	0.32	ALV	Avant : <i>Flipper</i> , cartes, dés	Oui	Cigarette, alcool et cocaïne	Oui
G.L.	0.89	ALV, cartes	Brasseries, bars	Oui	Alcool, cocaïne	Oui
J.G.	0.10	ALV	Bars, brasseries	Oui	Ex-fumeur	Oui
M.B.	0.60	Cartes et ALV	Casino, brasseries	Oui	Cigarette	Oui
C.S.-J.	0.90	ALV	Cartes (chez amis)	Oui	Ex-toxicomane	Oui
D.C.	0.28	ALV	Bars, brasseries	Non	Cigarette	Oui
			Casino	Oui	Ex-alcoolique	Oui
			Restaurants, bars	Oui	Cigarette	Oui
			Centre d'achat (arcade et bar)	Oui	Cigarette	Oui

Tableau 5 : Antécédents familiaux, criminels et psychologiques

Noms	Début du jeu*	Jeu dans la famille	Antécédents	Pensées ou tentative suicidaires
P-D Ferland	18	Oui	Oui, consommation et vente de stupéfiants	Pensées et tentatives suicidaires
Jacques Beryl	42	Oui	Aucun	Pensées suicidaires
Normand Roy	37	Oui	Aucun	Pensées suicidaires
Julien Leblanc	63	Non	Inconnu	Pensées suicidaires
Sylvain Royer	18	Oui	Aucun	Pensées et tentatives
Roger Rassicotte	43	Non	Aucun	Tentative
Yvon Brochu	8	Oui	Délinquance mineure à l'adolescence	Pensées suicidaires
Steve Côté	12	Oui	Inconnu	Non
François Voyer	13	Non	Aucun	Non
Dominic Aubin	50	Oui	Aucun	Non
Jules Robert	14	Oui	Aucun	Pensées suicidaires et 2 tentatives
Émilio Simard	29	Oui	Aucun	Pensées suicidaires
Gilbert Gélinas	7	Oui	Le jeu et les activités criminelles se chevauche continuellement puisqu'il a commencé le jeu à l'âge de 7 ans et le crime vers l'âge de 11 ans.	Pensées suicidaires
René Vézina	10	Inconnu	Vol par effraction à 18 ans	Inconnu
Claude Cailé	20	Inconnu	Inconnu	Pensées suicidaires
Gratien Laroche	7	Oui	Consommation de stupéfiants	Pensées suicidaires
Josée Gingras	49	Inconnu	Aucun	Pensées suicidaires
Marc Brazeau	16	Oui	Possédait une compagnie de machines à poker illégales	Pensées suicidaires
Caroline St-Jean	16	Oui	Aucun	Inconnu
Diane Cornier	40	Non, mais son conjoint est un joueur	Aucun	Non
Moyenne	25,6 ans	76% ont famille qui joue	65% aucun antécédent	72% ont eu des pensées
Médiane	18 ans			22% on fait des tentatives

* Nous avons tenu compte des premières expériences de jeu (qui remontent même à l'enfance). Or, nous n'avons pas pris en compte ces expériences dans le calcul de la durée du jeu puisque le jeu avait alors disparu et ne réapparaissait qu'au début de l'âge adulte. Ce n'était pas révélateur quant au comportement compulsif de jeu mais ça nous indique néanmoins la prévalence des premiers contacts avec le jeu.

ANNEXE E

Questionnaire sur la dépendance au jeu

- | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------|
| <input type="checkbox"/> Avez-vous déjà ressenti des remords après avoir joué? | <input type="checkbox"/> | 0.5 pt |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous déjà joué dans le but d'obtenir de l'argent avec lequel vous pourriez régler des dettes ou résoudre des problèmes financiers? | <input type="checkbox"/> | 0.5 pt |
| <input type="checkbox"/> Après avoir gagné, avez-vous ressenti le besoin urgent de retourner sur les jeux afin de gagner davantage? | <input type="checkbox"/> | 0.5 pt |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous souvent joué jusqu'à votre dernier sou? | <input type="checkbox"/> | 0.5 pt |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous hésité à utiliser votre « argent de jeu » pour des dépenses normales? | <input type="checkbox"/> | 0.5 pt |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous déjà joué plus longtemps que vous ne l'aviez prévu? | <input type="checkbox"/> | 0.5 pt |
| <input type="checkbox"/> Le jeu a-t-il déjà été pour vous une cause d'insomnie? | <input type="checkbox"/> | 0.5 pt |
| <input type="checkbox"/> Les arguments, les désappointements ou les frustrations suscitent-ils en vous un urgent besoin de jouer? | <input type="checkbox"/> | 0.5 pt |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous déjà éprouvé un besoin urgent de célébrer un événement heureux en jouant pendant quelques heures? | <input type="checkbox"/> | 0.5 pt |
| <input checked="" type="checkbox"/> Le jeu a-t-il déjà rendu votre vie familiale malheureuse? | <input type="checkbox"/> | 1 pt |
| <input checked="" type="checkbox"/> Le jeu a-t-il causé une diminution de votre ambition ou de votre efficacité? | <input type="checkbox"/> | 1 pt |
| <input checked="" type="checkbox"/> Après avoir perdu aux jeux, avez-vous ressenti le besoin d'y retourner le plus vite possible afin de regagner vos pertes? | <input type="checkbox"/> | 1 pt |
| <input checked="" type="checkbox"/> Avez-vous déjà joué pour échapper à vos soucis ou à vos problèmes? | <input type="checkbox"/> | 1 pt |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous déjà perdu du temps au travail à cause du jeu? | <input type="checkbox"/> | 2 pts |
| <input type="checkbox"/> Le jeu a-t-il terni votre réputation? | <input type="checkbox"/> | 2 pts |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous déjà emprunté des sommes d'argent pour financer votre jeu? | <input type="checkbox"/> | 2 pts |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous déjà vendu quelque chose pour financer votre jeu? | <input type="checkbox"/> | 2 pts |
| <input type="checkbox"/> À cause du jeu, avez-vous négligé votre bien-être et celui de votre famille ? | <input type="checkbox"/> | 2 pts |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous déjà commis ou considéré commettre un acte illégal pour financer votre jeu? | <input type="checkbox"/> | 2 pts |
| <input type="checkbox"/> Avez-vous déjà considéré l'autodestruction comme un résultat de votre jeu? | <input type="checkbox"/> | 2 pts |

1 à 4.5 pts : joueur réfléchi
 5 à 8 pts : joueur à risque
 8 pts et plus : joueur compulsif