

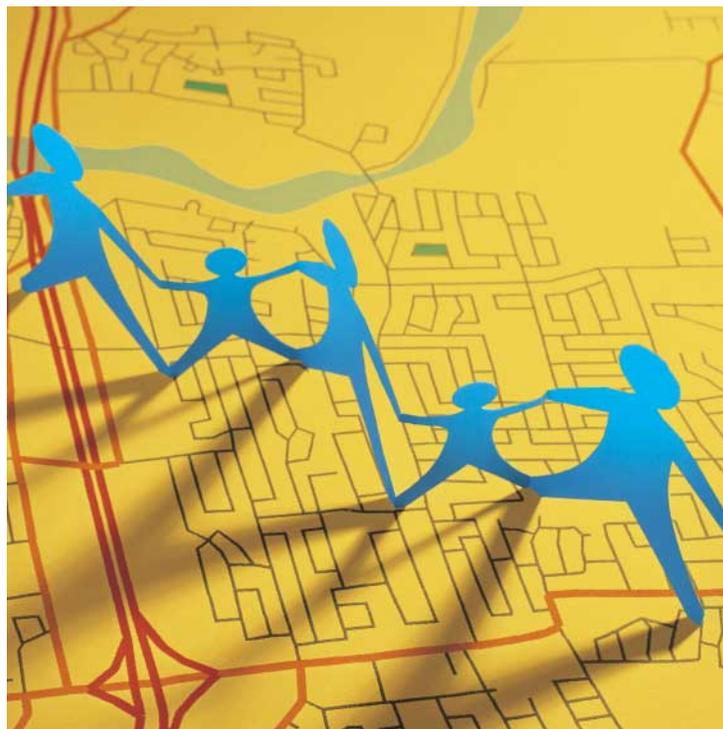
**LA RESPONSABILITÉ DE L'ÉTAT QUÉBÉCOIS EN
MATIÈRE DE JEU PATHOLOGIQUE : LA GESTION
DES APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO**

Yves BÉLANGER, Yves BOISVERT
Élisabeth PAPINEAU, Harold VÉTÉRÉ

avec la collaboration de :
Allison MARCHILDON

URBANISATION, CULTURE ET SOCIÉTÉ

INRS



**LA RESPONSABILITÉ DE L'ÉTAT QUÉBÉCOIS EN
MATIÈRE DE JEU PATHOLOGIQUE : LA GESTION
DES APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO**

Yves BÉLANGER, Yves BOISVERT
Élisabeth PAPINEAU, Harold VÉTÉRÉ

avec la collaboration de :
Allison MARCHILDON

RAPPORT DE RECHERCHE

publié par le centre Urbanisation, Culture et Société de l'INRS

**Laboratoire
d'éthique publique**

ENAP – CHAIRE FERNAND-DUMONT (INRS)

Février 2003

Responsabilité scientifique : Yves Boisvert
yves.boisvert@enap.ca
Laboratoire d'éthique publique

Diffusion :
Institut national de la recherche scientifique
Urbanisation, Culture et Société
3465, rue Durocher
Montréal (Québec) H2X 2C6

Téléphone : (514) 499-4000
Télécopieur : (514) 499-4065

ISBN : 2-89575-036-X
Dépôt légal : 1^{er} trimestre 2003
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada
© Laboratoire d'éthique publique, 2003

Table des matières

Table des matières	2
Liste des tableaux et graphiques	4
1. Introduction.....	6
1.1 Le danger des appareils de loterie vidéo.....	7
1.2 La centralisation et la décentralisation des appareils de loterie vidéo.....	8
1.3 Le joueur et l'ALV : confinement ou exposition?	9
1.4 L'accessibilité des guichets automatiques sur les lieux de jeu	9
1.5 Méthodologie	10
1.5.1 Méthodologie de l'analyse documentaire comparative.....	10
1.5.2 Méthodologie de l'analyse documentaire économique	11
1.5.3 Méthodologie de l'évaluation des incidences du jeu relié aux appareils de loterie vidéo	12
1.5.4 Méthodologie du sondage d'opinion	13
2. Contexte de l'étude.....	15
2.1 Survol des débats dans le monde.....	15
2.1.1 Décentralisation des appareils de loterie vidéo : les exemples britanniques et français..	16
2.1.2 La visibilité des ALV	21
2.1.3 Les modalités de paiement.....	22
2.1.4 Les responsabilités des exploitants de jeu et de l'Industrie.....	26
2.1.5 Conclusion du survol des débats dans le monde.....	29
2.2 Survol de l'économie du jeu	30
2.2.1 La trajectoire québécoise	34
2.2.2 Le réseau d'exploitation des ALV : une formule rentable	40
2.2.3 Les détaillants seraient-ils économiquement viables sans les ALV?	43
2.2.4 La place allouée aux hippodromes	46
2.2.5 La fabrication des appareils.....	47
2.2.6 La problématique des coûts sociaux.....	49
2.2.7 Vers une évaluation coûts-bénéfices de l'activité du joueur	54
2.2.8 Conclusion du survol économique	60
3. La centralisation des appareils de jeu, leur visibilité et la proximité des facilités de paiement : résultats	61
3.1 LA CENTRALISATION DES APPAREILS DE JEU	61
3.1.1 Résultats des entrevues.....	61
3.1.2 Opinion de la population québécoise.....	65
3.1.3 Analyse socioéconomique.....	74

3.2 LA VISIBILITÉ DES APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO.....	76
3.2.1 Résultats des entrevues	76
3.2.2 Opinion de la population québécoise	77
3.2.3 Analyse socioéconomique.....	79
3.3 LES MODALITÉS DE PAIEMENT : LA PRÉSENCE DES GUICHETS AUTOMATIQUES PRIVÉS DANS LES LIEUX OÙ L'ON RETROUVE DES ALV.....	80
3.3.1 Résultats des entrevues	80
3.3.2 Opinion de la population québécoise	82
3.3.3 Analyse socioéconomique.....	83
4. Conclusion	85
4.1 Les responsabilités gouvernementales en matière d'expansion des jeux de hasard et d'argent	85
4.2 Le jeu pathologique et les efforts du gouvernement québécois à cet égard.....	92
4.2.1 Opinion des participants du terrain.....	93
4.2.2 Opinion de la population	97
4.3 Recommandations	98
Bibliographie.....	104
Annexe 1 : Questionnaire du sondage d'opinion	108
Annexe 2 : Questionnaire d'enquête sur le terrain.....	112

Liste des tableaux et graphiques

Tableau 1 : Les ALV et leur rendement au Canada, 2000, en pourcentage	32
Tableau 2 : Le rendement des jeux de hasard au Canada, 1998	34
Tableau 3 : Évolution des revenus de Loto-Québec, 1990-2001, en millions de dollars	36
Tableau 4 : Évolution des bénéfices nets de Loto-Québec, 1990-2001, en millions de dollars	36
Tableau 5 : Les chiffres clés reliés aux ALV en 2000-2001, Québec, en millions de dollars	37
Tableau 6 : Les revenus et les bénéfices de Loto-Québec.....	38
Tableau 7 : Rendement net de Loto-Québec, selon la source de revenu	39
Tableau 8 : Les bénéfices avant taxes et paiements spéciaux par catégorie de produits pour chaque dollar de revenu, en cents par dollar, 2001	42
Tableau 9 : Nombre d'appareils par site en 2000-2001	45
Tableau 10 : La prévalence du jeu au sein de la population adulte, point de vue comparatif	50
Tableau 11 : Proportion des joueurs à problème au sein de la population des joueurs néo-brunswickois, 1996, en pourcentage.....	52
Tableau 12 : Évaluation des joueurs réguliers (plus d'une fois par semaine) à problème du Nouveau-Brunswick selon le type de jeu, 1996	53
Tableau 13 : Dépenses moyennes du joueur régulier (une fois par semaine ou plus) néo-brunswickois en 1996.....	53
Tableau 14 : Quelques problèmes liés aux jeux de hasard.....	57
Graphique 1: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les lieux suivants... ?.....	65
Graphique 2: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les casinos opérés par Loto-Québec ?	66
Graphique 3: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les mini-casinos privés ?	67
Graphique 4: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les hippo-clubs ?	68
Graphique 5: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les bars, brasseries et tavernes ? .	69

Graphique 6: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les restaurants ?.....	70
Graphique 7: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les centres récréatifs ?.....	71
Graphique 8: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les autres endroits publics ?	72
Tableau 15 : Scénarios de bénéfices (bruts) de la SLVQ (sur la base du marché de 2000-2001)	75
Graphique 9: Dans les lieux publics comme les bars ou les restaurants, les appareils de loterie vidéo devraient-ils être isolés ou très visibles?	78
Graphique 10: Personnellement, pensez-vous que les facilités de paiement comme les guichets automatiques devraient être permises ou interdites sur les aires de jeu ?.....	82
Graphique 11: De manière générale, diriez-vous que les instances gouvernementales gèrent la commercialisation des jeux de hasard et d'argent de façon responsable?.....	97

1. INTRODUCTION

De nombreux débats sur la commercialisation des jeux de hasard et d'argent et sur leurs effets sur la population québécoise ont eu lieu ces dernières années¹. En tant que grand « maître » de la commercialisation du jeu sur son territoire², le Gouvernement doit amener l'ensemble des acteurs influents de l'industrie du jeu à s'interroger davantage sur le souci éthique nécessairement lié à la gestion de l'offre du jeu. Ces nouvelles préoccupations éthiques obligent dorénavant le développement de stratégies de commercialisation qui tiennent compte d'impératifs préventifs.

C'est dans cette optique que le Laboratoire d'éthique publique (LEP) a entrepris d'enquêter sur certains aspects de la commercialisation des jeux de hasard et d'argent, et plus particulièrement sur les appareils de loterie vidéo (ALV).

Par le biais de cette enquête, nous visons donc à documenter certains aspects de ce que pourrait être une position éthique responsable envers le commerce et la consommation du jeu dans la société québécoise à partir de trois dossiers très précis. Guidés par trois grands indicateurs de l'éthique publique, soit la *plus-value sociale* (pouvons-nous démontrer que cette activité fournit une contribution sociale non négligeable?), la *responsabilité sociale* (pouvons-nous démontrer que des acteurs publics ou sociaux sont responsables de cette activité et qu'ils travaillent dans une logique de précaution³ afin d'en minimiser les impacts négatifs?) et l'*acceptabilité sociale* (pouvons-nous démontrer que cette activité publique est considérée comme légitime et que sa gestion reçoit l'approbation et le soutien de la population?), nous avons entrepris notre étude dans une perspective pluridisciplinaire et préventive. Ces trois indicateurs ont été développés par notre laboratoire de recherche afin de fournir des pistes de travail qui permettent de mieux gérer en amont les problématiques qui interpellent les décideurs plutôt que d'intervenir en aval dans une perpétuelle logique de gestion des crises. Ainsi, notre Laboratoire de recherche en éthique publique fait toujours ses analyses dans une logique d'éthique préventive.

Les trois dossiers examinés sont les suivants : la centralisation ou la décentralisation du parc des ALV sur le territoire québécois; le confinement ou l'exposition des ALV dans les lieux où ils sont disponibles; et finalement, l'accessibilités des guichets automatiques sur les aires de jeu. Avant d'aller plus loin, voici de façon sommaire un bref exposé des dangers liés aux

1 PAPINEAU, É., ROY, H. et BOISVERT, Y., *Le jeu pathologique, état des lieux et enjeux éthiques*, Laboratoire d'éthique publique, INRS-UCS, août 2001, ISBN : 2-89575-009-2, 90 pages.

2 On trouvera les détails de ces modalités de commercialisation à la section 2.2.2 du présent rapport.

3 Voir à ce sujet Kourilsky, P., *Du bon usage du principe de précaution*, Paris, Éditions Odile Jacob, 2002 & Ewald, F. et Al., *Le principe de précaution*, Paris, PUF, 2001.

appareils de loterie vidéo, qui nous rappelle pourquoi ce sujet suscite autant de controverses. A la suite de cet exposé, nous situons les principaux enjeux en lien avec les ALV.

1.1 Le danger des appareils de loterie vidéo

A la suite d'une étude sur le pari et les dépendances en **Europe**, deux chercheurs anglais, Griffith et Wood⁴, concluent que de toutes les formes de jeu, ce sont les machines à sous qui entraînent le plus de dépendance. En **Allemagne**, « *Most research on problem gambling has identified slot machines as the main problem source* » (Buhringer & Konstanty, 1992; Meyer, 1992)⁵. Le taux de dépenses au jeu par capita y est le plus élevé en Europe (avec l'Espagne)⁶. Une étude de prévalence en **Espagne** a démontré que pour 50 % des 1615 joueurs pathologiques interrogés, la forme prépondérante de pari quotidien est le jeu sur les ALV (Becona, 1993). Ces chiffres montent à 67 % (Gonzales *et al.*, 1992) et à 72 % (Aymani-Sanroma *et al.*, 1996) dans des recherches ultérieures. Une étude menée en **Hollande** par Hermkens et Kok (1990) rapporte que si la forme la plus populaire de pari y est la loterie, celle-ci cause peu de problèmes de dépendance : il en va autrement avec les ALV qui seraient à la source de 73 % des joueurs pathologiques, selon une autre étude de Kingsma (1993)⁷. L'incrimination des ALV comme forme particulièrement dangereuse pour la dépendance au jeu est aussi faite par la **Suède** (Roonberg, Abbott & Volberg, 1998) et le **Royaume-Uni** (Griffiths, Scarfe & Bellringer, 1999). Aux Etats-Unis, Morgan et ses collègues rapportent également que le pari sur appareils de loterie vidéo est le type de pari le plus courant chez les joueurs en traitement (Morgan & al. 1996). Ce que confirment les données québécoises de la Maison Claude Bilodeau (2001): sur 296 joueurs pathologiques reçus, 92 % avaient des problèmes particuliers avec les ALV⁸.

Tout en spécifiant que le jeu n'est pas mauvais en soi, Griffith et Wood expliquent comment on a tendance à sous-évaluer le danger potentiel des ALV: « *Il apparaît que les gouvernements dans la plupart des pays européens considèrent les machines à sous comme forme de jeu « douce », alors qu'en réalité, celles-ci doivent être considérées comme forme de jeu « agressive »*. Selon ces

⁴ Griffith, M., Wood, R. Le jeu de loterie et la dépendance en Europe, *Panorama* no.1, 1999. http://www.aelte.org/fr/publications/panorama/panorama1_gambling.html

⁵ Griffith, M., Wood, R. *Lottery gambling and addiction: An overview of European research*, 2000. <http://www.aelte.org/en/pdf/Wood.pdf>

⁶ Zagorin, A. Gaming: all bets are off. How entrenched national monopolies are weakening Europe's chances of emerging with a single market for gambling in 1992. *Time*, 1991, p. 40-41.

⁷ Kingsma, S. Risk analysis of gambling: study of the nature and extend of gambling addiction in the Netherlands. Survey commissioned by the Ministry of Health and Culture Trade Group Leisure Affairs, KU-Brabant, Tilburg: Katholeike Universiteit Brabant, 1993.

⁸ Les statistiques de la Maison Claude Bilodeau sont disponibles sur <http://www.maisoncb.com>

deux chercheurs, « les billets à gratter et les VLTs sont des « jeux agressifs » parce qu'ils (1) provoquent, en situation de perte, des expériences psychologiques gratifiantes en simulant des expériences de « presque gagné », (2) ont des intervalles de récompense courts, de quelques secondes seulement (c.-à-d. fréquence accélérée des événements), (3) ne sont pas coûteux de manière trompeuse, (4) n'exigent aucune maîtrise, (5) offrent la possibilité de jouer de manière continue et répétitive, (6) sont hautement accessibles⁹ ».

C'est sur la prémisse de ce danger qu'un nombre grandissant de chercheurs s'interrogent sur les responsabilités qui incombent aux administrateurs du jeu dans la commercialisation des ALV. En dépit de ces recherches qui ont tendance à corroborer la dangerosité spécifique aux ALV, les administrateurs, les exploitants de jeu (et bientôt ce seront les avocats) allèguent souvent du manque de « preuve scientifique ». Il apparaît qu'en l'absence de « preuve scientifique », les décideurs devraient se référer au principe de précaution pour prendre leurs décisions. Nous discuterons de cette question en conclusion.

1.2 La centralisation et la décentralisation des appareils de loterie vidéo

Parmi les débats qui ont cours sur le jeu pathologique, et en regard du danger exposé plus haut, on entend un nombre grandissant de voix s'élever contre la grande accessibilité des appareils de loterie vidéo. Depuis qu'ils sont sous la gestion de Loto-Québec, et non plus sous le contrôle du crime organisé, la légalité des jeux va de pair avec leur grande accessibilité. On les retrouve un peu partout sur le territoire, dans les brasseries, tavernes, restaurants et bars de quartier, et par extension dans des lieux publics tels que les centres d'achats, les terminus d'autobus, etc.

Devant cet état de fait, et afin de minimiser l'engouement que les ALV provoquent actuellement, d'aucuns ont proposé que les terminaux soient regroupés en des lieux de jeu bien circonscrits, de préférence éloignés des centres urbains résidentiels, dans des formules de style casino. Mais que pensent les spécialistes québécois, les joueurs, les agents publics, les tenanciers de bars, la population, etc., de cette proposition de centralisation? C'est un bilan des avantages et des désavantages respectifs de la centralisation et de la décentralisation que nous proposons d'entreprendre dans le premier volet de cette recherche.

⁹ Griffith & Wood, 1999, *op.cit.*

1.3 Le joueur et l'ALV : confinement ou exposition?

Certains joueurs pathologiques, de même que plusieurs chercheurs ont mis en évidence le fait que le jeu sur ALV est une activité éminemment solitaire et que, pour diverses raisons, les joueurs préfèrent jouer à l'abri des regards.

Et, en effet, les terminaux sont le plus souvent confinés dans les coins sombres et reculés des bars et restaurants qui les abritent. Certains ont dès lors émis l'hypothèse que l'exposition des appareils de loterie vidéo dans des parties plus à la vue de ces commerces (machines sur les comptoirs, près des portes d'accès, etc.) aurait un effet dissuasif sur les joueurs pathologiques.

À ceci s'oppose l'argument des tenants du confinement, qui postulent que moins les ALV seront visibles dans et de l'extérieur du commerce, moins ils attireront de nouveaux joueurs ou de joueurs à problème. Ce débat pose la question du moindre mal, à savoir si l'on doit protéger les personnes sans problème de jeu, ou au contraire prendre des mesures visant à aider les joueurs pathologiques. Les questions qui nous guideront ici sont les suivantes : Quel type de règlements, en termes d'aménagement des aires de jeu, la RACJ devrait-elle imposer aux exploitants des machines ? Quel type de machines ALV le gouvernement du Québec devrait-il favoriser s'il veut respecter l'esprit de la minimisation des impacts sur les joueurs pathologiques?

1.4 L'accessibilité des guichets automatiques sur les lieux de jeu

Il existe dans notre société une logique de facilitation de l'accès à l'argent et au crédit qui pose de graves problèmes aux joueurs pathologiques. En premier lieu, l'industrie a graduellement rendu beaucoup plus facile les modalités de paiement sur les ALV, celles-ci facilitant par le fait même la dépense rapide, puisque le joueur peut y insérer non seulement de la monnaie, mais aussi des billets de banque. Par ailleurs, les détenteurs de permis de jeu ont de tout temps accepté, à leur discrétion, d'échanger les chèques de leurs clients contre de l'argent comptant. On a aussi assisté à l'implantation de facilités de paiement par carte de débit : par exemple, en achetant une bière, le joueur avait la possibilité de retirer par la même occasion quelques dizaines de dollars pour alimenter la machine. On assiste aujourd'hui à un nouveau phénomène, celui de la prolifération des guichets automatiques privés sur les lieux de jeu.

Les questions que nous entendons poser sont donc les suivantes : y a-t-il lieu de penser à une limitation ou à une interdiction de l'octroi de permis de jeu dans les commerces qui possèdent de tels guichets, ou encore, à l'inverse, d'interdire aux commerçants bénéficiant d'un permis de jeu de disposer simultanément de guichets automatiques? Comment faire pour impliquer les tenanciers dans une gestion responsable du problème spécifique aux

joueurs pathologiques ? Et dans cette logique, ne serait-il pas alors incohérent de continuer à voir se développer des ALV intégrant des facilités de paiement et un potentiel de dépense de plus en plus grands?

1.5 Méthodologie

Bien que le triple questionnement à la base de la présente recherche puisse apparaître relativement simple, il relève d'un sujet éminemment controversé. Autant dans ses dimensions psychologiques, sociétales, qu'économiques, l'exploitation des appareils de loterie vidéo suscite de vives controverses à travers le monde à l'heure actuelle. Dans un tel contexte, nous ne prétendons pas à la neutralité. Mais pour éviter la subjectivité complète, notre équipe a cherché à élaborer une approche susceptible d'éclairer de façon plus objective un éventuel processus de décision. La stratégie retenue puise dans des champs d'expertise complémentaires tels que l'anthropologie, la sociologie, l'analyse politique, l'économie et le management. Cette approche multidisciplinaire permet, pensons-nous, de donner au lecteur une multiplicité de points de vue, dont les points de vue de la population en général, et de développer une perspective d'ensemble sur le dossier. L'analyse documentaire comparative et économique, le sondage d'opinion et l'enquête de terrain constituent les trois piliers de cette recherche et des réflexions qui en découlent.

Ainsi qu'en témoignent les questionnaires que l'on trouvera en annexe, nous avons accordé la même importance à chacune des questions de recherche. On constatera cependant que l'importance relative des données sur chacune de ces questions diffère dans le texte. La question de la centralisation, en l'occurrence, a spontanément donné lieu à beaucoup plus de témoignages et de développements de la part des répondants, de même qu'elle est beaucoup plus documentée dans la littérature disponible que nous avons analysée. Cette inégalité dans le traitement des sujets ne relève donc pas d'un parti pris de l'équipe de recherche.

1.5.1 Méthodologie de l'analyse documentaire comparative

L'**approche comparative** visait essentiellement à tenter de repérer comment les problématiques de décentralisation, de visibilité et de facilité de paiement sur les lieux de jeu sont abordées dans différentes parties du monde. L'analyse est concentrée sur des pays où le sujet présente un intérêt et a mené à la production d'études pertinentes (ce qui n'est pas le cas de tous les pays, loin s'en faut, la problématique des ALV étant relativement nouvelle). La recherche documentaire a été élaborée à partir des matériaux suivants : - Outil de recherche de la [E-Library](#) du Responsible Gaming Council (Ontario) qui recense des milliers

de sources sur le jeu pathologique à travers le monde; - Medline, 9,2 millions d'entrées, auxquelles 30 000 sont ajoutées chaque mois provenant de 3 800 journaux médicaux du monde entier; - Francis, base de données multidisciplinaire et multilingue en sciences humaines; - Les archives des revues *Journal of Gambling Studies*, *The Electronic Journal of Gambling Issues* (EJGI) et *The Wager*.

Le Laboratoire d'éthique publique a par ailleurs compilé sur CD-ROM une base de données des lois de différents pays concernant le jeu, lorsqu'elles étaient disponibles. Nous avons également procédé à une veille informatique avec les outils de recherche Internet pour intercepter toute nouvelle, loi ou documentation ayant trait à notre sujet pendant la durée du projet.

A partir de ces informations, des exemples de cas ont été faits de certains pays et de la façon dont ils gèrent les trois problématiques citées plus haut. Par ailleurs, nous avons aussi tenté de démontrer comment la notion de jeu responsable s'applique dans d'autres pays.

1.5.2 Méthodologie de l'analyse documentaire économique

L'analyse consacrée aux dimensions économiques du jeu s'est appuyée en premier lieu sur une étude approfondie de la documentation disponible. Une cinquantaine d'écrits traitant des multiples incidences économiques du jeu ont été examinées et les approches à la fois les plus pertinentes et les mieux appuyées au plan de la méthode ont été retenues. Nous les identifions dans le chapitre consacré à la question. Cette phase du travail a permis de dégager les éléments qui servent de pilier au point de vue ici présenté.

La délicate question des coûts sociaux reliés au jeu a été abordée avec beaucoup de prudence, voire un certain conservatisme. Nous rappelons à cet égard que notre objectif n'était pas de statuer sur la pertinence des indicateurs auxquels ont recours les chercheurs en vue de circonscrire l'impact indirect et souvent moins tangible du jeu, mais bien de mesurer les éventuelles conséquences de nos thèmes de travail. À notre avis, l'économie des coûts sociaux du jeu demeure un chantier, et elle aurait avantage à être étudiée en profondeur.

Nous nous sommes par ailleurs penchés avec attention sur les données rendues publiques par Loto-Québec dans ses rapports annuels antérieurs à l'année financière 2001-2002 (ce dernier rapport annuel n'étant devenu disponible que quelques semaines après le dépôt de notre étude). Plusieurs recoupements de données ont été réalisés à partir de cette source d'information. Ceux-ci sont exploités dans différents tableaux constitués en vue de projeter une vision plus structurée de l'évolution de l'économie du jeu au Québec. Dans le but de compléter et de valider notre interprétation, nous avons également étudié avec beaucoup d'attention les nombreuses interventions consignées au Journal des débats de l'Assemblée

nationale du Québec et nous avons eu deux longs entretiens avec des représentants de la SLVQ.

Cette économie du jeu québécoise à laquelle nous venons de faire allusion, malgré tout ce qui a pu être écrit sur le sujet, demeure largement méconnue. Dans l'optique de mieux circonscrire le sujet, un programme de 10 entrevues a été mené auprès de fournisseurs, sous-traitants et organismes engagés dans le suivi des activités de jeu. En plus d'aborder les questions directement reliées au mandat, ces rencontres ont permis d'évaluer les impacts économiques, notamment au plan de la création d'emploi et au chapitre de l'apport du jeu pour les commerces qui exploitent les ALV. Trois de ces commerces (soit un bar, une brasserie et un restaurant) ont notamment accepté de nous donner accès à des données comptables qui ont largement inspiré nos propos sur les conséquences d'une éventuelle réforme du système actuellement en place. Cette base d'analyse demeure limitée, mais précisons qu'elle a surtout permis d'affiner des points de vue véhiculés par ailleurs depuis plusieurs années par les représentants des détaillants encadrés par la SLVQ. Nos entrevues nous ont également permis de rassembler une documentation complémentaire axée spécifiquement sur les retombées économiques auprès des fabricants d'appareils de loterie-vidéo. Nous en faisons état dans l'étude. Les entrevues ont été de type semi-directives et ont donné lieu à des rencontres d'une durée moyenne de deux heures. Les notes d'entrevues sont confidentielles et seront détruites au terme de la démarche de recherche.

1.5.3 Méthodologie de l'évaluation des incidences du jeu relié aux appareils de loterie vidéo

Nous avons entrepris un programme d'entrevues approfondies, dont l'objectif était de faire ressortir les dimensions plus **qualitatives** de la perception des acteurs et intervenants concernés par notre sujet d'enquête. Ce programme d'entrevues a été mené principalement dans le but de comprendre le comportement de la clientèle, de cerner le rôle des institutions et de saisir les préoccupations des détaillants face au réseau d'ALV exploité sur le territoire québécois. Le bloc principal des entrevues a été dessiné pour dégager une analyse globale et spécifiquement québécoise du phénomène.

Nous avons donc recueilli les opinions de 37 personnes impliquées de près dans ces débats, sur le canevas d'un questionnaire établi par notre équipe de recherche et validé auprès de quatre répondants. Ce questionnaire semi-directif, administré aux répondants entre le 17 mars et le 15 mai 2002, comportait quatre questions concernant l'exploitation des ALV et trois questions concernant le jeu pathologique au Québec. 90 % des participants ont été rencontrés en face à face, tandis que 10 % d'entre eux l'ont été par le biais d'entrevues téléphoniques. Toutes les personnes ayant participé à cette recherche ont signé un formulaire de consentement leur garantissant l'anonymat.

Nos répondants ont été répartis en cinq groupes génériques : 1- les psychologues, professionnels de la santé et chercheurs universitaires (7 rép.); 2- les aidants de première ligne, les intervenants et directeurs de maisons de thérapie (11 rép.); 3- les joueurs compulsifs, ex-joueurs compulsifs, leurs conjoints (4 rép.); 4- les propriétaires, gérants de bars, brasseries, tavernes et autres titulaires de licences de jeu (4 rép.); 5- les agents publics (11 rép.). Nous tenons à spécifier que les différents participants interrogés œuvrent tous dans des domaines liés de près ou de loin au jeu de hasard et sont, plus particulièrement et à différents niveaux, en contact avec l'univers des ALV au Québec.

Le choix de ces répondants a été fait en fonction de leur implication dans les champs de la prévention, du traitement, de la santé publique, du lobbying, de la politique des jeux, de leur intérêt connu pour le sujet. Notre corpus ne représente certainement pas la totalité des intervenants possibles, mais au-delà d'un certain nombre d'entrevues, nous arrivions déjà à un taux de saturation quant à la diversité des opinions exprimées. Ces différentes entrevues nous ont donc fait connaître l'opinion des participants sur la situation du jeu pathologique au Québec et surtout leurs perceptions quant aux efforts déployés par le Gouvernement en matière de prévention et de sensibilisation en cette matière. Nous les invitions également à exposer leurs points de vue concernant les avantages et les désavantages respectifs de la décentralisation et de la centralisation des ALV, la visibilité des ALV et la présence de guichets automatiques privés sur les lieux de jeu. Certains des répondants envisagés, acteurs stratégiques du débat, ont refusé de répondre en invoquant des raisons d'ordre professionnel ou la crainte de bris de confidentialité. Le sujet nous est ainsi apparu dans toute sa dimension politique et ces refus ont mis en relief l'absence de transparence dans le dossier du jeu.

Le Laboratoire d'éthique publique a aussi constaté qu'apparemment, il y a primauté des intérêts économiques privés et publiques sur les questions d'ordre éthique dans ce dossier. Pour approfondir cette donnée, nous avons ajouté à notre premier groupe d'entrevues un second groupe¹⁰, constitué d'une dizaine de rencontres axées sur les aspects économiques du sujet, avec des acteurs directement impliqués dans l'industrie du jeu.

1.5.4 Méthodologie du sondage d'opinion

Si les répondants de l'enquête sur le terrain ont un point de vue privilégié sur le jeu, la décentralisation, la visibilité des ALV et les facilités de paiement sur les aires de jeu concernent aussi très directement l'ensemble de la population. Nous avons donc procédé à

¹⁰ Voir la section précédente 1.5.2 « Méthodologie de l'analyse documentaire économique ».

une méta enquête reposant sur **l'approche quantitative** et consistant essentiellement en un sondage auprès de la population québécoise.

Ce volet de la recherche, intitulé « Étude d'opinion sur les appareils de loterie vidéo: Perceptions et opinions des québécois à l'égard de la problématique des appareils de loterie vidéo au Québec », a été mené par la firme Léger Marketing. Elle visait à documenter : la perception et l'opinion des Québécois à l'égard de la disponibilité des appareils de loterie vidéo dans certains endroits publics; la perception des Québécois à l'égard des actions gouvernementales en matière de commercialisation des jeux de hasard et d'argent; la perception des Québécois quant à l'importance de la problématique du jeu pathologique.

Cette étude a été réalisée au moyen d'entrevues téléphoniques auprès d'un échantillon aléatoire de 1002 Québécois(es) âgé(e)s de 18 ans et plus et pouvant s'exprimer en français ou en anglais. Les entrevues ont été réalisées du 15 au 20 mai 2002 à partir du central téléphonique de Montréal. Léger Marketing a effectué jusqu'à 10 appels dans les cas de non-réponse. Le taux de réponse est de 64,5 %. À l'aide des statistiques du recensement de 1996, les résultats ont été pondérés selon les régions et la langue parlée à la maison afin de rendre l'échantillon représentatif de l'ensemble de la population adulte du Québec. Finalement, avec les 1002 personnes sondées, une marge d'erreur maximale de $\pm 3,4$ % est obtenue, et ce, 19 fois sur 20¹¹.

¹¹ **Note aux lecteurs** : Dans les graphiques, les résultats présentés sous la catégorie *Très souvent* sont à considérer comme des tendances générales, le nombre de répondants de cette catégorie étant petit ($n < 30$).

2. CONTEXTE DE L'ÉTUDE

Le débat sur les ALV et les pouvoirs et responsabilités des administrateurs de jeu doit être abordé avec des données de base préalables : quel est l'état mondial des débats sur ce sujet et, puisque l'on parle ici d'une industrie, quels sont les enjeux économiques de ces débats. Cette deuxième section entend résumer ces enjeux.

2.1 Survol des débats dans le monde

Avant de dévoiler et commenter les résultats de notre enquête, cette section offrira donc quelques balises à la présente réflexion sur les responsabilités et les pouvoirs des administrateurs, des fabricants et des exploitants d'appareils de loterie vidéo. L'importance des enjeux de toute décision concernant la commercialisation des ALV, que l'on dit éminemment créateurs de dépendance si on les compare à d'autres types de jeux de hasard et d'argent, justifie cette approche comparative. Nous pensons qu'un survol de quelques-uns de ces débats concernant notre problématique de recherche devrait permettre d'alimenter, de relativiser ou d'éclairer les enjeux pratique et éthique propres à l'exploitation des appareils de loterie vidéo au Québec.

Nous tenterons ici de voir comment nos trois thèmes principaux de recherche, soit les enjeux de la **décentralisation** des sites de jeu, de l'**accès aux guichets automatiques** à proximité des ALV et de la **visibilité** des mêmes ALV, sont traités dans certains pays donnés. Si nécessaire, un aperçu de la législation concernant les jeux de hasard et d'argent, et plus particulièrement les ALV, est présenté. Le choix des pays pourrait sembler aléatoire: il est établi en fonction de la présence ou non d'ALV, de la disponibilité en langue française ou anglaise et de la suffisance d'informations concernant la législation, la recherche et les débats concernant ces mêmes ALV. Dans certains pays où sont commercialisés ces appareils, il existe une législation bien définie, des débats sur l'impact des ALV, des remises en question de la légitimité de cette source de revenus.

Ces débats sont le fruit de la dynamique d'échange entre chercheurs, psychologues, intervenants du domaine du jeu pathologique, décideurs, commerçants, groupes de pression etc. et, bien sûr, les joueurs, et il nous est évidemment impossible d'en rendre compte dans toutes leurs nuances. Étant donnée l'ampleur et l'extrême complexité du sujet, il nous est aussi impossible de traiter dans le détail des législations relatives aux jeux de hasard et d'argent, mais nous nous assurons que les liens et les références soient disponibles au lecteur qui souhaiterait fouiller un détail ou l'autre de ces aspects.

2.1.1 Décentralisation des appareils de loterie vidéo : les exemples britanniques et français

Le premier des trois sujets de cette recherche, soit la décentralisation des appareils de jeu, trouve écho au Royaume-Uni, où l'on assiste actuellement à une déréglementation qui devrait augmenter l'accessibilité des ALV. Le *Gaming Board for Great Britain*, sous la direction du département de la Culture, des Médias et des Sports, est l'organisme public régulateur des casinos, des clubs de bingo, des machines de jeu (« gaming machines », soit les ALV).

En 2001, le Parlement commandait un rapport complet et indépendant de l'état des jeux de hasard et d'argent au Royaume-Uni, le *Gambling Review Body*¹², qui établit au terme de sa recherche une liste de 176 recommandations pour une nouvelle régulation de l'industrie des jeux de hasard et d'argent. Suite à ces 176 recommandations, les individus et groupes d'intérêts britanniques étaient invités à faire entendre leurs points de vue à la secrétaire d'État et des milliers d'entre eux l'ont fait. La recommandation 70 (qui a été rejetée par le Gouvernement), demandait le retrait des machines « jackpots » des clubs privés. Elle a soulevé l'opposition de plusieurs clubs (3400 représentations individuelles) qui avouent que sans les revenus de ces machines, leur survie est compromise. La recommandation 58 (rejetée aussi), exigeant que les machines électroniques ne soient permises que dans des lieux dûment licenciés pour la vente d'alcool et le jeu, a également soulevé de fortes oppositions. La National Federation of Fish Friers Ltd., exploitant des 8500 comptoirs « fish & chips shops », les propriétaires de cafés, les exploitants de clubs de billard et de snooker, la British Beer and Pub Association ainsi que l'industrie des machines électroniques, des gens représentant des parcs thématiques, des salles de quilles et autres infrastructures de loisir reconnaissent la place essentielle qu'occupent les revenus du jeu dans leur budget et la menace de fermetures et de pertes d'emploi que représenterait la mise en œuvre d'une telle recommandation.

En réaction au *Gambling review body* et aux interventions subséquentes des groupes d'intérêt et individus impliqués, le Gouvernement publiait en 2002 un document intitulé *A Safe Bet for success - modernising Britain's gambling laws*¹³. Il y explique ses objectifs dans la mise en place de la réforme et la modernisation des lois concernant les jeux de hasard et d'argent et préconise la création d'une unique commission des paris (Gambling Commission) qui assumerait les responsabilités actuellement du ressort du Gaming Board. Entre autres

¹² *Gambling Review Body*, Presented to Parliament by the Secretary of State for Culture, Media and Sport by command of her Majesty, Headed by Sir Alan Budd. 2001, http://www.culture.gov.uk/PDF/gambling_review_contents.pdf

¹³ *A Safe Bet for success - modernising Britain's gambling laws*, 2002. http://www.culture.gov.uk/ROLE/gambling_report.html. Les modifications de lois ici proposées par le département de la Culture, des Médias et des Sports requièrent une législation préalable et seront proposées au parlement dès que possible. Entre-temps, des changements "par interim" seront partiellement introduits.

mesures d'assouplissement, le Gouvernement propose un allègement considérable des règles d'obtention de licence d'opération de casinos et une abolition des restrictions d'aires pour l'exploitation des casinos. On propose également la gestion du jeu sur Internet par l'État, l'autorisation de servir de l'alcool sur les planchers de jeu, un relâchement des restrictions ayant trait à la publicité, le retrait du délai de 48 heures avant l'obtention d'une carte de membre de casino, etc. Il est également proposé que ce soient les autorités locales qui aient le mandat d'accorder les licences aux établissements de jeu.

Au sujet des ALV, le Gouvernement se dit alerté par le danger potentiel des machines, particulièrement chez les enfants. Mais les politiques proposées seront, là aussi, plus libérales, afin « de garantir plus de choix de jeu pour les adultes ». Selon la typologie anglaise, il existait trois types de jeux électroniques, distinctifs de par la taille de la mise et du prix: les appareils seront catégorisés en deux famille. 1) Les *Gaming machines*, soient des *casinos slots*, *jackpot machines* et *adults gaming machines*, divisés en trois types, A, B et C, en fonction des mises et des prix offerts. Ainsi les appareils de catégorie A, à mises et prix illimités, ne seront disponibles que dans les casinos. Ceux de te type B seront disponibles dans les bingos, les *betting shops*, les centres d'amusement pour adultes et les clubs privés. Les appareils de type C seront disponibles dans les mêmes lieux que ceux de type B, mais également dans des lieux où sont admis des enfants, tels que les centres récréatifs, les pubs et autres lieux avec permis d'alcool, en autant qu'ils soient situés dans une section réservée aux adultes. 2) La deuxième catégorie d'appareils, de type D, sont les AWP (*Amusements with prizes machines*), que l'on trouve surtout dans les arcades ou les *fish & chips shops*, les centres d'amusements familiaux et endroits fréquentés par les enfants : leurs mises et leurs prix seront gelés pour un temps indéfini. Une telle gradation des machines en fonction de leur vitesse de jeu et de leur degré « d'absorption » d'argent est courante. Mais la technologie permet des détours à la loi par la dérogation aux spécifications des appareils, ainsi que le démontre l'expérience allemande¹⁴.

L'organisme GamCare¹⁵ (counselling et prévention) a réagi à ces propositions. La présence d'appareils AWP dans des lieux non spécialement dédiés au jeu et fréquentés par les jeunes est perçue comme un contresens de la part d'un gouvernement qui dit vouloir implanter un code de conduite pour tous les exploitants de jeu. Selon cet organisme, il est hautement improbable que l'on puisse s'attendre, de la part de propriétaires de commerces qui avouent être dépendants des revenus du jeu, à une adhésion active et efficace à un code d'éthique

¹⁴ Fabian, T., « A comparison of gambling of German style slot machines and "classical" gambling », *Journal of Gambling Studies*, no.11, 3, 1995, p.249-263.

¹⁵ Bellringer, P., (Directeur, GamCare). *Written evidence to the culture, media and sports committee regarding government proposal for gambling*, U.K. 2002.

dont un des buts poursuivis serait de limiter les investissements des clientèles mineure et à risque. GameCare propose donc que cette adhésion obligatoire à un code formel de responsabilité sociale fasse partie du processus d'obtention de licence et que la Gambling Commission mette sur pied un système d'inspection et de respect de la loi dans tous les lieux exploitant des ALV, et spécialement les lieux non dédiés spécifiquement au pari.

On constate à quel point la position du gouvernement britannique est permissive. Malgré de nombreuses mises en garde (Griffith, 2000; Gupta & Derevensky, 1997), dans l'éventualité d'une application intégrale des propositions gouvernementales au Royaume-Uni, la population sera exposée dès le plus jeune âge à un environnement où le jeu d'argent et les ALV seront très visibles et disponibles, disséminés dans le pays sans égards aux vocations premières des établissements. En effet, si certains commerces ne sont pas viables sans le recours aux revenus des machines de loterie vidéo, et que ceux-ci en viennent à constituer la plus grande partie des revenus, leur vocation de « restaurant », de « clubs », de « *fish & chips shops* » est trompeuse sinon illégale : elle dicte un réexamen des critères d'attribution des permis commerciaux d'exploitation de restaurants et de débits de boisson. L'abolition des zones restreintes à l'exploitation des casinos présente également des dangers potentiels de surexposition, une décentralisation accrue des ALV.

Les gestionnaires anglais du jeu ont choisi d'ignorer l'effet nocif pourtant largement documenté de la proximité entre le jeu et l'alcool¹⁶ et les conséquences d'une publicité non encadrée. Le Royaume-Uni possède une vaste expertise en ce qui a trait aux incidences du jeu qu'il a choisi d'exploiter uniquement dans l'optique d'accroître les revenus en légitimant le processus par le recours à des structures d'aide et à l'adoption de mesures éthiques destinées à encadrer les joueurs à risque et pathologiques.

Le projet de décentralisation actuellement à l'ordre du jour en France se manifeste dans un contexte plus désordonné. Dans ce pays, la gestion des activités de pari est en effet très compartimentée¹⁷, les lois datent et sont contournées à coups de dérogations. Dans le cas des

¹⁶ Dickerson, M., Baron, E. « Alcohol Consumption and Self-control of Gambling Behaviour. » *Journal of Gambling Studies*, no. 15 (1), 1999; Giacomassi D., Stitt B.G., Vandiver M. An analysis of the Relationship of Alcohol to Casino Gambling Among College Students. *Journal of Gambling Studies*. No.14 (2), 1998.

¹⁷ La Française des jeux (1990), société d'économie mixte d'État sous la gouverne du Ministère de l'Intérieur, est responsable de la gestion des loteries. Le pari sur les courses de chevaux repose sur deux institutions qui relèvent des ministères de l'Agriculture et du Budget: le GIE-PMU (Groupement d'intérêt économique- Pari mutuel urbain) et la Fédération Nationale des Courses. Par ailleurs, la Commission Supérieure des Jeux (CSJ), composée de quinze hauts fonctionnaires d'État et de cinq élus, est en charge de l'examen des demandes d'autorisation ou de renouvellement de jeux des casinos et cercles de jeux. Selon Trucy (Trucy, F. *Rapport d'information fait au nom de la commission des finances, du contrôle budgétaire et des comptes économiques de la nation sur la mission sur les jeux de hasard et d'argent en France*, Annexe au procès-verbal de la séance du 13 février 2002), on n'y compte aucun personnel qualifié ou spécialiste des jeux, et la CSJ est "très critiquée pour le flou de sa doctrine et le caractère arbitraire de ses avis". Finalement, les Casinos sont gérés par des

ALV, la *Loi du 12 juillet 1983* interdit les appareils automatiques de jeux de hasard¹⁸, alors que la *Loi du 5 mai 1987* (87-306), par dérogation au texte précédent, autorise les machines à sous, mais dans les casinos uniquement (ce qui a d'ailleurs provoqué une renaissance considérable de ceux-ci).

Depuis 1987, en France, les machines à sous et AVL sont donc confinés aux casinos (13 000 machines). Mais le jeu illégal dans les cafés (6000 machines clandestines, c'est-à-dire modifiées de « machines à parties gratuites » à « machines à sous ») a récemment motivé la décision du Sénat de proposer une loi autorisant l'exploitation des machines à sous et des appareils automatiques de jeux de hasard dans des débits de boisson agréés¹⁹. La France rejoindrait ainsi les autres membres de l'Union européenne qui permettent tous, à l'exception du Portugal, l'exploitation des ALV.

L'Union des Métiers de l'Industrie Hôtelière poursuit un lobbying intense visant l'adoption d'une telle loi en préconisant des machines dont la mise maximale serait peu élevée²⁰, ce en quoi elle est appuyée par la Confédération Française des Professionnels en Jeux Automatiques. Le député Mariani²¹ en a fait un combat politique destiné, affirme-t-il, à lutter contre la criminalité issue de l'exploitation illégale des machines à sous dans les cafés et débits de boisson. Avec les mêmes arguments que les exploitants britanniques, il met de l'avant le facteur d'attractivité qu'une telle politique générerait, l'industrie des débits de boisson, notamment rurale, étant en perte de vitesse inquiétante. Implicitement, le jeu est vu ici comme au Royaume-Uni comme une panacée pour des commerces non viables.

En 1988, les restrictions de zonage limitant les casinos aux stations balnéaires, thermales ou climatiques avaient déjà été assouplies et les grandes villes sont désormais autorisées à exploiter des casinos. On en dénombre maintenant 160 sur le territoire. La décentralisation accrue et l'augmentation du parc d'ALV qui font partie des objectifs gouvernementaux immédiats mèneront donc la France à se joindre à la tendance expansionniste de nombreux pays européens.

entreprises privées mais réglementés par le ministère de l'Intérieur qui prélève annuellement des taxes de plus en plus lourdes (ainsi que sur les autres formes de pari).

¹⁸ Direction des Journaux Officiels. *Loi relative aux jeux de hasard*, Loi 83-628 du 12 Juillet 1983. <http://www.legifrance.gouv.fr/texteconsolide/PLEAC.htm>

¹⁹ Proposition du 16 janvier 2001 sur les machines à gains limités. Les mises de ces machines vont de 5 à 10 francs (1,20 \$ à 2,40 \$), et les gains de 300 à 500 francs (92 \$ à 120 \$).

²⁰ *A quand la légalisation des machines à sous dans les cafés ?*

http://www.journaldescasinos.com/dossier_thematique.php?act_id=382

²¹ Proposition (N°3633) de loi de M.Thierry Mariani visant à autoriser l'exploitation des « machines récréatives à gains limités » dans l'ensemble des établissements classés « débits de boissons et restaurant » licence de quatrième catégorie (renvoyée à la commission des lois). Proposition déposée le 20 février 2002 <http://www.assemblee-nationale.fr/propositions/pion3633.asp>

Le cas des États-Unis aurait été intéressant à traiter, mais le cadre de ce chapitre restreint ici nos propos. L'absence de gestion unifiée donne en effet lieu à une complexité et à des contrastes étonnants entre les États: le Montana compte une machine pour 45 habitants, réparties sur 1700 points de vente licenciés, tandis que le Rhode Island en dénombre une pour 609 habitants, disponibles seulement sur les pistes de course. Ce phénomène de disparité de gestion intérieure est également observable en Australie et en Afrique du Sud. Elle constitue évidemment un élément important de la problématique canadienne. Notre analyse tend toutefois à démontrer que la tendance décentralisatrice dont nous avons fait état en Europe est également perceptible dans ces derniers pays.

Au Canada, la démarche de la Nouvelle-Écosse a récemment permis de démontrer que rien n'est irréversible dans la gestion des ALV. Avec un ratio d'ALV par habitant supérieur à la moyenne nationale²², le Gouvernement a décidé d'interdire tout appareil supplémentaire sur son territoire. Autrefois disponibles dans les épiceries de quartier, les salles de quilles et les stations-service, les ALV ne sont plus autorisés, depuis 1993, que dans les établissements détenteurs de permis d'alcool où le droit d'entrer est limité par l'âge. Néanmoins, dans les sondages, la population exprime son opposition à la présence des appareils de loterie vidéo dans les bars et il sera intéressant de voir si le Gouvernement prendra acte de cette nouvelle préoccupation.

Certains autres gouvernements maintiennent des lois qui sont à l'opposé de ces tendances de décentralisation en refusant même la commercialisation des ALV sur leur territoire : on ne retrouve pas d'appareils de loterie vidéo à Hong Kong, qui interdit toujours le pari sur son territoire sauf sous la forme de paris légers au mahjong et de courses hippiques. Rigueur qui par ailleurs n'est pas étrangère à l'important commerce de loteries dans les eaux extraterritoriales (sur des bateaux) et aux nombreuses allées et venues des ressortissants hongkongais vers le paradis du jeu tout voisin qu'est Macau²³.

En Corée, tous les ALV sont regroupés dans les casinos et tous les casinos (13) sont interdits aux citoyens coréens... sauf un. Selon le ministre de la culture et du tourisme, « there is no plan for other casinos catering for Koreans »²⁴. C'est pourquoi les Coréens dépensent

²² Voir l'annexe A du document de la RACJ (2000), *op.cit.*

²³ Les gouvernements hongkongais et coréen sont complètement à contre-courant en Asie. Au sujet de l'expansion effrénée du jeu en Asie, notons les propos de Jan McMillen, directrice de l'Institut de recherche sur le pari, en Australie : « All the Asian models for casinos development worry me right now. They are putting economics imperatives first at the expenses of regulatory standards and social costs » (in Gilley, 2001). Ainsi, dans quelques années, il se pourrait qu'il y ait fort à faire en matière de prévention et de traitement du jeu pathologique dans la région asiatique si les Asiatiques en arrivent à reconnaître ce problème comme un problème de santé publique (voir Papineau, 2002).

²⁴ Larkin, J. « South Korea- A gamble that could pay off », *Far Eastern Economic Review*, 9-11-2000.

chaque année autour de 200 millions de dollars aux États-Unis et dans les casinos d'Asie du Sud-Est!

Ces deux derniers exemples nous font dire que la prohibition va elle aussi à l'encontre des lois du bon sens en matière de réglementation des jeux de hasard et d'argent et elle ne nous semble pas constituer une alternative souhaitable à trop de libéralisme. En fait, la gestion de l'accessibilité des ALV devrait reposer sur un équilibre entre l'offre raisonnable et le besoin de divertissement, et sur une réflexion et des études d'impacts *préalables* à l'instauration de nouvelles politiques de dissémination du jeu.

2.1.2 La visibilité des ALV

Nous n'avons repéré, lors de nos recherches, que peu de lois ou de débats portant spécifiquement sur la problématique de la visibilité des ALV. Mais comme nous le verrons, il est vite apparu que cette question est en fait directement tributaire de la gestion de la localisation des ALV.

L'isolement des ALV vise en effet prioritairement à les éloigner de la vue des mineurs. Compte tenu des données sur la précocité des comportements de jeu compulsifs, l'isolement des machines dans des lieux publics semble préférable, bien qu'insuffisante. Mais l'accoutumance précoce au jeu, et la perte des réalités qu'elle implique (mythe de la richesse instantanée, du pouvoir sur le destin, du contrôle de la machine, etc.) est peut-être initiée aussi par le simple fait de la reconnaissance et la légitimation du jeu par une société. L'attrait du risque, par ailleurs, fait que les jeunes constituent une clientèle hautement à risque²⁵. Leur familiarité avec les Nintendo, PlayStation et autres jeux vidéo les induisent aussi à penser que les ALV sont aussi des jeux d'adresse et les porte à négliger l'ingrédient « hasard et argent ». L'omniprésence des ALV et des machines à sous ne plaide donc pas en faveur d'une consommation sélective, basée sur le discernement des attributs de la machine et la prudence dans la fréquence des habitudes de jeu.

Le Royaume-Uni, en rejetant la proposition 58 qui voulait que le jeu soit limité aux titulaires de permis d'alcool, permettra que les machines de jeu, par le nombre de points de vente où elles sont disponibles, composent le quotidien de l'ensemble de sa population et des jeunes. Il propose cependant que des zones spéciales soient créées pour les ALV lorsque ceux-ci sont situés dans les lieux accessibles aux mineurs, demi-mesure qui saura difficilement dissimuler les 215 000 machines que compte le Royaume-Uni.

²⁵ Voir Griffith, M.D. *Adolescent gambling*, London, Routledge, 1995. et Gupta, R. & Derevensky, J. The relationship between video-game playing and gambling behavior in children and adolescents. *Journal of Gambling Studies*, no. 12, 1996, p. 375-394.

Le Nouveau-Brunswick a adopté un même type de règlement, comme le soulève le rapport sur le jeu du gouvernement du Nouveau-Brunswick : « *La situation n'est pas la même chez les dépanneurs, les restaurants, dans les salles de quilles et aux postes de taxi où les appareils de loterie vidéo sont constamment à la vue du public. (...) Il est recommandé que des endroits à part soient réservés pour les joueurs. Il serait possible, par exemple, de placer des petites cloisons ou des petits panneaux autour des appareils de loterie vidéo afin de les dérober à la vue du public. De cette façon, les jeunes enfants ne pourraient pas non plus voir les joueurs s'adonner au jeu. Comme les établissements sont tous différents les uns des autres, le Gouvernement aurait intérêt à examiner cette question en profondeur*²⁶ » .

Une solution à un environnement sain pour les mineurs est proposée par le Conseil canadien du bien-être social²⁷ et elle consiste à limiter l'exploitation des ALV aux casinos et autres *casinos like settings* : « *Plusieurs gouvernements provinciaux ont fait part de leur inquiétude relativement aux effets des appareils de loterie vidéo et ont mis en place des restrictions supplémentaires quelconques sur leur accès. La Nouvelle-Écosse les a retirés des épiceries de quartier, des salles de quilles et des stations-service et le Manitoba et l'Alberta ont imposé des limites quant au nombre d'appareils pour lesquels ils accorderont des permis. Dans ce contexte, la décision de l'Ontario d'installer 20 000 appareils de loterie vidéo semble ignorer les préoccupations pourtant très réelles que l'on perçoit ailleurs au Canada. Les appareils de loterie vidéo ne sont pas très différents des machines à sous qui ont longtemps été la raison d'être des casinos et nous considérons que le casino est l'emplacement qui se prête le mieux à l'installation de tels appareils. Nous croyons par ailleurs que les appareils de loterie vidéo n'ont pas leur place dans les salles de bingo ou dans les hippodromes et encore moins dans les restaurants, les bars ou tout autre endroit fréquenté par les mineurs* ».

L'application d'une recommandation de ce type au Québec rendrait inutile le débat sur l'isolement des joueurs dans les bars, brasserie et tavernes. Soulignons que notre sondage démontre qu'une forte majorité (64 %) se dessine en faveur d'une centralisation des ALV. Dans le cas d'un statut quo, la majorité (85 %) des répondants de notre enquête quantitative estime que les ALV devraient être isolés.

2.1.3 Les modalités de paiement

Le débat sur les facilités de paiement doit lui aussi être reconsidéré à la lumière de la nouvelle donne technologique, les solutions électroniques de paiement, intégrées aux

²⁶ Gouvernement du Nouveau-Brunswick. Étude des jeux de loterie vidéo, <http://www.gnb.ca/0162/reports/vlt/indexf.htm> (non daté).

²⁷ The Canadian National Council of Welfare (2001). Recommendations, http://www.gamblingproblem.net/Canadian%20Recommendations_from.htm

machines ou non, étant en voie de remplacer les modes de paiement actuels. Les législateurs semblent, face à cette nouvelle tendance, partagés entre les impératifs de protection de la population d'une part et l'efficacité ainsi que la convivialité de ces nouveaux systèmes *cashless* d'autre part.

La nouvelle législation britannique en est un exemple. On y stipule que les ALV (ou *gaming machines* de type A, B, C) ne comporteront pas de guichet de paiement intégré. Le jeu ne doit pas y être continu afin que le joueur ait à reprendre une nouvelle décision de réinvestir ses crédits à chaque nouvelle tranche de 2 livres. Ce dispositif permet ce qui est communément appelé *reality check*, ou retour à la réalité.

Mais en contrepartie, la même législation prévoit que seront abolies les restrictions concernant le recours aux cartes de crédit pour jouer dans les casinos. On prévoit aussi l'implantation d'une *smartcard* électronique similaire aux cartes de téléphone qui permettra la mise en banque de crédits pour des périodes de jeu ultérieures, la possibilité d'encaisser les gains en monnaie, billets, chèque ou addition de crédit à la *smartcard*. Le billet de banque de 20 livres (env. 45\$) sera accepté dans ces mêmes machines. Dans le document de consultation *Gaming machines; methods of payments*²⁸, le Home Office explique que de telles mesures servent à alléger la manipulation d'argent, réduire les coûts de gestion, améliorer la rentabilité par machine et la sécurité de l'industrie des jeux électroniques et du loisir.

La Confédération Française des Professionnels en Jeux Automatiques (CFA) préconise elle aussi des machines fonctionnant à l'aide de cartes à puce prépayées, mais dont les mises et les gains seraient limités. Une entrevue avec Patrick Partouche²⁹, directeur général du groupe Partouche, le numéro un des jeux en France, nous en apprend plus sur les modalités de paiement dans les casinos français et sur les orientations éventuelles de telles technologies: 91,1 % du revenu brut des casinos français provient des machines à sous (contre 8,9 % provenant des jeux traditionnels)³⁰. Ce n'est pas suffisant pour M. Partouche, qui entend fidéliser ses clients grâce aux nouvelles technologies : « *Nous allons passer à une nouvelle ère et, modestement, je précise que c'est moi qui en suis à l'origine en France : celle du « player- tracking ». C'est un système de fidélisation intégré à la machine à sous. Nous allons vous donner une carte avec une piste magnétique. Vous allez introduire votre carte dans une machine à sous qui va vous identifier. En effet, cela m'intéresse de savoir quand vous venez, quelles sont les machines qui vous attirent, etc. Nous nous créons ainsi une base de données* ». « **Mais quel est**

²⁸ Home Office, *Gaming machines: methods of payment – A consultation paper*, UK, mars 2001.

²⁹ Patrick Partouche (groupe Partouche) : « Une machine à sous fidélisante », Propos recueillis par Philippe Bonnet et Celia Penavaire, *Le Nouvel Hebdo*, 14/02/2002

³⁰ Un renversement total depuis 1987-1988, lorsque les jeux de casinos traditionnels généraient 91,6 % des profits (contre 8,4 % pour les machines à sous).

l'intérêt pour le client » ? « Je vais le rétribuer en points sur les volumes de jeux qu'il va générer. Vous allez, au bout du compte, gagner des voyages dans nos établissements, comme à Djerba en Tunisie, des repas dans nos restaurants, des lots, des téléphones portables et des remises sur l'ensemble de nos prestations. Sur Juan-les-Pins, nous avons déjà 20 à 22 % des enjeux qui sont identifiés. Mon rêve serait de repérer les habitudes du client, comme ce qu'il aime boire ou manger, puis de le devancer dès que je repère sa présence, en lui envoyant un message sur un pager. Car, même si nous sommes cotés, nous sommes avant tout des commerçants. C'est ça les nouvelles technologies orientées clients ».

De nouvelles modalités de paiement sont déjà présentes en plusieurs endroits du globe. « La nouvelle génération de machines à sous fonctionnant avec des tickets (sans pièces) se vend bien aux États-Unis : 80 000 unités par an avec une moyenne de ventes de 10 000 dollars par machine. La bataille fait rage entre les constructeurs. Alliance Gaming Corp. a annoncé que son département Bally Gaming and Systems a livré des Slot Data System (SDS) dans une nouvelle salle de jeux révolutionnaire où l'argent n'a pas sa place... Installées dans le Casino Arizona, à Scottsdale, en Arizona, les 500 machines ont la technologie voucher in/voucher out : les joueurs collectent leurs gains sur un ticket comportant un code-barre édité par la machine et pouvant servir sur une autre machine. Les gains peuvent enfin être encaissés dans des distributeurs sur place. Un système de sécurité empêche les copies, les validations multiples, etc. »³¹

Ces systèmes sont appelés *cash less system*, ce qui constitue en soi une certaine ironie puisqu'il est suggéré que l'on joue dorénavant aux jeux de hasard et d'argent... sans dépenser d'argent! Ils nous forcent à penser la question de la présence de guichets ATM³² sur les aires de jeu dans une nouvelle perspective. Éventuellement, l'achat des *smart cards* ou des *tickets* se fera par le biais d'une distributrice dans laquelle on insèrera sa carte de crédit, rendant la présence d'ATM superflue (ou se substituant à l'ATM). Les impacts de telles mesures de paiement gagneraient à être étudiés avant que l'usage de celles-ci ne devienne généralisé.

D'ici là, se poser la question à savoir si l'on doit ou non permettre la présence d'ATM sur les aires de jeu, c'est supposer que cette cohabitation pose peut-être un problème. Si le joueur récréatif ne dépensera en général que l'argent qu'il s'était alloué pour jouer, il n'a pas besoin de recourir au guichet automatique. Par contre, la proximité de sources d'argent pour le joueur à risque pourrait vraisemblablement être dangereuse, bien qu'aucune étude n'ait à ce

³¹ « Nouvelle génération de machines à sous ». http://www.journaldescasinos.com/dossier_thematique.php?act_id=389 Octobre 2000

³² Il existe d'ailleurs de nouvelles générations de machines ATM, disponibles dans les casinos, qui ne requièrent plus le numéro d'identification personnel (pinless system). Voir <http://www.globalcashaccess.com/flashsite/home.html>

jour confirmé cette hypothèse. Les spécialistes et joueurs interviewés ainsi que la grande majorité des québécois (80 %) estiment quant à eux que les ATM n'ont pas leur place sur les aires de jeu.

Une solution proposée par le Royaume-Uni offre un compromis : les guichets ATM doivent être suffisamment éloignés des ALV pour que le jeu soit nécessairement interrompu pour effectuer la transaction, toujours dans l'optique des *reality check*. De telles mesures d'éloignement sont certes préférables à la proximité et elles sont facilement applicables dans les casinos. Mais ce principe d'éloignement des ATM des ALV serait vraisemblablement impossible à implanter et à respecter dans les petits bars de quartier ou dans des restaurants.

Le National Gambling Impact Study Commission³³ estime que la présence d'ATM sur les lieux immédiats de jeu est une initiative hasardeuse. Les avocats de l'accessibilité des ATM avancent que leur retrait signifierait le retour aux encaissements de chèques, aux prêts sur gages ou à des prestations frauduleuses. Les gestionnaires du jeu peuvent répondre à ces arguments par l'implantation de lois précises et le renforcement des contrôles financiers chez tous les titulaires d'une licence d'exploitation de jeux de hasard et d'argent, par l'adhésion obligatoire à un code d'éthique, et une réglementation beaucoup plus stricte du commerce des prêteurs sur gages. Par exemple, le *bill* LC 504 de l'État du Montana, aux États-Unis, prévoit que toute activité de pari doit être menée en argent comptant. Se rend coupable d'offense criminelle l'employé ou le titulaire d'une licence de jeu qui accepte un paiement par carte de crédit, par chèque ou par paiement différé (reconnaissance de dette, chèque postdaté) ou qui installe dans son commerce un guichet automatique.³⁴ Au Montana, on reconnaît donc que la difficulté d'accession à l'argent constitue une mesure de sécurité souhaitable contre le jeu excessif, et cette prise de position contraste avec la tendance généralisée à considérer ce problème à la lumière d'arguments de marketing.

Il nous apparaît que les bénéfices de l'évolution des modalités de paiement sont mieux définis pour l'exploitant des jeux que pour le joueur, et il faudrait plus loin l'étude de ce sujet pour évaluer l'influence de telles mesures sur les comportements des joueurs à risque. La primauté évidente de l'aspect pratique et rentable de ces méthodes de paiement sur des préoccupations de santé publique est difficilement recevable dans le cadre d'une politique des jeux responsable.

³³ *National Gambling Impact Study Commission, USA, 1999* <http://govinfo.library.unt.edu/ngisc/index.html>

³⁴ *Montana legislature 1999, bill LC 504*, <http://data.opi.state.mt.us/bills/LcHtml/LC0504.htm> Notons également que le *Riverboat Gaming act* de l'Illinois stipule que « *An owners licensee shall not engage in or authorize the installation or operation of an automated teller machine on board its riverboat or on its dock* ».

2.1.4 Les responsabilités des exploitants de jeu et de l'industrie

En dernière partie de ce préambule, nous croyons nécessaire de préciser le contexte du débat sur les appareils de loterie vidéo et de tenter de cerner la responsabilité des différents acteurs de ce débat.

D'aucun ont en effet tendance à balayer toute implication dans la prévention en affirmant que seuls les joueurs pathologiques sont responsables de leur état. L'Association américaine de psychiatrie étiquette pourtant comme *pathologie* le jeu compulsif. Le joueur est donc aux prises avec une maladie mentale. Mais ceci doit-il pour autant dispenser le joueur de son libre arbitre en matière légale ou civile? « *Inclusion here, for clinical purposes, of a diagnostic category such as Pathological Gambling or Pedophilia does not imply that the condition meets legal or other non medical criteria for what constitutes mental disease, mental disorder, or mental disability. The clinical and scientific considerations involved in categorization of these conditions as a mental disorder may not be wholly relevant to legal judgement, for example, that take into account such issues as individual responsibility, disability determination and competency*³⁵ ». La part de responsabilité de l'individu dans sa dépendance au jeu est donc reconnue d'emblée³⁶. Cependant, on ne peut demander à un individu de connaître *a priori* les risques liés au jeu, pas plus que l'on ne doit s'attendre de celui-ci, lorsqu'il est en profonde détresse, qu'il se sorte seul de sa dépendance. Il y a donc là une responsabilité sociale préventive et curative des parties qui contribuent à installer les conditions favorables au jeu pathologique.

2.1.4.1 Les exploitants de jeu

Dans les dispositions gouvernementales et les positions de l'industrie face au jeu, il existe évidemment une ambiguïté entre les velléités de prévenir et guérir une maladie que l'on aura soi-même contribué à générer. En France, le groupe Accor, exploitant de casinos, a pris l'initiative de la création d'un organisme d'aide aux joueurs pathologiques, SOS Joueurs.

Le partage des responsabilités se conjugue sous plusieurs formes. La Suisse, par exemple, a tenu en 1993 un scrutin sur les jeux de hasard et d'argent dans lequel le peuple a exprimé son désir, en accord avec les recommandations du Conseil Fédéral, de voir les jeux libéralisés. Le Gouvernement avait assuré que cette libéralisation se ferait avec des mesures d'encadrement sérieuses pour contrer la criminalité et les conséquences socialement perverses du jeu. La Suisse a trouvé une solution volontariste pour contrer la tiédeur des maisons de jeu à se prêter sur une base volontaire à des programmes de prévention du jeu pathologique. Au premier avril 2002, une nouvelle loi fédérale sur les jeux de hasard et les

³⁵ American Psychiatry Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders IV*, 1994, p. XXVIII.

³⁶ Voir Papineau, É., Boisvert, Y. & Roy, H., *Le jeu pathologique, état des lieux et enjeux éthiques*, p. 63.

maisons de jeu est entrée en vigueur³⁷. Elle stipule que les maisons de jeu doivent, en collaboration avec des centres de prévention et des établissements thérapeutiques compétents, mettre en place un programme de mesures pour assurer la prévention du jeu pathologique et l'identification précoce des personnes susceptibles d'en souffrir. Le principe consiste à reconnaître qu'une augmentation de l'offre de jeu mène vraisemblablement à une augmentation des problèmes qui y sont liés et que, par conséquent, si les maisons de jeu « ne sont pas responsables des situations individuelles des joueurs excessifs, elles ont des responsabilités à assumer en la matière », notamment en offrant de l'information et des ressources.

On peut douter que les tenanciers des débits de boisson et autres cafés ainsi que les croupiers soient en mesure d'identifier « précocement » un joueur pathologique « potentiel » tant est complexe et délicat le processus diagnostique de la dépendance. Il y a aussi éventuellement un problème de conflit d'intérêts relatif aux exploitants de jeu de hasard et d'argent : comment leur demander de limiter la consommation (et les excès) de jeu de certains de leurs clients puisque c'est cette consommation qui assure leur survie économique. La surveillance de l'application de ces mesures constitue un véritable défi pour les Suisses.

De façon réaliste, le maximum que l'on puisse demander et qu'on puisse donc attendre de la part des exploitants de jeu dans les bars, brasseries et tavernes ou autres lieux non spécifiquement dédiés aux jeux, est qu'ils affichent avec bonne conscience des avis préventifs, qu'ils proposent des programmes d'auto-exclusion (que l'on peut trouver dérisoire lorsque l'on retrouve éparpillés des ALV dans une multitude de sites), qu'ils offrent des références de lignes d'aide et de maisons de thérapie et, un aspect fondamental, qu'ils refusent toute forme de crédit ou d'incitation au jeu. Dans le cas des casinos, il faut demeurer conscient que le recours au matériel de prévention et d'information entrera toujours en compétition avec le travail des hôtes et hôtesse exécutifs payés par les casinos³⁸ dans le but de cibler d'éventuels clients réguliers et « hautes mises », de leur faire la promotion des services de jeu et des services connexes et de les fidéliser à l'aide de gratuités... Il est difficile de concilier les impératifs commerciaux avec les responsabilités sociales que le jeu appelle avec force. Or, on sait que le mot *fidéliser* frise l'irresponsabilité quand on parle de jeu : *fidéliser*, c'est possiblement faire d'un joueur occasionnel un joueur assidu.

³⁷ Michel, J-D. " Créer un problème de dépendance et le prévenir; une logique nouvelle ", *Dépendances* no.13, 2001, p. 25-28, Lausanne.

³⁸ Voir les offres d'emploi sur le site de Loto-Québec <http://www.loto-quebec.com/pdf/lq204.pdf>

Le modèle suisse d'implication reste intéressant dans la mesure où il impose une contrainte légale. L'appel d'offre auquel il a donné lieu auprès des intervenants du domaine du jeu pathologique pour qu'ils soumettent des programmes complets de prévention-action peut contribuer à développer une réflexion. Il reste à souhaiter que cette initiative ne soit pas que symbolique, la volonté de suivi de la part du gouvernement restant à mesurer.

2.1.4.2 L'Industrie

Le monde du jeu électronique est à la croisée des deux industries florissantes que sont l'industrie informatique et l'industrie des loisirs (ou l'industrie touristique). Remettre en question les jeux vidéo, c'est s'attaquer à des méga intérêts économiques dont le motto est croissance, développement, innovation, c'est s'attaquer à une industrie dans laquelle les consommateurs engloutissent chaque année à travers le monde plus de 200 milliards de dollars³⁹.

Chaque fois qu'un gouvernement propose de déréglementer le jeu ou de mettre un frein à son expansion, le lobbying de cette industrie est à la hauteur de son efficacité et de ses moyens financiers. L'industrie des appareils électroniques de jeu s'est par contre montrée jusqu'à tout récemment fort peu préoccupée des répercussions sociales de l'expansion des jeux de hasard et d'argent. Les stratégies déployées pour attirer et retenir le client et offrir des jeux plus performants, plus colorés, plus rapides, *with strong player appeal*, conjuguent, selon l'un des nos répondants, le plus traditionnel réflexe de Pavlov et les plus récentes innovations technologiques. Ces compagnies rivalisent entre elles pour offrir aux acheteurs (exploitants) la machine qui permettra de produire le taux de rendement le plus élevé.

Ces compagnies sont regroupées en associations nationales, internationales, ont leurs codes, leurs conférences, leurs publications et présentent de ce fait une force dans le dossier du jeu pathologique que peuvent difficilement contrer les promoteurs de la santé publique. Conscients cependant de l'image négative ou des *misconceptions about gaming industry* qu'entretiennent certains médias, élus et citoyens, ces entreprises fonctionnent désormais sur le mode relation publique, et certaines compagnies adoptent l'étiquette *responsible gaming* (IGT -International Gaming Technology, par exemple, ou Spielo Manufacturing Inc et Hi-Tech Gaming.com, qui se sont associées, lors du référendum du 14 mai 2001 sur la survie des ALV, avec l'Association des détenteurs de permis du Nouveau-Brunswick pour promouvoir le jeu responsable)⁴⁰.

³⁹ *About GEM Communications*, <http://www.igwb.com/>

⁴⁰ Voir le dossier de la CBC sur la campagne et les résultats référendaires : <http://nb.cbc.ca/vltreferendum/video.html>

Aux États-Unis, lors des Southern Gaming Summit Seminars⁴¹ des 8 et 9 mai 2002, on assistait à un séminaire spécial visant à réfléchir aux façons d'améliorer l'image des industries du jeu en y ajoutant un vernis éthique. Jon Laverty Jones, ancien maire de Las Vegas et vice-président de Harrah's Entertainment, expliquait : « *The biggest problem with the industry is not what it is, it is what it is perceived to be. Ethics and how the industry is perceived today, both by the public and by regulator and by elected officials, is the single greatest challenge we face if we are going to flourish as an industry* ». L'enjeu principal de ces préoccupations "éthiques", concrétisé par une campagne proactive et populaire, était dans ce cas-ci très pragmatiquement dicté par la nécessité d'obtenir la faveur de l'opinion publique afin de barrer la route aux gouvernements (Illinois, Louisiane, Mississippi et Nevada, entre autres) qui tentent d'imposer de nouvelles taxes et de réglementer l'industrie.

Entre autres sujets de ces séminaires, les participants apprenaient aussi comment attirer la clientèle locale et la retenir en apprenant à connaître ses goûts, dans l'optique du projet du Groupe Partouche avec sa carte *player-tracking*. Ainsi, parallèlement à ses quelques efforts en matière de jeu responsable, l'industrie du jeu fonctionne avec la logique des exploitants de lieux de jeu; attirer, fidéliser, rentabiliser, croître. Une logique basée sur une raison économique qui doit être questionnée dans la mesure où elle provoque des problèmes de santé publique et des problèmes sociaux. Il ne faut pas perdre de vue que les joueurs à risque ou pathologiques représentent entre 30 et 45 % des adeptes des ALV⁴². Les études sur cette distinction de taille dans la définition de la clientèle de l'industrie des ALV (avec toutes les difficultés méthodologiques que cela comporte⁴³) font pour le moment défaut. Comme l'a mentionné un de nos répondants, l'industrie devrait concevoir ses appareils de loterie vidéo et les gouvernements penser leurs politiques en se basant sur les caractéristiques de cette clientèle spécifique plutôt que sur celles de la population en général.

2.1.5 Conclusion du survol des débats dans le monde

Ce rapide survol de la situation dans le monde aura permis de constater à quel point il existe une grande disparité dans le traitement des questions ici étudiées. Même si l'étude des expériences étrangères peut s'avérer instructive et devenir une source d'inspiration, il

⁴¹ Conférence officielle de l'industrie du jeu de la côte du Mississippi, attirant plus de 5000 visiteurs, 160 exposants de 46 États et plusieurs pays.

⁴² Cette estimation basée sur des études américaines et australiennes nous a été fournie par trois de nos informateurs et se vérifie dans l'étude de Chevalier et Allard, *Jeu pathologique et joueurs problématiques*. Le jeu à Montréal. Montréal : Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique, 2001. Voir aussi les estimations du Gouvernement du Nouveau Brunswick, ministère des Finances, Étude des jeux de loterie vidéo, s.l., s.d., <http://www.gov.nb.ca/0162/reports/vlt>

⁴³ Parke, J., Griffith, M., « Slot machines gamblers –Why are they so hard to study? » *The electronic journal of gambling issues*, n° 6, fév, 2002.

convient de rappeler que ce qui est acceptable sur le plan social ne peut être défini en dehors des spécificités propres à chaque collectivité et de l'expérience vécue par ces dernières en matière de jeu.

Alors que dans certains pays le développement de l'industrie des ALV n'est qu'en phase d'initiation et parfois d'improvisation au niveau de la prévention, les ALV font partie intégrale du paysage de certains pays, comme l'Australie, où l'on retrouve 21 % du parc mondial des ALV et une abondante littérature sur le « jeu responsable »; la comparaison est de ce fait fallacieuse.

Il convient néanmoins de ne pas perdre de vue que le jeu sur ALV n'est pas une forme douce de jeu, mais qu'il est une forme agressive (Griffith, *op.cit.*). Comme nous l'avons déjà mentionné, le poids des intérêts économiques est lourd face à celui des impératifs de santé publique. C'est cet aspect économique du débat que nous nous proposons d'explicitier dans la partie suivante, qui permettra également de revenir au niveau local et de spécifier les enjeux plus typiquement québécois de la commercialisation des ALV.

2.2 Survol de l'économie du jeu

Au fil de la dernière décennie, nombre de gouvernements ont cherché à réduire leur déficit, ou tout au moins à en limiter le rythme de croissance. Ce faisant nous avons assisté à divers phénomènes. Certains pays ont exploré avec beaucoup d'agressivité les avenues de la privatisation et de l'impartition, un phénomène qui a surtout eu pour conséquence de mener à un transfert des coûts du secteur public vers le secteur privé. D'autres gouvernements ont assorti leur stratégie à la diversification des sources de revenus surtout en surtaxant les biens de luxe et le tabac, mais également en offrant de nouveaux produits (consultation, financiarisation des services, etc.). L'attrait croissant pour les jeux de hasard peut être associé à ce dernier maillon de la chaîne de reconstruction des finances publiques. Au fil des années 1990, le jeu est devenu, dans plusieurs pays, une source de diversification de revenus⁴⁴.

Dans une allocution prononcée en septembre 2000 devant l'European Association for the Study of Gambling, le chercheur Göran Wessaberg évaluait à 129 milliards de dollars (US) les revenus mondiaux de l'industrie du jeu, ce qui, même si ses chiffres sont plus conservateurs que ceux de GEM cités précédemment, en ferait la douzième industrie en importance sur la planète. Mais, faisait-il remarquer, cette industrie est, depuis quelques années, confrontée à une croissance lente (entre 1 % et 2 % annuellement) qui force ses

⁴⁴ Voir Garry J. Smith et Harold J. Wynne, *A Review of the Gambling Literature in the Economic and Policy Domains*, Edmonton, Alberta Gaming Research Institute, octobre 2000.

promoteurs à innover⁴⁵. Voilà un point de vue qui permet notamment de mettre en contexte les efforts déployés un peu partout dans le monde en vue de diversifier l'offre de jeu et de lui joindre des contenus culturels variés.

Les appareils de loterie vidéo ont contribué à accroître l'intérêt pour le jeu au fil des dernières années. D'un nombre estimé à 300 000 à l'échelle internationale⁴⁶, ces appareils sont soumis à une réglementation variée qui complexifie l'évaluation de leur apport économique. En revanche, il semble que leur popularité n'a cessé de se confirmer.

Les exploitants canadiens ont aussi tiré avantage des ALV. Les données diffusées dans le cadre d'une étude de la Canada West Foundation indiquent clairement que la progression des revenus du jeu a, au cours de la dernière décennie, essentiellement résulté du développement des casinos et de la multiplication des appareils de loterie vidéo. En 1992, ces deux derniers produits ne comptaient que pour à peine 10 % des 2,8 milliards de dollars de revenus bruts tirés des jeux de hasard. En 2000, cette proportion grimpeait à 56 % sur un chiffre des ventes de plus de 9 milliards de dollars. Même si les ALV demeurent interdits sur certains territoires, les gestionnaires des services de loteries en ont tout de même tiré 26,9 % de leurs ventes totales. Cette performance a résulté de la mise en valeur d'un parc d'appareils totalisant à peine 38 250 unités (en 2000)⁴⁷. Les rendements les plus spectaculaires ont été obtenus dans l'Ouest canadien et au Québec.

⁴⁵ Göran Wessberg, *Who is to Blame-the Player, the Gaming Operator or the State?*, Presentation at the European Association for the Study of Gambling, 22 septembre 2000.

⁴⁶ Göran Wessberg, *op. cit.*

⁴⁷ Tiré de Jason J. Azmier, *Gambling in Canada 2001 : an Overview*, Calgary, Canada West Foundation, août 2001, p.8.

Tableau 1 : Les ALV et leur rendement au Canada, 2000, en pourcentage

	Pop. de plus de 19 ans	Revenus du jeu	Part des revenus nets de loterie redevables aux ALV
Maritimes	7,8	8,3	12,3
Québec	24,5	29,6	31,0
Ontario	38	36,7	10,0
Ouest	29,7	25,4	46,7

Source : Jason J. Azmier, *Gambling in Canada 2001 : an Overview*, Calgary, Canada West Foundation, août 2001, p.8.

N'ayant fait leur apparition qu'au début de la décennie 1990, les ALV ont donc connu un succès aussi rapide que lucratif. Selon Katherine Marshall, de Statistique Canada, l'intérêt porté aux ALV a eu un impact négatif sur les recettes des loteries traditionnelles. Depuis 1994, soit l'année où les ALV, comme les casinos, ont pris beaucoup d'expansion, on observe en effet une tendance à la réduction des revenus tirés des loteries traditionnelles⁴⁸.

Cependant, il ne faudrait pas en déduire que la croissance des ALV est le simple résultat d'un transfert de revenus. En fait, les appareils de loterie vidéo ont relancé une industrie qui commençait à stagner, permettant aux revenus tirés des jeux de hasard de retrouver le chemin de la croissance. Toutefois, le potentiel de ces appareils n'est pas illimité. L'analyse de l'évolution des taux de croissance accreditte l'idée d'un plafonnement d'ici quelques années. Il est alors possible que les gestionnaires de loteries chercheront de nouvelles avenues de diversification. Le jeu par Internet apparaît aujourd'hui comme la source d'alimentation la plus probable⁴⁹.

En effet, le jeu par Internet gagne actuellement du terrain au plan international et il est vraisemblable qu'il deviendra un important véhicule de mise en marché du jeu lorsque la génération des jeunes d'aujourd'hui, plus familière avec les ordinateurs et le réseau Internet, formera un contingent significatif et plus fortuné du bassin des joueurs. Un spécialiste nous a affirmé qu'Internet sera un véhicule de jeu accepté d'ici environ cinq ans⁵⁰. Il convient à cet

⁴⁸ Katherine Marshall, " Jeux de hasard : miser gros ", *L'emploi et le revenu en Perspective*, Statistique Canada, vol.10, no 4, hiver 1998, p.9.

⁴⁹ Pour une vision d'ensemble, lire Robin Kelly et al., *Gambling@Home: Internet Gambling in Canada*, Calgary, Canada West Foundation, 6 février 2002.

⁵⁰ Entrevue avec représentant de la SLVQ, 18 avril 2002.

égard de rappeler que le nombre de sites de jeu sur Internet est passé de 15 en 1997 à 250 en 1998 et ce, malgré les nombreuses interdictions nationales. Le consultant américain Frost & Sullivan estime que le jeu de hasard par Internet représentera en 2004 un marché de 7,4 milliards de dollars (US)⁵¹. L'éventuelle percée d'Internet est d'autant plus préoccupante qu'il est reconnu que les jeunes présentent un taux de dépendance au jeu de 2 à 3 fois plus élevé que la population plus âgée.

Selon les relevés statistiques disponibles au Canada, le pourcentage le plus élevé émanant des bénéfices des jeux de hasard revient à l'Alberta, à la Colombie-Britannique et à la Saskatchewan⁵² (cf. tableau 2). Le Québec apparaît ici parmi les provinces qui retirent, en proportion, moins de bénéfices des recettes liées au jeu. En revanche, la province se situe dans le haut du peloton (quatrième rang) dans l'échelle des dépenses des joueurs.

Au-delà de ces chiffres, gardons à l'esprit que les jeux de hasard sont d'un apport économique limité. La part de l'emploi national qui leur est redevable se situe à 0,3 % et celle du PNB demeure inférieure à 0,25 %.

⁵¹ Frost & Sullivan, *World Online Gambling Market*, 17 septembre 1999. (<http://www.frost.com>).

⁵² Katherine Marshall, *op. cit.*

Tableau 2 : Le rendement des jeux de hasard au Canada, 1998

	Bénéfices/recettes, en %	Dépenses annuelles par joueur, en dollars
Alberta	92,3 %	380 \$
C.-Britannique	91,2 %	140 \$
Saskatchewan	69,2 %	385 \$
Manitoba	63,5 %	445 \$
Terre-Neuve	62,4 %	335 \$
Québec	56,7 %	355 \$
I.-du-P.-Édouard	53,5 %	280 \$
Ontario	50,2 %	330 \$
N.-Écosse	49,5 %	380 \$
N.-Brunswick	48,0 %	310 \$
Canada	60,6 %	320 \$

Source : Comptes nationaux et Statistique Canada, 75-001

2.2.1 La trajectoire québécoise

En entrevue, un employé d'une filiale de Loto-Québec nous déclarait que la courbe des ventes de son organisation faisait la démonstration que « l'offre n'atteint pas encore la demande ». Il comparait cette demande à une montagne dont l'État vient à peine d'entreprendre l'ascension.⁵³

Les résultats financiers de Loto-Québec indiquent que la croissance des revenus émanant des loteries traditionnelles et autres services ne suffit plus à maintenir les profits. Les coûts grimant plus rapidement que les revenus, la société d'État enregistre à ce chapitre, depuis quelques années, une baisse continue de ses bénéfices. Entre 1992 et 1997, les casinos ont pris le relais, mais leur rendement financier a également diminué au fil des ans. Pour l'instant, la croissance des revenus et des bénéfices est essentiellement redevable aux ALV. Il faut cependant s'attendre à ce que l'attention médiatique accordée au débat sur le jeu

⁵³ Entrevue menée le 18 avril 2002

pathologique et les mesures de contrôle annoncées provoquent, là aussi, un ralentissement prochain de la croissance des rentrées d'argent. Pour faire face à la situation, la direction de Loto-Québec a déjà annoncé son intention de diversifier son offre de services au plan international. En privé, des analystes reconnaissent par ailleurs qu'ils suivent de très près l'évolution du marché tout en rappelant que la mise en place d'un réseau de jeu Internet ne figure pas au mandat de Loto-Québec. Toutefois, aucun scénario futur ne peut être écarté, car il est probable que la société d'État veillera à ajuster son offre de jeu à l'évolution des pratiques des consommateurs.

Comme en témoignent les courbes des tableaux 3 et 4, le présent demeure tributaire des ALV. Source de 29 % des revenus de Loto-Québec en 2000-2001, les appareils de loterie vidéo ont été à l'origine de 45,5 % de ses bénéfices. Jusqu'en 1999, les bénéfices des appareils de loterie vidéo ont connu un rythme de croissance annuel moyen supérieur à 30 %. Au cours de l'année 2000-2001, cette croissance a fléchi à 15,4 %. Les interventions gouvernementales destinées à apaiser les critiques à l'endroit de l'exploitation des ALV ont amené le Gouvernement à annoncer un gel des revenus dans les années à venir et une réduction du parc de machines. Cela ne signifie toutefois pas que les bénéfices vont demeurer stationnaires : tout dépendra de la gestion du parc restant et de l'évolution du temps d'utilisation des machines. Les données de Loto-Québec stipulent que, même si le taux de retour aux joueurs est de 92 %, l'argent encaissé dans les ALV correspond à 76 % des sommes insérées dans les machines⁵⁴. Chaque dollar supplémentaire introduit dans une machine est donc en mesure de contribuer activement à la croissance des revenus en loteries. Actuellement, les usagers insèrent pas moins de 96 millions de dollars par semaine dans les appareils.

La clientèle des appareils de loterie vidéo est en hausse. Il y a quelques années seulement, ce type de jeu ne rejoignait que 5,5 % de la population adulte. Les données de 2002 situent maintenant cette proportion à 12 %⁵⁵. Clientèle en hausse, bénéfices en hausse, les ALV suscitent inévitablement beaucoup de convoitise. Les hippodromes ont, au fil des dernières années, soumis des plans tablant sur ce lucratif marché pour revitaliser leur industrie. Le réseau des hippoclubs partage les mêmes visées et envisagerait, selon un de nos interlocuteurs dans cette recherche, d'accroître le nombre de ses places d'affaires⁵⁶. Une autre recherche a par ailleurs clairement montré que plusieurs gestionnaires de points de services aimeraient enrichir leur parc de machines dans l'optique de se transformer en mini

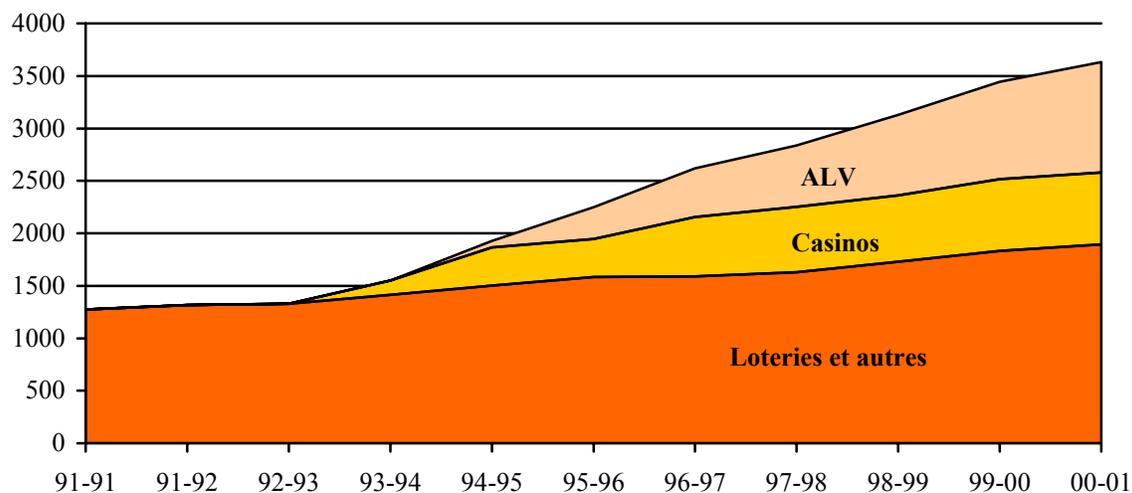
⁵⁴ Loto-Québec, *Rapport annuel 2000-2001*.

⁵⁵ Entrevue avec représentant de la SLVQ, 18 avril 2002.

⁵⁶ Entrevue, 25 avril 2002.

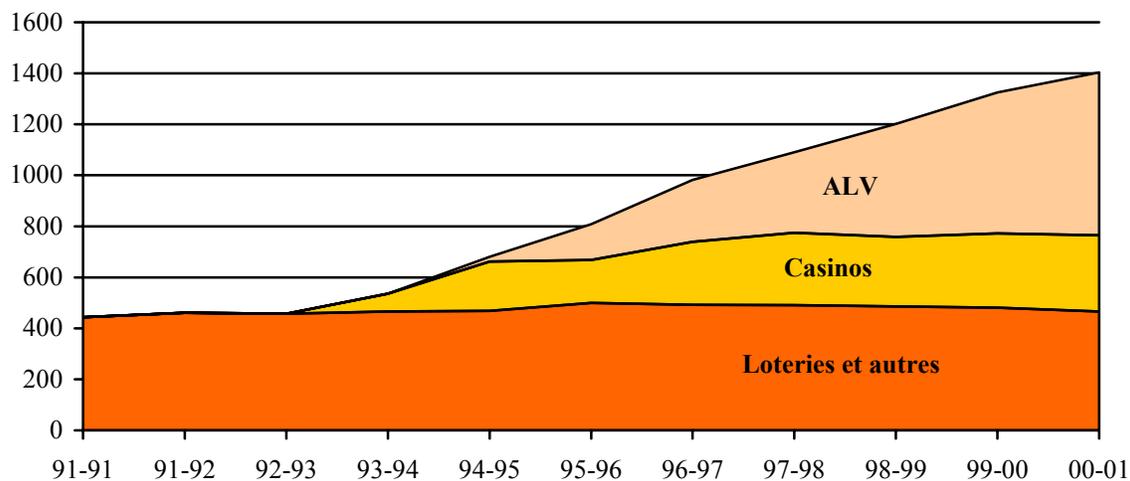
casinos. Ces projets constituent autant d'invitations à modifier la dynamique de l'économie du jeu au Québec.

Tableau 3 : Évolution des revenus de Loto-Québec, 1990-2001, en millions de dollars



Source : Loto-Québec, *Rapports annuels*.

Tableau 4 : Évolution des bénéfices nets de Loto-Québec, 1990-2001, en millions de dollars

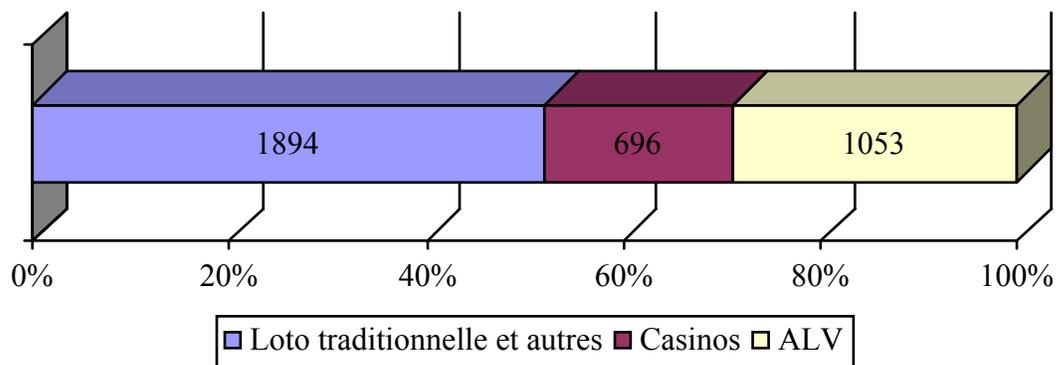
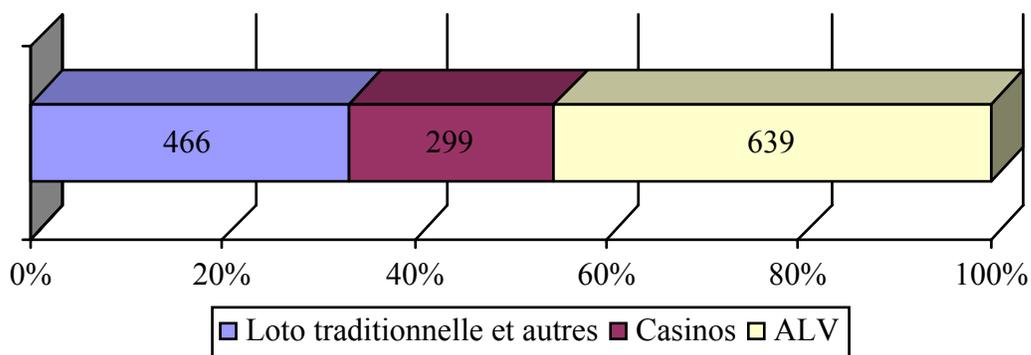


Source : Loto-Québec, *Rapports annuels*.

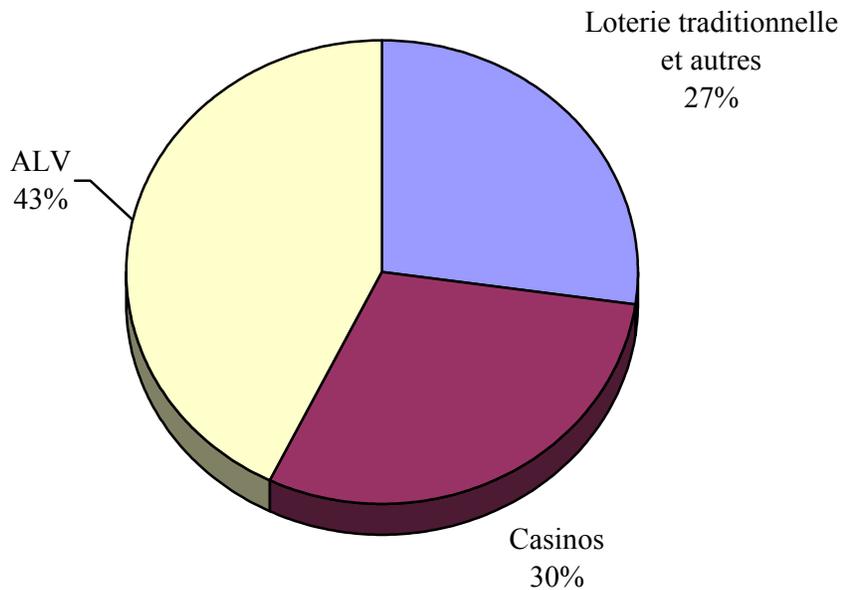
Tableau 5 : Les chiffres clés reliés aux ALV en 2000-2001, Québec, en millions de dollars

Argent inséré	4 532,1
Argent encaissé	3 479,0
Revenus	1 053,0
(-) Coûts d'opération internes	-81,2
(-) Coûts des contrats et ententes d'affaires	-16,0
Bénéfices bruts	955,8
(-) Commissions aux détaillants	-315,9
(-) Coûts de l'impression	-0,8
Bénéfices nets	639,1
Nombre d'établissements	4 100,0
Nombre d'appareils	15 200,0
Taux de croissance annuel du bénéfice	15,7 %

Source : Loto-Québec, *Rapport annuel 2000-2001*.

Tableau 6 : Les revenus et les bénéfices de Loto-Québec**Les revenus****Les bénéfices nets après taxes**

Source : Loto-Québec, Rapport annuel 2000-2001.

Tableau 7 : Rendement net de Loto-Québec, selon la source de revenu

Source : Loto-Québec, *Rapport annuel 2000-2001*.

En 1999-2000, les jeux de hasard ont représenté 3 % des revenus autonomes du gouvernement. Il ne s'agit donc pas d'une source de rentrée de fonds fondamentale pour l'État québécois, mais l'apport représenté par les revenus de loteries n'est déjà plus marginal.

2.2.2 Le réseau d'exploitation des ALV : une formule rentable

Le parc d'ALV du Québec est important. En 2000, il regroupait 15 300 appareils soit plus du double du parc de l'Alberta qui occupe le second rang au Canada avec 6 000 machines. En fait, tout l'Ouest canadien qui abrite 30 % de la population du pays possédait 7,7 % moins d'appareils de loterie vidéo que le Québec où vit 24 % de la population canadienne⁵⁷. Même en soustrayant les 1 000 appareils que veut retirer le Gouvernement, le réseau québécois demeure, de loin, le plus développé du Canada.

Lorsque Loto-Québec a obtenu l'autorisation de mettre en place son parc d'ALV, il se substituait à un réseau illégal qui, dit-on, s'appuyait sur des milliers de commerces. Comme ce dernier réseau avait pour principale assise les bars et débits de boisson, la société d'État a construit sa propre base d'opération dans le prolongement de ce qui existait déjà. Les bars, tavernes et autres débits de boisson forment conséquemment l'assise du système d'opération actuel. Au début de l'année 2002, quelque 4 231 licences d'exploitants valides avaient été octroyées par la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ), mais seulement quelque 4 100 possédaient des ALV⁵⁸. Les titulaires de licences étaient donc supérieurs en nombre. La structure qui assure la base d'opération à la SLVQ disposerait, en principe, d'une capacité d'accueil non exploitée, ce qui donne à l'institution une souplesse susceptible, théoriquement du moins, de contribuer à l'effort d'optimisation de son parc d'appareils. Selon les représentants de la SLVQ, cette souplesse est plus apparente que réelle et les ajustements effectués sur le parc sont souvent beaucoup plus tributaires des fermetures d'établissements que d'actions volontaires de la part de la SLVQ. Il demeure, aux dires des exploitants consultés, que des objectifs de rendement régionaux sont établis par la filiale de Loto-Québec et qu'il peut devenir difficile pour un exploitant de garder ses machines lorsque ces objectifs ne sont pas rencontrés.

Le choix d'approcher l'offre de jeu par l'entremise d'un réseau sous propriété privé a, d'office, donné naissance à un système fondé sur l'impartition et la collaboration du secteur privé. La SLVQ a franchi une étape additionnelle dans sa collaboration avec le secteur privé en mettant en place un réseau de service et d'entretien également géré par le secteur privé.

Le système d'exploitation de la SLVQ est donc composé de trois étages. L'étage inférieur regroupe des milliers de sites (détaillants) où sont localisés les ALV. Le second étage repose sur des sous-traitants régionaux (10 régions) qui ont charge d'assurer les travaux de maintenance et de fournir divers services. À l'étage supérieur, cette structure est chapeauté

⁵⁷ Jason J. Azmier, *op.cit.*

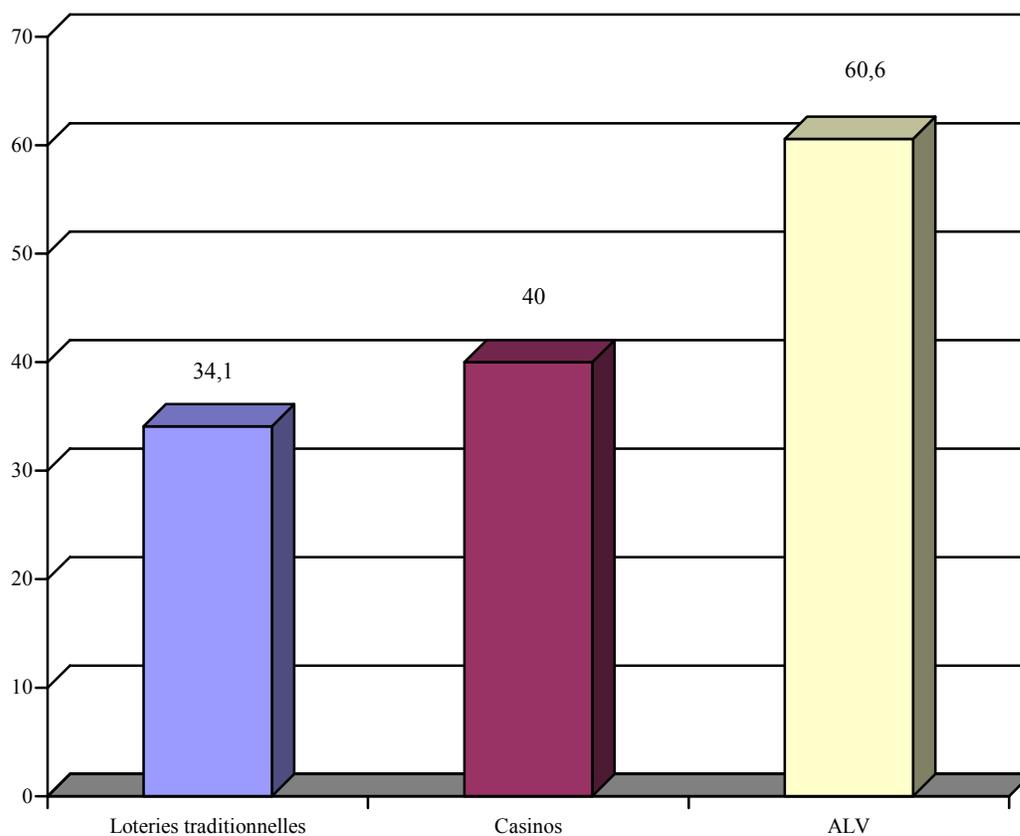
⁵⁸ RACJ, *Relevé spécial*, 21 février 2002.

par le personnel de la SLVQ dont la tâche est de veiller au bon fonctionnement du système et à l'établissement des critères et normes d'exploitation.

Cette formule permet à la SLVQ de dégager un taux de profit incomparable. Même si les concessionnaires touchent actuellement 26 % des revenus, la structure en place est beaucoup moins onéreuse pour Loto-Québec que l'est, par exemple, celle des casinos où l'entretien des lieux et la présence d'un personnel nombreux et entraîné, rémunéré en conséquence, est nécessaire. Par ailleurs, elle a pour caractéristique de proposer une offre de jeu dispersée sur l'ensemble du territoire et donc, en principe, susceptible d'atteindre une clientèle plus importante.

En 2001, pour des revenus totaux de 696,5 millions de dollars, les casinos ont requis des dépenses de 417,6 millions de dollars (incluant les dépenses d'opération indirectes). Chaque dollar de revenu a donc nécessité un déboursé de 60 cents. Au cours de la même année, les appareils de loterie vidéo ont rapporté des revenus de 1 053 millions de dollars pour des dépenses de 415,9 millions de dollars (incluant les dépenses d'opération indirectes). Dans ce dernier cas, le déboursé requis pour chaque dollar de revenu s'est donc établi à 39,4 cents. En ce qui a trait aux loteries traditionnelles, ce même déboursé a été de 65,9 cents (même après avoir retranché les coûts indirects liés aux opérations des autres secteurs). On peut donc conclure que le rendement avant taxes des ALV est près de 2 fois supérieur à celui des loteries traditionnelles et supplante du tiers celui des casinos.

Tableau 8 : Les bénéfices avant taxes et paiements spéciaux par catégorie de produits pour chaque dollar de revenu, en cents par dollar, 2001



Source : Loto-Québec, Rapport annuel 2000-2001.

La formule de l'impartition explique en bonne partie le succès des ALV. En effet, le système en place fait en sorte qu'une part importante des dépenses d'opérations est prise en charge par les exploitants des ALV. Il est, par ailleurs, de notoriété publique que les salaires associés aux différents échelons du réseau que nous venons de décrire diffèrent grandement. Nous n'avons pu établir de correspondance parfaite entre la structure des coûts pour chaque organisation en cause. Certaines indications sont néanmoins éclairantes. Notre enquête révèle notamment que le coût de l'emploi de la personne qui a charge des ALV sur le site de l'exploitant se chiffre entre 18 000 et 19 000 dollars soit une somme près de deux fois inférieure à celui du technicien qui fait l'entretien de la même machine et qui représente à peine plus de 40 % du coût de l'emploi moyen au sein de Loto-Québec.

L'apport du réseau des ALV au plan de l'emploi est beaucoup plus difficile à établir. La seule donnée disponible et vérifiable concerne la SLVQ où évoluaient 40 employés en 2000-2001. Des recoupements d'informations nous ont par ailleurs permis d'estimer à 140 le nombre d'employés reliés à l'encadrement du réseau assuré par les sous-traitants régionaux. En ce qui concerne les détaillants, l'application de la réglementation exige l'apport d'une main-d'oeuvre suffisante. Selon ceux-ci, cela se traduit par la création d'un emploi pour chaque bloc de cinq appareils. Cette formule simple permet d'estimer un apport de 3 050 emplois répartis dans 4 085 sites (au 31 mars 2001).

La réalité est cependant plus complexe. Comme nous le verrons dans la prochaine section, la viabilité de plusieurs exploitants est liée à la présence de leurs ALV. Les appareils ont aussi un impact sur les heures d'ouverture des commerces et sont susceptibles de générer des périodes de pointe où du personnel supplémentaire sera requis. Le nombre d'emplois reliés à l'exploitation des ALV dans les commerces qui sont à la base du réseau d'exploitation est donc fort probablement plus élevé qu'il n'y semble de prime abord. Pour statuer sur la question, une enquête de terrain serait requise.

2.2.3 Les détaillants seraient-ils économiquement viables sans les ALV?

Au cours de notre programme d'entrevues, à diverses occasions, la question de la rentabilité des sites où sont implantés les ALV a été l'objet de discussions. Plusieurs tenanciers de bars et de restaurants soulignaient la précarité de leur situation financière et l'incidence néfaste qu'aurait le retrait des ALV pour la viabilité de leur commerce. Mais la situation varie beaucoup d'un type de commerce à l'autre.

L'Association des restaurateurs du Québec concluait, à la suite d'une étude, qu'entre le premier trimestre 2001 et le premier trimestre 2002, l'ensemble des segments de la restauration avait connu une croissance assez importante (5,3 %), à l'exception toutefois des débits de boisson dont le déclin se poursuit depuis quelques années. Pour ce dernier groupe de commerces, au cours de l'année couverte par l'étude, la baisse des revenus a été particulièrement dramatique avec une décroissance de 12,7 %⁵⁹. Le segment de marché en cause est manifestement confronté à des difficultés significatives qui sont sans doute assimilables au changement de comportement de la population face à l'alcool. Chaque année, des centaines de bars et débits de boisson ferment leurs portes, nonobstant la présence d'appareils de loterie vidéo.

L'analyse des permis émis par la RACJ indique que 72 % des établissements autorisés à exploiter des ALV sont des bars, brasseries ou tavernes, soit des lieux interdits aux mineurs.

⁵⁹ Richard Dupaul, " Mangeons, buvons, n'attendons pas... ", *La Presse*, 17 mai 2002, p. D1.

Les autres détenteurs de permis ont une vocation multiple (bars-restaurants, sites de divertissement, etc.). Sachant qu'il existait, au 15 septembre 2002, quelque 8 400 établissements assimilables à des bars, brasseries ou taverne (sur 23 000 établissements détenant un permis d'alcool)⁶⁰, on peut en déduire deux évidences :

- Près d'un tiers des tenanciers de bars, brasseries ou tavernes bénéficient de la possibilité d'exploiter des ALV.
- La problématique des ALV est nettement moins centrale dans les autres commerces détenant un permis d'alcool comme les restaurants. On peut estimer à moins de 15 % la part de ces établissements (pour ceux détenant des permis d'alcool) impliqués dans l'exploitation des ALV.

Il est donc tout à fait pertinent de s'interroger sur l'incidence des appareils de loterie vidéo, notamment sur le marché des bars, brasseries et tavernes. Les appareils ont-ils pour effet de maintenir des commerces qui, en d'autres circonstances, seraient amenés à fermer leurs portes? Est-il possible que l'exploitation des ALV interagisse sur le marché et exerce des pressions économiques sur les commerces du secteur qui ne possèdent pas d'appareils de loterie vidéo? Étant donné qu'en principe seuls les commerces viables peuvent obtenir un permis de la RACJ, ces questions méritent qu'on s'y attarde.

Au cours de notre enquête, quatre différents cas d'entreprises nous ont été présentés en détail. Parmi ceux-ci, deux sont particulièrement révélateurs.

- Le premier cas concerne un bar où, sur une semaine entière, les 10 ALV disponibles sur le site ont été à la source de 85,9 % des revenus de l'entreprise⁶¹. Sans ces revenus, le tenancier n'aurait pas été en mesure de rencontrer ses obligations. Ses ventes d'alcool ne couvraient même pas les frais de location du site.
- Le second met en cause deux restaurants d'une chaîne détenus par un même propriétaire (10 ALV au total). Pas moins de 50 % des revenus de 2001 ont été générés par les ALV. Selon le propriétaire, sans les ALV, au moins un des deux restaurants devrait fermer ses portes alors que le second établissement parviendrait à peine à faire ses frais⁶².

Cela signifie-t-il qu'au départ, lesdits commerces présentaient des carences que les ALV ont comblées? Ce résultat serait-il plutôt le fruit d'un accroissement de la concurrence dans les secteurs en cause? Doit-on enfin émettre l'hypothèse que l'introduction des ALV a provoqué

⁶⁰ RACJ, *Relevé spécial*, 21 février 2002.

⁶¹ Entrevue, 22 mars 2002.

⁶² Entrevue, 9 avril 2002.

un changement de perception dans la clientèle qui s'est traduit par un changement de mission pour l'établissement? Pour l'instant, ces questions demeurent sans réponse. Il est vrai que des bars et des restaurants ferment chaque année et que certains d'entre eux tiraient pourtant avantage des revenus liés aux appareils de loterie vidéo, mais cela ne démontre en rien que les ALV n'ont pas eu d'impact sur la viabilité et le rendement des commerces et la saine concurrence des secteurs concernés.

Le phénomène des multisites où les ALV se sont multipliés à la suite d'un accroissement un peu artificiel du nombre de permis d'alcool tend à confirmer que les revenus générés par les ALV pèsent d'un poids suffisant pour que les tenanciers cherchent à fonder leur activité commerciale là où le profit se trouve, c'est-à-dire dans les appareils de loterie vidéo. Un intervenant nous a même affirmé que les quelque 400 multisites détenant 6 ALV ou plus feraient face à d'importants problèmes financiers si le privilège d'exploiter les machines leur était retiré.

Tableau 9 : Nombre d'appareils par site en 2000-2001

Nombre d'ALV	Nombre de sites
Plus de 10	40
Entre 6 et 10	350
5 et moins	14 851
Total	15 251

Source : SLVQ.

Dans le seul but d'assurer un fonctionnement sain et conforme au marché des débits de boisson, il serait certainement pertinent de pousser plus avant le travail d'enquête sur cette relation de dépendance aux ALV que semblent entretenir des bars et des restaurants. Car si ce que suggèrent les exemples présentés précédemment est devenu la règle, il y a tout lieu de penser que les efforts en vue de mieux contrôler le jeu risquent de se heurter à des résistances à la base même du réseau que la SLVQ a mis en place. Il est également justifié de penser que la communauté québécoise contribue, à son insu, à maintenir à un niveau plus élevé que nécessaire le nombre des débits d'alcool. Sur le plan strictement éthique, le sujet mérite réflexion.

2.2.4 La place allouée aux hippodromes

Les hippodromes de Montréal, Aylmer, Québec et Trois-Rivières font également partie du réseau de loterie vidéo du Québec. Chacun des quatre hippodromes est doté d'une aire de jeu où des appareils sont regroupés. Leur nombre est toutefois limité. La piste de course de Montréal peut exploiter 200 appareils, celle de Québec a droit à 100 unités alors que les hippodromes de Trois-Rivières et d'Aylmer peuvent disposer de 65 appareils chacun.⁶³

Ce choix gouvernemental d'autoriser les pistes de course à tirer bénéfice de la loterie vidéo découle d'une volonté d'aider à la survie de l'industrie des chevaux de course. Une diversité de facteurs aurait en effet contribué au déclin de l'intérêt pour les courses hippiques au cours de la dernière décennie. Aujourd'hui, cette industrie est confrontée à des problèmes majeurs : difficulté à renouveler sa clientèle, dégradation des infrastructures, etc.

L'apport gouvernemental a donc pris corps en partie par l'entremise d'une diversification de l'offre de jeu et par une aide directe additionnelle de l'État. Cela semble néanmoins insuffisant et les pressions se font vives de la part des hippodromes en vue d'élargir leurs assises au sein du réseau de la loterie vidéo. Ces démarches sont demeurées vaines jusqu'à maintenant, mais la décision de la ministre des Finances Pauline Marois de mettre fin à une partie de l'aide directe consentie aux pistes de course pourrait toutefois relancer le débat.

En Ontario, les appareils de jeu (machines à sous dans ce cas) ne sont autorisés que dans les seuls hippodromes. En 2001, on dénombrait 7 526 appareils répartis entre 11 sites. Plus de 50 % du parc était toutefois concentré sur trois pistes soit celles de Fort Erie, de Rideau-Carleton et de Woobine, faisant des lieux de véritables casinos. L'intérêt économique représenté par le jeu est tel que le nombre des pistes de course tend actuellement à s'accroître⁶⁴.

L'approche ontarienne repose également sur un partage différent des revenus. Les hippodromes touchent 20 % des revenus (dont la moitié est versée aux propriétaires de chevaux), ce qui leur attribue une ristourne sensiblement inférieure à celle qui est consentie aux détaillants du Québec. En proposant une structure différente de l'offre de loterie vidéo, l'Ontario propose un modèle d'exploitation des ALV qui s'ouvre sur une autre économie du jeu dont certaines caractéristiques retiennent l'intérêt au Canada. Le système ontarien s'inscrit notamment dans le prolongement du principe des casinos en concentrant son offre dans des sites entièrement dédiés au jeu. Ce système se prête également à une exploitation moins intensive des ALV et se développe dans un cadre qui impose *de facto* une limite à la croissance du parc d'appareils. On retrouve dans cette formule plusieurs thèmes développés

⁶³ RACJ, *Les appareils de loterie vidéo et le jeu pathologique*, août 2000, p.2.

⁶⁴ « Initiative sur les machines à sous aux hippodromes », *Canada News Wire*, 2 février 2001.

en réponse au jeu pathologique par le gouvernement du Québec et Loto-Québec au cours des derniers mois.

S'il s'avère nécessaire de revoir l'offre québécoise d'appareils de loterie vidéo, l'approche développée par l'Ontario pourrait proposer une avenue sans doute moins généreuse pour le Gouvernement sur le plan financier, mais peut-être moins controversée sur le plan social. Ainsi, même en multipliant par 10 le nombre des appareils dans les hippodromes, le parc total serait tout de même moins important qu'il ne l'est aujourd'hui. Le bénéfice brut serait évidemment diminué.

2.2.5 La fabrication des appareils

Le Québec est également doté d'une structure de production d'appareils de loterie vidéo. Huit fabricants détiennent des licences de manufacturier, mais seulement quatre se sont manifestés dans le cadre du programme de renouvellement du parc auquel était affecté un budget de 200 millions de dollars. Deux ont finalement été retenus, soit Spielo, une firme canadienne dont l'usine est localisée à Sainte-Anne-des-Monts et VLC, une filiale de la société américaine Anchor Games dont la fusion récente avec Game Technology of Reno, puis avec IGT International l'intègre à l'organisation qui, présentement, domine le marché mondial du jeu⁶⁵. Notons au passage qu'un ex-fonctionnaire du Québec a été nommé au conseil d'administration d'Anchors Games en 2001⁶⁶. Comme VLC ne dispose pas de site de production sur le territoire du Québec, l'entreprise s'est associée au fabricant Triton Électronique de Saint-Eustache.

Spielo a reçu un contrat de 60 millions de dollars pour la fabrication de 6 100 appareils (environ 40 % du nouveau parc) alors que VLC a pour sa part obtenu une commande de 8 400 appareils valant 85 millions de dollars. On notera que le coût unitaire des appareils de VLC est légèrement supérieur à celui des machines proposées par Spielo⁶⁷.

Dans l'appel de proposition lié au renouvellement des ALV, Loto-Québec a peu élaboré ses attentes en matière de retombées économiques pour le Québec, se limitant à exprimer l'objectif de les maximiser et fixant l'assemblage final des appareils sur le territoire de la province pour seuil minimal aux soumissionnaires. Le document spécifie que « l'ensemble

⁶⁵ Pour un retour sur le processus de regroupement, lire Frank Legato, " Mergermania ", *Strictly Slots*, 2001. (<http://www.strictlyslots.com/archive/0105ss/merger3.html>).

⁶⁶ Cité notamment dans Las Vegas From Home.com Entertainment, *News Releases*, 24 août 2001. (<http://www.lasvegasfromhome.com>).

⁶⁷ KPMG, *Impact économique des activités québécoises de Spielo Manufacturing Incorporated sur la province de Québec*, 4 août 2000.

des retombées économiques pour le Québec constituera un facteur primordial dans l'attribution des contrats »⁶⁸.

L'évaluation des retombées économiques d'un contrat gouvernemental est toujours un exercice un peu périlleux dont on ne peut connaître les données réelles qu'une fois l'activité terminée. En fait, la qualité de l'évaluation dépend du suivi mis en place par le client. Or, nous n'avons pu obtenir de détails sur ce que Loto-Québec a prévu à ce chapitre. Règle générale, l'incidence sur la création d'emploi est la principale préoccupation des pouvoirs publics. Nous avons néanmoins réussi à situer quelques données en lien avec la question de l'emploi.

Appelée à évaluer différents scénarios en lien avec les activités de la société Spielo, la firme KPMG concluait dans un document récent qu'un contrat de 10 000 appareils se traduirait par la création de 75 emplois directs et de 67 emplois indirects pour un total de 142 emplois. Un représentant de Spielo nous a confirmé que le contrat serait honoré sur une période de 10 mois⁶⁹. Ramené aux proportions du contrat réellement obtenu, soit 6 100 appareils, cela situe l'impact théorique à 86 emplois. Une extrapolation mathématique permet d'estimer que les emplois créés à la suite de la mise en route du programme de remplacement des appareils atteindront un maximum de 180 emplois sur une base annuelle. On peut dégager de cet exercice que le coût moyen de l'emploi s'établit à 805 556 dollars.

Pour le secteur manufacturier et le domaine technologique en cause, il s'agit somme toute d'une bonne performance. La niche industrielle alimentée notamment par Loto-Québec compte une dizaine de firmes du Québec engagées dans divers secteurs dont la sérigraphie, les composants électriques et électroniques, les circuits intégrés, etc. Dans le cas particulier de Spielo, comme pas moins de 3/4 de ses employés viennent du secteur des pêches, un domaine en déclin, la fabrication d'appareils de loterie vidéo est d'un apport certain en matière de reconversion industrielle.

Ces dernières remarques complètent notre survol de l'économie du jeu des appareils de loterie vidéo au Québec, une économie qui, comme nous l'avons vu, se distingue par sa capacité à générer d'importants revenus et sa structure élaborée de manière à optimiser le rendement. Il ne fait par ailleurs aucun doute que de nombreux emplois sont rattachés à la fabrication et à l'exploitation des ALV.

⁶⁸ Casiloc, *Appel de proposition no 00-512*, s.l., s.d., p.11.

⁶⁹ Entrevue, 3 mai 2002.

2.2.6 La problématique des coûts sociaux

Abordons immédiatement la question sans doute la plus litigieuse, soit la détermination du nombre de joueurs pathologiques. Fondant ses conclusions sur les travaux du réputé professeur Ladouceur, Loto-Québec admet que 2,1 % de la population adulte du Québec aura, au cours de sa vie, à vivre avec une pathologie liée au jeu⁷⁰. Ce chiffre est-il le reflet de la réalité?⁷¹

La compilation d'une quinzaine d'études réalisées au fil des années sur des territoires différents où, précisons-le, l'exposition au jeu est variable, indique que la proportion de la population adulte aux prises avec un problème de jeu se situerait à 4,6 %. Toutefois 4 joueurs à problème sur 10 (ou 1,8 % de la population adulte) auraient, au cours de leur vie, souffert d'une pathologie liée au jeu. On notera que les études plus récentes, soit celles qui couvrent la période de pénétration des ALV sur plusieurs territoires, font état de résultats plus élevés. Entre 1995 et 1999, la moyenne des études compilées se situe à 5,1 % en ce qui a trait à l'évaluation des adultes aux prises avec un problème de jeu alors que la proportion de joueurs pathologiques continue de représenter environ 40 % de cette population (à 2,1 %). Approchées de cette façon et dans une perspective historique, les données du professeur Ladouceur apparaissent tout à fait recevables⁷². Cela présume toutefois que le comportement des Québécois en matière de jeu est semblable à celui qu'il nous est possible d'observer sur d'autres territoires. Rien n'est moins sûr dans la mesure, notamment, où on sait maintenant que les vidéo loteries sont source d'une dépendance beaucoup plus importante que les autres formes de jeu et que ces appareils sont très présents en terre québécoise. Nous constaterons d'ailleurs dans un prochain chapitre que les sondages menés sur le sujet tendent à confirmer que le problème du jeu pourrait atteindre une proportion de la population qui dépasse largement 2,1 %.

⁷⁰ Cité notamment dans Gaétan Frigon, " Nouvelle donne à Loto-Québec ", *La Presse*, 13 mars 2002, p.A19.

⁷¹ Avant de nous engager dans la discussion et pour fin de comparaison rappelons que le General Accounting Office estime que la prévalence pathologique au cours d'une vie d'un problème de drogue se situe à 6,2 % alors que celle d'un problème d'alcool atteint 13,8 %.

⁷² Voir Ladouceur, *et al.*, " Prevalence of Problem Gambling : A Replication Study Seven Years Later " *The Canadian Journal of Psychiatry*, 44, 802-804, 1999.

Tableau 10 : La prévalence du jeu au sein de la population adulte, point de vue comparatif

Territoire	Année	Auteurs	Joueurs à problème	Joueurs pathologiques
New-Jersey	1990	GAO	ND	1,2
N.-Brunswick	1992	BMR	4,5	1,4
Dakota du Sud	1993	Volberg	1,2	0,5
Minnesota	1994	JC Laundergan & Assoc.	4,4	1,2
Saskatchewan	1994	TR & GR	2,7	0,8
Manitoba	1995	CR & GR	4,3	1,9
C.-Britannique	1995	Angus Reid	4,2	1,8
N.-Brunswick	1996	BMR	4,1	2,2
Ontario	1996	ARF	4,0	2,0
N.-Écosse	1996	BMR	5,5	1,9
<i>États-Unis</i>	1997	<i>Harvard</i>	9,3	2,8
Alberta	1998	Wynne Ressources	4,8	2,0
<i>États-Unis</i>	1998	<i>National Research Council</i>	8,3	2,4
<i>États-Unis</i>	1998	<i>National Opinion Research</i>	4,0	1,8
I.-du-P.-Édouard	1999	Doiron & Nicki	3,1	2,0
Moyenne	90-99		4,6	1,8
Moyenne	95-99		5,1	2,1
Québec	1996	Ladouceur	4,4	2,1

Sources : BMR, United States General Accounting Office, Canada West Foundation (voir bibliographie).

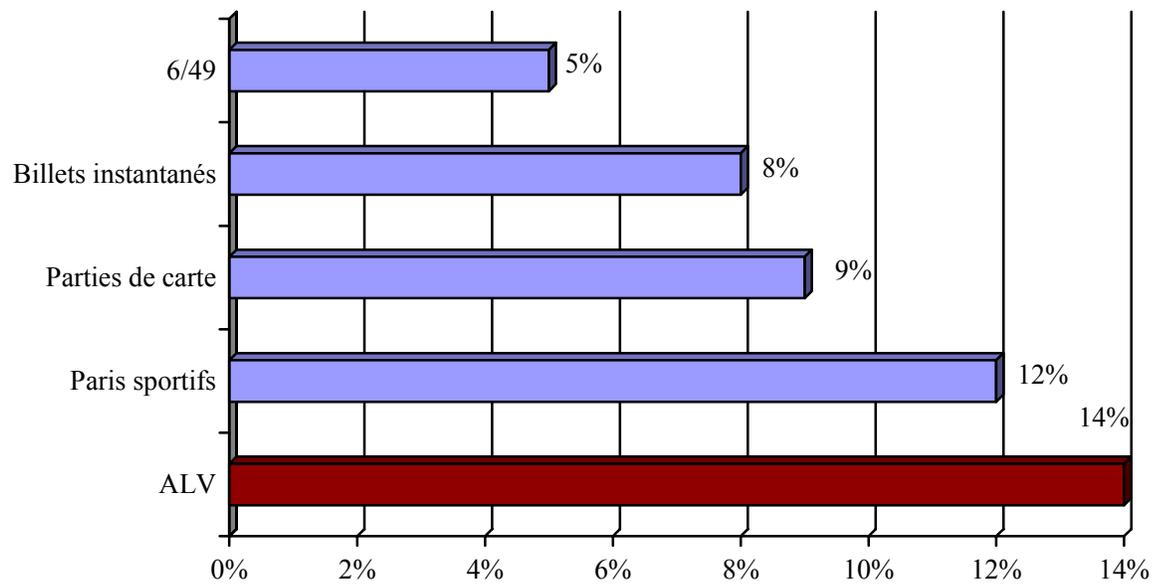
Trois études nationales réalisées aux États-Unis (en italique dans le tableau 10) où sont incluses les régions nord-américaines où le jeu a développé ses racines les plus anciennes, les plus ancrées et les plus diversifiées se traduisent par une moyenne de joueurs à problème de 7,2 % des adultes présentant un problème de jeu et une proportion de joueurs pathologiques dépassant 2,3 %. Les problèmes liés au jeu seraient-ils susceptibles de croître avec les années? Les deux études BMR menées au Nouveau-Brunswick en 1992 et en 1996 confirment une hausse de la proportion des joueurs pathologiques. Celle de 1996 mentionne par ailleurs qu'entre 1992 et 1996, 5 % de plus de personnes se sont « abandonnées » au jeu. Pendant la même période la population provinciale n'augmentait que de 2,6 %⁷³.

Poussant plus loin son investigation, BMR a par ailleurs cherché à identifier la prévalence des problèmes de jeu selon la nature (le type) du jeu, mais uniquement chez ses adeptes. La palme des joueurs à problème revient aux ALV, ce que nous avons déjà soulevé en section 2.2, suivis des paris sportifs (tableau 11). Plus inquiétantes encore sont les statistiques reliées aux personnes qui reconnaissent s'adonner au jeu sur une base hebdomadaire. Dans ce cas de figure, la proportion des joueurs à problème grimpe à 45 % pour les amateurs d'appareils de loterie vidéo, plus des 3/4 d'entre eux étant considérés comme des joueurs pathologiques. Le travail de BMR montre enfin qu'entre 1992 et 1996, les dépenses moyennes des joueurs ont diminué pour tous les types de jeu, sauf pour les ALV où la croissance a été de 49,8 %. Or, déjà en 1992, les appareils de loterie vidéo arrivaient largement en tête dans les dépenses des joueurs⁷⁴.

⁷³ Gouvernement du Nouveau-Brunswick, ministère des Finances, *Étude des jeux de loterie vidéo*, s.l., s.d., (<http://www.gov.nb.ca/0162/reports/vlt>).

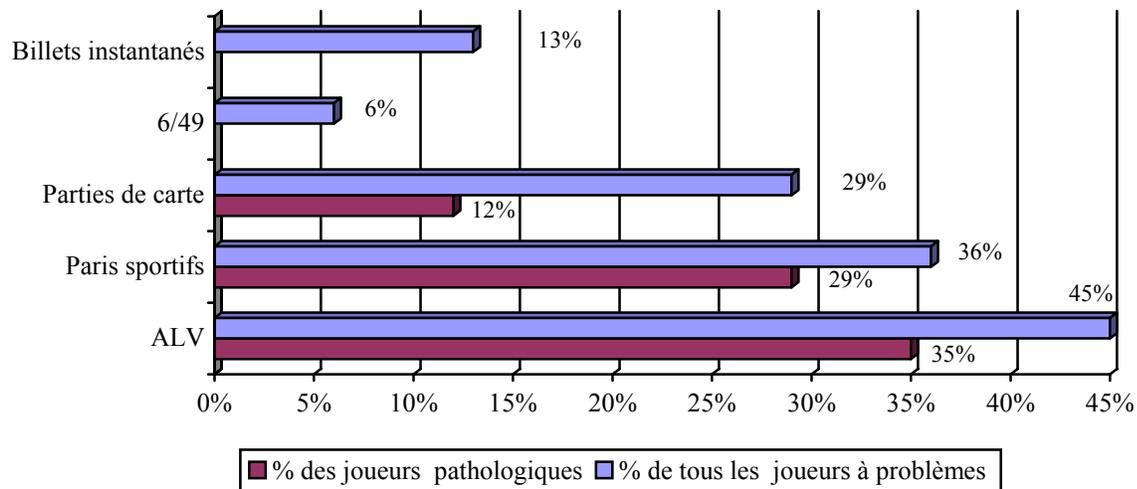
⁷⁴ *Idem*.

Tableau 11 : Proportion des joueurs à problème au sein de la population des joueurs néo-brunswickois, 1996, en pourcentage



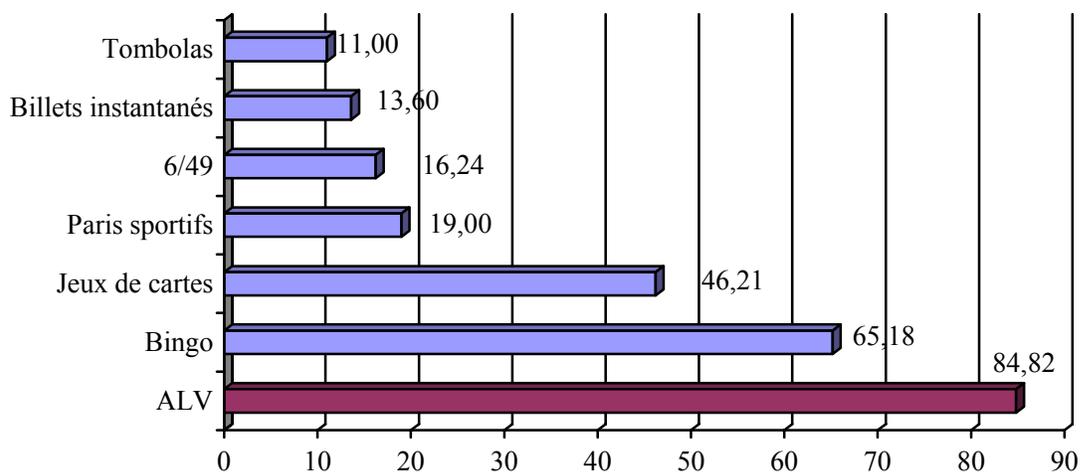
Source : BMR dans gouvernement du Nouveau-Brunswick, ministère des Finances, Étude des jeux de loterie vidéo, s.l., s.d., (<http://www.gov.nb.ca/0162/reports/vlt>).

Tableau 12 : Évaluation des joueurs réguliers (plus d'une fois par semaine) à problème du Nouveau-Brunswick selon le type de jeu, 1996



Source : BMR, dans gouvernement du Nouveau-Brunswick, ministère des Finances, *Étude des jeux de loterie vidéo*, s.l., s.d., (<http://www.gov.nb.ca/0162/reports/vlt>).

Tableau 13 : Dépenses moyennes du joueur régulier (une fois par semaine ou plus) néo-brunswickois en 1996



Source : BMR dans gouvernement du Nouveau-Brunswick, ministère des Finances, *Étude des jeux de loterie vidéo*, s.l., s.d., (<http://www.gov.nb.ca/0162/reports/vlt>).

Cela nous amène à souligner une première évidence : les problèmes de jeu répondent à une dynamique sans doute liée à une foule de phénomènes, mais le plus important demeure la nature de l'offre de jeu.

Un grand nombre d'études, incluant la plupart de celles qui sont réalisées au Québec, approchent la notion du jeu pathologique en lui associant les personnes qui ont eu ou qui auront un problème de jeu de type pathologique au cours de leur vie. Cette imprécision est très gênante dans la mesure où elle peut donner l'impression qu'une pathologie du jeu peut être un phénomène passager. Les trois études américaines auxquelles nous nous sommes référés dans le tableau 10 dégagent en ce domaine des constats fort éclairants. On y découvre qu'entre 1,2 % et 1,6 % de la population adulte aura à négocier avec son problème de jeu pathologique pendant toute sa vie. De même, entre 1,5 % et 3 % des joueurs à problème devront vivre avec celui-ci leur vie durant⁷⁵.

En entrevue, des représentants de la SLVQ nous ont cité quelques chiffres qui constituent, à leurs yeux, les principales balises de la question. Outre la proportion de joueurs pathologiques liée à 2,1 % de la population adulte, ils nous ont affirmé que 20 % des 650 000 joueurs adeptes des ALV sont des joueurs à risque et qu'un 5 % additionnel peut être considéré comme souffrant d'un problème pathologique⁷⁶. Or le Gambling Institute d'Australie, un pays où les ALV sont beaucoup plus nombreux mais où la part reconnue des joueurs à problème et pathologiques est moindre, a produit une étude de Jan Mc Millen qui indique que la part des revenus du jeu tirés des joueurs excessifs correspond à 33 % de tous les revenus émanant des appareils de loterie vidéo⁷⁷. Plusieurs intervenants interviewés dans le cadre de notre enquête pensent que cette proportion est encore plus élevée au Québec, mais nous ne disposons pas, pour l'instant, d'une base scientifique suffisante pour étayer cette conclusion.

2.2.7 Vers une évaluation coûts-bénéfices de l'activité du joueur

De nombreuses recherches ont tenté de dégager les éléments susceptibles de permettre de procéder à une étude coûts-bénéfices du jeu. La plupart ont livré des résultats partiels sur la base desquels il est difficile de dégager des conclusions scientifiques définitives. Le principal écueil concerne ce que les économistes nomment les « externalités » ou « coûts sociaux ». Il est évident qu'on ne peut aborder la problématique du jeu dans sa seule dimension interne, c'est-à-dire à travers l'analyse de l'incidence économique que produit l'échange entre le

⁷⁵ Cité dans United States General Accounting Office, *Economic Effects More Measurable Than Social Effects*, GAO, avril 2000, p.45.

⁷⁶ Entrevue avec représentant de la SLVQ, 18 avril 2002.

⁷⁷ Parmi les travaux de ce chercheur, voir Jan McMillen, *Données nécessaires aux études d'impact sur la collectivité*, Australian Institute for Gambling Research, 1998.

joueur et le gestionnaire du jeu. D'autres facteurs dont l'incidence économique est indéniable sont en cause, certains tangibles ou du moins chiffrables, d'autres pas. Pour être correctement mesurés, plusieurs types de coûts requièrent des approches méthodologiques souvent un peu spéculatives. L'outil que constituent les coûts sociaux ne mène donc pas à des résultats sans faille, ce qui explique la diversité souvent étonnante des conclusions des chercheurs et le peu d'attention que les analystes en quête de réponses inattaquables ont tendance à leur prêter.

Ce n'est pas parce que l'exercice n'offre pas de certitudes au plan des résultats qu'il perd pour autant sa pertinence. Au moins deux raisons justifient l'évaluation des coûts sociaux. La première concerne l'intérêt pour la société, et plus spécifiquement pour le gestionnaire public, d'avoir en main le portrait le plus complet possible des coûts qu'il faut assumer en lien avec le jeu. La seconde raison réside dans la nécessité d'approcher le jeu sous l'angle de son apport véritable au développement économique.

Les effets positifs des jeux de hasard sont connus :

- Le plus tangible et le plus facile à chiffrer concerne les revenus gouvernementaux. À ce chapitre rappelons simplement qu'en 2000-2001, Loto-Québec a versé 1,3 milliards de dollars au ministre d'État aux finances, une somme redevable à 45,5 % aux appareils de loterie vidéo⁷⁸.
- L'impact ayant la plus grande portée au plan social demeure cependant l'accès à une forme de loisir qui, selon toute évidence, est appréciée par des centaines de milliers de personnes.
- On associe également le tourisme aux impacts positifs du jeu. Ce discours sur l'incidence touristique du jeu a connu ses heures de popularité à l'époque où se sont implantés les casinos et il ne fait pas de doute que ces casinos contribuent au développement du tourisme, notamment celui de Hull. Les performances plus discutables du Casino de Montréal et de celui de Charlevoix alimentent présentement les réflexions des dirigeants de Loto-Québec, mais il convient, dans ces cas également, de reconnaître qu'une portion de la clientèle provenant de l'extérieur soutient l'économie québécoise. Par contre, l'incidence des ALV sur le plan touristique demeure, encore aujourd'hui, une donnée difficile à situer.
- Le jeu contribue également au financement des organismes caritatifs. En 2000-2001, Loto-Québec a versé 9 millions de dollars aux OSBL, surtout en lien avec la tenue de bingos et le système d'abonnement Lotomatique⁷⁹.

⁷⁸ Loto-Québec, *Rapport annuel 2000-2001*.

⁷⁹ *Idem*.

- La loi oblige par ailleurs Loto-Québec à verser au fonds d'aide à l'action communautaire autonome 6 % du bénéfice net de l'exercice précédent relié à l'exploitation des casinos et à la gestion des commerces qui y contribuent. Une somme de 17,5 millions de dollars en 2000-2001 a ainsi été affectée à l'action communautaire autonome et à l'action humanitaire internationale.
- Dernier argument, mais non le moindre, l'industrie du jeu crée des emplois. Les 3,4 milliards de dollars de revenus de Loto-Québec ont, en 2000-2001, assuré un emploi à 5 819 personnes dans les constituantes de la société et il convient d'ajouter d'autres emplois directs reliés à l'entretien et à la fabrication des équipements, à l'exploitation des ALV, aux kiosques de ventes, etc. On peut aisément estimer à plus de 10 000 le nombre d'emplois directement redevables aux activités de Loto-Québec. Tel qu'évoqué précédemment, il est cependant difficile de situer avec précision la part des emplois redevables à l'exploitation du parc d'ALV. En prenant en compte l'injection directe dans l'économie qui se chiffrait à 414 millions de dollars en 2000-2001, nous pouvons néanmoins estimer à un minimum de 3 500 le nombre d'emplois directement liés à l'exploitation des machines.

Enfin, des aides et des services sont consentis au support aux joueurs pathologiques. Cependant, il ne s'agit déjà plus ici de contribution au développement social puisque la mesure a pour objectif de contribuer à atténuer les effets négatifs du jeu sur des clientèles à risque.

On commence à peine à pouvoir décrire les conséquences négatives du jeu, car, tel qu'indiqué précédemment, les recherches sont complexes et mettent souvent en cause des notions difficiles à quantifier. Les coûts sociaux peuvent être départagés en deux familles (tangibles et intangibles) et en trois niveaux (le joueur, son environnement et la société). La liste des variables établie à partir de la littérature (cf. tableau 14) est impressionnante.

Tableau 14 : Quelques problèmes liés aux jeux de hasard

	Personne	Entourage immédiat	Société
Tangibles	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Problèmes financiers ✓ Faillites ✓ Endettement ✓ Divorces ✓ Suicides ✓ Frais hospitaliers ✓ Alcool et drogues ✓ Itinérance ✓ Perte d'emplois ✓ Frais de traitement 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Partage des problèmes financiers ✓ Divorces ✓ Problèmes de santé (obésité, dépressions, etc.) ✓ Suicides indirects ✓ Alcool et drogues ✓ Itinérance 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pertes de taxes ✓ Criminalité ✓ Perte de productivité au travail ✓ Frais hospitaliers ✓ Support via les programmes sociaux ✓ Coûts des infrastructures de jeu ou de support au jeu ✓ Coûts du crédit ✓ Accroissement des coûts de retraite
Intangibles	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Douleur ✓ Agressivité ✓ Autres problèmes de comportement 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Violence ✓ Autres problèmes de comportement ✓ Support au joueur en traitement 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Violence ✓ Autres problèmes de comportement ✓ Dégradation du milieu et de communautés ethniques ✓ Prostitution ✓ Risque d'expansion du crime organisé ✓ Risque d'expansion de la corruption

Source : notamment Lennart E. Henriksson, *Gouvernement, jeu pathologique et population en santé*,

(<http://www.ccsa.ca/adh/Henrikssonfr.htm>, 27-4-2002).

Avant de nous engager dans un exercice d'analyse qui, nous le verrons, est un peu déroutant, il convient de rappeler les résultats obtenus par Goodman en 1994 dans le cadre d'une recherche sur les études coûts-bénéfices du jeu. Après avoir décortiqué 14 travaux apparemment rigoureux, le chercheur constatait avec un certain dépit que la majorité d'entre eux se contentaient de confirmer l'opinion de leurs commanditaires. À son avis, une seule étude présentait une vision à peu près équilibrée de la question, mais sa portée était trop limitée pour qu'on puisse en dégager des applications générales. Goodman remarquait notamment que la légalisation du jeu ne disposait d'appuis concluants qu'auprès des premiers bénéficiaires des jeux de hasard. Il déplorait de surcroît une forte tendance à cacher les coûts associés au jeu et à en exagérer les bénéfices. Parmi ses autres conclusions, il notait une tendance à masquer la relation pourtant évidente entre la popularité grandissante du jeu et ses effets indésirables sur la population⁸⁰.

Même lorsqu'elles sont menées par des chercheurs indépendants, le trop grand nombre de variables et la difficulté d'associer un coût acceptable à certaines de ces variables rend un peu hasardeux le travail d'évaluation des coûts sociaux⁸¹. Les résultats seront toujours tributaires des méthodes et critères de modélisation. À la condition de ne pas attribuer à leurs résultats un niveau de confiance démesuré et de demeurer conscient que la scientificité d'un travail, quel qu'en ait été le prix, peut être discutée, ces études peuvent fournir de précieux renseignements en projetant un éclairage utile. Il faut, cependant, s'attendre à d'inévitables confrontations de points de vue, une réalité avec laquelle l'économie, comme science, a toujours de la difficulté à négocier.

Plusieurs chercheurs ont donc chiffré les coûts sociaux afférents à différents impacts spécifiques du jeu ou à son incidence globale⁸². Selon Ladouceur, quelque 28 % des joueurs pathologiques en traitement affirment avoir déclaré faillite pour des dettes totalisant en moyenne entre 75 000 dollars et 150 000 dollars. Le chercheur estimait que le joueur dépense entre 1 000 et 5 000 dollars par mois, grevant d'autant ses épargnes personnelles et celles de sa famille. Ison affirme que 20 % des faillites liées aux 105 dossiers étudiés au cours de son enquête seraient redevables au jeu et auraient provoqué des pertes moyennes de 40 000 dollars⁸³. À l'échelle de l'État du Minnesota, le coût se serait établi à 228 millions de dollars.

⁸⁰ Robert Goodman, « Legalized Gambling as a Strategy for Economic Development », *United States Gambling Study*, 1994.

⁸¹ Ce point de vue a également été exprimé par le Vérificateur général du Québec dans son *Rapport à l'Assemblée nationale pour l'année 1999-2000*, juin 2000.

⁸² L'approche est à la mode depuis plusieurs années, mais l'utilisation de tels indices est très contestée, notamment parce qu'elle mène à des conclusions qui ignorent souvent le cadre sociétal particulier des problèmes abordés. Dans le domaine du transport où les coûts sociaux sont également souvent évoqués, la plupart des chercheurs ont abandonné cette approche.

⁸³ Chris Ison, « Dead Broke », *Star Tribune*, 5 décembre 1995.

Plusieurs recherches indiquent qu'entre 1/4 et 1/3 des joueurs affirment avoir du quitter leur emploi à cause du jeu⁸⁴. Dans le même esprit, Thomson conclut que 60 % des joueurs perdent en moyenne 7 heures de travail par mois dans le but d'assouvir leur besoin de jeu. Il estime le coût de ce manque d'assiduité à 1 300 dollars par année pour chaque joueur⁸⁵.

Certains travaux, plus hardis, se sont consacrés à l'identification d'un coût global du jeu pathologique. Volberg, dans une recherche qui fait un peu école aux États-Unis, estimait en 1994 les coûts sociaux à 13 600 dollars (US) par joueur⁸⁶. Mesurée à l'aune des quelques 600 000 joueurs pathologiques canadiens auxquels se réfère le Conseil national du bien-être social, la transposition de cette évaluation se traduirait par un coût d'environ 12,5 milliards de dollars (CA)⁸⁷. À l'échelle du Québec, en se basant sur les données de Ladouceur, on pourrait estimer à 2,5 milliards de dollars (CA) le coût social du jeu pathologique. Mais, d'autres évaluations mènent évidemment à d'autres conclusions. Le General Accounting Office des États-Unis estimait, en 1998, à 5 milliards de dollars les coûts associés aux principaux impacts du jeu comme les pertes monétaires et les coûts de santé. Cela se traduit par une incidence économique plus de 10 fois inférieure aux données de Volberg.

Dans un livre publié par la Canada Tax Foundation, les chercheurs François Vaillancourt et Alexandre Roy rappellent avec beaucoup d'à-propos⁸⁸ que l'évaluation du coût social du joueur excessif oscille entre 560 \$ et 52 000 \$ par individu. Reconnaisant avoir volontairement circonscrit leur propre approche du sujet aux données aisément chiffrables (ce qui élimine par exemple la criminalité, l'impact sur les programmes sociaux, les effets sur le milieu, etc.), ces auteurs mènent un exercice qui dégage un bénéfice favorable au jeu mais en soulignant que l'attrait du jeu n'interpelle pas les différentes catégories sociales de la même manière et avec la même intensité.

La plupart des études canadiennes que nous avons repérées dans notre revue de la littérature et que nous citons dans la bibliographie concluent, à différents degrés et en fonction de problématiques parfois assez distantes l'une de l'autre, que le jeu est globalement rentable économiquement. Vaillancourt et Roy font référence à une progression des retombées du jeu beaucoup plus importante pour les gouvernements que pour la société en général. Ils notent enfin que l'accroissement de l'offre de jeu pourrait se traduire par une

⁸⁴ Notamment celles des professeurs Ladouceur et Lesieur, voir H.R. Lesieur, « Cost Treatment of Pathological Gambling », *Annals of the American Academy*, 556, 1995.

⁸⁵ William Thompson, « The Social Cost of Gambling in Wisconsin », *Wisconsin Policy Research Institute*, Report 9, 1996.

⁸⁶ Voir notamment Rachel A. Volberg, « The Prevalence and Demographics of Pathological Gamblers Implication for Public Health », *American Journal of Public Health*, no 84, 1996.

⁸⁷ Conseil national du bien-être social, *Les jeux de hasard au Canada*, hiver 1996.

⁸⁸ François Vaillancourt et Alexandre Roy, *Gambling and Government* inc. 1969-1998, Canada Tax Foudation, 2000.

hausse des dépenses en santé susceptible de faire fondre d'autant les bénéfices que ces gouvernements tirent du jeu. Cette conclusion en demi-teinte convient sans doute au débat.

L'économie du jeu lance donc un défi au milieu scientifique et le besoin de recherches détachées des intérêts particuliers se fait sentir. Sur la base des travaux menés à ce jour, il n'est, pensons-nous, possible de dégager un travail indépendant, honnête et rigoureux que dans des cadres trop fragmentaires pour mener à des conclusions d'application générale.

2.2.8 Conclusion du survol économique

Loin de répondre à toutes les questions liées à l'économie du jeu qui demeure, comme nous avons pu le remarquer, un vaste chantier de recherche, le présent chapitre permet de dégager au moins un constat fondamental. Lorsqu'il est question de jeu, il est simpliste de s'en tenir à une vision d'équilibre entre la demande et l'offre. Tous ceux qui prétendent élaborer l'offre de jeu en fonction d'une quelconque demande tournent le dos à une réalité beaucoup plus complexe où s'entremêlent loisir, financement public, développement économique et dérive sociale. Il apparaît évident que l'offre de jeu interagit sur la demande de jeu et que celle-ci est influencée par la confiance et l'image que projette le réseau d'offre de jeu.

Dans le cas qui retient ici notre attention, soit celui des appareils de loterie vidéo, il apparaît manifeste que la structure du réseau de service et les modalités de son exploitation, quel que soit le niveau de rentabilité de ce réseau, soulèvent des problèmes qui fragilisent le lien de confiance. Face à un tel enjeu, les questions d'économie peuvent sans doute aider à la décision mais elles ne sont pas en mesure d'apporter toutes les réponses. Les vrais enjeux sont de nature sociétale et c'est dans l'identification des paramètres de l'acceptabilité du jeu que résident les réponses les plus durables.

À défaut d'avoir pu, dans le cadre de cette enquête, identifier tous les paramètres d'acceptabilité du jeu, nous avons tenté de mesurer l'acceptabilité des infrastructures actuelles de jeu sur ALV auprès de la population québécoise. Les résultats de notre évaluation liés à la centralisation, la visibilité des ALV et les modalités de paiement sont présentés dans le prochain chapitre. Chaque partie de ce chapitre est structurée de façon à présenter les résultats des entrevues auprès des spécialistes, puis auprès de la population québécoise, et se termine par une courte analyse économique du sujet.

3. LA CENTRALISATION DES APPAREILS DE JEU, LEUR VISIBILITÉ ET LA PROXIMITÉ DES FACILITÉS DE PAIEMENT : RÉSULTATS

3.1 LA CENTRALISATION DES APPAREILS DE JEU

3.1.1 Résultats des entrevues

La présente section porte sur les avantages et les désavantages respectifs de la centralisation et de la décentralisation des appareils de loterie vidéo au Québec. Précisons que cette partie, comme nous l'avons déjà mentionné dans la section méthodologie, est de plus grande importance que les suivantes: ce sont les répondants eux-mêmes, ainsi que l'existence et la disponibilité de la littérature, qui ont imposé cette tendance à l'inégalité des résultats et de leur traitement.

Mentionnons d'office que 24 des 37 répondants interrogés par entrevues (64 %) affirment être en faveur de la centralisation des ALV, tandis que 25 % se disent d'accord avec la décentralisation, c'est-à-dire qu'elles se considèrent satisfaites de la répartition actuelle des ALV. Soulignons que 11 % des répondants ne se considèrent pas suffisamment informés pour prendre position ou ignorent si la centralisation aiderait réellement les joueurs pathologiques. De tous les sujets traités lors des entrevues, celui touchant à la centralisation a de loin suscité le plus de passion chez l'ensemble de nos participants.

Bien que la majorité des gens interviewés soient en faveur de la centralisation, ils ne le sont pas tous pour les mêmes raisons, et les avantages qu'ils évoquent, bien que relativement semblables dans l'ensemble, sont assez nuancés. Les arguments des répondants en faveur de la décentralisation des ALV (ou du *statu quo*) sont moins nombreux. Les trois principaux arguments visant à faire valoir leurs points de vue concernent la hausse de la criminalité autour d'éventuels centres d'ALV, le manque de contrôle sur les joueurs pathologiques et, finalement, l'argumentation d'ordre économique.

Dans le but de résumer le plus justement possible les opinions dans ce débat et de rendre compte de l'ensemble des commentaires et des opinions de ces deux groupes, nous présenterons, dans un premier temps, les principaux arguments recueillis sur les avantages de la centralisation, puis ceux des répondants en faveur de la décentralisation. Il est important de souligner que lorsque l'on parle de centralisation ou de décentralisation des ALV, les opinions et suggestions des personnes interrogées, qu'elles se situent dans le registre des pour ou des contre, sont susceptibles de variantes. Ainsi, deux personnes affirmant être en faveur de la centralisation peuvent ne pas être d'accord sur la manière

dont celle-ci devrait être mise en place. Il en va de même du côté des tenants de la décentralisation.

3.1.1.1 Les avantages de la centralisation des ALV

Parmi l'ensemble des arguments que nous avons recueillis lors de nos entrevues en faveur de la centralisation des ALV dans des sites spécifiquement dédiés au jeu, le plus percutant nous est venu d'un spécialiste de la santé. Il explique que cette mesure permettrait que « [...] l'on [contrôle] mieux le milieu entourant les joueurs, parce que nous savons que les joueurs pathologiques se font littéralement des cocktails d'alcool et souvent de cocaïne en plus de jouer aux ALV. » Plusieurs des personnes interrogées trouvent étrange que Loto-Québec interdise la consommation d'alcool devant les machines à sous dans les casinos de la province (ce qui sous-tend qu'elle reconnaît les dangers liés aux codépendances ou tout simplement à la perte de jugement que provoque l'ingestion d'alcool), mais que l'on puisse néanmoins boire en jouant aux ALV dans tous les bars du Québec. Sur cette question, les personnes interrogées savent très bien que la centralisation nuirait aux tenanciers des bars, mais répètent qu'il importe de faire passer l'intérêt de la population avant celui des tenanciers de bars. En somme, plusieurs spécialistes du traitement des joueurs pathologiques nous ont confirmé que les joueurs vus ou traités (jeunes et adultes) confirment « [...] que le jeu et l'alcool sont un mauvais mélange pour eux, car ils socialisent dans les bars et finissent souvent la soirée sur les ALV ».

Un autre argument récurrent en faveur de la centralisation des ALV (toujours en lien avec un meilleur contrôle du milieu entourant le joueur), « [...] c'est que dans les bars, les tenanciers sont pris entre l'arbre et l'écorce, puisqu'il leur est difficile de veiller sur les joueurs à problème, car c'est avec les gros joueurs qu'ils obtiennent la rentabilité dont ils ont besoin pour conserver leurs machines ». Ce point de vue est partagé par la majorité des répondants en faveur de la centralisation qui comprennent bien que les propriétaires de bars exploitant des ALV sont en véritable conflit d'intérêt lorsqu'il s'agit d'apporter des mesures visant à aider les joueurs compulsifs, à cause des revenus considérables qu'ils tirent de ces appareils. Sur ce point précis, nous avons compilé un nombre important de commentaires dénonçant vivement cette situation au Québec.

L'autre argument majeur en faveur de la centralisation est celui de la trop grande visibilité des appareils de loterie vidéo. Plusieurs des participants interrogés estiment qu'en plus d'un meilleur contrôle sur l'environnement entourant les ALV, la centralisation permettrait d'éviter une trop grande sollicitation des joueurs à risques et pathologiques : les envies de jeu sont souvent déclenchées par des signaux visuels ou sonores, la vue des annonces de vidéo poker dans les vitrines des bars, par exemple. Pour les tenants de la centralisation, le Gouvernement devrait réduire substantiellement les facilités d'accès aux ALV. Le

déplacement de l'offre de jeu à l'extérieur du quartier immédiat de résidence ou de travail aurait pour effet de freiner les décisions de jeu impulsives, octroyant plus de temps pour penser avant d'agir. Comme le fait remarquer l'un des participants : « [...] lorsque les gens doivent s'habiller et se déplacer pour satisfaire leur envie subite de jouer, pour aller au Casino, à Blue Bonnet ou ailleurs, souvent le joueur peut changer d'idée avant d'aller assouvir son besoin de jouer ». En fait, cela « [...] aiderait beaucoup à diminuer les problèmes liés au jeu compulsif si les ALV étaient centralisés, parce que les personnes qui commencent à réaliser qu'ils ont un problème avec les ALV ont beaucoup de mal à contrôler le goût d'aller jouer, en partie, à cause des affiches Vidéo Poker 77777 dans les vitrines des bars qui les incitent à aller jouer à tous les coins de rue. » Cet extrait de l'une de nos entrevues résume parfaitement la pensée de 64 % des participants en faveur de la centralisation.

Finalement, nos répondants estiment que les programmes d'auto-exclusion seraient mieux gérés en des lieux spécialisés que par les propriétaires de bars, qui ne tirent ni intérêt ni avantage à exclure de leurs établissements les gros joueurs leur assurant la majorité de leurs profits. Nous reviendrons plus tard sur ce point important dans notre volet consacré aux guichets automatiques privés.

Les répondants en faveur de la centralisation préconisent donc de s'attaquer au problème, d'un côté en éduquant les gens face au jeu, et, d'un autre côté, (et avec certaines nuances) en favorisant une centralisation qui viendrait minimiser les impacts sociaux négatifs du jeu dans la population : les problèmes sociaux liés aux ALV viennent surtout du fait « [...] qu'aujourd'hui une mère de famille, un ouvrier ou un étudiant ont trop facilement accès au jeu, pouvant aller jouer souvent tout près de chez eux ». Certains ont exprimé le désir que le Québec suive le modèle de l'Ontario. Cependant, selon un répondant, « [...] si l'on ne fait que réduire le nombre d'AVL de moitié et que nous multiplions les multisites, nous ne réglerons pas le problème de l'accessibilité. (...) Par exemple, si on installe les ALV dans les hippodromes et que nous n'en avons que 4 ou 5 dans la province, ça c'est de la vraie centralisation. » Selon certains, s'il y a un changement, il doit s'agir d'une véritable centralisation et non d'une simple multiplication des multisites.

En terminant, il est important de dire que les joueurs et les ex-joueurs que nous avons interrogés affirmaient clairement et sans équivoque que la multiplicité des lieux de jeux représente une difficulté importante à surmonter lorsqu'ils veulent arrêter de jouer, la tentation étant omniprésente. Ils déclarent unanimement que les affiches publicitaires annonçant les « Vidéo Poker » dans les vitrines des bars prennent trop de place dans leurs aires de vie quotidienne.

3.1.1.2 Les désavantages de la centralisation

Pour un bon nombre de nos participants, la centralisation aurait donc un effet positif sur les habitudes des joueurs pathologiques et à risques, sans toutefois, reconnaissent-ils lucidement, constituer une solution miracle. Mais la plupart restent conscients que l'éventualité de cette centralisation ne saurait que provoquer de vives réactions, puisqu'elle se solderait par une diminution probable des revenus de Loto-Québec et des propriétaires de bars. Nous avons vu que plusieurs bars, surtout en région, doivent leur survie aux revenus des ALV.

Les principaux arguments évoqués par les tenants de la décentralisation des appareils de loterie vidéo concernent d'une part la hausse probable de la criminalité autour des nouveaux lieux de jeu, et d'autre part la menace du retour des ALV illégaux dans le vide laissé sur les anciens lieux de jeu. Comme nous l'explique l'un des agents publics rencontré, « ... aujourd'hui un besoin a été créé : par exemple, des gens d'une région x habitués à jouer et qui perdraient l'accessibilité chercheraient à retrouver cette accessibilité, c'est à ce moment-là que les machines illégales vont revenir pour combler un manque ».

D'autres répondants n'estiment tout simplement pas que la centralisation empêcherait les joueurs de se déplacer, dépendamment, évidemment, du nombre de centres éventuellement créés. En fait, certains pensent que les joueurs sans moyens de déplacement iraient moins jouer, mais que les autres, majoritaires, continueraient à aller jouer de toute façon. Dans une toute autre logique, certains des partisans de la décentralisation estiment qu'il est plus facile de contrôler l'environnement des joueurs et de minimiser les impacts négatifs du jeu dans des établissements plus petits, moins anonymes.

La majorité des propriétaires de bars sont en défaveur de la centralisation pour des raisons économiques évidentes: « ...c'est sûr que vous ne pouvez pas enlever \$200 millions de profit net dans une industrie sans que cela ait des répercussions majeures sur celle-ci. Le Gouvernement devrait nous préparer d'avance si les données changeaient ».

Sur le plan de la prévention et de l'aide, certains d'entre eux ont affirmé être les mieux placés pour détecter les joueurs pathologiques (Notons que la majorité des gens interrogés remettent en question cette capacité des propriétaires de bars à aider les joueurs en les bannissant de leurs établissements ou encore en les orientant vers des services sociaux adaptés à leurs problèmes). L'un des agents publics interviewés estime lui aussi que la centralisation créera un milieu malsain « ...les jeux se stimulent eux-mêmes, par exemple si vous jouez au bingo, et que dans un même lieu il y ait des jeux plus payants, plus attrayants, il y aura une gradation dans vos habitudes de jeu ».

Comme tout n'est ni noir ni blanc dans ce dossier, on trouve certains propriétaires de bars en faveur de la centralisation; ces derniers espèrent tout simplement que leurs établissements soient élus pour être convertis en multisite de type mini-casinos, ce qui leur serait très avantageux financièrement.

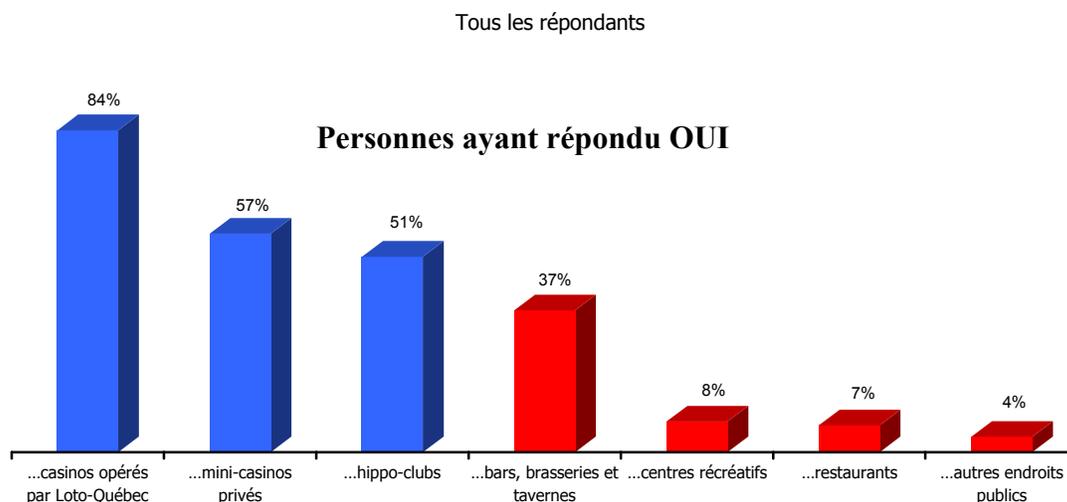
Règle générale, si pour la majorité des répondants la centralisation ne règle pas d'emblée le problème de jeu compulsif et pourrait augmenter certains problèmes de criminalité, elle aiderait à circonscrire les incitations au jeu et à contenir les habitudes des personnes aux prises avec des problèmes de jeu.

3.1.2 Opinion de la population québécoise

Le sondage commandé dans le cadre de la présente étude à la firme Léger Marketing révèle que, de manière générale, les Québécois estiment que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les casinos opérés par Loto-Québec (84 %), les mini-casinos privés (57 %) et les hippo-clubs (51 %). Par contre, les répondants sont beaucoup moins favorables à la présence des appareils de loterie vidéo dans les bars, les brasseries ou les tavernes (37 %), les centres récréatifs (8 %), les restaurants (7 %) ou d'autres endroits publics (4 %).

Soulignons que ce sont généralement les jeunes, les personnes qui fréquentent régulièrement les endroits où l'on retrouve des appareils de loterie vidéo et les personnes qui affirment que le jeu pathologique n'est pas un problème important qui ont le plus tendance à appuyer la présence des appareils de loterie vidéo dans les différents lieux publics qui leur ont été soumis.

Graphique 1: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les lieux suivants... ?

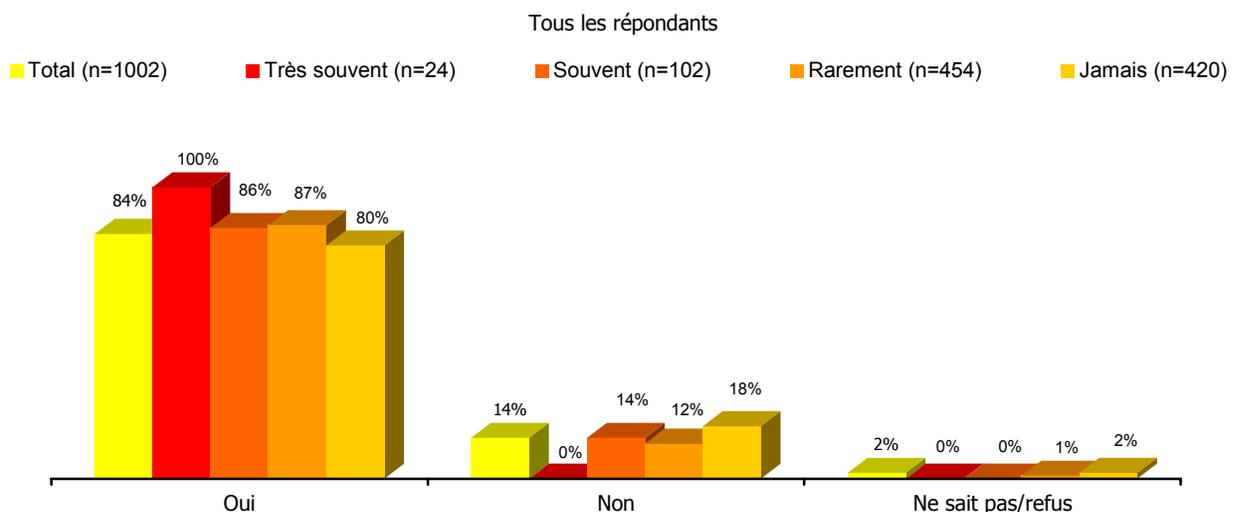


Dans les sections qui suivent, nous distinguerons les réponses des répondants pour chacun des lieux proposés en fonction de leur propre fréquentation de ces mêmes lieux. Les répondants devaient en effet répondre à la question suivante : Vous arrive t-il très souvent, souvent, rarement, jamais de fréquenter des endroits où l'on retrouve des appareils de loterie vidéo (par exemple, les bars, les brasseries, les tavernes, les restaurants, les casinos de Loto-Québec, les mini-casinos, les hippo-clubs et les centres récréatifs ? Cette première question nous a permis de constater que la majorité des québécois interrogés ne fréquentent que rarement (44 %) ou jamais (42 %) les endroits où l'on retrouve les ALV. La proportion de répondants qui fréquentent régulièrement ces endroits est de 13 %.

3.1.2.1 Les casinos opérés par Loto-Québec

La grande majorité (84 %) des Québécois interrogés estime que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les casinos opérés par Loto-Québec. En contrepartie, 14 % des répondants affirment que les appareils de loterie vidéo ne devraient pas être disponibles dans les casinos opérés par Loto-Québec.

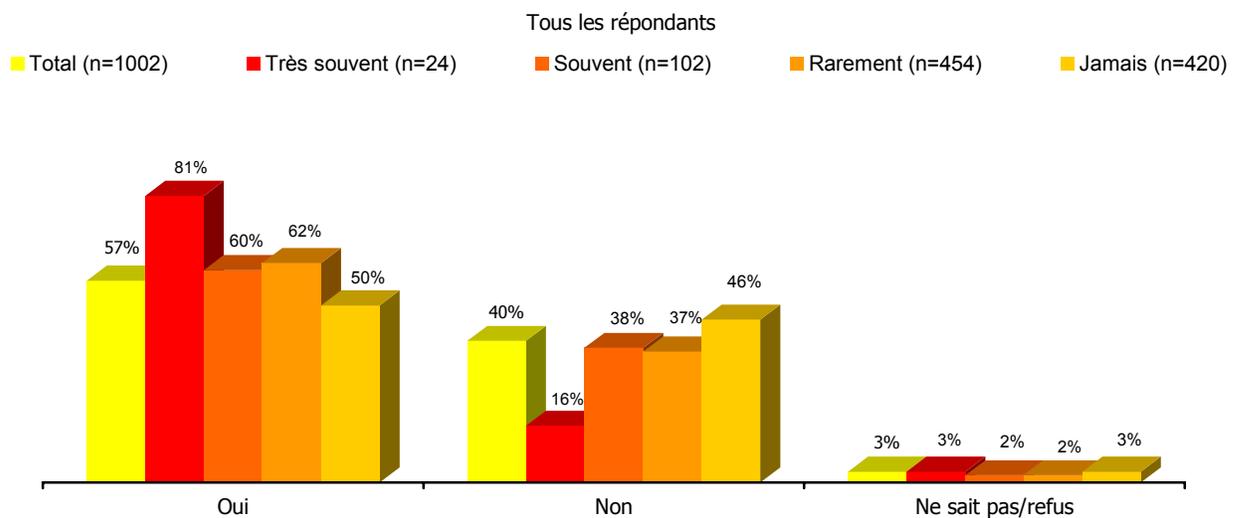
Graphique 2: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les casinos opérés par Loto-Québec ?



3.1.2.2 Les mini-casinos privés

Près de trois Québécois interrogés sur cinq (57 %) estiment que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les mini-casinos privés. Par contre, deux répondants sur cinq (40 %) affirment que les appareils de loterie vidéo ne devraient pas être disponibles dans les mini-casinos privés.

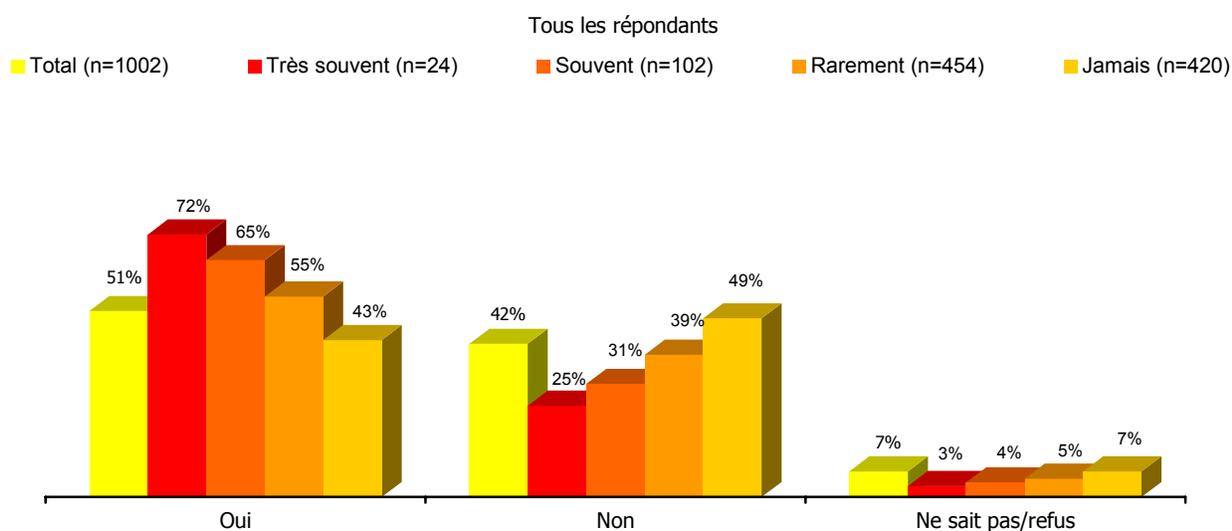
Graphique 3: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les mini-casinos privés ?



3.1.2.3 Les hippo-clubs

Une faible majorité (51 %) de Québécois interrogés estime que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les hippo-clubs. Mais plus de deux répondants sur cinq (42 %) affirment que les appareils de loterie vidéo ne devraient pas être disponibles dans les hippo-clubs.

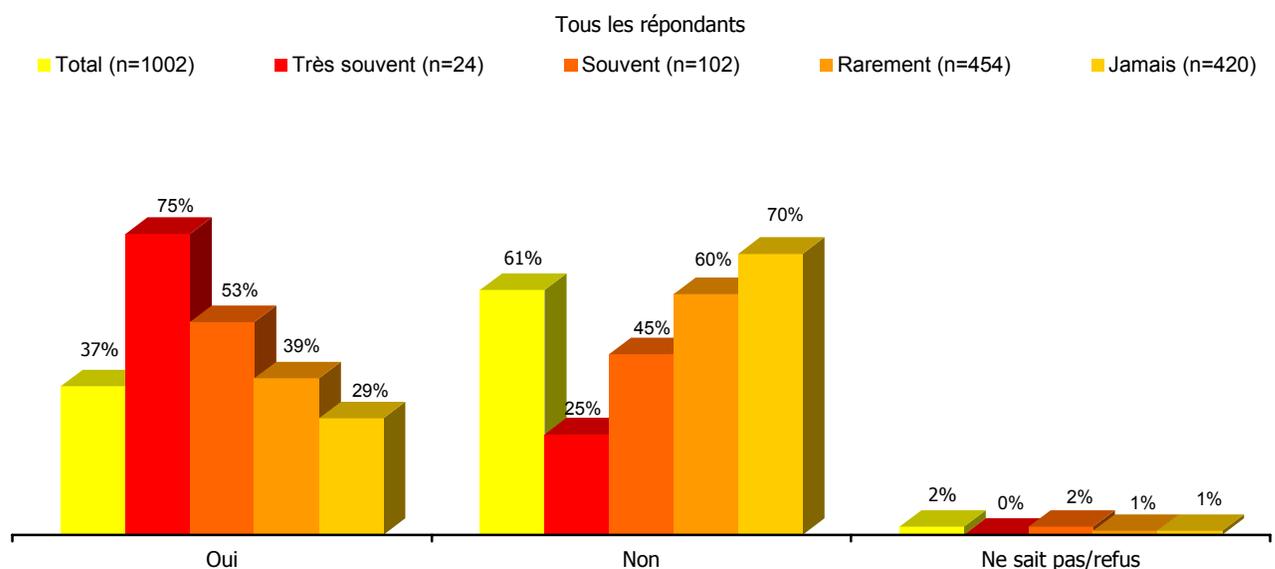
Graphique 4: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les hippo-clubs ?



3.1.2.4 Les bars, les brasseries et les tavernes

La majorité (61 %) des Québécois interrogés estime que les appareils de loterie vidéo ne devraient pas être disponibles dans les bars, les brasseries et les tavernes. La proportion de répondants qui affirment que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les bars, les brasseries et les tavernes est de 37 %.

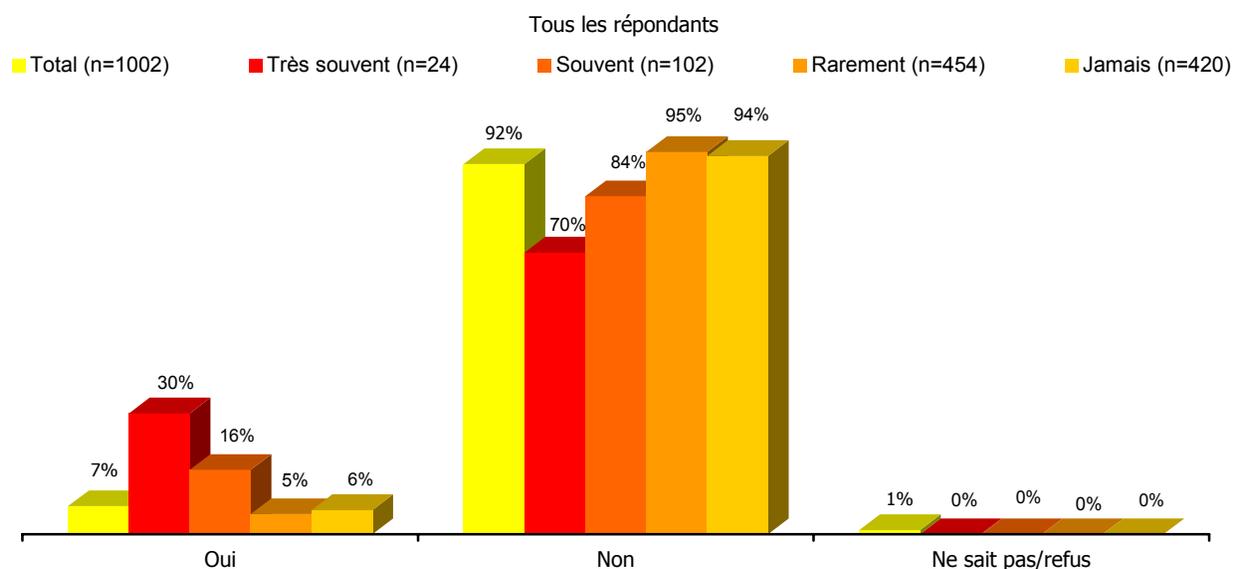
Graphique 5: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les bars, brasseries et tavernes ?



3.1.2.5 Les restaurants

Une majorité substantielle (92 %) de Québécois interrogés estime que les appareils de loterie vidéo ne devraient pas être disponibles dans les restaurants. La proportion de répondants qui affirment que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les restaurants est de 7 %.

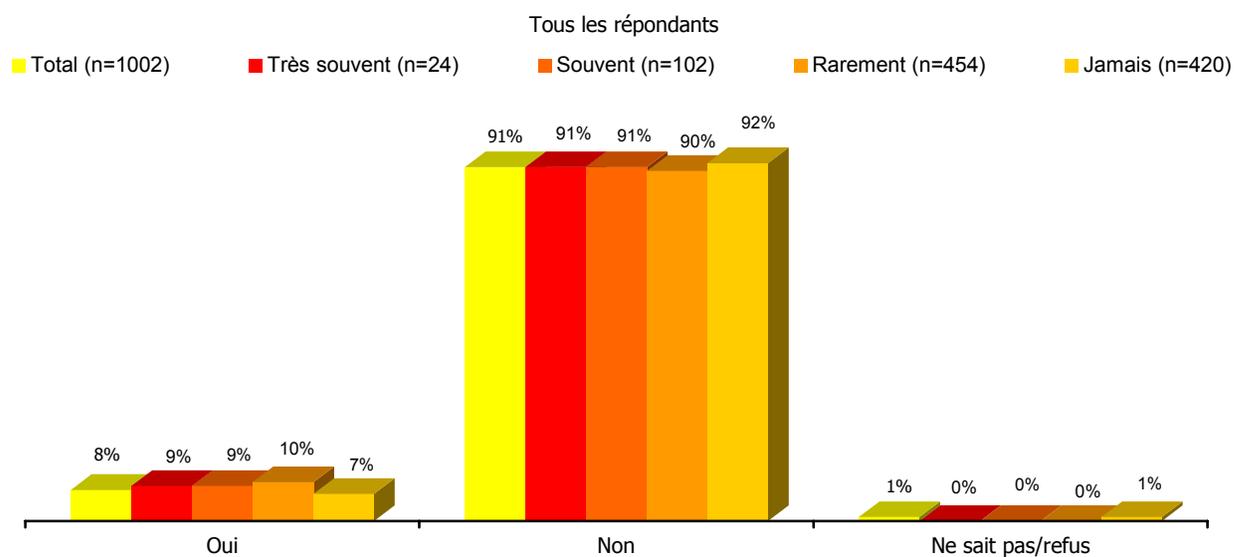
Graphique 6: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les restaurants ?



3.1.2.6 Les centres récréatifs

De nouveau, une majorité substantielle (91 %) de Québécois interrogés estime que les appareils de loterie vidéo ne devraient pas être disponibles dans les centres récréatifs. La proportion de répondants qui affirment que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les centres récréatifs est de 8 %.

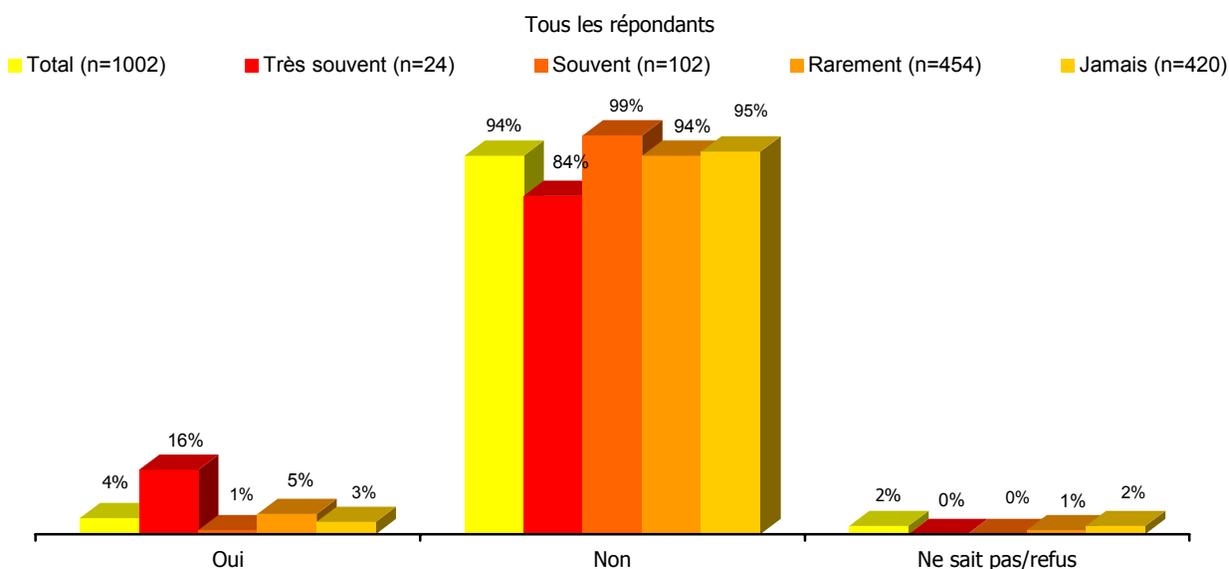
Graphique 7: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les centres récréatifs ?



3.1.2.7 Les autres endroits publics

La quasi-totalité (94 %) des Québécois interrogés estiment que les appareils de loterie vidéo ne devraient pas être disponibles dans d'autres endroits publics que ceux qui ont été proposés. La proportion de répondants qui affirment que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans d'autres endroits publics est de 4 %.

Graphique 8: Personnellement, croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les autres endroits publics ?



3.1.2.8 Analyse des résultats du sondage

À la lumière des résultats du sondage au sujet de la centralisation des ALV, une évidence s'impose: la population québécoise est très défavorable au fait que les appareils de loterie vidéo se retrouvent dans les endroits publics comme les bars, les brasseries ou les tavernes, les restaurants et les centres récréatifs. En se prononçant de façon tranchée contre la présence des ALV dans ces lieux (on parle d'une défaveur atteignant des taux aussi élevés que 61 %, 92 % et 91 % respectivement), les répondants expriment une vigoureuse contestation du réseau actuel, qui encourage la présence d'ALV dans bon nombre d'établissements publics.

Il semble plutôt que les Québécois soient largement en faveur de la localisation des ALV dans des endroits dédiés spécifiquement aux jeux de hasard, et ce, particulièrement dans les casinos opérés par Loto-Québec ou alors dans les mini-casinos privés et hippo-clubs.

L'intolérance graduelle pour les ALV dans les lieux « grand public » semble indiquer que la population trouve inacceptable que des ALV se retrouvent dans les lieux publics qu'ils fréquentent et où, de surcroît, les enfants peuvent voisiner le jeu.

En outre, il semble que l'approche valorisée dans les casinos soit préférable. Il y a donc préférence pour les sites exclusivement réservés aux jeux de hasard au détriment des endroits « mixtes » qui jumellent d'autres sortes de divertissements, comme les quilles ou les courses de chevaux, par exemple. En ce sens, l'opinion publique souhaite une infrastructure du jeu québécoise qui se démarque d'une infrastructure de type ontarienne (où les ALV sont centralisés dans les hippodromes) .

Une analyse plus poussée des résultats de ce sondage révèle que seuls les jeunes, les personnes qui fréquentent régulièrement les endroits où l'on retrouve des ALV, ainsi que les personnes qui affirment que le jeu pathologique n'est pas un problème important se démarquent de cette tendance, en étant relativement favorables à la présence des ALV dans divers lieux publics. On peut donc conclure de ces résultats que l'infrastructure actuelle du jeu au Québec n'est en fait cautionnée que par une minorité de la population, elle-même plus vraisemblablement exposée, ouverte sinon vulnérable au jeu.

3.1.3 Analyse socioéconomique

Il est difficile de fonder économiquement l'impact qu'aurait un éventuel regroupement des appareils sur les revenus de Loto-Québec. Comme une proportion apparemment importante de ces revenus est redevable aux joueurs qui consacrent de longues heures à ce « hobby », on peut émettre l'hypothèse que cet impact serait limité dans la mesure où lesdits joueurs s'adaptent à de nouvelles habitudes de jeu.

Rappelons d'entrée de jeu que le sondage réalisé dans le cadre de la présente étude et dont nous venons de faire état indique que le principe d'un certain regroupement semble plus acceptable que ne l'est le réseau actuel. Selon les personnes rencontrées dans le cadre de notre programme d'entrevues, l'incidence économique d'un regroupement dépendrait de la formule retenue et de la structure de partage des revenus. Mais quel que soit le cas de figure, cela mènerait à :

- Des pertes d'emplois, principalement dans le milieu des bars, brasseries et tavernes. Ces pertes d'emplois seraient supérieures aux créations d'emplois nées des regroupements. On peut estimer entre 1 500 et 2 000 emplois perdus le résultat net de l'opération. Plus les regroupements mèneraient à une concentration élevée d'appareils (par exemple dans les hippodromes uniquement), plus les pertes d'emplois seraient élevées. La formule des mini-casinos privés aurait une incidence moins négative en cette matière.
- Des fermetures qui affecteraient principalement, encore ici, le milieu des bars, brasseries et tavernes. Notre programme d'entrevues nous amène à la conclusion qu'environ 20 % des sites d'exploitation actuels seraient contraints de fermer leurs portes (cette donnée devrait toutefois être confirmée par une étude d'impact plus exhaustive). Le nombre de fermetures de ce type d'établissement qui oscille entre 300 et 500 par année croîtrait donc de façon significative. Cela aurait toutefois pour conséquence d'assainir le marché propre à ce milieu en rétablissant un certain équilibre entre l'offre et la demande.
- Une réduction sans doute significative du parc d'ALV, puisque la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) aurait à restructurer son offre de jeu. Par exemple, un regroupement des appareils dans les hippodromes ne justifierait guère plus de 4 000 à 5 000 appareils. La création de mini casinos privés ou publics, reliés ou non à des hippoclubs mènerait à une distribution de l'offre de jeu conditionnée par le niveau de concentration de population. L'accès au jeu serait, par exemple, radicalement modifié dans les régions (hors centres), où se trouve actuellement plus de la moitié des ALV. On peut raisonnablement présumer que le parc d'appareils serait réduit de plusieurs

milliers d'unités. Le repositionnement des appareils affecterait sans doute en premier lieu les sites à vocation multiple. Rappelons à cet égard que 1 086 licences d'exploitation sont détenues par cette catégorie de commerces.

- Une décroissance des revenus de la SLVQ. Dans tous les cas de figure, même si la SLVQ modifiait, comme plusieurs provinces l'ont fait au cours des dernières années, la commission versée aux détaillants, il est improbable qu'elle parviendrait à maintenir le niveau de ses revenus car la diminution du parc d'appareils serait trop importante. Mais, tel qu'indiqué au tableau 15 on peut raisonnablement présumer que le rendement continuerait d'être néanmoins d'un apport significatif aux profits de Loto-Québec.

Tableau 15 : Scénarios de bénéfices (bruts) de la SLVQ (sur la base du marché de 2000-2001)

Part des revenus versés aux détaillants	Appareils (nombre approximatif)	Bénéfices bruts (en millions de dollars)
30 %	15 251	736
20 %	12 000	662
15 %	10 000	586

3.2 LA VISIBILITÉ DES APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO

3.2.1 Résultats des entrevues

Doit-on isoler ou exposer des ALV à l'intérieur des bars? Cette question est complexe puisque les répondants de la présente étude se demandent s'il est préférable d'exposer les ALV pour protéger les joueurs pathologiques actuels contre leur tendance à l'isolement ou bien de les confiner dans des coins pour ne pas appâter de nouvelle clientèle. Il est en effet une hypothèse qui postule que les joueurs pathologiques préfèrent jouer à l'abri des regards et que l'exposition pourrait réfréner leur pratique. Cependant, en exposant les ALV, on risque d'augmenter le nombre d'adeptes et éventuellement le nombre de joueurs à problèmes. Plusieurs personnes à qui nous avons posé cette question dans le cadre de notre programme d'entrevues ont longuement hésité avant de se prononcer, sachant que peu importe leur choix, il avait des effets négatifs possibles sur deux catégories de clientèle.

Les opinions sont donc partagées lorsqu'il s'agit de l'exposition ou l'isolement des ALV, mais la grande majorité des répondants admet qu'isoler ou exposer les ALV n'empêchera pas ou peu les joueurs pathologiques de jouer. Par contre, certains affirment que lorsque quelqu'un gagne 500 \$ dans un ALV à l'intérieur d'un petit bar, il se crée un effet d'entraînement autour de lui parmi les autres clients, incitant certains à tenter leur chance afin de décrocher, eux aussi, le gros lot. Par ailleurs, il est certain que plus le jeu est exposé et plus il devient acceptable de jouer, plus il devient banal et légitime de mettre de l'argent dans ce type d'appareils. Cette banalisation a un effet pervers particulièrement chez les jeunes, aux dires de nos répondants qui connaissent en général le fait que la prévalence du jeu pathologique chez les jeunes est supérieure à celle chez les adultes.

Finalement, la plupart des personnes interrogées mentionnent que les ALV ne devraient pas être visibles de la rue et qu'il devrait exister une réglementation plus stricte quant à l'affichage publicisant les vidéo poker dans les vitrines des établissements exploitant ce type d'appareils.

La question de la localisation des ALV a soulevé dans les entrevues celle de la configuration des machines. Quant à savoir si le Gouvernement devrait privilégier un modèle d'appareils ou un autre dans son effort pour aider les joueurs à problème, il semble que les participants considèrent cette question accessoire. Selon leurs témoignages, ce n'est pas vraiment le modèle d'appareil qui a de l'importance, mais bien le type de jeu introduit dans les ALV. En revanche, les appareils de comptoir semblent être moins attirants pour les joueurs puisqu'ils leur offrent, selon quelques-uns de nos répondants joueurs ou ex-joueurs, un sentiment de contrôle moindre. Les spécialistes interrogés pensent que les machines de comptoir auraient peut-être un effet dissuasif sur les joueurs déjà compulsifs, mais que dans les faits, aucune

recherche ne démontre si l'apparence de la machine a un impact important sur les joueurs à risque et pathologiques.

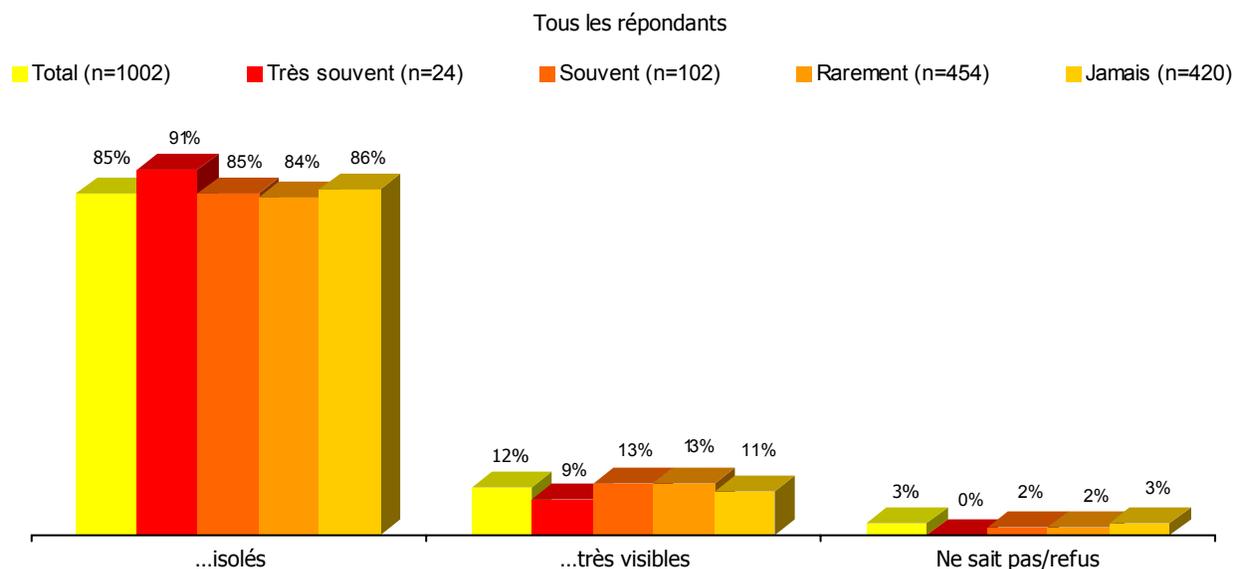
Plusieurs personnes ont mentionné que, si le Gouvernement voulait vraiment minimiser les effets négatifs qu'ont les ALV sur les joueurs pathologiques, il devrait sans tarder retirer les ALV gobe-papier (argent) et revoir le système de crédit, puisque ce dernier est, de l'avis de plusieurs « *...trop clairement fait pour faire perdre la notion de l'argent aux joueurs. En ce sens, le Gouvernement devrait retirer les ALV gobe-billets de banque* ».

En terminant, il est ressorti de façon très claire de nos entrevues qu'en ce qui concerne la reconfiguration des machines de jeu, il est impératif que le Gouvernement exige que le rythme des ALV soit ralenti afin de minimiser de façon significative les impacts négatifs que ceux-ci ont sur les joueurs, et plus particulièrement sur les joueurs pathologiques.

3.2.2 Opinion de la population québécoise

La grande majorité (85 %) des Québécois interrogés dans le cadre de l'étude commandée à la firme Léger Marketing estime que les appareils de loterie vidéo devraient être isolés lorsqu'ils sont présents dans les lieux publics comme les bars ou les restaurants. En contrepartie, 12 % des répondants affirment que les appareils de loterie vidéo devraient être très visibles lorsqu'ils sont présents dans les lieux publics comme les bars ou les restaurants.

Graphique 9: Dans les lieux publics comme les bars ou les restaurants, les appareils de loterie vidéo devraient-ils être isolés ou très visibles?



3.2.2.1 Analyse des résultats du sondage

Sur la question de la visibilité des ALV dans les lieux publics, on retrouve encore une fois une tendance très nette, soit le rejet de l'exposition des ALV à la vue de tous dans les endroits publics par la majorité de la population (85 %). On constate à quel point les Québécois sont incommodés par le fait que des ALV fassent partie du décor, voire qu'ils servent ouvertement de promotion au jeu, dans les restaurants, les bars ou les centres récréatifs qu'ils fréquentent. Certains répondants de notre étude terrain parlaient de la dévalorisation de l'environnement sociétal engendré par l'apparition des machines dans ces lieux où l'on se réunissait jadis pour socialiser.

Ces résultats confirment les tendances en faveur de la centralisation des ALV exposées précédemment, soit le rejet de l'infrastructure actuelle de jeu, où les ALV se retrouvent non seulement dans bon nombre de lieux publics, mais où ils sont exposés à la vue de tous, notamment des jeunes et autres personnes particulièrement vulnérables aux problèmes de jeu.

La proposition soutenue par certains promoteurs des ALV de comptoir voulant que ceux-ci soient privilégiés dans les lieux publics (parce qu'ils exposent les joueurs et les joueurs pathologiques à la vue de tous et diminuent donc l'attrait du jeu), est rejetée par la grande

majorité des 37 répondants. On peut présumer que la tendance chez les 85 % de la population en défaveur de la visibilité des ALV irait de même en ce qui concerne des machines à comptoir.

3.2.3 Analyse socioéconomique

Seulement deux des intervenants rencontrés, dotés toutefois d'une solide expérience du milieu et du sujet, ont eu l'occasion d'expérimenter les deux cas de figure, soit l'exploitation d'appareils visibles et celle d'appareils localisés hors de la vue du public. Ils affirment que le fait de soustraire les ALV au regard du public se traduit par un accroissement des revenus de 20 % à 30 %. L'analyse du rendement des ALV dans les provinces où il est spécifié que les appareils ne doivent pas être visibles aux mineurs (Saskatchewan et Manitoba notamment) n'est pas très concluante. Le Manitoba semble obtenir un rendement inférieur (26 116 \$ brut par machine en 1999-2000) mais le phénomène est probablement plus relié à une réglementation plus généreuse en terme de concentration d'appareils. Dans le cas de la Saskatchewan, le rendement est sensiblement comparable à celui du Québec et est très supérieur à celui qu'enregistrent les provinces Maritimes.

3.3 LES MODALITÉS DE PAIEMENT : LA PRÉSENCE DES GUICHETS AUTOMATIQUES PRIVÉS DANS LES LIEUX OÙ L'ON RETROUVE DES ALV

3.3.1 Résultats des entrevues

Comme nous l'avons exposé en introduction, nous avons aussi abordé la question de la présence des guichets automatiques privés sur les aires de jeu. Ici, sans aucun doute possible, la majorité des participants considère que les guichets devraient être interdits dans les établissements où il y a des ALV. Il est à noter que les seules personnes interrogées ne voyant aucun problème à la présence de guichets près des ALV étaient des propriétaires de bars.

Sur cette question, nombreux sont les gens nous expliquant que, depuis l'arrivée des guichets privés à côté des ALV et des accepteurs de billets de banque dans les machines, plusieurs joueurs ont définitivement perdu le contrôle. L'accès trop facile à l'argent dans tous les domaines porte à un comportement excessif mais, surtout, ne donne aucune chance aux joueurs pathologiques de prendre un temps d'arrêt. Voici à ce sujet un extrait d'entrevue: « *...plusieurs des gens qui nous consultent avouent qu'ils vont souvent jouer avec un budget de 50\$ et qu'à cause de la facilité d'accès à l'argent (présence de guichets), ils reprennent 200\$ pour regagner leurs pertes et dépassent ainsi de beaucoup la limite qu'ils s'étaient fixés avant d'aller jouer* ».

Les propriétaires de bars exploitant des ALV ont eu recours à différents arguments pour nous convaincre que leur guichet était placé là pour l'ensemble de leur clientèle et non seulement pour leurs clients-joueurs. Un tenancier de brasserie a toutefois reconnu: « *...il est certain que nous mettons ces guichets privés dans nos établissements pour être sûr que les clients demeurent à l'intérieur de nos commerces, car s'ils sortent pour se rendre à un guichet à l'extérieur, nous ne sommes pas assurés qu'ils reviennent dans notre commerce, c'est scientifique* ». Selon certains répondants, cette affirmation décrit bien l'intention qui a présidé à l'installation des ATM dans les bars du Québec, l'un d'entre eux affirmant que c'était Loto-Québec même qui lui avait vendu, avec les arguments évoqués plus haut, l'idée de se doter d'un guichet privé.

A ce sujet, la question de l'implication des tenanciers dans des programmes de dépistage ou de contrôle des joueurs pathologiques est venue sur le tapis. Selon certains de nos répondants, il ne faut pas oublier que les tenanciers sont là pour faire des affaires : de ce fait, la société ne peut leur demander de porter le chapeau d'intervenant social auprès des joueurs à problèmes, rôle pour lequel on estime ils n'auraient aucune crédibilité face aux clients. Par conséquent, la majorité de nos répondants pense qu'on ne peut s'attendre à ce

que les propriétaires d'établissements licenciés empêchent leurs clients d'aller au bout de leur marge de crédit s'ils en ont envie. Sur ce point, on nous fait remarquer que le Gouvernement serait mal venu d'exiger une telle implication des travailleurs de la restauration; un répondant nous faisait remarquer qu'il y a aussi des « ...guichets (bancaires automatiques) au casino, et [que] de plus ceux-ci sont programmés sur le mode achat, c'est-à-dire qu'ils vous donnent plus que votre limite quotidienne permise par votre institution financière ». Selon un répondant, ce système d'ALV + accepteurs de billets + guichets privés, a été mis en place *au vu et au su* de la RACJ et de Loto-Québec, bien qu'il n'aide en rien les joueurs pathologiques. Un tenancier nous demandait comment pourrait-on exiger plus de rectitude préventive des propriétaires de bars, brasseries et tavernes que l'État n'en exige de lui-même ?

La question du retrait éventuel des ATM des lieux de jeu a amené certains répondants à s'inquiéter de la recrudescence possible des prêts usuraires et des achats gonflés par cartes de crédit. Cependant, selon la majorité des répondants, ce sont déjà pratiques courantes dans plusieurs bars de la province en ce moment, et ces inquiétudes ne constituent pas des arguments pour justifier le maintien des ATM. On souligne par ailleurs que pour la majorité des clients non joueurs, les services Interac ou de cartes de crédit pour régler les consommations sont amplement suffisants pour que l'on n'ait pas besoin d'ATM dans les bars.

Concluons cette portion de notre enquête sur la présence des guichets auprès des ALV par le commentaire d'un agent public, qui rejoint ceux de bon nombre des personnes que nous avons interrogées :

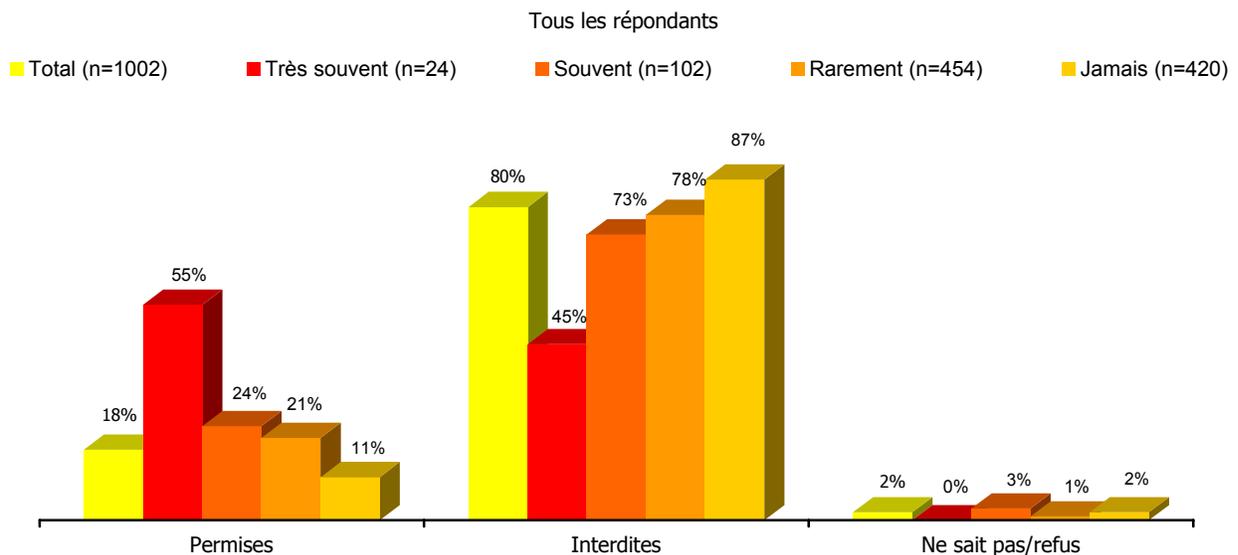
« Un jour, j'ai demandé aux dirigeants de Loto-Québec d'enlever les guichets dans les bars qui exploitent des ALV, on m'a répondu qu'il faudrait faire des études pour voir si cela aiderait vraiment. Mais avant de les placer dans les bars, en avez-vous fait des études pour savoir si cela nuirait aux joueurs, non! Et je suis toujours indisposée de voir l'utilisation que l'on fait des recherches, souvent on s'en sert pour rien faire. Mais qui va subventionner la vraie recherche, à savoir le pourcentage de risque de développer des problèmes de jeu lorsqu'on commence à jouer ? Comme société, il nous faut faire des choix ».

Dans cette optique, certains répondants estiment aussi que le Gouvernement (et la population) devrait être très vigilant à l'égard de Loto-Québec, qui pourrait être tentée de mettre en circulation des appareils de loterie vidéo avec un système intégré d'accès à la carte de débit ou à la carte de crédit. Ce type de machine aurait probablement des effets encore plus nocifs que les guichets installés à proximité des aires de jeu.

3.3.2 Opinion de la population québécoise

La grande majorité (80 %) des Québécois interrogés estime que les facilités de paiement comme les guichets automatiques devraient être interdites sur les aires de jeu. Seulement 18 % les approuvent.

Graphique 10: Personnellement, pensez-vous que les facilités de paiement comme les guichets automatiques devraient être permises ou interdites sur les aires de jeu ?



3.3.2.1 Analyse des résultats du sondage

Comme c'était le cas pour les questions de centralisation et de visibilité des ALV, le sondage d'opinion que nous avons commandé révèle encore une fois qu'il existe un vaste consensus au sein de la population québécoise quant aux infrastructures en matière de jeu, cette fois lorsqu'il est question des facilités de paiement sur les aires de jeu. En effet, il en ressort que les Québécois désapprouvent massivement (à 80 %) le fait que des guichets automatiques soient présents à proximité des aires de jeu.

Mais le plus intéressant dans ces résultats constitue sûrement le fait qu'il semble y avoir une relation directe entre la fréquentation de lieux où l'on retrouve des ALV et l'opinion face à la présence des guichets automatiques sur ces même aires : en effet, plus les répondants fréquentent souvent ces lieux, plus ils ont tendance à croire que les facilités de paiement tels que les guichets automatiques devraient y être permises. Cette tendance soulève à nouveau l'hypothèse que ce sont ces répondants plus à risques qui cautionnent l'infrastructure

actuelle voulant que des guichets automatiques se retrouvent à proximité des aires de jeu, alors qu'une vaste majorité de la population la rejette de façon on ne peut plus claire.

3.3.3 Analyse socioéconomique

Une foule de facteurs interagissent sur la décision d'un détaillant de se doter d'un guichet automatique. Parmi les plus importants, il faut mentionner :

- La capacité de rentabiliser le guichet dont le coût est élevé (10 000 dollars). Une moyenne de 15 à 20 transactions par jour est requise pour atteindre le seuil de rentabilité (ou point mort). Au-delà de ce nombre, l'opération est rentable. Notons que le système INTERAC exige une contribution de 1,5 % des transactions de la part du commerçant. D'un point de vue d'affaires, dans le contexte actuel, tout commerce qui croit être en mesure de rentabiliser un guichet ne peut qu'être tenté par son introduction. Mais les institutions financières contre-attaquent depuis quelques mois et imposent à leur tour des frais pour l'utilisation des guichets privés. La dynamique économique actuelle pourrait donc changer.
- Le désir de limiter la manipulation d'argent pour des raisons de sécurité. Pour les détaillants rencontrés, le guichet fait un peu office de coffre-fort. Il faut en effet savoir que le tenancier d'un bar doté de 5 ALV doit disposer de liquidités pouvant atteindre 5 000 à 10 000 dollars.
- La faible présence des guichets automatiques bancaires sur le territoire du Québec qui ouvre un marché aux guichets privés. On comptait, en 2000, 1 guichet pour 1 043 Québécois, alors qu'à l'échelle canadienne cette proportion était de 1 pour 963 personnes. Mentionnons en outre que 1/3 des guichets québécois ne sont pas gérés par les institutions bancaires.
- Les efforts de vente agressifs de la part des entreprises qui commercialisent les guichets. La compétition semble vive dans ce domaine. Les sites où sont localisés les ALV ne sont pas les seuls à susciter la convoitise. Une vaste offensive a notamment été menée dans les chaînes de restauration, dans les grandes surfaces et dans les centres d'achat au fil des dernières années. (Parmi les principales entreprises engagées dans la commercialisation de guichets figurent Méta-4, ATMS, Transax, ATM, Direct Cash et Cash N Go.)

Aux dires des détaillants interviewés, les utilisateurs de leur guichet refléteraient la variété de leur clientèle, mais ils admettent volontiers que ces guichets suscitent du mécontentement au sein de la clientèle, surtout dans les commerces où l'entrée du guichet s'est traduite par le retrait du système de paiement direct. Par contre, l'introduction du guichet a contribué à diminuer la manipulation d'argent. Les tenanciers reconnaissent

également que les joueurs en sont d'importants utilisateurs. Certains commerçants pensent que le mécontentement de la clientèle pourrait représenter ici un passif nettement plus dommageable pour le commerce que l'actif émanant des ATM.

4. CONCLUSION

Le but de ce rapport est ultimement d'alimenter la réflexion sur la gestion du jeu, réflexion basée sur les faits et les opinions dégagés au cours de cette recherche. Nous concluons en établissant l'esprit dans lequel ces réflexions devraient être abordées. La position du Laboratoire d'éthique publique consiste à prôner des politiques situées en aval de la problématique du jeu, c'est-à-dire basées sur un principe de précaution et d'éthique, et non des politiques réactives. Ces politiques doivent être inspirées et évaluées, tel que mentionné en introduction, par les trois grands indicateurs de l'éthique publique que sont la *plus-value sociale*, la *responsabilité sociale* et l'*acceptabilité sociale*.

L'ensemble des faits et des témoignages recueillis nous fait dire que le questionnement sur les impacts des politiques des jeux est plus souvent réactif que préventif. Nous tenterons en début de conclusion de cerner selon laquelle de ces deux modalités certains gouvernements gèrent le jeu. Toujours par le biais d'exemple puisés à l'étranger, nous donnerons aussi une idée de ce que l'on appelle dorénavant « le jeu responsable ». Finalement, nos répondants nous livreront leur propre évaluation de la gestion gouvernementale dans le dossier du jeu, permettant éventuellement d'éclairer cette gestion.

4.1 Les responsabilités gouvernementales en matière d'expansion des jeux de hasard et d'argent

Dans son ouvrage « Pour une politique des jeux », Christian Bégin déplorait en 2001 que le cadre juridique qui entoure l'activité des jeux en France ait une base législative très mince, dont une des caractéristiques principales est que « l'interdiction et les autorisations ne sont données que par dérogation, à titre précaire et à des opérateurs dont ce n'est pas l'activité première (...) –Les dérogations ont une finalité financière (l'amélioration de la race chevaline, l'animation de certaines communes, le développement du sport, ou tout simplement la contribution aux charges de l'État) »⁸⁹.

François Trucy, dans son rapport au Sénat, corrobore cet état de fait et propose une nouvelle gestion « *plus ouverte (mais sans libéralisme à tout va) mais protectrice* ». La nouvelle gestion préconisée, tout en facilitant paradoxalement le commerce des jeux, renforcerait aussi l'application des interdits de jeu et aurait en priorité l'étude du phénomène des joueurs compulsifs dont la « *prise en charge par notre système de santé publique est totalement déficiente* ».

⁸⁹ Bégin, Christian. *Pour une politique des jeux*. Paris, L'Harmattan, 2001.

En effet, il semblerait que l'État français, malgré une libéralisation progressive des jeux de hasard et d'argent, ne se soit pas encore interrogé sur sa responsabilité sociale en matière de prévention du jeu pathologique en amont et de traitement des joueurs en aval. Ainsi, la seule association française d'aide aux joueurs, SOS Joueurs, est financée, nous l'avons vu, par un des grands groupes d'exploitant de casinos, le groupe Accor, qui prodigue aussi sur ses lieux de jeu des mises en garde contre le jeu excessif. Si François Trucy (*op. cit.*) cite deux études récentes sur les consommateurs de jeu français⁹⁰, il n'existe pas de recherche sur ce que les Français appellent aussi *ludopathies*, *a fortiori* encore moins sur les risques générés par la consommation des appareils de loterie vidéo, non plus que sur les risques associés à leur accessibilité. La déréglementation envisagée en France pourrait donc avoir des coûts sociaux élevés et imposer une réflexion éthique réactive et tardive.

Le Royaume-Uni, qui prend ces jours-ci le virage de la déréglementation dans le domaine du jeu, propose en contrepartie à son libéralisme, ce qui le cautionne partiellement, l'établissement de structures nécessaires à la recherche et à la prévention du jeu pathologique. Certains gouvernements affichent aussi l'étiquette de « gestion responsable du jeu », tel que le National Gambling Board of South Africa⁹¹, organe gouvernemental en charge de la réglementation des jeux de hasard et d'argent qui créait en 1998 The South African Advisory Council on Responsible Gambling. Ce conseil est en fait un comité aviseur, chargé de conseiller le Gouvernement dans l'élaboration de ses politiques de jeu, de prévention, de traitement et de recherche. Composé de 24 membres dont deux issus du National Gambling Board, deux du National Lottery Board, deux du Provincial Licensing Authority, huit du milieu des casinos, des bingos, des loteries, des paris et des courses, quatre de l'industrie des ALV et finalement deux consommateurs ou représentants de la société civile. La représentativité sociale, la neutralité et la compétence en matière de recherche et de prévention d'un conseil composé majoritairement de membres qui ont des intérêts économiques avoués dans l'essor du jeu est questionnable. Ce comité ne dispose, par ailleurs, d'aucun autre pouvoir que celui de conseiller, gestionnaire et promoteur du jeu responsable.

Le Responsible Gambling Advisory Committee⁹² du Queensland, en Australie, offre un autre exemple de ce type de comité aviseur directement lié au gouvernement, formé de représentants de l'industrie du jeu et d'exploitants de licences de jeu. Il a l'avantage de représenter diverses associations communautaires. Mais l'Australie, comme l'Afrique du

⁹⁰ La Française des jeux a commandé en 2001 une étude sur le marché des jeux et sa clientèle tandis que les Casinos de France a commandé à Jean-François Martignoni-Hutin une étude sur les machines à sous: Martignoni-Hutin, *Ethno-sociologie des machines à sous*, Paris, 2000, L'Harmattan.

⁹¹ <http://www.ngb.org.za>

⁹² <http://www.responsiblegambling.qld.gov.au/rgac.htm>

Sud, est aux prises non pas avec *une*, mais *des* politiques des jeux, chaque province se prévalant d'une grande part d'autonomie législative en la matière⁹³. Les provinces de New South Wales, de Queensland, de Victoria et le Australian Capital Territory ont récemment décidé de jouer un rôle plus actif en implantant des programmes de jeu responsable, des mesures préventives qui gagneraient à être appliquées à la totalité du territoire australien. Certaines de ces nouvelles dispositions législatives impliquent « a role for some degree on industry regulation ». Entre autres, lors de toute demande d'augmentation du nombre de machines par un hôtel ou un club, une évaluation d'impact social sur la communauté, incluant une évaluation de l'incidence du jeu pathologique dans la communauté locale, aura à être déposée (bien que le nombre de « poker machines » soit gelé pendant un an). Et si l'Australie passe pour être un précurseur en matière de théorisation sur le jeu responsable⁹⁴, on relève tout de même cette ambiguïté entre la théorie et la pratique : en dépit de politiques d'allégeance responsable, c'est en Australie que l'on retrouve l'un des plus hauts quotas d'ALV per capita (env. 1/105). Il convient peut-être de juger du degré de responsabilité effectif d'une administration à ses actes plutôt qu'à ses étiquettes ou à ses énoncés d'intention.

Aux États-Unis, en 1999, la National Gambling Impact Study Commission mandatée par le Congrès Américain concluait dans son rapport: « *The Commission receives testimony that the convenience gambling, such as electronic devices in neighborhood outlets, provides fewer economic benefits and create potentially greater social costs by making gambling more available and accessible. Therefore, the commission recommends that states should not authorize any further convenience gambling operations and should cease and roll back existing operations*⁹⁵ ». Ce volumineux dossier de recherche, une fois acheminé vers le commanditaire, n'a pas eu le poids escompté dans la gestion effective du jeu. Ceci est dû en partie à la grande part d'autonomie administrative de chaque État, et d'autre part au fait que l'industrie semble adresser des arguments économiques convaincants à la classe politique.

Messieurs Partouche et Jones (*op. cités*) et les gouvernements gestionnaires cités plus haut négligent de spécifier que dans le domaine de l'offre de jeux de hasard et d'argent, *croître, retenir* les clients, les *fidéliser*, faire en sorte que leur pratique augmente, incite à franchir la marge entre le jeu récréatif et le jeu compulsif.

⁹³ McMillen, J., McAllister, G. *Responsible gambling: legal and policy issues*, Australian Institute of Criminology, 3rd National Gambling Regulation Conference

<http://pandora.nla.gov.au/parchive/2001/S2001-Feb-27/www.aic.gov.au/conferences/gambling00/mcmillen2.pdf>

⁹⁴ Dont la définition, selon the Australian Institute for Gambling Studies, se lit comme suit « *Responsible gambling is the provision of gambling services in a way that seeks to minimise the harm to customers and the community associated with gambling* ». In McMillen, J., McAllister, G, *op.cit.*

⁹⁵ *National Gambling Impact Study Commission Final Report, 1999*
<http://govinfo.library.unt.edu/ngisc/reports/finrpt.html>

Dans l'arrêt Läärrä, le statut particulier du commerce des jeux de hasard et d'argent a été reconnu par la Cour européenne de justice. La société anglaise CML et la société finlandaise TSL avaient en effet conclu une entente de commercialisation d'appareils de loterie vidéo en Finlande : ils ont été reconnus coupables d'infraction à la loi finlandaise sur les jeux de hasard et d'argent, puisqu'« *En Finlande, une loi sur les jeux de hasard, afin de limiter le profit que peut engendrer l'exploitation de la passion du jeu, prévoit que seul un organisme de droit public peut organiser des loteries et des paris ou gérer un casino et des machines à sous. Le titulaire de l'autorisation administrative exigée doit recueillir les fonds à des fins désintéressées* ». CML et TSL ont répondu en évoquant le principe de libre prestation des services prévu par la loi de la Communauté Européenne. La cour a cependant considéré que si la condamnation de cet accord commercial contrevenait en effet à l'esprit de la loi européenne, « *la restriction à la libre prestation des services, destinée à limiter les risques pour l'ordre social qu'impliquent les jeux d'argent, est justifiée car elle vise à protéger les consommateurs. Ainsi, la mesure consistant pour un État membre à ne pas interdire totalement les jeux mais à donner une autorisation limitée, s'inscrit dans le cadre de la prévention des risques liées à l'exploitation frauduleuse et criminelle d'une activité* » (*ibid*).

L'esprit de cet arrêt confirmant la spécificité des jeux de hasard et d'argent conféré par leur potentiel de risque nous semble devoir inspirer une réflexion sur les règles éthiques qui devraient guider la commercialisation du jeu en général. Il devrait inspirer aussi la lecture des recommandations qui suivront. Cette spécificité identifiée dans l'arrêt Läärrä repose sur l'hypothèse que plus le nombre de machines par habitant est élevé, plus les coûts sociaux et le taux de joueurs pathologiques sont susceptibles d'être élevés, comme le démontrent plusieurs études⁹⁶.

⁹⁶ « *There are 1,417 Video Lottery terminals in 180 establishments in Minnehaha County. That is **one machine for every 62 adults**, which is by far the highest of any place in the US except Montana. The most recent and well accepted gambling addiction prevalence figures come from the 1997 Harvard Meta-analysis. It shows that 1,1 % of adults across the country are pathological gamblers. The Minnehaha County rate of 1,7 % is naturally higher because the average US citizen is not confronted with supercharged video poker machines in their neighborhoods* » in *The Case Against South Dakota Video Lottery With a Minnehaha County Perspective*:

<http://www.videogamblinginfo.com/studies.shtml>

Selon la même source, quelques faits sur le jeu au Dakota du Sud: « 1. Highest per capita gambling losses, except for destination gambling states of Nevada, New Jersey, and Mississippi. » (LaFleur's 1995 World Gambling Abstract) 2. Most Gamblers anonymous meetings per capita except for Montana. (GA Website) 3. Most video poker machines per capita except Montana. (South Carolina Newspaper) 4. South Dakota has by far the highest lottery losses as a % of income. (North American Gaming Report-1995, Total lottery loses were 1.276 % of \$14,118,000,000 total income in 1994)''.

En Australie, la Productivity Commission a mené pour le gouvernement fédéral une enquête sur l'industrie du jeu qui démontre elle aussi que la densité des machines à sous et les appareils de loterie vidéo génèrent de graves problèmes. Le ratio y est relativement élevé, de 1 machine pour 105 habitants. Dans le rapport final, il est établi que « *The prevalence of problem gambling is related to the degree of accessibility of*

Dans de telles conditions, le principe de *restriction à la libre prestation des services* au nom de l'intérêt public de l'arrêt Läärä devrait s'appliquer à la commercialisation du jeu et justifier la soumission de l'industrie à ce que nous appellerons un *principe de saturation*. Ce principe de saturation consisterait en un ratio et une répartition du nombre de machines par habitant et par aire géographique au-delà duquel on reconnaîtrait que la densité et l'accessibilité des machines est menaçante pour la santé publique. La détermination de ce seuil de saturation, établi par une synthèse des données internationales sur le lien entre ratio et répartition des ALV et prévalence de jeu pathologique dans des aires géographiques données, devrait servir à établir un protocole de limitation des appareils de loterie vidéo qui serait intégré à la régie de la commercialisation des ALV.

Par ailleurs, cet arrêt ouvre la porte à l'intégration du principe de précaution dans les réflexions publiques sur le développement et la gestion de l'industrie du jeu. Ce principe de précaution a surtout été développé dans le cadre des réflexions sur l'environnement ou le développement de nouvelles technologies. En lisant les propos de Philippe Kourilsky, directeur général de l'Institut Pasteur et membre de l'Académie française des sciences, on comprend mieux pourquoi le principe de précaution tend à s'imposer dans la gestion des nouveaux problèmes sociaux : « *La précaution est fille de la prudence. Celle-ci s'impose aux acteurs publics et privés, dès lors que leurs décisions présentent des risques potentiels ou avérés. La prudence implique de réfléchir à la portée et aux conséquences de ses actes et de prendre ses dispositions pour éviter de causer des dommages à autrui. Inscrit dans le cadre de la prudence, le principe de précaution exprime la demande sociale d'une diminution des risques* »⁹⁷.

Le principe de précaution pourrait guider le débat public québécois et inciter le Gouvernement et Loto-Québec à aborder ce dossier dans une optique responsable et préventive. En effet, alors que de nombreux spécialistes et chercheurs s'entendent à dire à quel point le jeu, notamment les ALV, pose de grands problèmes sociaux et crée une dépendance, le procureur de Loto-Québec, M. Yvan Bolduc, affirmait sur les ondes de la radio de la SRC qu'il n'existe aucune preuve scientifique que ces machines posent des problèmes d'accoutumance provoquant une pathologie. Le principe de précaution invalide justement l'autorité morale de ce type d'arguments puisqu'il défend l'idée que « *l'absence de certitude scientifique absolue ne doit pas servir de prétexte pour remettre à plus tard l'adoption de mesures effectives visant à prévenir* »⁹⁸ les impacts sur la population et son environnement.

L'article 13C du National Gambling Act, en Afrique du Sud, nous semble aller dans ce sens lorsqu'il stipule que « (the) society and the economy shall be protected against the over-

gambling, particularly gaming machines » Australia's gambling industries (1999), Summaries of findings, <http://www.pc.gov.au/inquiry/gambling/finalreport/index.html>

⁹⁷ Kourilsky, P., *Du bon usage du principe de précaution*, Paris, Éditions Odile Jacob, 2002, 48 p.

⁹⁸ Ewald, F. et Al., *Le principe de précaution*, Paris, PUF, 2001, 9 p.

stimulation of the latent demand for gambling ». Dans le cas étudié ici, la distribution et la visibilité des appareils de loterie vidéo et l'accessibilité des facilités de paiement dans les aires de jeu sont des problématiques pour lesquelles les lobbyistes et les gestionnaires ont beaucoup d'intérêt et d'influence. Malgré tout, la notion d'intérêt public, évoqué à plusieurs reprises dans le document de la RACJ⁹⁹, devrait primer dans toute prise de décision gouvernementale.

⁹⁹ RACJ, *op.cit.*

4.2 Le jeu pathologique et les efforts du gouvernement québécois à cet égard

Dans la note de recherche sur l'état des lieux du jeu pathologique et ses enjeux éthiques publiée à l'été 2001¹⁰⁰, nous avons conclu à la nécessité de développer, au sein de l'industrie québécoise du jeu et des loteries, une nouvelle culture de la co-responsabilité. Cette dernière devait mener à l'élaboration d'une infrastructure de co-responsabilité qui initierait un plan d'action préventif concret, et ce, dans le but d'empêcher que les joueurs aux comportements problématiques ne viennent augmenter le nombre des joueurs pathologiques. Ce faisant, nous avons aussi conclu, à la lumière de perspectives multiples et des attentes sociétales dégagées, que les gens de l'industrie du jeu et des loteries ne pouvaient continuer de nier ou de minimiser l'importance du problème social que représente le jeu pathologique afin d'assumer les responsabilités sociales qui leur incombent.

Néanmoins, les acteurs économiques semblent avoir préféré attendre qu'une crise se confirme réellement avant d'agir, sous-estimant la campagne anti-ALV du printemps 2001 dont la presse écrite et électronique a abondamment fait état. Peut-être comptaient-ils sur le forum sur le jeu de l'automne 2001 pour mettre un terme à cette crise. La nomination, en janvier dernier, de M. Gaétan Frigon à la tête de Loto-Québec n'a pas changé les données fondamentales de la problématique du jeu, malgré la diffusion d'une nouvelle politique censée discipliner la pratique du jeu. La présentation, en juin 2002, au Réseau de l'Information de la SRC, du documentaire *Un jeu d'enfant\$* a relancé le débat public en faisant état de l'attrait croissant des jeux commercialisés par Loto-Québec sur les jeunes. Ce reportage a suscité de vives réactions qui démontrent une préoccupation grandissante au sein de la population. Rappelons qu'une grande majorité des Québécois (87 %) estime que le jeu pathologique est un problème important, et que pour plus de la moitié (53 %) de la population, le jeu pathologique représente même un problème **très** important¹⁰¹.

La radio de la SRC a poussé plus loin son travail d'analyse à l'émission d'affaires publiques *Les affaires et la vie*. Ce reportage radiophonique, diffusé le samedi 15 juin 2002, a soulevé un grand paradoxe : alors que les spécialistes et chercheurs répétaient à quel point le jeu pose de graves problèmes sociaux et que les ALV créent de dépendances, un représentant de Loto-Québec affirmait qu'il n'existe aucune preuve scientifique voulant que ces machines provoquent des problèmes d'accoutumance ou de pathologie. Il convient ici de rappeler

¹⁰⁰ Papineau, É., Boisvert, Y. et Roy, H., op.cit.

¹⁰¹ Voir la section sur la méthodologie (1.4) ainsi que l'annexe 1 (le sondage) pour plus de détails.

qu'une majorité de Québécois (57 %) trouve que le Gouvernement n'agit pas de façon responsable dans le dossier du jeu. C'est pourquoi nous pensons que le gouvernement du Québec doit réagir rapidement et de façon éthique s'il veut répondre aux attentes morales de sa population.

Nous ne nions pas les efforts engagés jusqu'ici par le gouvernement du Québec à l'égard du problème du jeu. Il est clair que le mandat donné au ministère de la Santé et des Services Sociaux va dans le sens d'une reconnaissance officielle de l'importance du jeu pathologique comme problème social et comme problème de santé publique. On y constate la volonté du gouvernement de coordonner le travail d'aide aux joueurs qui lancent des messages de détresse, et ce, afin de maximiser l'efficacité des interventions. Nous pensons cependant que l'approche est nettement insuffisante puisqu'elle repose sur une stratégie réactive, plutôt que préventive.

4.2.1 Opinion des participants du terrain

Depuis l'implantation, en 1993, des ALV dans les bars et autres établissements du Québec, les Québécois ont été de près ou de loin en contact avec ces appareils et sont, par le fait même, de plus en plus informés des risques de dépendance qu'ils peuvent provoquer chez certains individus. Les analyses dégagées de nos entrevues indiquent que 28 % de nos interlocuteurs estiment que le jeu pathologique est un problème grave, 56 % jugent qu'il s'agit d'un problème sérieux ou important et 16 % des répondants considèrent qu'il est question d'un problème modérément important.

Lorsque l'on interroge les gens sur l'action gouvernementale en matière de prévention et de sensibilisation des risques liés au jeu pathologique, plus de 80 % des répondants estiment que le Gouvernement fournit un effort insuffisant. La comparaison la plus fréquente, pour illustrer la tiédeur du gouvernement en matière de prévention des risques liés au jeu, concerne la vivacité des campagnes publicitaires, très percutantes et porteuses d'un vrai parti pris contre l'alcool au volant.

Certes, plusieurs des participants interrogés constatent qu'un certain travail a été réalisé au cours des derniers mois en vue de sensibiliser la population aux problèmes de jeux, incluant les mesures annoncées par M. Frigon, ou à la création, par Loto-Québec, de la Fondation Mise sur toi. Malgré cela, plusieurs répondants demeurent sceptiques face à la volonté gouvernementale de trouver de vraies solutions aux problèmes associés aux ALV. Nous avons constaté que ce scepticisme est surtout alimenté, comme nous le faisaient remarquer plusieurs participants, par un message contradictoire de la part des autorités publiques. Le Gouvernement diffuse des messages publicitaires stipulant que le jeu n'est pas inoffensif

pour tous, pendant qu'il inonde les médias de publicités vantant les produits de Loto-Québec.

Plusieurs de nos répondants (chercheurs, intervenants et agents publics) estiment que cette attitude vient annihiler les efforts en matière de prévention et de sensibilisation au jeu pathologique. Entre autres, l'une des participantes interrogée nous confiait que « *...le Gouvernement pourrait en faire plus pour sensibiliser les jeunes au risque du jeu pathologique, et [disait-elle] je pense qu'il y a trop d'annonces sur le jeu pour que les jeunes reçoivent bien le message* ». Outre les jeunes, elle nous confiait aussi que, selon elle, « *...les parents ne sont pas assez informés sur les dangers que peuvent encourir leurs jeunes face au jeu* ». Ce point de vue est entériné par des intervenants et des chercheurs qui expliquent que les jeunes, nouvelle clientèle des endroits licenciés, ainsi que leurs parents, ne reçoivent peu ou pas d'informations quant aux réels dangers associés au jeu compulsif : est-ce une maladie? Quelles sont les personnes les plus à risque de développer ce type de dépendance? L'un de nos participants prône plus d'investissements dans la prévention: « *...le jeu est un problème sérieux et le Gouvernement pourrait en faire plus pour sensibiliser la population sur les effets et les risques du jeu pathologique, l'argent est disponible pour mettre en place de tels efforts* ». Par ailleurs, certains participants déplorent que les individus les plus susceptibles de développer une dépendance face au jeu (toxicomanes, gens souffrants de dépression ou encore celles ayant des problèmes socio-affectifs divers) semblent être totalement négligés par les campagnes de prévention actuelles. Plusieurs se demandent, avec raison, si le Gouvernement ne devrait pas aborder la problématique du jeu pathologique avec la même rigueur que celle mise dans le dossier du tabagisme où l'État a su aller au-delà de ses intérêts mercantiles immédiats pour adopter une position ferme en matière de prévention¹⁰².

En ce qui concerne le traitement, quelques participants affirment que les personnes vivant en régions éloignées et aux prises avec des problèmes de jeu compulsif sont mal informées des ressources et services disponibles dans leur région. Par ailleurs, quelques-uns de nos interlocuteurs ont exprimé leur frustration lorsqu'ils ont appris que la ligne téléphonique de la Fondation Mise sur toi n'était rien d'autre qu'un deuxième numéro de téléphone pour joindre un service déjà existant, soit *Jeu, Aide et Références*.

En résumé, bien qu'ils constatent certaines améliorations, plusieurs participants estiment que les efforts déployés par le Gouvernement actuellement pourraient être moins spectaculaires mais mieux orientés.

¹⁰² MOREAULT, F et PRÉMONT, K., *La réglementation de l'industrie du tabac et l'autorégulation de l'industrie de la radiodiffusion*, Laboratoire d'éthique publique, INRS-UCS, avril 2002, ISBN 2-89575-021-1, Projet **CRSH**, 81 pages.

En contrepartie, certaines personnes interrogées s'estiment heureuses de voir que le Gouvernement est conscient du problème et qu'il prend enfin des mesures tangibles. Ces derniers demeurent prudents et attendent de voir l'impact réel que ces mesures auront sur les joueurs pathologiques : plusieurs personnes interrogées pensent que la nouvelle génération d'ALV annoncée par M. Frigon pourrait avoir des effets positifs sur les comportements des nouveaux joueurs, soit plus particulièrement chez les jeunes, mais doutent beaucoup de leur efficacité chez les joueurs ayant déjà développé des problèmes de jeu.

En terminant, fait à souligner, les participants les plus désillusionnés et exprimant le plus de griefs à l'endroit du gouvernement et de Loto-Québec sont les joueurs eux-mêmes. La quasi-totalité de ceux que nous avons rencontrés conçoivent bien qu'ils sont responsables de leur comportement au jeu, mais doutent profondément que leur gouvernement veuille réellement les aider à s'en sortir en raison de la propre dépendance étatique pour les revenus du jeu. Voici l'opinion de l'un d'entre eux à ce sujet : « *...ce n'est pas noble de la part du gouvernement de capitaliser sur la faiblesse des gens, sur leur goût pour le gain facile et leurs rêves de s'enrichir vite* ».

4.2.1.1 Le mandat de la RACJ et l'intérêt public

Notre questionnement portait sur la gestion des ALV dans la province, et par le fait même sur la protection de l'intérêt public dans le dossier du jeu. Les participants devaient notamment se prononcer sur la pertinence de confier à un autre organisme que la RACJ le mandat de veiller à l'intérêt et à la tranquillité du public. En d'autres termes, nous cherchions à savoir si les gens percevaient l'existence d'un conflit d'intérêt ou d'une contradiction dans le double mandat de la RACJ qui consiste d'une part à délivrer des permis d'exploitation d'ALV, et d'autre part à tenter de minimiser les effets négatifs de ces appareils sur la population.

Plus de 80 % des répondants estiment qu'il est urgent de confier ce mandat à un autre organisme. Selon eux, la RACJ ne possède pas les moyens de faire respecter ses propres règlements, comme en témoigne le fameux règlement non respecté stipulant que le potentiel de rentabilité d'un bar ne doit aucunement reposer sur les bénéfices de l'exploitation des ALV et que l'exploitation du permis d'alcool doit demeurer la source principale des revenus des bars.

L'un de nos interlocuteurs estime que « *...pour faire contrepoids au PDG de Loto-Québec il faut quelqu'un du même calibre...* ». Un autre répondant avance que « *...la RACJ n'a aucun vrai pouvoir, puisque la RACJ n'a pas les pouvoirs pour contrôler un géant comme Loto-Québec* ». Un autre ajoute « *...comment voulez-vous que la RACJ, en tant qu'organisme public, soit conséquent et*

qu'elle dégage des recommandations alors que le Gouvernement n'a pas de politique en matière de réglementation du jeu et veut la contrôler lui-même? (...) une réforme en profondeur de la RACJ semble peu probable à court terme : trop d'argent en jeu dans ce dossier ».

On estime également que pour remplir son mandat, la RACJ devrait « ...émettre des directives pour que les machines soient les moins nocives possibles et, actuellement, sous aucune considération elle ne peut remplir ce mandat ». Encouragées par l'anonymat, des répondants dénoncent plusieurs autres lacunes du système entourant l'industrie des jeux au Québec : « ...la RACJ peut difficilement remplir son mandat de régie et de développement des industries, puisqu'à chaque fois que les industries du jeu se développent, elles quittent le giron de la RACJ ». De plus, un répondant déplore que lorsqu'il est question des « ...aspects de sécurité publique, [cela est] alors du ressort du ministère de la Santé et Services sociaux et (de la) Sécurité publique, mais quand on en est à prévenir, alors là c'est la RACJ qui doit intervenir ».

Certains tenanciers interrogés affirment qu'il faudrait que la RACJ « ...soit plus conséquente; c'est elle qui a laissé la création de 400 multisites au Québec, la RACJ est en partie responsable de la situation actuellement, et [devrait] répartir ces permis en tenant compte des économies des régions et des quartiers. En ce moment, la RACJ impose ses vues à une industrie qu'elle ne connaît pas. »

Nous avons demandé à nos répondants si la RACJ devrait, dans l'exercice de son mandat, tenir des consultations publiques. Plus de 92 % des répondants estiment qu'il devrait en être ainsi, mais la plupart doutent que cette éventualité se réalise : « ...pourquoi elle en tiendrait, dans l'état actuel des choses elle ne peut pas vraiment en tenir, à cause de son manque de pouvoir. Puisque c'est le ministère des Finances qui décide ».

En substance, le rapport ambigu du gouvernement et de la RACJ, dans le dossier des ALV et des joueurs pathologiques, est mis en relief: « ...si nous étions dans un secteur où le Gouvernement n'était pas aussi Loto-Québec et le principal actionnaire des profits, il n'y aurait pas de conflit d'intérêts, c'est là que le mandat de la RACJ est biaisé ». En effet, lorsque le Gouvernement annonce via Loto-Québec des mesures pour venir en aide aux joueurs pathologiques, l'opération manque de crédibilité puisque l'on suppose que ce sont l'offre excessive et la nature créatrice de dépendance des ALV opérés par Loto-Québec qui sont en cause dans la montée du jeu pathologique. Certains répondants ont par conséquent suggéré la mise sur pied d'un autre organisme de surveillance plus neutre et plus représentatif, la crédibilité de cet organisme reposant sur la transparence dans les processus de nomination et sur la liberté d'action de ses membres dans l'exercice de leurs responsabilités. Cette proposition est commentée par un autre répondant :

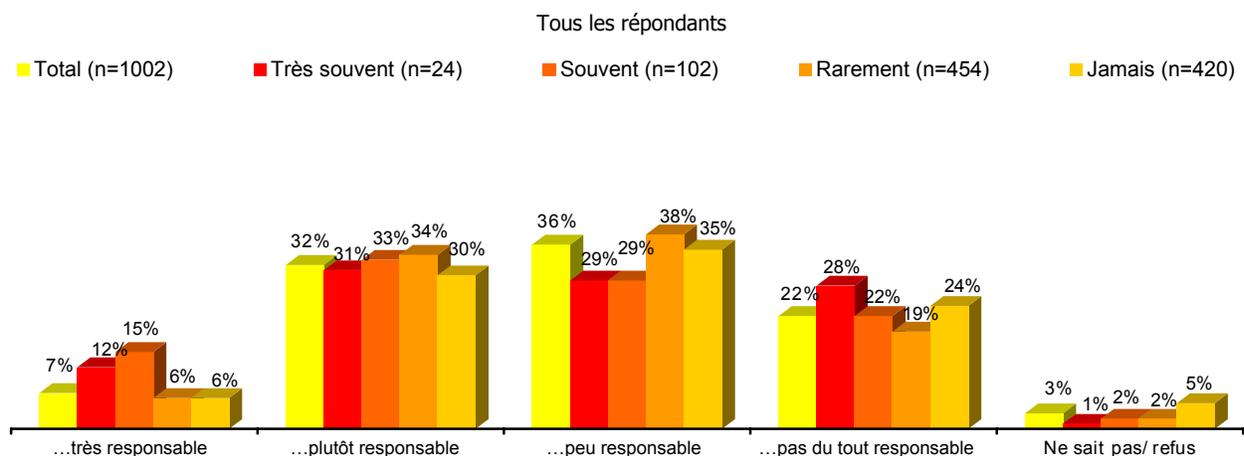
« Confier (ses responsabilités) à un autre organisme? Normalement ça devrait être son mandat, mais la RACJ ne peut pas contrôler Loto-Québec. Parce que Loto-Québec a tous les pouvoirs pour dire à la RACJ que tout ce qu'elle fait est correct. C'est en fait nous (la

population) qui sommes en face d'un choix de société, parce que nous savons que les revenus de Loto-Québec sont garants du maintien du déficit zéro du gouvernement. Et oui, la RACJ devrait tenir des consultations publiques pour soulever des problèmes et cela forcerait le Gouvernement à revoir sa position face au jeu, il n'aurait pas le choix de revoir sa stratégie ».

4.2.2 Opinion de la population

À l'égard de la responsabilité du gouvernement, plus de la moitié (57 %) des Québécois interrogés par Léger Marketing estiment que les instances gouvernementales ne gèrent pas la commercialisation des jeux de hasard et d'argent de façon responsable, 22 % ne la jugeant même pas du tout responsable. En contrepartie, 39 % des répondants affirment que les instances gouvernementales gèrent la commercialisation des jeux de hasard et d'argent de façon responsable. Soulignons que la proportion de Québécois interrogés qui pensent que la gestion de la commercialisation des jeux de hasard et d'argent par les instances gouvernementales est très responsable se situe à 7 % seulement.

Graphique 11: De manière générale, diriez-vous que les instances gouvernementales gèrent la commercialisation des jeux de hasard et d'argent de façon responsable?



4.3 Recommandations

Il ressort clairement de notre étude qu'une grande majorité de Québécois sont mécontents de la façon dont le Gouvernement gère actuellement l'épineux dossier des ALV, et ce sous pratiquement toutes ses dimensions incluant la décentralisation, la visibilité et la présence des guichets automatiques sur lesquels nous nous sommes penchés avec plus d'attention. Dans une stricte perspective d'éthique publique, le réseau actuel ne rencontre pas le standard d'*acceptabilité sociale*. Rappelons que la grande majorité de la population québécoise (87 %) estime que le jeu pathologique est un problème important, il nous apparaît donc impératif d'intervenir. L'importance pour le Gouvernement de réagir est d'autant plus pressante qu'il ne passe pas le test de la *responsabilité sociale*. Rappelons en effet que notre sondage démontre qu'une majorité de Québécois (57 %) estime que les instances gouvernementales ne gèrent pas la commercialisation des jeux de hasard de façon responsable.

En contrepartie, le Gouvernement devrait être rassuré par l'appui massif que donne la population au choix de laisser sous la responsabilité publique la commercialisation et le contrôle du jeu. En effet, en affirmant de façon majoritaire (84 %) que les lieux idéaux pour réunir le parc des ALV seraient les casinos opérés par Loto-Québec, la population considère que la gestion publique du jeu constitue une *plus-value sociale*. Il reste que l'ambiguïté et le malaise qui habitent l'ensemble des positions gouvernementales dans ce dossier font dire à de nombreux observateurs qu'il est légitime de douter de la bonne foi de Loto-Québec et de la volonté politique réelle du gouvernement d'intervenir dans la gestion de l'offre du jeu, de sa volonté de répondre des conséquences des décisions et des gestes posés dans ce secteur d'activité.

Nous présentons dans les paragraphes suivants une série de recommandations qui, selon nous, reflètent les sensibilités dont nous avons pu prendre la mesure.

- 1- Nous recommandons, à la lumière de notre enquête de terrain et de notre sondage, une **modification majeure du réseau des ALV**. Quand on sait qu'à l'extérieur des grands centres urbains, ces appareils se retrouvent souvent dans les restaurants et que l'on constate que 92 % de la population s'oppose à cet état de fait, la légitimité du réseau ne tient plus. Le Gouvernement doit spécifiquement revoir la présence des ALV dans des lieux à vocation multiple afin d'éviter, comme c'est le cas dans les restaurants et les centres récréatifs, que la présence des machines n'expose les familles et les jeunes. Rappelons aussi que 61 % de la population québécoise s'oppose à la présence de ces appareils dans les établissements qui constituent le

- cœur même du réseau actuel, soit les bars, brasseries et tavernes. La grande majorité des spécialistes du domaine de la santé que nous avons rencontrés ont confirmé que ces lieux sont propices au développement de comportements déviants en matière de jeu puisqu'ils exposent le client au cocktail dangereux qu'est la cohabitation de l'alcool, de la drogue et du jeu. En regard des informations recueillies, nous concluons que l'organisation éclatée du réseau actuel risque de favoriser l'augmentation du nombre de joueurs pathologiques; l'omniprésence des sites de jeu et leur très grande visibilité banalise cette activité et augmente les chances de voir les individus les plus vulnérables face aux problèmes de jeu, soient les joueurs à problème et les jeunes, se transformer en joueurs pathologiques (un de nos intervenants nous confirmait que la logique d'omniprésence et de visibilité des ALV, exploitée volontairement par Loto-Québec, s'inspire du schéma pavlovien de l'activation inconsciente des pulsions). Les capacités d'un individu « à risque » de gérer ses pulsions étant limitées, la configuration actuelle du réseau affaiblit considérablement l'argument des tenants de la responsabilité individuelle et expose potentiellement le Gouvernement à d'autres poursuites comme celle qui a été déposée récemment contre Loto-Québec.
- 2- Dans cette optique, et dans l'intérêt public, nous recommandons une nouvelle **répartition centralisatrice des ALV**. Suivant une proposition de l'un de nos intervenants, la nouvelle configuration pourrait se faire soit par comtés électoraux, soit, encore, par grandes régions administratives. La mise en place de ce type de centralisation permettrait, entre autres, un meilleur contrôle par l'État des centres de jeu dans l'ensemble de la province, une meilleure protection des mineurs face au jeu, et rendrait du même coup plus opérationnel l'établissement de programmes d'auto-exclusion des joueurs pathologiques qui s'avèrent impossibles à gérer dans les conditions actuelles de répartition des ALV.
 - 3- Nous recommandons la centralisation des ALV dans des lieux où la **vocation unique d'exploitation des jeux de hasard et d'argent** est non équivoque. À ce niveau, la préférence des Québécois (84 %) va nettement du côté d'une concentration des machines dans des casinos opérés par Loto-Québec. Bien entendu, si le Gouvernement adoptait une telle approche, il serait étonnant qu'il se limite aux trois casinos actuels. Il faudrait donc prévoir accorder à Loto-Québec l'autorisation d'implanter de nouveaux casinos d'État dans différentes régions du Québec, et ce, afin de répondre au principe de l'équité régionale. On pourrait alternativement développer une formule de casino dont l'importance pourrait être plus modeste qu'actuellement, ce à quoi le type mini-casino avec des ALV seulement conviendrait sûrement. À ce sujet, notre sondage a dégagé un fait étonnant, c'est-à-dire que les

québécois seraient favorables (57 %) au développement de mini-casinos privés. Même si ce type de lieu n'existe pas officiellement à l'heure actuelle, le regroupement de nombreux appareils dans un même établissement (grâce à la stratégie de la multiplication des bars à l'intérieur d'un même établissement) nous laisse entrevoir la possibilité de mettre en place ce type d'infrastructure. Mais rappelons que seulement 51 % de la population québécoise serait favorable à une concentration plus grande des ALV dans les hippodromes ou hippo-clubs.

- 4- Dans tous les cas de figure et surtout si un nouvel espace de jeu était aménagé au secteur privé, nous recommandons une **définition minutieuse par le Gouvernement du plan stratégique de développement** du réseau et de planification de la localisation des nouveaux sites, sans prolifération. Il est impératif, dans le respect de l'intérêt public, que le contrôle du processus de reconfiguration du réseau demeure gouvernemental.
- 5- Nous recommandons que dans cette perspective de concentration, le Gouvernement s'assure que les établissements de jeu se développent à **l'extérieur des aires de la vie quotidienne** de la population (c'est-à-dire qu'ils devront être situés loin des quartiers résidentiels et, si possible, loin des quartiers à haute densité industrielle). Il faut savoir que si la population ne semble pas souhaiter la proximité des ALV dans les espaces publics, elle estime dans une proportion de 72 %, selon le *Gambling in Canada Research Report*¹⁰³, que mêmes les aires dédiées spécifiquement au jeu devraient se trouver en périphérie des espaces de la vie quotidienne : « *In spite of the perceived benefits of gambling and the overall acceptability of gambling, Canadians do not want casinos in their neighbourhoods* ». L'hypothèse d'installation de mini-casinos dans des hôtels préexistants rencontrerait cet objectif.
- 6- Nous recommandons **l'interdiction de tout développement de nouveaux sites dans des zones fréquentées régulièrement par des mineurs** (écoles, terrains de jeu, aréna, cinéma, etc.).
- 7- Nous recommandons que dans ces nouveaux sites, dans l'esprit d'une gestion responsable, les exploitants aient **l'interdiction de pratiquer des formes d'incitation ou de fidélisation au jeu par l'octroi de gratuités, privilèges, etc.**
- 8- Nous recommandons que, *si le Gouvernement prend le virage de la centralisation*, il mise sur une **visibilité accrue des machines**, et ce, afin d'empêcher les joueurs pathologiques de s'isoler. Les spécialistes du milieu de la santé sont clairs à ce sujet :

¹⁰³ Azmier, J. *Canadian gambling behavior and attitudes: summary report*, *Gambling in Canada Research*, 2000 Report #8. <http://www.cwf.ca>

- les joueurs à problèmes aiment s'isoler, mais plus ils s'isolent, plus ils risquent de perdre contact avec la réalité et de jouer excessivement. Dans cette logique, les machines à comptoir pourraient éventuellement être testées. Un de nos participants disait justement que les joueurs pathologiques ont dans bien des cas une aversion à l'égard de ce type de machine.
- 9- Cependant, dans le cadre de l'infrastructure actuelle où *les machines ne sont pas centralisées*, nous recommandons avec les experts et la population (85 %) **l'isolement des machines** afin d'en diminuer la visibilité et de mettre un frein à la banalisation de cette activité. L'isolement envoie un message négatif à l'égard de cette pratique et sert de mesure préventive accessoire pour freiner la prise de contact et la fréquentation des ALV. Nous tenons à mentionner que ce choix n'est toutefois qu'un moindre mal et qu'il est loin d'être une solution magique, puisqu'il va directement à l'encontre des recommandations des spécialistes au sujet des mesures préventives à prendre pour aider les joueurs pathologiques : dans la conjoncture actuelle, le Gouvernement devrait interdire tout achat de machine de type comptoir.
 - 10- Nous recommandons que dans l'hypothèse d'une centralisation, le Gouvernement s'assure que les **facilités de paiement comme les guichets automatiques ne soient pas directement installées dans les aires de jeu**. Notre sondage a démontré que 80 % de la population estime que les facilités de paiement comme les guichets automatiques devraient être interdits sur les aires de jeu. Suivant la position majoritaire de nos intervenants spécialistes, cette recommandation apparaît névralgique: la pause requise pour sortir chercher de nouveaux fonds permet au joueur de prendre du recul et un temps de réflexion. Nous recommandons également que le retrait d'argent dans les guichets soit limité à des montants précis et raisonnables.
 - 11- Dans l'hypothèse du maintien de la structure décentralisée actuelle, nous recommandons que soit établi le principe de **l'incompatibilité entre les permis d'ALV et la présence de guichet automatique sur le site de jeu**.
 - 12- Conformément aux opinions exprimées par les répondants, nous recommandons une **restructuration du mandat et de la constitution de la RACJ**, afin de : 1- maximiser la vigilance et le contrôle exercés sur l'offre et les infrastructures de jeu; 2- garantir l'indépendance des membres dans l'exercice de leurs fonctions; 3- octroyer à la Régie les pouvoirs et les ressources nécessaires pour faire respecter son code de règlements et mettre en application ses propres politiques; 4- commander des études spécifiques sur la reconfiguration du réseau des ALV; 5- tenir des consultations publiques sur la question.

- 13- Nous recommandons des **études et une prise de position gouvernementale sur le dossier du jeu sur Internet**, qui constitue l'enjeu des années à venir. Celui-ci, pensons-nous, sera le pilier de la relation de la nouvelle génération au jeu. Il serait sage de se pencher de façon proactive sur le sujet dès maintenant pour éviter de se retrouver, à nouveau, dans une position réactive lorsque cette forme de jeu sera enracinée. Il faudra donc que les instances gouvernementales concernées s'assurent d'être à la fine pointe des recherches à ce niveau et qu'une veille électronique puisse permettre de suivre minutieusement l'offre de ce type de jeu.
- 14- Nous recommandons la mise sur pied de lois dissuasives et d'une **équipe spéciale d'investigation sur les machines illégales** dans le cas où le Gouvernement appliquerait notre recommandation principale sur la transformation en profondeur et la centralisation du réseau actuel. Certains établissements pourraient en effet envisager un éventuel retour des machines illégales¹⁰⁴ et, dans ce dossier, il faudra éviter toute forme d'improvisation.
- 15- Nous recommandons la tenue d'une enquête nationale et internationale multidisciplinaire devant permettre de déterminer ce que nous nommons un **seuil de saturation**, c'est-à-dire un ratio et une répartition du nombre de machines par habitant et par aire géographique au-delà duquel on reconnaîtrait que la densité et l'accessibilité des machines est menaçante pour la santé publique. La détermination de ce seuil de saturation devrait servir à établir un protocole de limitation des appareils de loterie vidéo qui serait intégré à la régie de la commercialisation des ALV.
- 16- Nous recommandons également que le Gouvernement prenne en considération les **aspects socioculturels et socioéconomiques du jeu avant d'émettre ses permis d'exploitation d'ALV**. En analysant l'ensemble des commentaires des participants ayant été appelés à donner leurs avis sur ce point, les résultats obtenus démontrent que 78 % d'entre eux estiment que la RACJ devrait tenir compte de ces dimensions avant de donner son aval à une demande de permis.
- 17- Nous recommandons que soit menée une enquête de **prévalence du jeu pathologique sur la clientèle spécifique des ALV** du Québec.

¹⁰⁴ Notons qu'au sujet des machines illégales, trois répondants ont mis en doute les chiffres concernant le nombre d'appareils illégaux au Québec avant la mainmise de Loto-Québec sur le jeu; cet argument de 35 000 à 40 000 machines illégales revenant constamment comme élément fondamental de l'argumentation gouvernementale pour justifier la décentralisation, la population gagnerait à voir rendus publics les documents officiels qui permettent d'avancer un tel chiffre (documents judiciaires sur le nombre de saisies par les autorités, par exemple).

- 18- Nous recommandons finalement la mise en place d'une **commission parlementaire spéciale, la consultation d'économistes indépendants ou la tenue d'un débat public se penchant sur l'étude du seuil de rentabilité que le Gouvernement peut exiger de Loto-Québec** afin de respecter les règles de l'acceptabilité et de la responsabilité sociale.

Bibliographie

- Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission, *Unplugged From the Machine: VLT Problem Gambling Treatment Clients*, Alberta, AADAC, 1997.
- Aymami-Sanroma, M. N., A. Gonzalez-Ibanez et S. Jimenez-Murcia, *Epidemiology of Pathological Gambling in a Professional Treatment Program in Barcelona, Spain*. Papier présenté au premier symposium international sur le jeu pathologique, Université de Bellvitge, Barcelone, 1996.
- Azmier, J., *Canadian Gambling Behavior and Attitudes: Summary Report, Gambling in Canada*, Research Report n° 8, 2000. <http://www.cwf.ca>
- Azmier, J., *Gambling in Canada 2001: an Overview*, Calgary, Canada West Foundation, août 2001.
- Baseline Market Research, *Replication of Problem Gambling in New Brunswick*, Report to the New Brunswick Dept. of Finance, 1996.
- Beconaet al., « Slot machine gambling in Spain: An important and new social problem, *Journal of Gambling Studies*, 1 (13), 1995, p. 265-284.
- Becona, E. « Prevalence surveys of pathological gambling in Europe: The cases of Germany, Holland and Spain », *Journal of Gambling Studies*, n° 12, 1996, p. 179-192.
- Becona, E., « The prevalence of pathological gambling in Galicia (Spain) », *Journal of Gambling Studies*, n° 9, 1993, p. 353-369.
- Bégin, C., *Pour une politique des jeux*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- Bellringer, P., (Directeur, GamCare), *Written Evidence to the Culture, Media and Sports Committee Regarding Government Proposal for Gambling*, U.K. 2002.
- Buhringer, G. et R. Konstanty, « Intensive gamblers on German-style slot machines », *Journal of Gambling Studies*, n° 8, 1992, p. 21-38.
- Carassava, A., « Scandal drive a crackdown in illegal gambling in Greece », the *New York Times* on the Web, 24 mars 2002, <http://www.nytimes.com/2002/03/24/international/europe/24gree.html>
- Casiloc, *Appel de proposition no 00-512*, s.l., s.d.
- Chevalier, S. et D. Allard, *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*, Montréal, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique, 2001.
- Collins, D. et H. Lapsley, *The Social Cost and Benefits of Gambling*, Symposium on the Economic and Social Impact of Gambling, Canadian Centre on Substance Abuse, Whistler, septembre 2000.
- Conseil national du bien-être social, *Les jeux de hasard au Canada*, Rapport, 1996.
- De Vos, T., S. Lambeck et G. Veld, *Gambling in Europe: A Comparative Study among Eight European countries*, Brabant, Dineke Grundel, 1997.
- Développement des ressources humaines Canada, *Profils industriels: Le secteur des jeux de hasard au Canada*, http://www24.hrdc-drhc.gc.ca/def/profind/index.asp?VarParam=62&Param_Lang=1&Switch=index.asp
- Dickerson, M. et E. Baron, « Alcohol consumption and self-control of gambling behaviour », *Journal of Gambling Studies*, 15 (1), 1999.

- Ewald, F., C. Gollieret N. de Sadeleer, *Le principe de précaution*, Presses Universitaires de France, Paris, 2001.
- Frigon, G., « Nouvelle donne à Loto-Québec », *La Presse*, 13 mars 2002, p. A19.
- Giacopassi D., B.G. Stittet M. Vandiver, « An analysis of the relationship of alcohol to casino gambling among college students », *Journal of Gambling Studies*, 14 (2), 1998.
- Gilley, B., « Asia's Casino Boom », *Far Eastern Economic Review*, 25 janvier 2001.
- Gonzalez-Ibanez, A., P.V. Mercade, N.A. Sanroma, et C.P. Cordero, « Clinical and pathological evaluation of pathological gambling in Barcelona, Spain », *Journal of Gambling Studies*, n° 8, 1992, p. 299-310.
- Goodman, R., « Legalized gambling as a strategy for economic development », *United States Gambling Study*, 1994.
- Gouvernement du Nouveau-Brunswick, ministère des Finances, *Étude des jeux de loterie vidéo*, s.l., s.d., (<http://www.gov.nb.ca/0162/reports/vlt>).
- Griffiths, M. et R. Wood, « Risk factors in adolescence : The case of gambling, videogame playing, and the Internet », *Journal of Gambling Studies*, n° 16, 2000, p. 199-225.
- Griffith, M. et R. Wood, « Le jeu de loterie et la dépendance en Europe », *Panorama*, 1, 1999. http://www.aelte.org/fr/publications/panorama/panorama1_gambling.html
- Griffith, M. et R. Wood, *Lottery Gambling and Addiction: An Overview of European Research* (2000), <http://www.aelte.org/en/pdf/Wood.pdf>
- Griffith, M., *Adolescent Gambling*, London, Routledge, 1995.
- Griffiths, M., A. Scarfe, et P. Bellringer, *The UK National Telephone Gambling Helpline –Results on the first year of operation*. Paper under review. 1999.
- Gupta, R. et J. Derevensky, « Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, n° 13, 1997, p. 179-192.
- Gupta, R. et J. Derevensky, « The relationship between video–game playing and gambling behavior in children and adolescents », *Journal of Gambling Studies*, n° 12, 1996, p. 375-394.
- Henriksson, L. E. et R.G. Lipsey, « Should provinces expand gambling? », *Canadian Public Policy*, n° 25, 1999.
- Henriksson, L. E., *Gouvernement, jeu pathologique et populations en santé*, <http://www.ccsa.ca/adh/Henrikssonfr.htm>.
- Hermkens, P. et I. Kok, « Gambling in the Netherlands: Developments, participation, and compulsive gambling », *Journal of Gambling Studies*, n° 6, 1990, p. 223-240.
- Home Office, *Gaming Machines : Methods of Payment – A consultation paper*, U.K., mars 2001.
- Institut national de santé publique, *Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent*, octobre 2001.
- Investissement Québec, *Méthodologie de l'évaluation des retombées économiques*, octobre 1998.
- Ison, C., « Dead Broke », *Star Tribune*, 5 décembre 1995.
- Kelly, R, et al., *Gambling@Home : Internet Gambling in Canada*, Calgary, Canada West Foundation, 6 février 2002.

- Kingsma, S., *Risk Analysis of Gambling : Study of the Nature and Extent of Gambling Addiction in the Netherlands*, Survey commissioned by the Ministry of Health and Culture Trade Group Leisure Affairs, KU-Brabant, Tilburg. Tilburg: Katholieke Universiteit Brabant, 1993.
- Kourilsky, P., *Du bon usage du principe de précaution*, Paris, Éditions Odile Jacob, 2002.
- KPMG, *Impact économique des activités québécoises de Spielo Manufacturing Incorporated sur la province de Québec*, 4 août 2000.
- Ladouceur, R., « Prevalence of pathological gamblers in Canada and related issues », *Journal of Gambling Studies*, 1996.
- Ladouceur, R., et al., « Prevalence of problem gambling : A replication study seven years later », *The Canadian Journal of Psychiatry*, 44, 802-804, 1999.
- Larkin, J., « South Korea- A gamble that could pay off », *Far Eastern Economic Review*, 9 novembre 2000.
- Legato, F., « Mergermania », *Strictly Slots*, 2001,
<http://www.strictlyslots.com/archive/0105ss/merger3.html>.
- Lesieur, H.R., « Cost treatment of pathological gambling », *Annals of the American Academy*, 556, 1995.
- Loto-Québec, *Rapports annuels*.
- Marshall, K., « Jeux de hasard : miser gros », *Indicateurs des services*, n° 63-016-XPB, Statistique Canada, août 1999.
- Marshall, K., « Jeux de hasard : miser gros », *L'emploi et le revenu en Perspective*, Statistique Canada, 10, 4 (hiver), 1998.
- Marshall, K., « Mise à jour des jeux de hasard », *L'emploi et le revenu en Perspective*, Statistique Canada, 12, 1 (printemps), 2000.
- Martignoni-Hutin, J.-F., *Ethno-sociologie des machines à sous*, Paris, 2000, L'Harmattan.
- McMillen, J. et G. McAllister, *Responsible Gambling : Legal and Policy Issues*, Australian Institute for Gambling Research, UWS:
<http://pandora.nla.gov.au/parchive/2001/S2001-Feb-27/www.aic.gov.au/conferences/gambling00/mcmillen2.pdf>
- McMillen, J., *Données nécessaires aux études d'impact sur la collectivité*, Australian Institute for Gambling Research, 1998.
- Meyer, G., « The gambling market in the Federal Republic of Germany and the help seeking of pathological gamblers », *Journal of Gambling Studies*, n° 8, 1992, p. 11-20.
- Moreault, F. et K. Prémont, *La réglementation de l'industrie du tabac et l'autorégulation de l'industrie de la radiodiffusion*, Laboratoire d'éthique publique, INRS-UCS, avril 2002, ISBN 2-89575-021-1, *Projet CRSH*, 81 pages .
- Morgan, T., L. Kofoed, J. Buchkoski et R.D. Carr, « Video lottery gambling: Effects on pathological gamblers seeking treatment in South Dakota », *Journal of Gambling Studies*, no 12, 1996, p. 451-460.
- National Gambling Impact Study Commission Final Report, USA, 1999.
- Papineau, E., « Le jeu pathologique dans la communauté chinoise, une vision anthropologique », *Loisirs et Sociétés*, 24 (2), 2002, p. 557-582.
- Papineau, E., H. Roy et Y. Boisvert, *Le jeu pathologique, état des lieux et enjeux éthiques*, Laboratoire

- d'éthique publique, INRS-UCS, août 2001, ISBN : 2-89575-009-2, 90 pages.
- Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec, *Les appareils de loterie vidéo et le jeu pathologique - Synthèse de l'avis de la régie des alcools, des courses et des jeux*, Gouvernement du Québec, août 2000.
- Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec, *Plan stratégique 2001-2004*, Québec, 2001.
- Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec, *Rapport annuel 2000-2001*, Québec, Les publications du Québec, 2001.
- Ronnberg, S., M. Abbott et R. Volberg, *Swedish Pathological Gambling Prevalence Study Proposals. Report N° 1 of the National Institute of Public Health Series on Gambling*, 1998.
- Smith, Garry J. et Harold J. Wynne, *A Review of the Gambling Literature in the Economic and Policy Domains*, Edmonton, Alberta Gaming Research Institute, octobre 2000.
- Société des loteries vidéo du Québec, *La Société des loteries vidéo du Québec inc.*, <http://www.loterie-video.qc.ca>.
- Thompson, W., « The social cost of gambling in Wisconsin », *Wisconsin Policy Research Institute, Report 9*, 1996.
- United States General Accounting Office, *Impact of Gambling : Economic Effects More Measurable Than Social Effects*, GAO, avril 2000.
- Vaillancourt, F. et A. Roy, *Gambling and Government inc. 1969-1998*, Canada Tax Foundation, 2000.
- Vérificateur général du Québec, *Rapport à l'Assemblée nationale pour l'année 1999-2000*, Gouvernement du Québec, juin 2000.
- Volberg, R. A., « The prevalence and demographics of pathological gamblers implication for public health », *American Journal of Public Health*, n° 84, 1996.
- Walker, D. M., *A Simple Model to Explain and Illustrate the Definition of Social Cost*, Canadian Centre on Substance Abuse, septembre 2000.
- Wessberg, G., *Who is to Blame-the Player, the Gaming Operator or the State?*, Presentation at the European Association for the Study of Gambling, 22 septembre 2000.
- Wynne, H. J. et M. Anielski, *Compte rendu du symposium de Whistler, Premier symposium international sur les répercussions économiques et sociales des jeux de hasard et d'argent*, 23 au 27 septembre 2000.
- Zagorin, A., « Gaming : All bets are off. How entrenched national monopolies are weakening Europe's chances of emerging with a single market for gambling in 1992 », *Time*, 1991, p. 40-41.

Annexe 1 : Questionnaire du sondage d'opinion

1:

QE1

QE1. Vous arrive-t-il TRES SOUVENT, SOUVENT, RAREMENT ou JAMAIS de fréquenter des endroits où l'on retrouve des appareils de loterie vidéo (par exemple les bars, les brasseries, les tavernes, les restaurants, les casinos de Loto-Québec, les mini-casinos privés, les hippo-clubs et les centres récréatifs) ?

Très souvent	1
Souvent	2
Rarement.....	3
Jamais	4
Ne sait pas	8
Refus.....	9

2:

QE2A

Rotation => QE2F

QE2a. Personnellement, Croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les lieux suivants...

a)...Casino de Montréal

Oui	1
Non	2
Ne sait pas	8
Refus.....	9

3:

QE2B

QE2b. Personnellement, Croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les lieux suivants...

b)...Mini-casino privé

Oui	1
Non	2
Ne sait pas	8
Refus.....	9

4:**QE2C**

QE2c. Personnellement, Croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les lieux suivants...

c)...Hippo-club

Oui	1
Non	2
Ne sait pas	8
Refus	9

5:**QE2D**

QE2d. Personnellement, Croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les lieux suivants...

d)...Bars, brasseries et tavernes

Oui	1
Non	2
Ne sait pas	8
Refus	9

6:**QE2E**

QE2e. Personnellement, Croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les lieux suivants...

e)...Restaurants

Oui	1
Non	2
Ne sait pas	8
Refus	9

7:**QE2F**

QE2f. Personnellement, Croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les lieux suivants...

f)...Centres récréatifs

Oui	1
Non	2
Ne sait pas	8
Refus	9

8:**QE2G**

QE2g. Personnellement, Croyez-vous, OUI ou NON, que les appareils de loterie vidéo devraient être disponibles dans les lieux suivants...

g)...ou dans d'autres endroits publics

Oui	1
Non	2
Ne sait pas	8
Refus	9

9:**QE3**

QE3. Lequel des énoncés suivants correspond le MIEUX à votre opinion ? ...dans les lieux publics comme les restaurants, les appareils de loterie vidéo devraient être...

LIRE 2 CHOIX * 1 SEULE RÉPONSE

...Isolés.....	1
...Très visibles	2
Ne sait pas	8
Refus	9

10:**QE4**

QE4. Les facilités de paiement par guichet automatique sur les aires de jeu sont de plus en plus courantes. Personnellement, pensez-vous que de telles facilités de paiement devraient être PERMISES ou INTERDITES sur les aires de jeu ?

Permisés	1
Interdites	2
Ne sait pas	8
Refus	9

11:**QE5**

QE5. De manière générale, diriez-vous que les instances gouvernementales gèrent la commercialisation des jeux de hasard et d'argent de façon...

LIRE 4 CHOIX * 1 SEULE RÉPONSE

...Très responsable.....	1
...Plutôt responsable	2
...Peu responsable	3
...ou Pas du tout responsable.....	4
Ne sait pas	8
Refus	9

12:**QE6**

QE6. Selon vous, le JEU PATHOLOGIQUE est-il un problème...

LIRE 4 CHOIX * 1 SEULE RÉPONSE

...Très important.....	1
...Assez important.....	2
...Peu important.....	3
...ou Pas du tout important.....	4
Ne sait pas.....	8
Refus.....	9

Annexe 2 : Questionnaire d'enquête sur le terrain

1-Parmi les débats qui ont cours sur le jeu pathologique, certains s'interrogent sur la grande accessibilité des appareils de loterie vidéo. Il a donc été proposé que les terminaux de loterie vidéo soient regroupés en des lieux de jeu bien circonscrits afin de minimiser leur accessibilité. Pensez-vous que le regroupement des ALV en un seul et unique lieu est une alternative souhaitable à la multiplicité des lieux de jeu?

Oui?

Non?

Pour quelle(s) raison(s)?

Sous-questions facultatives:

1a- L'implantation de casinos régionaux serait-elle une solution à la prolifération des lieux de jeu dans les quartiers commerciaux et résidentiels?

1b- Quelle seraient, selon vous, l'impact et les réactions à une telle décision dans le milieu de l'hôtellerie?

1c- Accepteriez-vous qu'un commerce exploitant d'ALV s'installe dans le voisinage immédiat de votre domicile?

2- Des joueurs pathologiques et des chercheurs ont mis en évidence le fait que les joueurs préfèrent jouer à l'abri des regards, sur des ALV confinés dans les coins sombres et reculés des lieux de jeu. Certains ont dès lors émis l'hypothèse que l'exposition des machines de loterie vidéo dans des parties plus visibles de ces commerces grâce à des machines de comptoirs aurait un effet dissuasif sur les joueurs pathologiques. Êtes-vous partisan de l'isolement des appareils de loterie vidéo ou pensez-vous au contraire que l'on doive les mettre en évidence sur les comptoirs des bars, brasseries et tavernes?

Isolement?

Exposition?

Pour quelle(s) raison(s)?

Sous-questions :

2a- Pensez-vous que la grande visibilité des machines à comptoir peut inciter des joueurs à risque à devenir joueurs pathologiques?

2b- Le jeu sur ALV est, aux dires des joueurs eux-mêmes, une activité éminemment solitaire sinon antisociale. Le confinement des joueurs dans les coins reculés afin de protéger les personnes mineures ou sans problème de jeu de la sollicitation des machines ne peut-il pas qu'envenimer le problème des joueurs pathologiques?

2c- Quel type de machine le gouvernement devrait-il privilégier pour minimiser les impacts sur les joueurs pathologiques?

3- Les facilités de paiement de type guichet automatique privé sur les aires de jeu sont de plus en plus courantes. Devraient-elles être permises ou interdites?

Permises?

Interdites?

Pour quelle(s) raison(s)?

Sous-questions :

3a- Doit-on aller jusqu'à priver de services des personnes sans problèmes de jeu pour protéger celles qui en ont développé?

3b- Ne court-on pas la chance que l'interdiction de guichets automatiques sur les lieux de jeu encourage des pratiques de prêts, d'encaissement de chèques ou de retraits gonflés à l'achat de consommation avec la carte de débit?

4- On a vu récemment des leaders de la communauté chinoise de Montréal se mobiliser avec la population contre l'implantation d'un hippo-club dans le quartier chinois (et réussir à mettre un terme à ce projet) afin de protéger une population estimée hautement à risque. Pensez-vous qu'il serait souhaitable de considérer le contexte culturel avant d'accorder un nouveau permis d'exploitation de jeux dans un quartier ou une communauté?

Oui?

Non?

Pour quelle(s) raison(s)?

Sous-questions:

4a- Pensez-vous qu'il puisse exister des quartiers où l'exploitation des salles de jeu soit potentiellement plus dangereuse pour la population en raison des caractéristiques socioéconomiques des habitants du quartier?

4b- Dans le cas où elle reçoit une demande de permis pour un établissement de la Petite Italie ou du quartier chinois, par exemple, la RACJ devrait-elle procéder à l'émission des avis publics légaux dans la langue et les journaux italiens et chinois de ces communautés?

5- Le mandat de la RACJ vise l'administration et l'application des lois qui concernent les jeux. Elle est aussi chargée de fournir au ministre de la Sécurité publique des avis sur les questions concernant les conséquences sociales liées à ses activités. Trouvez-vous que le gouvernement, à travers la RACJ, assume pleinement ses responsabilités dans le dossier du jeu pathologique?

Oui?

Non?

Pour quelle(s) raison(s)?

Sous-questions:

5a- L'une des compétences de la RACJ consiste à favoriser le développement des industries liées au jeu (bingo, tirages, loteries, concours publicitaires, appareils électroniques de jeu, courses et sports de combat et casinos). Devrait-on confier à un autre organisme le mandat de voir à l'intérêt, la tranquillité et la sécurité publiques?

5b- La RACJ devrait-elle tenir plus de consultations publiques?

Questions additionnelles:

A- Le jeu pathologique est selon vous un problème?

Négligeable..... Peu important..... Modérément important..... Important.....
Grave.....

B- Selon vous, le gouvernement déploie-t-il suffisamment d'efforts en matière de sensibilisation et de prévention du jeu pathologique?

Oui..... Non.....

Si vous connaissez quelqu'un de votre entourage particulièrement concerné ou intéressé par cette problématique des ALV, et qui aimerait nous donner son point de vue, merci de nous fournir ses coordonnées...

Nous vous remercions d'avoir participé à cette étude, votre contribution est grandement appréciée. Soyez assuré que vos réponses demeureront strictement confidentielles.