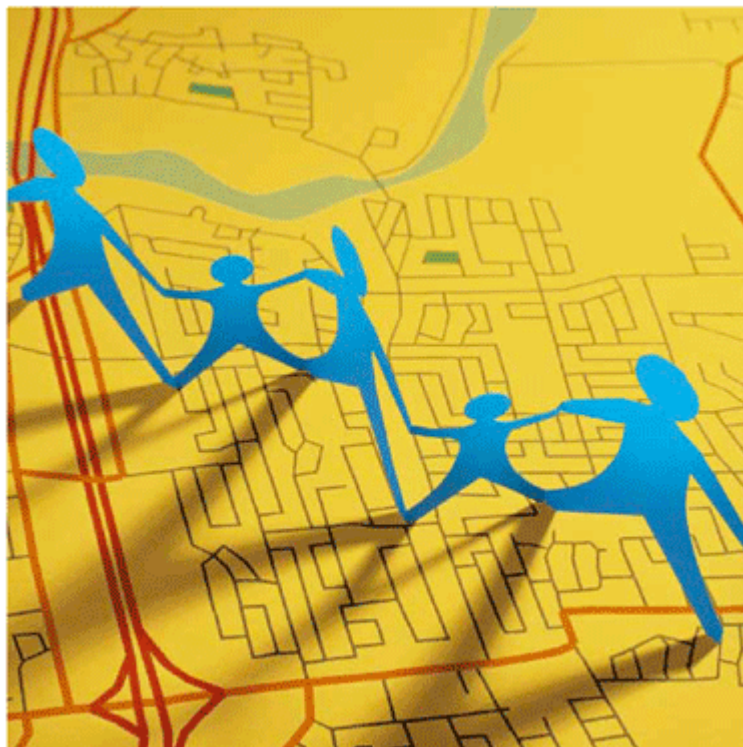
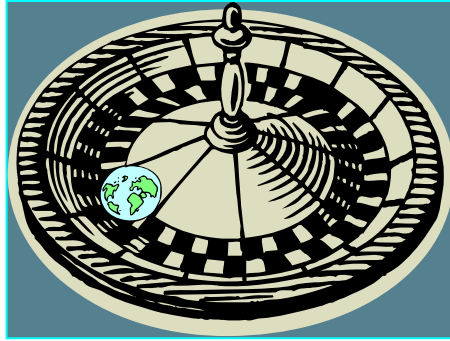


**Étude exploratoire sur les perceptions et
les habitudes de quatre communautés
culturelles de Montréal en matière de
jeux de hasard et d'argent**

Elisabeth PAPINEAU, Serge CHEVALIER,
Amel BELHASSEN, Fu SUN, Louise CAMPEAU,
Yves BOISVERT, Denise HELLY

URBANISATION, **INRS** CULTURE ET SOCIÉTÉ





**Étude exploratoire sur les perceptions et les
habitudes de quatre communautés
culturelles de Montréal en matière de jeux
de hasard et d'argent**

Rapport de recherche

par
Elisabeth PAPINEAU, Serge CHEVALIER,
Amel BELHASSEN, Fu SUN, Louise CAMPEAU,
Yves BOISVERT, Denise HELLY

Cette recherche a été réalisée à l'aide d'une subvention du
Fonds Québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC)

INRS Urbanisation, Culture et Société

Novembre 2005

Référence suggérée

Papineau, E., Chevalier, S., Belhassen, A., Sun, F., Campeau, L., Boisvert, Y., Helly, D. (2005). *Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent : Rapport de recherche*. Institut national de santé publique du Québec - Institut national de la recherche scientifique.

L'équipe de recherche

Fu Sun, Ph.D., chercheur, Centre international de criminologie comparée, U. de Montréal
Amel Belhassen, Ph, D, chercheuse, Université du Québec à Montréal
Louise Campeau, M.A., chercheuse, Laboratoire d'éthique publique, INRS
Maria-Elisa Montejo, Ph. D., chercheuse autonome
Et Ali Lamouchi, Pascale Coulette, Harold Vétééré, Gladys Melo-Pinzon et Marie-Soeurette Mathieu

Responsabilité scientifique : Élisabeth Papineau
elisabeth.papineau@inspq.qc.ca
elisabeth.papineau@inrs-ucs.quebec.ca
Chercheure, Institut national de santé publique du Québec
Chercheure associée, Institut national de la recherche scientifique

Révision linguistique : Louise Gauthier

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
www.inrs-ucs.quebec.ca

Ce rapport a été complété en novembre 2005

ISBN 2-89575-097-1
Dépôt légal 4^e trimestre 2005
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada
© Institut national de santé publique du Québec, Institut national de la recherche scientifique, 2005

Remerciements

Nous remercions les 92 répondants de l'étude pour leur grande disponibilité et leurs récits si riches, ainsi que les personnes-ressources des organismes communautaires qui ont bien voulu nous servir de tremplin vers les répondants et partager avec nous leurs connaissances de la communauté.

Grands remerciements aux membres du comité aviseur, Mesdames May Chiu, Claudie Mompoin, Messieurs Julio Jamal et Béchir Oueslati. Merci au personnel et à la direction de l'INSPQ et de l'INRS pour leur support logistique et particulièrement à Julie Trudel et Irène Langis. Finalement les réflexions et la collaboration de Rina Gupta et de John Topp, notamment lors du colloque du 26 mai 2005, ont été un grand privilège et nous les en remercions.

Cette recherche a été réalisée à l'aide d'une subvention du Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

Table des matières

RÉSUMÉ.....	IX
1. CADRE THÉORIQUE.....	1
1.1 Un regard non médical sur le jeu	1
1.2 L'anthropologie et le jeu	1
1.3 Les modalités de passage de joueur social à joueur pathologique	3
1.4 Des facteurs de risque	5
1.5 Le jeu et les communautés culturelles dans la littérature.....	6
1.6 Les hypothèses sur les causes de la vulnérabilité	7
1.7 Enjeux de prévention, enjeux de traitement.....	9
2. ÉLÉMENTS DE MÉTHODOLOGIE.....	11
2.1 La sélection des communautés.....	11
2.2 Le recrutement des répondants	12
2.3 Critères d'inclusion.....	13
2.4 Les catégories de joueurs.....	13
2.5 Objectifs de recherche et élaboration des questionnaires	14
2.6 Traduction et validation	14
2.7 La passation des questionnaires.....	15
2.8 Le codage	15
2.9 Questions éthiques	17
3. LES FAITS SAILLANTS	19
3.1 La communauté maghrébine	19
3.2 La communauté chinoise	21
3.3 La communauté haïtienne.....	23
3.4 La communauté centre-américaine.....	26
4. LES ATELIERS DU COLLOQUE « GAGNER, PERDRE, ESPÉRER » : DES RECOMMANDATIONS CONCRÈTES DE LA PART DES PARTICIPANTS.....	31
4.1 Prévention.....	32
4.2 Dépistage.....	33
4.3 Notoriété des services	34
4.4 Traitement.....	35
5. RECOMMANDATIONS	39
5.1 Des connaissances.....	39
5.2 Un répertoire de personnes-ressources.....	39
5.3 De l'éducation	39
5.4 Du dépistage.....	40
6. BIBLIOGRAPHIE	41
7. ANNEXES	51
7.1 Retombées scientifiques du projet.....	51
7.2 Questionnaire maghrébin.....	53
7.3 Questionnaire chinois	57
7.4 Questionnaire haïtien.....	61
7.5 Questionnaire centre américain	64
7.6 Formulaire de consentement	67
7.7 Lettre d'introduction au projet de recherche (envoyé aux leaders des organismes communautaires).....	68
7.8 Document d'information sur le projet de recherche.....	69
7.9 Formulaire de diffusion des résultats	72
7.10 Certificat d'éthique	73
7.11 Programme du colloque GAGNER, PERDRE, ESPÉRER (26 mai 2005)	74

Liste des figures

Figure 1 - Modélisation du passage de non-joueur à joueur.....	3
Figure 2 - Les déterminants des pratiques de jeu.....	4
Figure 3 - Le choix des communautés	12
Figure 4 - La méthode « boule de neige »	12
Figure 5 - Répartition des répondants.....	13
Figure 6 - Objectifs de recherche	14
Figure 7 - Tableau synoptique des faits saillants	40

Résumé

L'étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent (ci-après JHA), menée de 2003 à 2005 par des chercheurs de l'Institut national de santé publique du Québec, de l'Institut national de la recherche scientifique et de l'École nationale d'administration publique, se penche sur les habitudes de jeu des communautés maghrébine, centre-américaine, haïtienne et chinoise de Montréal. Cette étude de type qualitatif a permis de sonder près d'une centaine de répondants et de personnes-ressources.

Même si les auteurs reconnaissent une grande diversité de sous-cultures et d'expériences distinctes dans chacune des cultures étudiées, des points communs ressortent toutefois, qui sont résumés dans le présent rapport.

- Parmi un large éventail de fonctions symboliques et matérielles du jeu, l'espoir de faire des gains significatifs et d'améliorer sa situation économique constitue une motivation importante au jeu.
- Les jeux de hasard et d'argent ne sont pas tabous, c'est plutôt le jeu pathologique qui l'est. Pour plusieurs, le jeu pathologique découle d'une offre de jeu démesurée, associée à une publicité omniprésente.
- Toutes les personnes-ressources reconnaissent avoir rencontré, dans un contexte d'aide au sein de leur communauté, des cas de jeu pathologique. Tous les répondants conviennent de l'existence de ce phénomène au sein de leur communauté. Personne n'a été en mesure de le quantifier, seule une étude de prévalence permettrait de le faire.
- Les services d'intervention auprès des joueurs sont, soit méconnus, soit jugés culturellement inadaptés.
- La famille et la communauté sont des éléments fondamentaux de la prévention du jeu pathologique et du rétablissement du joueur, bien qu'elles participent également dans certains cas à la négation du problème.
- Le statut d'immigrant est au moins aussi important que le facteur « ethnicité » dans le glissement du jeu social au jeu excessif.

- La religion et la spiritualité au sens large représentent des facteurs de protection et de risque avérés dans le développement des problèmes de jeu de même qu'elles jouent un rôle dans leur traitement.

Enfin, le présent rapport synthétise les suggestions des répondants de l'enquête et des participants du colloque « Gagner, Perdre, Espérer ». Il a été fortement recommandé que les intervenants du réseau aient accès à une formation en intervention interculturelle et à du matériel didactique et d'accompagnement approprié concernant les résultats de la présente recherche et de toute recherche pertinente sur le sujet du rapport des communautés culturelles avec le jeu.

Par ailleurs, les participants de l'étude estiment que les services intracommunautaires devraient être en réseau permanent avec les services publics. On suggère la constitution d'un répertoire de personnes-ressources membres d'organismes des communautés culturelles, aptes à conseiller et assister les intervenants lorsqu'ils rencontrent des situations d'incompréhension culturelle dans l'exercice de leurs fonctions. Une réunion annuelle réunirait idéalement intervenants et comité de personnes-ressources afin de faire le point sur les interventions, les problèmes qui y sont rencontrés, les solutions qui y sont apportées.

Est aussi recommandée une campagne pan-québécoise d'éducation en quatre volets, dans les médias publics et communautaires, visant la prévention des dangers du passage de jeu social à jeu compulsif, la sensibilisation à la dangerosité spécifique des appareils électroniques de jeu, l'existence de solutions aux problèmes de jeu et la notoriété des ressources existantes pour traiter le jeu, un volet spécifique pour les jeunes d'âge scolaire.

Enfin, nous suggérons la mise à jour, l'adaptation et la diffusion du guide *La dépendance au jeu : un problème de santé à dépister* vers différents milieux : les services financiers, les organismes communautaires, les travailleurs sociaux, les psychologues (Allard, *et al.*, 2001).

1. CADRE THÉORIQUE

1.1 Un regard non médical sur le jeu

Alors qu'au cours de l'histoire le jeu et ses excès ont souvent fait l'objet d'anecdotes, de récits ou de spéculations philosophiques, la fin du XX^e siècle a vu un changement de point de vue s'opérer. L'essor de l'industrie mondiale du jeu a créé de multiples occasions de jouer et mis au point des machines aptes à faire jouer plus... et jouer trop. Dès lors, le phénomène de ce que l'on a appelé « jeu pathologique » est apparu, médicalisé par son inclusion dans le *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-III) en 1980 (Castellani, 2000). Cette médicalisation a commodément et partiellement occulté un certain temps les sujets de la responsabilité des promoteurs de jeu dans le phénomène du jeu excessif (Papineau, Boisvert; 2001, 2003) et les facteurs sociétaux et culturels qui le facilitent.

C'est précisément sur le terrain des facteurs sociétaux et culturels que se penche la présente étude, dans l'optique d'aborder le jeu dans une perspective plutôt anthropologique que psychologique. L'anthropologie a d'ailleurs été une des premières disciplines à se pencher sur le phénomène du jeu comme pratique sociale et culturelle révélatrice de culture. Il nous semble ici utile de tracer le parcours de cette curiosité scientifique pour le jeu, dans la mesure où selon la recherche, nous le verrons, les représentations et les attitudes semblent s'immiscer dans le glissement entre jeu « social » et « jeu pathologique ».

1.2 L'anthropologie et le jeu

L'ethnologie a, depuis plus d'un siècle, conduit avec constance des investigations dans des cultures « non occidentales ». Ce que l'on appelait généralement la tradition monographique était tout à la fois une forme d'enquête idéalement exhaustive auprès d'un groupement humain et une méthode de diffusion des résultats de cette enquête. Les monographies comprenaient donc généralement une description de l'écologie, des techniques, de l'organisation sociale, des religions des groupes étudiés et, par extension, offraient donc également une description des habitudes de loisirs et de jeu. Cette tradition a laissé des descriptions sommaires des pratiques ludiques de plusieurs cultures, qui seront ultérieurement publiées sous forme de livres ou d'articles (Giles, 1877; Culin, 1895; Tylor, 1879, 1896; Mauger, 1915; Mead, 1934). A partir du milieu du XX^e siècle, l'anthropologie du jeu comme objet d'étude en soi s'institutionnalise, le jeu est reconnu comme élément expressif porteur de culture (Huizinga, 1939; Caillois, 1955, 1958; Roberts, Arth et Bush, 1959). On passe graduellement de la description anecdotique (Durai, 1928; Putnam, 1930) à l'interprétation (Lancy, Tindall, 1976; Geertz, 1972).

Sur la lancée de Geertz et de son fameux texte sur les combats de coqs à Bali, et dans la foulée du développement de l'étude anthropologique du jeu, celui-ci sera fréquemment décrit comme élément de culture propre à réguler des mécanismes économiques ou d'échanges de biens, notamment dans la culture Sépik de Papouasie Nouvelle-Guinée (Mitchell, 1988), chez les Inuits du Canada (Riches, 1975), les Amérindiens (DeBoer, 2001) ou dans la communauté Tiwi d'Australie (Goodale, 1987). Les anthropologues révèlent une autre fonction sociale du jeu, qui consiste à vivre les activités ludiques comme rituels de socialisation sur l'île de Malo au Vanuatu (Rubinstein, 1987), rites de passage chez la tribu Gende de Papouasie Nouvelle-Guinée (Zimmer, 1987), où le jeu est décrit comme procédé de transfiguration individuelle ou sociale. Pour Manning (1981), les jeux, activités ludiques ou festivals, dans un contexte colonial, sont des « symboles non politiques, qui ont des implications et des fonctions politiques », notamment dans ce cas où la « culture blanche » et la « culture noire » se réunissent l'espace d'un temps pour jouer et qui sont laconiquement rendus par ce proverbe bermudien « *Black is black and white is white, but money is green* ».

Ce que l'on doit retenir de ces recherches dans le contexte de la présente étude, bien qu'elles ne s'intéressent pas au phénomène des excès de jeu, c'est qu'elles expliquent les multiples modalités et fonctions du jeu. Elles démontrent comment les pratiques de jeu sont porteuses de valeurs hautement différenciées selon les cultures, tout comme elles démontrent aussi ce qu'il y a d'universel dans le jeu.

Au travers des cultures, les raisons possibles de jouer sont multiples; désir de s'enrichir, d'élever son niveau de vie, désir de détente, d'excitation, de socialisation, quête esthétique ou de défi. Le jeu peut aussi être une échappatoire à des situations difficiles. Mais d'une façon ou d'une autre, le recours au jeu dépendra d'une série de facteurs, que nous verrons plus bas, dont ceux de l'acceptabilité, de la légitimité et de l'utilité perçues. Dans beaucoup de cas, cette légitimité et cette utilité sont très liées soit aux préceptes religieux, soit au contexte sociopolitique.

Par ailleurs, ces études permettent de démontrer que, dans la majorité des cultures, le jeu est majoritairement masculin et ses fonctions et manifestations varient en fonction des sexes. Il a donc aussi une fonction dans l'affirmation des rôles sexuels et sociaux.

Finalement, troisième constante, la « transaction » ludique dans les jeux de hasard et d'argent implique des symboles matériels de la culture et exprime des mondes différenciés, qu'il s'agisse de l'enjeu, argent ou objet, ou qu'il s'agisse du jeu employé (cartes, dés ou *mahjong*).

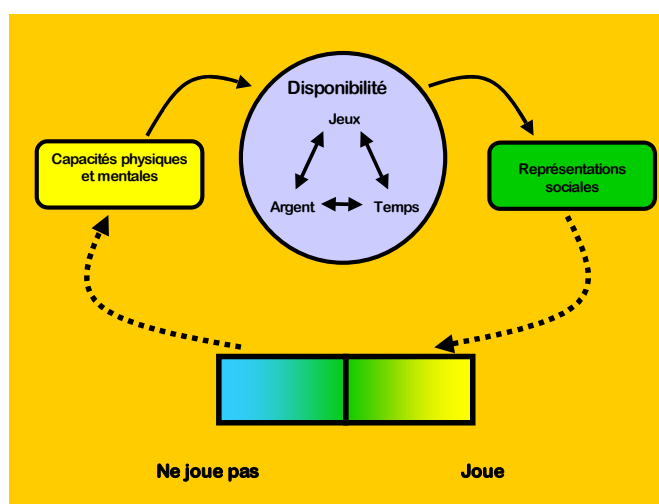
Ces observations nous ramènent au modèle théorique. Entre jeu social et jeu pathologique, toutes les conjugaisons de ces représentations sociales et individuelles du jeu entrent en ligne de compte et peuvent devenir facteurs de risque ou de protection. L'étude du jeu social et du jeu pathologique proprement dit, dans certaines communautés, nous livrent des clés pour comprendre ce glissement, au sujet duquel existent plusieurs hypothèses.

1.3 Les modalités de passage de joueur social à joueur pathologique

A priori, il n'existe pas de catégories discrètes sur le continuum qui s'étend des personnes qui ne participent pas à des jeux de hasard et d'argent jusqu'à celles qui ont un problème avéré de jeu. Il est cependant plus commode, conceptuellement et théoriquement, d'en établir quatre : les personnes qui ne jouent pas et celles qui jouent qui, elles-mêmes, se subdivisent en trois sous-catégories : les joueurs asymptotiques, les joueurs symptomatiques, les joueurs problématiques et pathologiques (Korn et Shaffer, 1999; Shaffer, 1997; Shaffer, Hall et Vander Bilt, 1999). Selon cette perspective, deux transitions doivent être expliquées : a) comment s'effectue le changement d'état d'une personne qui ne joue pas vers celui d'une personne qui participe au jeu et b) comment une personne qui joue peut en venir à développer un problème de jeu.

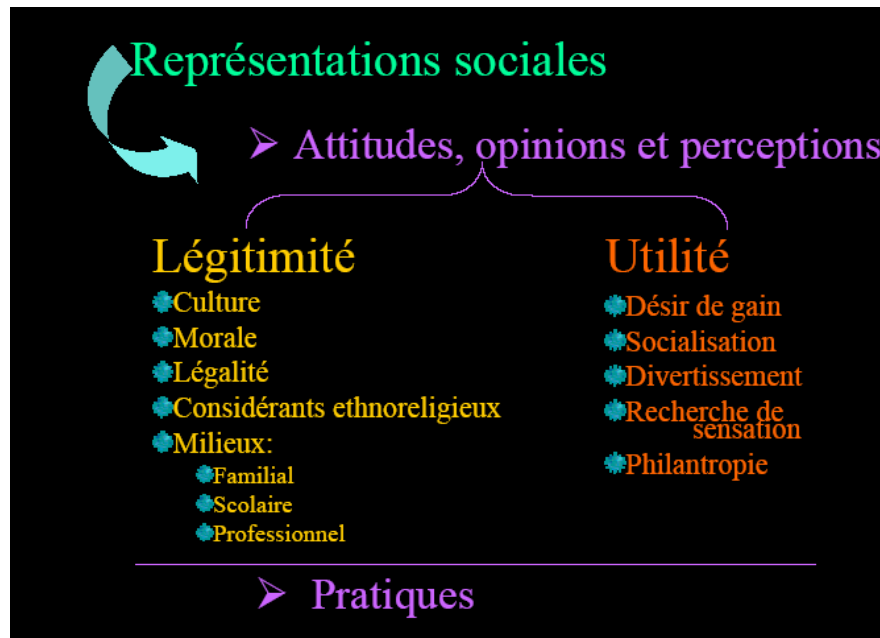
Afin de modéliser le passage de l'état de non-joueur vers l'état de joueur, trois groupes de concepts interdépendants sont sollicités : les capacités pour jouer, les disponibilités et les représentations sociales (Chevalier, 2002).

Figure 1 - Modélisation du passage de non-joueur à joueur



D'abord, une personne doit avoir les capacités physiques et mentales pour participer aux jeux de hasard et d'argent. Ensuite, trois types de disponibilités doivent être présents. Des jeux doivent être disponibles, des mises (le plus souvent, il s'agit d'argent) et du temps. Le troisième groupe de concepts, celui des représentations sociales, est déterminant. Nous scindons ce concept en deux catégories : celui de la légitimité et celui de l'utilité. Plus la légitimité sera grande, moins il y aura d'obstacle à la participation aux jeux. Tout d'abord, la légitimité s'établit à partir d'éléments sociaux globaux tels la culture (y incluant les considérants ethno-religieux), la morale ainsi que la légalité. Des éléments plus proximaux influent aussi sur la construction de la légitimité des jeux, incluant les attitudes et comportements du milieu familial, du milieu professionnel et du milieu scolaire. Les valeurs personnelles complètent la liste des éléments à partir desquels une personne établit la légitimité des jeux. En dernier lieu, il faut tenir compte de l'utilité perçue des jeux : plus la participation aux jeux semble utile, plus une personne sera susceptible d'y prendre part. Parmi les principales raisons évoquées par les joueurs eux-mêmes pour expliquer leur participation, nous retrouvons, entre autres, le désir de gagner de l'argent, de socialiser, de se divertir, la recherche de sensation et les motifs philanthropiques (Azmier 2000). Bref, une personne qui en a les capacités, qui dispose de la possibilité de jouer (jeu, enjeu et temps) et pour qui les jeux s'avèrent une activité légitime sera d'autant plus susceptible de jouer qu'elle en estime appréciable l'utilité.

Figure 2 - Les déterminants des pratiques de jeu



1.4 Des facteurs de risque

La deuxième transition (de joueur à joueur problématique ou pathologique) nécessitant une explication est celle vers les problèmes de jeu. À cet égard, il n'existe aucune théorie globale reconnue; on s'accorde cependant pour établir une série de déterminants concomitants dont la contribution spécifique reste à établir (Shaffer, 1997). Un joueur sera donc d'autant plus susceptible de développer un problème sérieux de jeu s'il est initié jeune aux jeux et si ses parents avaient eux-mêmes des problèmes de jeu (Browne et Brown, 1994; Daghestani, Elenz, et Crayton, 1996; Gupta, Derevensky, 1997) (facteurs sociaux). On relie aussi le jeu pathologique à des caractéristiques telles l'impulsivité (Blaszczynski, Steel et McConaghy, 1997; Vitaro, Arseneault et Tremblay, 1999) ou l'obsessivité (Black, *et al.*, 1994; Blaszczynski, 1999) (facteurs psychologiques). Des déficiences des transferts dopaminiques pourraient aussi expliquer, partiellement, l'incapacité de limiter le jeu (Hollander, *et al.*, 1992) (facteurs biologiques et physiologiques); ces mécanismes de transferts ont été reliés à un gène spécifique qui pourrait éclairer certaines tendances familiales (Ibáñez, *et al.*, 2000) (facteurs génétiques). Les personnes qui ont des problèmes de jeu sont plus susceptibles de présenter ou d'avoir déjà eu des problèmes de santé mentale, notamment la dépression, l'anxiété généralisée, des phobies, des troubles de l'humeur ou des troubles de la personnalité (National Research Council, 1989; Chevalier et Allard, 2001) (facteurs de comorbidités). Les problèmes de jeu sont aussi associés à la consommation, l'abus et la dépendance, actuels ou passés, à l'alcool ou aux drogues (Kyingdon et Dickerson, 1999; Crockford et el-Guebaly, 1998; National Research Council, 1999; Chevalier et Allard, 2001) (facteurs de dépendances multiples ou de transfert de dépendances).

Finalement, les problèmes de jeu sont aussi associés à l'offre de jeu. Comme nous le disions en introduction, la mondialisation et la sophistication de l'offre et des modalités de jeu sont aussi parties intégrantes du glissement entre joueur social et joueur pathologique. Au Canada, les gouvernements provinciaux ont le mandat de gérer, contrôler et légaliser ou interdire tout ce qui concerne les jeux de chance et de hasard. Ainsi, c'est au niveau provincial que sont prises des décisions comme la nature des jeux disponibles, la redistribution des profits réalisés par l'industrie du jeu, la disponibilité de ces jeux, les taux de retour aux joueurs, etc. Pour l'exercice 2004-2005, les revenus totaux de Loto-Québec étaient de 3,9 milliards, pour des bénéfices nets de 1,6 milliard (Loto-Québec, 2005). Ceci constitue une augmentation des bénéfices nets de 8 % par rapport à 2003-2004 et on observe une constante progression depuis des années. Au Québec, comme dans la plupart des pays industrialisés et sous l'impulsion de leur commercialisation par des intérêts privés et gouvernementaux, les jeux de hasard et d'argent ont donc récemment gagné en visibilité et en légitimité, participant au phénomène de consommation de masse,

dans laquelle le loisir, le ludisme et le rêve, ingrédients premiers des jeux de hasard et d'argent, occupent une part de plus en plus large (Reith, 1999).

Dans ce contexte, plus une personne cumule les facteurs de risque suggérés précédemment, plus elle serait susceptible de développer un problème de jeu. Si l'on retrouve des joueurs pathologiques dans toutes les couches de la population, il existe cependant ce que l'on considère dès lors comme groupes « à risque », plus susceptibles d'opérer ce mystérieux glissement entre le récréatif et le pathologique, dont les communautés culturelles.

À la suite d'une méta-analyse de 33 études américaines conduites entre 1975 et 1997 sur la prévalence du jeu pathologique, le National Research Council conclut :

Prevalence rates were also higher for minorities than for whites and were somewhat higher for lower-incomes and less-educated people than for higher-income and more-educated counterparts. Across subpopulations, therefore, we would expect the prevalence rates for pathological gambling and problem gambling to be highest for minority men, especially adolescents, with relatively low levels of income and education (NRC, 1999).

Cette vulnérabilité de certains groupes est aussi constatée par Abbott et Volberg (1994): « High risk groups include young adults, certain ethnic minorities, unemployed people, males and people who had a parent with gambling problems. » Plus récemment, dans une analyse des facteurs de risque du jeu pathologique sur un échantillon représentatif de la population des États-Unis, Welte, *et al.*, (2003) ont conclu que « Minority and low social economic statut group members have higher levels of gambling pathology than other groups after all other factors are considered. »

1.5 Le jeu et les communautés culturelles dans la littérature

Dans la foulée de ces constats et avec l'essor des recherches sur le jeu pathologique, ces vingt dernières années, certains chercheurs s'intéressent désormais au jeu pathologique dans des groupes particuliers : aînés, vétérans, jeunes, femmes, résidents de quartiers ciblés, etc. D'autres prennent pour objet de recherche des sous-groupes populationnels, minoritaires ou non, qui ne sont donc pas nécessairement des « communautés culturelles » au sens de communautés immigrantes greffées dans une société « souche ». C'est le cas de l'étude de Zitzow (1996), qui sonde la forte prévalence de jeu chez les adolescents indiens américains et l'attribue à un faible statut socio-économique, des facteurs culturels, une exposition au jeu et sa grande accessibilité. La recherche de Peacock, Day et Peacock (1999) porte quant à elle sur l'impact du jeu sur les valeurs et les habitudes de vie dans des réserves indiennes du Minnesota.

Il faut ensuite faire mention des publications en anthropologie et en sociologie, qui concernent le lien entre le jeu pathologique et les croyances, les superstitions et la culture en général, sans toutefois qu'elles ne proposent l'étude de cas d'une communauté en particulier (Suissa, 1997; Binde, 2005; Reith, 1999).

D'autres chercheurs se penchent sur les pratiques de jeu dans des cultures ou groupes ethniques dans le contexte de leur propre société (Thomson, 1991; Peltzer et Thole, 2000). C'est aussi le cas pour l'étude sur la prévalence et les attitudes face au jeu à Hong Kong (Hong Kong Polytechnic University, Centre for Social Policy Studies & General Education Centre, 2001) ou à Macao (Kwan, 2004). Cette catégorie d'étude est importante dans le contexte de la présente recherche dans la mesure où elle donne des clés sur les pratiques des groupes culturels dans leur pays d'origine et fournit des descriptions des attitudes et représentations face au jeu qui restent valides en situation d'immigration. Nous y puiserons des clés d'interprétations pour éclairer nos propres résultats.

Une dernière catégorie d'études existe et nous intéresse prioritairement, celles qui se penchent sur les problèmes de jeu des communautés immigrantes greffées dans des sociétés d'accueil. Une très grande majorité d'entre elles portent sur les communautés asiatiques en général (Tse, Wong et Kim, 2004), principalement chinoise (Blaszczynski, *et al.*, 1998; The Wager, 1998; Wong, Tse, 2003; Woo, 2003; Lo, 1996; Basu, 1991; Papineau, 2005) mais aussi vietnamienne (Duong, Ohtsuka, 2000; Smith, n.d.; Nguyen, 1998, 2004), laotienne et cambodgienne (Petry, *et al.*, 2003), thaïlandaise (Tanasornnarong, Jackson et Thomas, 2004). Deux paradigmes sont au fondement de ce type de recherche sur le jeu pathologique. Premièrement, la tendance à considérer l'aspect mosaïque des sociétés contemporaines, en fonction du fait qu'il n'existe plus, au XXI^e siècle en Occident, de sociétés homogènes, qui impliqueraient des attitudes, des croyances, des pratiques relatives au jeu répondant à une unique logique. Une marginalisation par rapport à la population générale, ou la présence de caractéristiques « ethniques » ou culturelles propres à un groupe justifient l'étude des spécificités relatives à ses attitudes et comportements de jeu. Ceci se justifie d'autant plus à la lumière du second paradigme exposé plus tôt qui postule qu'en terme de vulnérabilité aux excès de jeu, il existe des populations plus à risque, dont les « communautés culturelles ».

1.6 Les hypothèses sur les causes de la vulnérabilité

Ces études sur le jeu pathologique dans des communautés culturelles ou linguistiques ont permis d'émettre une série d'hypothèses qui expliqueraient les causes de la surreprésentation de celles-ci dans la population de joueurs pathologiques. Ces études, de nature généralement quantitative, mettent généralement en cause deux types de

déterminants du rapport au jeu : la trajectoire et le positionnement social, d'une part, et, d'autre part, les valeurs issues de la culture d'origine (The Wager, 1997).

La trajectoire : la trajectoire « rupture, arrivée et insertion » ferait de l'immigrant une personne plus vulnérable aux excès de jeu, à la tentation de pallier le « déclassement social », la perte de statut (Leung, 2002). Le jeu de hasard et d'argent peut être vu comme la seule alternative pour parvenir au statut économique et social souhaité lors de l'élaboration du projet migratoire.

D'autre part, le lieu de jeu peut remplir un besoin de socialisation, surtout s'il est investi d'une aura de prestige, comme l'est généralement le casino, chez certaines communautés.

Le statut du jeu dans la culture d'origine, les positions éthiques et politiques qui y ont cours peuvent être déterminantes : dans beaucoup de cas, l'immigrant vient d'un pays où le jeu de hasard et d'argent est interdit. La grande accessibilité du jeu, de surcroît son exploitation par l'État, représentent une nouvelle donne, déstabilisatrice quant aux comportements à adopter, incitative peut-être (Gabb, *op. cit.*). On a vu aussi que l'insertion du jeu excessif dans le domaine des maladies mentales heurte les Chinois, causant une sous-évaluation des problèmes de jeu (Lee, 1996). La vision que se fait la personne de ce que nous appelons « jeu pathologique » peut donc varier considérablement d'une culture à l'autre et influencer sur le recours aux services existants.

Les croyances religieuses participent aussi de l'attitude face au jeu. Il semblerait que dans la communauté latino-américaine, catholique à 70 % (Cloutier, 1995), la chance au jeu soit intimement liée aux dispositions dans lesquelles le joueur a mis Dieu par sa pratique dévote.

Dans la communauté chinoise, le jeu de hasard et d'argent aurait une fonction oraculaire, numérologique et prédictive (Papineau, 2000); chez les Vietnamiens, il participerait du concept bouddhiste de *qubao* (rétribution) ou du cycle *yin-yang* de gains et de pertes (Duong et Ohtsuka, 2000). Finalement, des Sino-Malaisiens auraient pour pratique de demander les numéros gagnants aux dieux via un médium, tandis que les plus riches d'entre eux considèrent les pertes au jeu non comme des pertes, mais comme l'équivalent d'offrandes à Bouddha, et donc d'investissements dans l'éventuelle prospérité du clan et de ses descendants (Nonini, 1979).

Les conventions sociales et familiales influencent le rapport au jeu et au traitement : par exemple, pour des raisons culturelles, la thérapie de *gamblers* anonymes s'avérera inappropriée pour le joueur chinois qui « perdrait la face » à livrer témoignage de ses problèmes en public. Par ailleurs, dans certaines cultures, la mise bihebdomadaire sur les

combats de coqs ou les courses de chevaux, ou encore le jeu en cercle fermé pour des sommes modérées ne sont pas considérés comme relevant du *gambling* par la communauté, d'où la difficulté ultérieure de nommer et d'identifier un problème de jeu.

1.7 Enjeux de prévention, enjeux de traitement

Autant d'hypothèses posent aussi les questions de l'adéquation de la prévention et du traitement auprès de ces communautés. Comme le démontre l'*Évaluation du programme expérimental québécois de traitement des joueurs pathologiques. Rapport 8 – Le point de vue des usagers*, l'ajustement des services de prévention et de traitement à une société pluraliste, dans laquelle les joueurs présentent une multitude de visages et de problématiques, est une chose délicate (Chevalier, Papineau, et Geoffrion, 2003). La situation est d'autant plus délicate en ce qui a trait aux services adaptés aux communautés à risque. Une étude menée en 1986 par le Conseil des Communautés culturelles et de l'Immigration sur l'accessibilité des services sociaux et de santé aux communautés culturelles concluait que les barrières culturelles et linguistiques constituent un problème majeur à l'utilisation desdits services, auquel s'ajoute un manque de connaissance des ressources existantes par les différents groupes culturels. On soulignait la nécessité de mettre sur pied « un programme de formation et d'information sur les minorités culturelles pour les intervenants du réseau » (Helly, 1997).

L'inadéquation des services offerts a aussi été soulevée par Blaszczynski (1998). Il s'appuie sur une revue de littérature fouillée et sur les conclusions de son étude du jeu pathologique dans une communauté chinoise d'Australie et confirme ces affirmations concernant la sous-estimation des problèmes de jeu et la réticence des joueurs pathologiques chinois à chercher de l'aide :

These other reasons relate to the desire to conceal problems because of the stigma associated with mental illness (Lin, 1982) and the fear of losing face in public (Lewis-Fernandez, Kleinman, 1994). In addition, there is also a marked reliance on family support and management in preference to consulting professional organization (Tseng, *et al.*, 1995), disposition to use of personal control in overcoming excessive behaviour (Luk, Bond, 1992) and a reluctance to approach mainstream health services because of language and cultural differences (Blaszczynski, 1998, p. 363).

Ce que confirme le rapport du SFCGM, qui mentionnait que :

Une majorité de répondants (78,6 %) croit qu'il devrait exister des services particuliers pour les joueurs compulsifs chinois et leurs familles. [...] 55,4 % des répondants sont « fortement d'accord » et 36 % sont « d'accord » avec le fait que le travailleur qui fournit des services aux joueurs ait besoin de comprendre la culture chinoise alors que l'autre 8 % ne le croit pas » (SFCGM, 1997).

Des études menées récemment au Manitoba et en Ontario corroborent cet état de fait (Brown, 2002).

Nous pensons que ces résultats de recherche, malgré leur spécificité chinoise, peuvent laisser supposer que le problème est également sous-estimé dans les communautés culturelles en général, en regard de semblables dispositions à l'endroit du jeu : honte, sentiment d'illégitimité, ignorance des ressources, recours au réseau personnel, etc.

Diane Gabb pose fort justement le problème des ressources matérielles et humaines employées pour traiter le jeu pathologique chez les aborigènes d'Australie :

Counselling services for problem gambling are proliferating. Although most counsellors have mainstream background and North American perspectives, an increasing number are being recruited from ethnic minorities groups and indigenous communities. Counselling agencies are starting to understand that mainstream counselling is itself a cultural artefact that is based on psychological theories developed in Europe and the United States for largely WASP populations with middle-class status and college education (Gabb, 1998).

Ainsi que le souligne Gabb, si la recherche et la prévention privilégient à l'heure actuelle l'approche biomédicale et travaillent sur la base de théories physiologiques, psychanalytiques, cognitives et comportementales, l'approche socioculturelle fait son chemin comme le démontrent les quelques études mentionnées plus haut.

Dans le cadre des traitements de groupes minoritaires aux prises avec des problèmes de santé en général, il y a donc consensus sur la nécessité d'appuyer l'intervention sur de nouvelles recherches qui documentent les représentations, croyances et pratiques spécifiques à ces groupes donnés (Bibeau, 1987).

Les mécanismes et croyances que nous venons d'énumérer ne sont que quelques-unes des connaissances qui devraient influencer la conception de programmes de sensibilisation ou de thérapie dans une société pluraliste et cet objectif de connaissance devrait mener à de meilleures interventions. Nous pensons que la collecte de ce type de représentations dans les communautés culturelles permettra d'aider, le cas échéant, les joueurs aux prises avec des problèmes et de reformuler les fondements de ce qu'un courant théorique a appelé un peu simplement, sinon péjorativement, les « conceptions erronées ».

2. ÉLÉMENTS DE MÉTHODOLOGIE

2.1 La sélection des communautés

Nous avons opté pour l'appellation « communauté culturelle » plutôt que groupe ethnique ou minorités visibles à cause des connotations « raciales » liées à ces deux expressions (pour une revue des débats sur la taxinomie, voir Helly, 1997). Notre étude ne vise pas en effet à rendre compte de différences ethniques, mais plutôt à rendre compte des représentations de groupes ayant une expérience commune d'adaptation, une communauté de langue et de culture relative. Nous gardons également à l'esprit l'hétérogénéité de ces communautés. Différents facteurs ont présidé au choix des communautés étudiées : leur poids démographique absolu à Montréal (Statistique Canada, 2001; MRCI, Régie régionale de la santé et des services sociaux et Ville de Montréal), leur distance culturelle potentielle de la société d'accueil (Bourdieu, 1979), la récence relative de leur arrivée au Québec, la sensibilisation de la communauté à la problématique, la présence d'une organisation facilitante, la disponibilité de données sur la communauté, une homogénéité relative sur les plans linguistique et religieux.

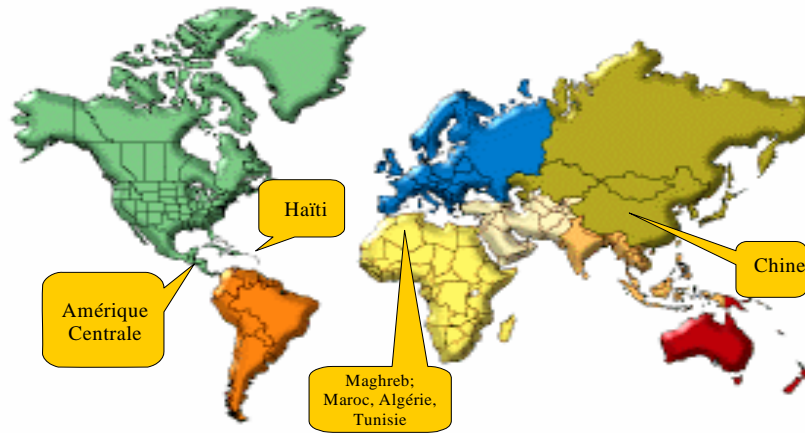
Pour des raisons éthiques et théoriques, il y a eu intégration continue des communautés culturelles dans le processus même d'élaboration et d'enquête, sur le mode de la Participatory Active Research (Denzin, 2000). Nous pensons avoir évité les dangers de stigmatisation auxquelles pourraient se sentir exposées les communautés étudiées puisque, comme nous l'avons dit, parallèlement à notre intérêt pour la problématique étudiée, les communautés culturelles avaient déjà initié une réflexion et des recherches sur le sujet. Les conseils des personnes-ressources d'organismes communautaires constituent donc la deuxième étape du processus de sélection des communautés, dont, principalement, le Forum d'action des communautés culturelles et le Service à la famille chinoise du Grand Montréal.

Les contacts avec les leaders des communautés culturelles ont été faits en partie par le biais de ces organismes et du Bureau des affaires interculturelles de la Ville de Montréal. Des listes les plus exhaustives possible des organismes communautaires susceptibles d'être intéressés par le projet ont été établies et ces organismes (103 au total) ont tous été contactés afin d'être informés du projet en un premier temps (voir annexe 7.6). En second lieu, nous les avons contactés de nouveau par téléphone afin de solliciter leurs commentaires sur la recherche et leur collaboration pour le recrutement de répondants.

Les communautés culturelles identifiées de concert avec le FACC sont les communautés haïtienne, chinoise (incluant Hong Kong), maghrébine (Algérie, Maroc, Tunisie) et centre-

américaine (Mexique, Costa Rica, Salvador, Guatemala, Nicaragua), à part égale de répondants de sexe masculin et féminin. Le total de répondants visé était de 88; nous en avons finalement rencontré 92 en entrevue.

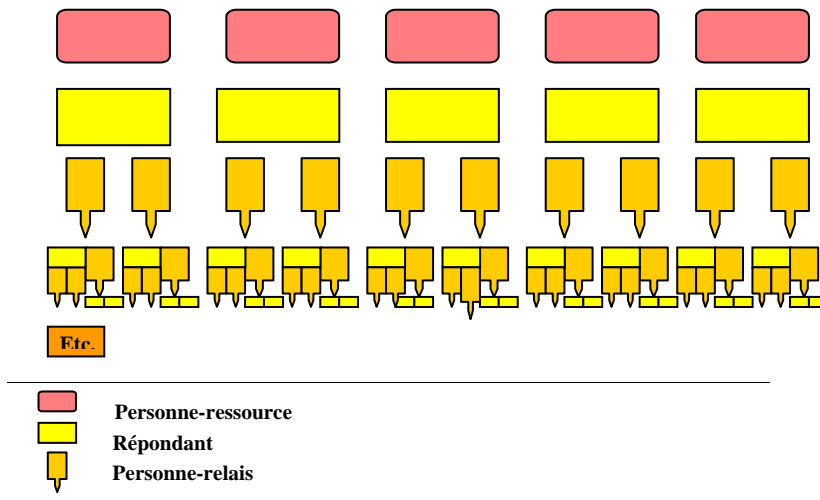
Figure 3 - Le choix des communautés



2.2 Le recrutement des répondants

Les personnes-ressources des communautés culturelles ont été invitées à nous présenter à un membre de chaque communauté culturelle. Sur la base de ces présentations, nous avons recruté la totalité des répondants par la méthode dite « boule de neige », jusqu'à l'obtention d'un échantillon suffisamment diversifié (âge, sexe, etc.) des membres des communautés culturelles sélectionnées.

Figure 4 - La méthode « boule de neige »



2.3 Critères d'inclusion

Le postulat de base est, nous l'avons mentionné, que la trajectoire migratoire et certains traits culturels propres à des communautés peuvent influencer la pratique et les croyances relatives au jeu pathologique. Il était donc primordial que les répondants n'aient pas été socialisés au Québec, mais bien dans leur culture d'origine, ce qui excluait d'office les membres des communautés culturelles nés au Québec. Par ailleurs, afin de nous assurer que la culture québécoise ne soit pas plus prégnante que la culture d'origine, nous avons stipulé que les répondants devaient avoir été socialisés (socialisation primaire) dans le pays d'origine au moins jusqu'à l'âge de 16 ans (Helly, 1995). Les répondants devaient finalement être résidents de la région métropolitaine.

2.4 Les catégories de joueurs

Afin de tester l'hypothèse voulant que des différences de représentations et d'attitudes soient décelables entre les personnes qui ne jouent pas, celles qui jouent occasionnellement et celles qui jouent régulièrement, notre échantillon devait comprendre un nombre égal de répondants de chacune de ces catégories :

- *Non-joueurs* (n'ont pas joué au cours des douze derniers mois précédant l'enquête);
- *Joueurs occasionnels* (ont joué une fois pour essayer ou se sont adonnés à au moins un jeu de hasard et d'argent environ une fois par mois ou moins au cours des douze mois précédant l'enquête);
- *Joueurs réguliers* (ont joué à au moins un jeu de hasard et d'argent sur une base hebdomadaire ou quotidienne au cours des douze mois précédant l'enquête).

Ces catégories sont généralement utilisées en santé publique, notamment dans l'enquête *Jeux de hasard et d'argent, Portrait de la situation en 2002* (Chevalier, 2003).







Figure 5 - Répartition des répondants

Communauté	Femmes			Hommes			Femmes	Hommes	Total
	NJ	JO	JR	NJ	JO	JR	Personnes-ressources		
Amérique centrale	6	3	2	4	1	3	0	3	22
Chine	3	3	3	3	3	3	1	3	22
Maghreb	2	3	0	6	5	4	0	2	22
Haïti	2	4	6	1	3	4	4	2	26
Total	13	13	11	14	12	14	5	10	92

2.5 Objectifs de recherche et élaboration des questionnaires

Conformément à nos objectifs de recherche, les entrevues semi-dirigées auprès des répondants ont été divisées en cinq sections : les questions sur les croyances et les pratiques communautaires de jeu (au pays d'origine et au Québec), les croyances individuelles, les habitudes personnelles, les opinions sur le jeu excessif, son traitement et sa prévention et, finalement, les questions biographiques habituelles.

Figure 6 - Objectifs de recherche

	Identifier quelles sont les représentations des jeux de hasard et d'argent dans des communautés culturelles données.
	Identifier quelles sont les pratiques du jeu de hasard et d'argent dans des communautés culturelles données.
	Le cas échéant, identifier et documenter l'existence de problèmes de jeu excessif au sein des différentes communautés culturelles.
	Faciliter l'établissement par les personnes ressource d'une stratégie d'information communautaire sur les jeux de hasard et d'argent.
	Fournir aux intervenants les outils de compréhension en contexte d'intervention culturelle relative au jeu.
	Le cas échéant, recenser les démarches prises et à prendre par les acteurs impliqués pour prévenir et traiter les problèmes de jeu en fonction des spécificités culturelles.

Le questionnaire était le même pour les répondants et les personnes-ressources, à ceci près que, pour ces derniers, une emphase particulière était mise sur l'identification de problèmes et de solutions au jeu excessif. Nous les interrogerons aussi sur l'état actuel des services disponibles dans leur communauté et sur le rôle qu'eux-mêmes et leur communauté pensent nécessaire de jouer en matière de prévention et d'adaptation de traitement du jeu pathologique.

2.6 Traduction et validation

Les formulaires d'entrevues ont été traduits en créole, en chinois, en espagnol et en arabe et ces traductions ont été validées par le comité aviseur. Les entrevues ont été effectuées par des étudiants ou des diplômés des cycles supérieurs, membres de communautés culturelles, en français, en anglais ou dans la langue du répondant dans le cas où il était allophone ou plus à l'aise dans sa langue d'origine.

2.7 La passation des questionnaires

Les interviewers ont suivi une formation relative aux implications éthiques de leur travail, aux procédures d'enregistrement d'entrevue, aux formalités tels les formulaires de consentement, de diffusion des données et de suivi des activités de terrain. Ils ont également rempli le formulaire d'assermentation des interviewers.

Une transcription complète des enregistrements a été réalisée, puis traduite en français. Des validations au hasard de 8 entrevues ont permis de vérifier la qualité des traductions.

2.8 Le codage

La première étape de l'analyse des entrevues faites auprès des quatre communautés culturelles consistait à en extraire toutes les informations pertinentes. Pour accomplir cette tâche, nous avons procédé au codage de ces entrevues par le biais du logiciel Atlas¹. Conçu pour faciliter la sélection, l'identification, l'annotation et la comparaison de segments de texte, ce logiciel nous est apparu particulièrement pertinent pour amorcer l'analyse qualitative du contenu des entrevues. En effet, il incite à un travail systématique sur le matériel de base et permet un accès diversifié aux données codées². De plus, il favorise une réorganisation des informations significatives contenues dans les documents à traiter en fonction des hypothèses de la recherche, sans compter que ce nouveau regroupement des informations sélectionnées et codées peut ouvrir la voie à des liens insoupçonnés.

Le codage des entrevues à l'aide de ce logiciel a nécessité l'élaboration d'une liste de codes. Ceux-ci ont été identifiés à partir du questionnaire utilisé lors des entrevues et sont regroupés en six catégories :

- les pratiques personnelles de jeu de hasard et d'argent;
- les croyances/opinions personnelles sur les jeux de hasard et d'argent;
- les opinions et les pratiques de la communauté d'origine sur les jeux de hasard et d'argent;
- les perceptions à propos des pratiques de jeu excessives/pathologiques;

¹ Le logiciel Atlas.ti est un logiciel de codage de texte pouvant être utilisé lorsqu'une analyse qualitative des informations est requise.

² Les possibilités de ce logiciel étant multiples (par exemple, accès à des extraits de texte comportant plusieurs codes donnés, accès à la fréquence des codes utilisés par familles d'interlocuteurs, etc.), nous ne procéderons pas à leur énumération.

- les perceptions à propos de certaines pratiques ou jeux spécifiques;
- les données biographiques et sociodémographiques des interlocuteurs.

Suite à une formation sur le processus de codage que sous-tend le logiciel Atlas, les recherches ont effectué le codage des 92 entrevues faites auprès des interlocuteurs des quatre communautés étudiées, chacun des codeurs se concentrant sur l'une de ces communautés.

Il est important ici de préciser que, comme toute analyse qualitative de texte, le processus de codage à l'aide du logiciel Atlas comporte un aspect subjectif significatif. La personne qui attribue un code à un extrait de texte lit ce texte et effectue un choix qui demeure son choix à ce moment-là. Elle assigne donc un code selon sa compréhension de ce segment de texte et sa compréhension du code qu'elle choisit. Le codage fait dès lors intervenir un jugement personnel à une étape cruciale de l'analyse des informations recueillies. En effet, puisqu'il intervient au début de la recherche, le codage favorise l'émergence de liens qui peuvent orienter le contenu des étapes subséquentes.

Conscients de l'inévitable subjectivité que comporte cette opération, nous avons voulu nous assurer que les codeurs puissent exercer leur jugement en s'appuyant sur une compréhension partagée des codes. Pour ce faire, les quatre codeurs travaillaient ensemble, et ils ont ainsi pu se consulter et discuter des codes. Ces discussions, que les codeurs étaient incités à multiplier surtout au début du processus de codage, favorisaient, autant que faire se peut, une compréhension similaire des codes. En outre, en effectuant le codage, les codeurs évaluaient, jusqu'à un certain point, la pertinence des codes. Ce type de travail, qui consiste à mettre en lien des codes et des segments de texte, permet en effet d'exercer une vigilance à cet égard. Les ajustements sont alors non seulement inévitables mais aussi souhaitables, l'objectif de cette première étape de l'analyse étant de faire émerger toutes les informations que recèle le matériel de base et qui sont indispensables à la poursuite de l'étude. Ainsi, certains codes ont été ajoutés durant la première semaine et certaines définitions ont été précisées. Afin d'assurer une utilisation appropriée et concertée de tous les codes, ces ajouts et ces précisions étaient discutés en équipe et entérinés par le chercheur principal.

Les quatre membres de l'équipe des codeurs ont en outre procédé à l'examen de la première entrevue codée de chacun d'entre eux, suivi d'une discussion de toute l'équipe sur chacune de ces quatre premières entrevues. Les arguments que chaque codeur devait alors déployer pour faire valoir son point de vue en faveur d'un code ou d'une façon de sectionner le texte l'obligeaient à expliquer sa vision, assurant ainsi une meilleure

assimilation de tout le processus intellectuel requis par le codage. Donc, en plus de contribuer à une saisie plus uniforme des codes, cet exercice favorisait une compréhension plus fine de la définition des codes par chacun des codeurs ainsi qu'une intégration plus adéquate des critères sur lesquels devait se fonder son jugement. Soulignons finalement que le chercheur principal a vérifié aléatoirement le codage de chacun des codeurs.

Le logiciel Atlas a donc constitué un outil d'analyse favorisant une approche à la fois systématique et herméneutique des entrevues. En incitant à procéder à un examen rigoureux de ces textes, ce logiciel a rendu possible une exploration permettant de découvrir ce qui, dans ce matériel de base, est en lien avec les intuitions théoriques de notre étude.

2.9 Questions éthiques

Le processus de recherche a été validé par le Comité d'éthique en recherche avec des êtres humains de l'Institut national de la recherche scientifique et par son président, **Michel Charbonneau**.

La gestion confidentielle des questionnaires implique un entreposage dans un lieu verrouillé, la séparation des fiches d'identification des répondants et des questionnaires et la destruction des fiches d'identification des répondants après l'enquête. Les répondants ont été invités à signer un formulaire de consentement faisant état de l'engagement du répondant à se prêter volontairement à l'entrevue et à s'en désister s'il le désire.

Un comité aviseur a été formé et a assuré la supervision de la recherche à différentes étapes. Son rôle consistait à agir comme interlocuteur représentant l'ensemble des communautés culturelles, à assumer un rôle de conseiller majeur dans la mise en œuvre de la recherche, notamment au sujet de l'élaboration du questionnaire d'entrevue, du choix des personnes-ressources des communautés culturelles, de la stratégie d'échantillonnage et de la validation du formulaire de consentement. Finalement, au moment de la diffusion des résultats, les membres ont été appelés à lire et commenter les résultats de chacune des communautés. Le comité aviseur était composé de : Julio Jamal, directeur, Forum d'action des communautés culturelles (remplacé en fin de recherche par Maria-Elisa Montejo, chercheure autonome); May Chiu, directrice, Service à la famille chinoise du Grand Montréal; Claudie Mompoin, conseillère en développement communautaire, Ville de Montréal; Béchir Oueslati, associé de recherche, Centre d'études ethniques des universités montréalaises.

3. LES FAITS SAILLANTS

3.1 La communauté maghrébine

3.1.1 PORTRAIT

Par leur appartenance majoritaire à la culture arabo-islamique, les Maghrébins adhèrent à deux types d'institutions ethniques au Québec, soit culturelle et religieuse. La population maghrébine (Algérie, Maroc, Tunisie) totalise environ 40 300 ressortissants et représente 5,7 % de la population immigrante. Elle est plus scolarisée que la population générale.

3.1.2 ÉCHANTILLON

La moitié des répondants était sans emploi, le tiers aux études et les autres sans activité déclarée. Les deux tiers ont déclaré un revenu de moins de 20 000 \$ par année, le tiers entre 20 000 \$ et 40 000 \$, un seul au-dessus de 60 000 \$. Tous sont musulmans, les deux tiers fréquentent des lieux de culte. En cela, notre échantillon présente des lacunes puisqu'il aurait été hautement intéressant de connaître les points de vue de Maghrébins de confession juive ou catholique. Par ailleurs, les femmes ont généralement refusé de participer à la recherche, invoquant leur ignorance du sujet et nous n'avons donc interrogé que 5 femmes pour 17 hommes.

3.1.3 PRATIQUES

Les répondants soutiennent qu'ils observent une plus grande variété de jeux disponibles au Québec que dans leur pays d'origine. Cependant, ce sont les loteries et les loteries vidéo qui attirent la grande majorité des Maghrébins. Certains joueurs continuent la pratique de leurs jeux préférés dans le pays d'origine, particulièrement les cartes, auxquelles ils jouent dans des cafés ethniques.

3.1.4 REPRÉSENTATIONS

Les jeux de hasard et d'argent sont traditionnellement perçus comme du *qimaar*, un péché, de la mécréance, un outrage à la religion. L'argent gagné au jeu n'est pas le fruit d'un travail honnête et est aussi blasphématoire.

La confusion entre le jeu « péché » et le jeu légalisé teinte les perceptions du rapport des Maghrébins de confession musulmane face au jeu. Nombreux sont ceux qui n'arrivent pas à se percevoir comme joueurs bien qu'ils disent jouer régulièrement à la loterie. La communauté maghrébine tolérerait certains jeux légaux qui ont acquis une reconnaissance sociale telles les loteries, le consensus social prenant le dessus sur la légitimité religieuse

telle qu'établie dans le pays d'origine. Mais l'antagonisme entre les valeurs sociales québécoises et les valeurs spirituelles maghrébines provoque des contradictions chez certaines des personnes qui s'adonnent au jeu. Le joueur s'expose au risque financier, bien sûr, mais aussi à une crise de valeurs et à une mise en quarantaine « symbolique » pour outrage au consensus communautaire et à la religion. Dans un contexte d'immigration, le lien social est pourtant capital.

Cette forte empreinte des valeurs traditionnelles est davantage exacerbée en ce qui concerne le jeu chez les femmes, qui joueront autant que possible loin du regard des compatriotes. Les étudiantes arrivées seules seraient plus susceptibles de s'adonner aux jeux de hasard et d'argent parce qu'elles sont sans contrôle, plus libres, plus jeunes. La plupart des premiers arrivants sont plus conservateurs que leurs descendants socialisés dans la société d'accueil et ils disent craindre pour la génération suivante. Une telle attribution de l'influence « déviante » de la société d'accueil implique le repli identitaire de certains membres de la société maghrébine.

« Il est écrit que l'on va gagner ou perdre, l'homme n'intervient pas dans le cours de sa vie. Même les résultats donnés par les machines sont prédestinés. Il n'y a ni hasard, ni chance mais destin et fatalité ».

3.1.5 MOTIFS POUR JOUER

Certains immigrants maghrébins adoptent des pratiques culturelles en contradiction avec la culture d'origine afin de ne pas se sentir rejetés ou systématiquement renvoyés à leurs origines. Dans cette optique, la participation au jeu sera motivée par le désir de ressembler et de se rapprocher des Québécois pour ne pas être exposé à l'exclusion de certains groupes. La prise de risque que supposent les jeux de hasard et d'argent est ainsi un moyen de faire tomber les frontières entre « nous » et « eux ».

Le partage du jeu est vu comme un geste de communication et de sociabilité, geste que les structures sociales permettent difficilement. L'amélioration de la situation financière est aussi un but recherché par la plupart des individus. Il le serait davantage pour un immigrant qui a quitté son pays natal pour la réalisation de ce projet migratoire précis. Rencontrant des difficultés pour s'insérer en emploi, désenchantés de la société d'accueil, certains choisissent le jeu comme stratégie en vue de « réussir » rapidement leur immigration et de contourner leur exclusion socio-économique. Les jeux de hasard et d'argent créent ainsi l'illusion de pouvoir se réapproprier le statut social d'avant l'immigration. Le jeu peut être vu comme une façon de négocier sa condition socio-

économique. Il est perçu comme une possibilité d'améliorer le futur, à défaut de contrôler le présent.

3.1.6 PRÉVENTION ET TRAITEMENT

La rareté du jeu en contexte maghrébin ne permet peut-être pas à cette population d'être avertie des risques de dépendance aux jeux. Néanmoins, les répondants de notre étude semblaient au fait des dangers du jeu et surtout des appareils électroniques de jeu, instruments préférés des joueurs réguliers. Ils documentent de façon précise les différents impacts du jeu. Mais une connaissance du potentiel de dépendance ne semble pas constituer un frein au jeu. Les joueurs ne se considèrent pas eux-mêmes, contrairement aux « autres », à risque.

La honte de déroger aux principes religieux est un facteur très important de la sous-déclaration des problèmes de jeu. Ainsi, des stratégies de sensibilisation sont estimées nécessaires et devraient cibler davantage les jeunes. Les services de traitement préconisés devraient relever des autorités religieuses, du communautaire et de la famille, liant aide morale et aide thérapeutique.

3.2 La communauté chinoise

3.2.1 PORTRAIT

La population chinoise à Montréal est autour de 35 000 habitants (Ville de Mtl, 2002). Elle représente environ 17 % de la population immigrée des minorités visibles au Québec et 5 % des immigrants chinois du Canada; 53 % des personnes sont sans appartenance religieuse; 31 % des gens ont moins de 9 années de scolarité et 27 % ont un grade universitaire.

3.2.2 ÉCHANTILLON

Les répondants d'origine chinoise avaient entre 30 et 70 ans, également répartis entre hommes et femmes; 82 % des répondants étaient mariés et ils cumulaient une durée moyenne de séjour de 15 ans et demi. Leur revenu annuel moyen était de 30 000 \$ et 55 % des personnes étaient sans appartenance religieuse.

3.2.3 PRATIQUES

Les Chinois restent fidèles à certains jeux traditionnels, tels que le *majiang*, quintessence de la culture chinoise, mais le casino serait leur lieu de jeu préféré, principalement pour les jeux de table, le black jack étant très prisé. Chez les plus jeunes, les jeux dits

« modernes », tels que les machines à sous, tendent à remplacer les jeux traditionnels. La loterie est très populaire, mais on parie aussi par Internet, sur le golf, et la bourse est mentionnée comme « jeu d'argent ».

3.2.4 REPRÉSENTATIONS

La plupart des répondants chinois ne perçoivent pas le *majiang* comme du « pari » (*dubo*), puisqu'il a de tout temps fait partie de la vie familiale et sociale et qu'à ce titre, il ne fait généralement pas appel à de grosses mises. Les jeux de hasard et d'argent, dont les loteries, ne sont donc pas condamnables en autant que la modération en termes de temps et d'argent dépensés reste de mise. Cependant, la stigmatisation du jeu pathologique est grande dans la communauté. Ceci est vraisemblablement lié à une sensibilisation récente à l'endroit des conséquences néfastes du jeu excessif, menée par les organismes de la communauté, dont le Service à la famille chinoise du Grand Montréal. On perçoit le joueur excessif comme quelqu'un qui porte atteinte à sa santé physique, mentale et financière, mais aussi à celle de sa famille et de sa communauté. Le jeu pathologique est situé à l'extrémité d'un continuum entre pari sain, pari récréatif et pari malsain.

Cela dit, on estime que si tous les Chinois aiment jouer, les gens riches, les personnes peu scolarisées, les travailleurs de la restauration ou du textile seraient de gros joueurs. On ne sait, toutefois, si les répondants ont observé ces faits ou s'ils rapportent les observations de l'enquête du Service à la famille chinoise du Grand Montréal de 1997.

Comme dans les autres communautés, la croyance en des chiffres ou des jours chanceux est assez commune et l'on interprètera un événement propice comme l'indication d'une éventuelle chance au jeu, confirmant le lien entre l'homme et l'ordre cosmique, typique de la culture chinoise. Si certains joueurs ont des « systèmes » et préfèrent les jeux de stratégie, d'autres estiment que la destinée peut prédéterminer la chance de quelqu'un et qu'aucune martingale n'y changera rien (fatalisme).

« Au casino, il faut croire à la chance. Les Chinois croient que le Dieu de la Fortune existe. Je ne crois pas que ce Dieu existe. Je ne le croirai jamais. Mais je crois que la chance d'une personne existe. La chance est une chose qui implique de nombreux aspects, y compris ton état psychologique, ton état de santé. »

3.2.5 MOTIFS POUR JOUER

Les motivations évoquées pour jouer aux jeux de hasard et d'argent sont multiples, la principale étant la quête d'enrichissement, suivie de la quête de plaisir, l'amour du jeu et le désir de tenter sa chance ou de relever un défi stratégique. Mais le manque d'activités et de

loisirs adaptés, accessibles aux immigrants qui ne parlent pas nécessairement les langues officielles, est aussi évoqué.

L'attrait « esthétique », « luxueux » du casino est mentionné, celui-ci permettant aussi le soulagement temporaire de l'ennui et de l'isolement. En fait, la facilité d'accès aux jeux de hasard et d'argent, leur plus grande accessibilité « culturelle » par rapport à d'autres activités de loisir en font des activités attirantes.

3.2.6 PRÉVENTION ET TRAITEMENT

Des répondants estiment important de réduire l'hostilité et l'ostracisme face aux joueurs pathologiques dans la communauté, ainsi que de disséminer des informations objectives sur les dangers potentiels des jeux de hasard et d'argent. Ces initiatives devraient impliquer les joueurs eux-mêmes et s'adresser à la population en général. Sont également suggérées, des interventions plus structurelles telles l'organisation d'activités de loisirs alternatives au jeu impliquant enfants, parents et aînés ou une meilleure insertion en emploi. Finalement, on préconise une concertation communauté-casino afin de permettre l'identification des joueurs pathologiques et une interdiction de tout jeu de hasard et d'argent dans le quartier chinois.

Beaucoup estiment que la responsabilité relève du joueur excessif, puis de la sollicitude de la famille, de l'appui moral de la communauté et du soutien de la société. En matière de traitement, on note la nécessité de travailler sur la notoriété des services de traitement existants. Les problèmes de compétence des thérapeutes non-joueurs et de l'inadéquation de thérapeutes non chinois sont évoqués. On préconise un programme de traitement formel, systémique et adapté, qui aborde le mieux-être physique et psychologique. Il serait primordial d'insister sur la confidentialité des services, de faciliter des services de traduction en chinois par des Chinois et de penser à des services à proximité de la maison.

3.3 La communauté haïtienne

3.3.1 PORTRAIT

En 2004, 125 000 personnes d'origine haïtienne résidaient au Québec dont une grande proportion de familles à revenu modeste. Pour fuir le régime Duvalier notamment, une première vague d'environ 11 000 immigrants a eu lieu de 1960 à 1976 et regroupait des jeunes et des personnes scolarisées. De 1976 à 1996, ce sont environ 46 000 personnes qui ont immigré au Québec, principalement des familles, des gens plus âgés, moins scolarisés et des femmes. Depuis 1996, environ 7 000 personnes se sont jointes aux deux premières vagues d'immigration, des membres de familles et des femmes surtout.

3.3.2 ÉCHANTILLON

Notre échantillon comporte seize femmes et dix hommes de toutes tranches d'âge. La majorité se déclare de langue maternelle créole, quinze sont catholiques, six sont protestants et les autres, de confessions diverses ou sans confession. Les revenus annuels des ménages vont comme suit : dix personnes entre 0 et 20 000 \$, six entre 20 000 \$ et 60 000 \$ et cinq au dessus de 60 000 \$ (6 abstentions de réponse).

3.3.3 PRATIQUES

Les pratiques de jeu évoluent entre Haïti et Montréal, où certaines sont mises de côté pour être remplacées par d'autres, en fonction notamment de l'offre de jeu. La *borlette* demeure le jeu haïtien par excellence et la participation à la *borlette* ne semble pas limitée par le sexe, l'âge, le statut social ou économique. On continue à y jouer clandestinement à partir de Montréal. Il existe deux casinos de petite taille en Haïti et seuls les Haïtiens fortunés et les touristes fréquentent ces établissements, qui sont par ailleurs bien connus dans l'ensemble de la population. Les combats de coqs semblent tout à fait présents encore aujourd'hui à peu près partout en dehors de Port-au-Prince. Les parieurs sont presque tous des hommes; la participation ne semble pas associée à l'âge. Finalement, plusieurs jeux de cartes et les dominos sont aussi pratiqués en Haïti; la bésigue et le poker semblent les plus répandus.

Au Québec, la loterie et les cartes et, accessoirement, les appareils électroniques de jeu chez les plus jeunes, sont les pratiques les plus fréquemment citées par nos répondants. Le casino est marginalement fréquenté par les mieux nantis.

		Québec	
		Pratiqués	Non pratiqués
Haïti	Pratiqués	Loteries passives Jeux de cartes Casino <i>Borlette</i>	Combats de coqs Dominos Jeux d'habiletés
	Non pratiqués	Loteries sur terminal Loteries Loteries hybrides Tirages Loteries vidéo	Bingo Courses de chevaux Paris sportifs (amis) Paris sur Internet

3.3.4 REPRÉSENTATIONS

Les jeux de hasard et d'argent, en plus d'être vus comme des pratiques qui conjuguent loisir et possibilité d'enrichissement, font appel chez les adeptes de la loterie à de multiples représentations du jeu et participent à un rapport avec le monde surnaturel.

Ainsi, la sélection des numéros à la loterie trouve plusieurs modalités : 1. La vision prosaïque : le résultat du tirage dépend du pur hasard – il s'agit du point de vue largement dominant. 2. les numéros chanceux en soi : le 44 du chandail de son fils et le 77 du chandail de l'ami de son fils. 3. Le lien cosmogonique direct : « Si ma grand-mère me dit en rêve de miser sur le 80, je vais me lever et je vais aller jouer ce numéro-là, avec une conviction sans faille. » 4. Le lien cosmogonique indirect simple : le rêve et son interprétation par la *Tchala*, le bréviaire ou autrement. 5. Le lien cosmogonique indirect complexe : le rêve et son interprétation par la *Tchala* assortis de calculs afin de tenir compte d'un maximum d'informations contenues dans le rêve et de choisir une série de numéros plutôt qu'un seul. 6. Le lien cosmogonique expertisé (*Wougan/hougan*) – on va voir le prêtre vaudou et on lui demande un numéro chanceux : la boule diable (commentée presque exclusivement par des non-vaudouïsants).

L'interprétation des rêves s'inscrit dans un contexte de prémonition et de communication avec l'au-delà. Ceux de l'au-delà connaissent le futur et parfois consentent à vous en faire part. En aucun cas une prémonition est-elle interprétée comme une superstition.

3.3.5 MOTIFS POUR JOUER

La loterie et la *borlette* sont des jeux auxquels on participe avant tout pour gagner de l'argent. Subsidiairement, la possibilité d'un gain monétaire est directement associée aux rêves et aux espoirs matériels, allant de l'amélioration de l'ordinaire à la modification profonde de la vie par, notamment, l'abandon de l'emploi. Tous sont d'ailleurs conscients que le gros lot représente la seule et unique opportunité d'améliorer significativement leurs conditions de vie. Pour ceux qui investissent plus de temps dans la sélection des numéros ou des boules *borlette*, ce type de jeu revêt en plus un aspect divertissant, de passe-temps et de plaisir, souvent dans un contexte convivial, familial ou de socialisation. La pratique de la *borlette* au Québec est aussi associée au maintien de liens avec Haïti.

En ce qui concerne les jeux de cartes, la motivation dominante est la convivialité; on y joue surtout entre amis, afin de passer du temps à une activité ludique avec des pairs. L'ambiance y joue aussi un rôle et l'alcool, le *clairin* ou la bière, pourraient aussi être un des déterminants de cette atmosphère.

En Haïti, la visite au casino représente une des sorties possibles pour la classe fortunée. Il s'agit d'un événement social où l'on peut affirmer son appartenance au milieu des nantis, mais aussi un lieu ludique dont l'atmosphère spécifique n'est pas autrement disponible. Au Québec, pour les possédants, le déplacement au casino joue un rôle similaire à celui qu'il a en Haïti, mais pour les personnes moins aisées économiquement, la visite au casino revêt aussi un caractère d'assouvissement de la curiosité.

3.3.6 PRÉVENTION ET TRAITEMENT

La prévention semble un concept peu connu des répondants, sauf en ce qui a trait aux personnes-ressources. Il semblerait qu'il existe des préoccupations davantage criantes sur lesquelles porter les énergies de prévention.

Nos répondants ont des opinions très diversifiées sur la possibilité de traiter le jeu. Pour certains, le problème de jeu est intraitable – on ne peut empêcher une personne de jouer si elle le désire. Pour d'autres, il est particulièrement difficile et délicat à traiter. On conceptualise le problème de jeu, soit en problème moral qui nécessite une solution morale, soit en problème de santé mentale, d'addiction ou médical. Une prise en charge par des professionnels de la santé est alors nécessaire. Cependant le lien de confiance semble difficile à installer, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la communauté.

« Les gens se disent que les linges sales se lavent en famille, donc, la personne, on essaie de régler ça dans la famille, mais par contre, de plus en plus, maintenant, avec le nombre de centres communautaires qu'il y a, les gens vont dans les centres communautaires demander de l'aide. Ils demandent de l'aide, mais il faut beaucoup de doigté. Parce que quand ils arrivent s'ils veulent vous parler du jeu..., ils vous parleront de la pluie, du beau temps, de la température avant d'arriver au jeu. »

3.4 La communauté centre-américaine

3.4.1 PORTRAIT

La population d'Amérique centrale regroupe autour de 20 000 ressortissants. Bon nombre d'immigrants centre-américains ont été admis au Canada à titre de réfugiés. Ils ont quitté leurs pays traversés par des crises politiques et économiques provoquées par des dictatures, des guerres civiles, etc. Cette population est jeune, peu scolarisée et dispose d'organismes communautaires en nombre appréciable.

3.4.2 ÉCHANTILLON

Les 22 répondants d'Amérique centrale provenaient du Costa Rica, du Salvador, du Guatemala, du Honduras, du Mexique et du Nicaragua. L'échantillon compte une part d'hommes et de femmes âgés entre 20 et 67 ans. La majorité d'entre eux a immigré au Canada depuis approximativement 10 ans et le revenu annuel moyen est de moins de 20 000 \$. Les deux tiers d'entre eux sont en emploi, la moitié est catholique et le tiers est constitué d'athées. Nous n'avons malheureusement pas réussi à recruter des répondants protestants, ce qui aurait très certainement nuancé les représentations relevées dans le discours. En effet, selon les personnes-ressources, si les catholiques sont conciliants à l'endroit du jeu, les protestants le réprouvent fortement.

3.4.3 PRATIQUES

Plusieurs jeux de hasard et d'argent sont disponibles et pratiqués dans les pays d'origine : la loterie nationale et officielle (gérée par l'État), d'autres loteries de quartier (gérées par des organismes communautaires, l'Église ou par des intérêts privés), les différents jeux de cartes (le poker, le black jack), les jeux de casino, le billard, les dominos, le bingo (très répandu au Costa Rica), le tiercé, la *chalupa* (un jeu de cartes local qui intègre la logique du bingo), les machines à sous qui se retrouvent dans tous les pays à l'exception du Salvador, le *cuchumbo* (un jeu de dés) et le pari sur une opinion. Il existe aussi des jeux illégaux, de dire certains répondants, tels que la loterie illégale, les combats de coqs au Costa Rica et les corridas au Mexique qui se déroulent dans des cercles fermés puisque les mises y sont très hautes.

Au Québec, les jeux de hasard et d'argent attirent toutes les personnes, quel que soit leur sexe, âge et statut socioprofessionnel. Toutefois, certains jeux intéressent davantage les hommes tels le poker, le black jack et d'autres les femmes tels le domino, la loterie et le bingo. Quant aux jeunes, ils préfèrent jouer aux appareils électroniques de jeu.

	Au pays d'origine	Au Québec
Jeux légaux	<ul style="list-style-type: none"> - Loterie nationale - Jeux de cartes - Dominos - Bingo - Jeux de casino - App. électroniques de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Loteries - Bingo - App. électroniques de jeu - Dominos - Cartes
Jeux illégaux	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cuchumbo</i> - Combats de coqs - Corridas - Cartes - Loteries (<i>Tiempo</i>) 	

3.4.4 REPRÉSENTATIONS

Les jeux de hasard et d'argent ne suscitent pas de représentations sociales négatives dans les pays d'Amérique centrale étudiés. Jouer est plutôt une passion qui imprègne la vie sociale et familiale dès le plus jeune âge. Ils charpentent les fêtes et célébrations laïques ou religieuses, notamment les veillées funéraires à la campagne. Il existe peu de barrières d'âge, de sexe et de niveau d'instruction à cette popularité. En dehors du contexte familial, les jeux de hasard et d'argent deviennent vecteurs de valeurs tels que le pouvoir, la masculinité, le risque, la convivialité, le défi. Ils participent évidemment au rêve d'enrichissement partagé par toutes les communautés.

Les pratiques au Québec sont un peu modifiées. La loterie reste particulièrement populaire et donne lieu à des achats collectifs, tandis que dans certains cas on continue à jouer à la loterie du pays d'origine. Ici aussi, l'achat de loteries est associé au rêve d'enrichissement, très lié au projet migratoire d'amélioration de sa condition. Nombreux sont les immigrants qui auraient des impératifs de renvoi d'argent au pays, ce qui augmente la pression économique. Le casino, quant à lui, serait un rite de passage, notamment de l'étudiant qui gradue. Il est lié au désir de distinction, de notoriété aussi, puisque le prestige et les gratuités compensent pour une certaine importance perdue.

Certains répondants estiment que le jeu ici perd son sens, puisque le rythme de vie impose une frénésie qui laisse peu de place au jeu en famille, en groupe : le jeu s'individualise, les séances de cartes et de dominos, instruments de socialisation et d'appartenance au groupe, se raréfient. Les croyances sont nombreuses qui prédisposent à donner un sens aux jeux de hasard et d'argent ou à l'interpréter. Les rêves aident à opter pour le numéro chanceux, puisque, comme en Haïti, chaque objet « rêvé » a un équivalent numérique. Il existe des jours chanceux, des révélations émanant de personnes significatives aptes à porter chance, de même que la « présence d'un Chinois », l'invocation d'un saint seront favorables. Le lien avec le spirituel est aussi renforcé lorsque l'on nous dit que le perdant est « sous l'emprise du mauvais esprit ».

<p><i>« Je fermais les yeux et je voyais la Vierge de la Guadeloupe clairement, j'arrivais à la regarder, très clairement, telle qu'elle est. Je priais pour lui demander que mon numéro gagne et je me concentrais. Et j'achetais ».</i></p>

3.4.5 JEU PATHOLOGIQUE

Il existe une absence de frontière entre jeu social et jeu pathologique dans les pays d'origine puisque tout le monde joue et que le jeu exprime des valeurs positives comme la persévérance, le goût du risque et du défi. Les personnes-ressources reconnaissent les

impacts dévastateurs du jeu, « plus graves que l'alcool et la drogue car ils impliquent la famille », mais ils estiment que le jeu n'est pas pensé dans leur culture comme un problème de santé mentale. On attribue le jeu pathologique chez les Centre-Américains au Québec à l'accessibilité des appareils électroniques de jeu et à divers facteurs de risque, comme les contrecoups des traumatismes et de la violence au pays d'origine ou au stress migratoire.

3.4.6 PRÉVENTION ET TRAITEMENT

La nécessité de programmes de prévention adaptés ne semble pas une priorité pour les répondants. Certains estiment que le discours préventif sur le jeu au Québec aurait déjà légèrement modifié les représentations face aux jeux de hasard et d'argent.

Si prévention il y avait, il serait important d'insister sur le glissement possible entre jeu social et jeu pathologique et ce, en misant sur une argumentation d'ordre moral, qui intègre aussi les autres dépendances. On préconise de cibler les jeunes et d'entamer une réforme de la publicité sur les jeux de hasard et d'argent. Outre le fait que quelques répondants pensent que l'intervention devrait être basée sur l'aide morale, par le biais du prêtre, d'autres pensent qu'elle doit nécessairement impliquer la famille (solution jugée cependant peu efficace pour les jeunes). Si l'on pense à de l'aide thérapeutique, celle-ci doit être culturellement adaptée et impliquer des organismes communautaires, afin que soit amenuisée la distance culturelle entre intervenant et usager.

4. LES ATELIERS DU COLLOQUE « GAGNER, PERDRE, ESPÉRER » : DES RECOMMANDATIONS CONCRÈTES DE LA PART DES PARTICIPANTS

Les données recueillies sur chaque communauté ont eu tendance à confirmer les hypothèses que nous avons énumérées en introduction sur la vulnérabilité de certaines communautés au jeu, hypothèses qui étaient confirmées par des recherches similaires : la trajectoire « rupture, arrivée et insertion » fragilise effectivement la personne immigrante qui tente de pallier le déclassement socioprofessionnel qui lui est infligé. Le jeu de hasard et d'argent est l'alternative rêvée pour atteindre au statut économique et social associé aux projets migratoires, de même qu'il est utilisé comme moyen de socialisation, d'intégration.

Le statut du jeu dans la culture d'origine s'est révélé être prépondérant dans l'adoption ou non du jeu. Pour certains, l'interdiction morale est maintenue; pour d'autres, les nouvelles normes sociales sont adoptées et le jeu intégré, la grande permissivité et la grande accessibilité du jeu au Québec incitant au jeu plus que cela n'aurait été le cas au pays d'origine.

Il a été avéré que, tel que postulé, les croyances religieuses façonnent l'attitude face au jeu, bien que nous n'ayons pu cerner de façon explicite les différences intracommunautaires entre musulmans et juifs pour les Maghrébins et entre catholiques et protestants pour les Centre-Américains. La place de la religion est double dans le comportement au jeu. D'abord en tant que balise morale qui dictera l'attitude, adoption ou rejet, face au jeu. Puis, dans l'implication au jeu, la religion devient alors un outil de pronostic de la destinée ou de supplique des puissances supérieures. Rares sont les joueurs qui n'invoquent pas quelque forme d'implication divine ou spirituelle pour faciliter le jeu.

Les conventions sociales et familiales, finalement, influencent le rapport au jeu et au traitement : nous avons constaté à quel point la famille est tenue pour importante dans les communautés haïtienne, chinoise et centre-américaine comme partenaire du jeu social, ce qui rend légitime le jeu, d'ailleurs. Mais on reconnaît dans le discours le fait que cette même famille est également fondamentale lorsque surviennent des problèmes d'excès de jeu. La communauté maghrébine nuance cet état de fait, puisque le jeu y est si tabou qu'un joueur aux prises avec des problèmes les dissimulera à sa communauté immédiate.

Nous avons émis plusieurs hypothèses concernant les raisons de la non-fréquentation des services de traitement disponibles par les joueurs issus des communautés culturelles. Il importe de souligner encore que nos données démontrent que la raison principale n'est pas tant celle de la distance culturelle et linguistique, mais plutôt le fait que le jeu n'est pas

conceptualisé comme un problème de « santé » dans beaucoup de pays d'origine, et encore moins de « santé mentale ». Dans les communautés haïtienne et centre-américaine, on ne consulte pas parce que l'on ne conçoit pas qu'il y ait matière à consulter...

Sur la base des informations recueillies sur ces représentations de l'utilité et de la légitimité du jeu et concernant les pratiques effectives de jeu, nous avons notamment pour objectif l'ajustement et la modification des initiatives de prévention et de traitement actuellement disponibles, leur ajustement à une réalité pluraliste. Cette réflexion sur ce qu'est le jeu et sur le partage des responsabilités qui en découle devait mener au développement d'outils de prévention faits par et pour les communautés, de concert avec l'équipe de recherche.

Par conséquent, nous avons donc prévu au devis de recherche des colloques visant à diffuser les données de recherche. Un colloque a donc eu lieu le 26 mai 2005, qui a réuni autour de 80 personnes. Les objectifs visés au cours de la journée étaient, d'une part, de fournir aux intervenants et aux organismes communautaires des informations susceptibles de teinter les interventions préventives et curatives auprès des quatre communautés et, d'autre part, de susciter un échange scientifique sur l'application de ces résultats dans la recherche, la prévention et le traitement du jeu excessif.

Un des buts visés par cette étude exploratoire étant de fournir des clés supplémentaires aux communautés et aux intervenants de tous milieux, afin de mieux appréhender l'intervention relative aux jeux de hasard et d'argent, nous rendons compte ici des commentaires suscités par les faits saillants de l'étude auprès de la communauté scientifique et des intervenants lors du colloque « **Gagner, perdre, espérer** », et nous proposons les pistes d'action pour une optimisation des services de prévention et de traitement du jeu pathologique et pour leur arrimage avec l'intervention interculturelle.

4.1 Prévention

Si, d'après les participants au colloque, il ne fait aucun doute que la *responsabilité* de la prévention appartient à l'État et est d'ordre public, son *application* relève tout à la fois des autorités médicales et des communautés. On constate cependant qu'il existe peut-être un déséquilibre entre les sommes consacrées au traitement par rapport à celles consacrées aux services de première ligne.

La prévention, inextricablement associée à l'idée de *message*, devrait être articulée autour de deux thèmes. On devrait, dans un premier temps, passer clairement le message de la non-innocuité des jeux disponibles au Québec, notamment des appareils électroniques de

jeu, des casinos ou des loteries instantanées. Ceux-ci peuvent sembler d'emblée inoffensifs, surtout lorsque les pratiques d'origine ont installé une absence de méfiance bien légitime à l'endroit des jeux (ex : le *majiang*, ou des jeux de cartes en famille). Les participants au colloque ont donc insisté pour que l'on explique les possibilités de glissement entre jeu social et jeu pathologique. À leurs yeux, ces messages devraient être préférablement multiethniques et universels, à l'image du tissu social québécois, plutôt qu'adressés à des communautés spécifiques. Cependant, les jeunes étant reconnus par tous comme étant les plus vulnérables, il serait opportun de leur adresser des campagnes et des messages ciblés, notamment par le biais du réseau scolaire³.

Pour certains participants, cependant, la prévention pensée comme un message ponctuel et ciblé sur les dangers des JHA semble insuffisante et même incongrue. Elle doit s'accompagner d'une remise en question des valeurs largement véhiculées voulant globalement que la vie s'apparente, justement, à un jeu et que la richesse soit incontournable dans la réalisation de soi. Selon un intervenant, si les jeunes sont plus vulnérables au jeu pathologique, c'est que, dans un désir exacerbé de se conformer à « l'autre », ils éprouvent un besoin d'argent que le travail ne leur permet pas encore d'assurer : le jeu n'est donc pas tant un jeu, un risque, une excitation, il est bel et bien une façon de se procurer cet argent qui semble le garant primordial du succès à leurs yeux et dans le discours sociétal.

Il importe de souligner que la prolifération de l'offre de jeu et l'augmentation de sa visibilité, par le biais de publicité et de commandites, sont unanimement apparues comme étant des facteurs induisant la perte de repères pour une consommation appropriée de jeux de hasard et d'argent. À cet égard, les communautés sont impuissantes et la balle est dans le camp des autorités gouvernementales et de la société d'État Loto-Québec.

4.2 Dépistage

Nos données ont permis de constater que nombre de joueurs ne se perçoivent pas comme joueurs ou ne s'identifient pas comme joueurs à risque ou pathologique : les représentations du jeu dans leur culture d'origine, notamment pour les communautés chinoise et centre-américaine, ne « médicalisent » pas l'abus de jeu. Ils peuvent donc rester fort longtemps dans une phase pré-contemplative, pour employer les termes du modèle de Prochaska et DiClemente (1982), et s'enfoncer plus avant dans les répercussions négatives du jeu excessif sans arriver à concevoir qu'ils ont besoin d'aide ni

³ Un participant nous a mis en garde contre la multiplicité des campagnes adressées aux jeunes, notamment contre le tabac, l'alcool, le taxage, le suicide, pour l'activité physique et une saine alimentation, etc. Il y aurait peut-être lieu de tenir compte de cette surenchère et de penser à une intégration de ce type de campagnes à des initiatives existantes comme « Écoles en santé ».

à entreprendre de démarches. C'est précisément pourquoi les messages de conscientisation sont nécessaires. Par ailleurs, cet état de fait légitime la mise sur pied d'un programme visant à développer des habiletés de dépistage généralisées : toujours selon nos participants aux ateliers du colloque « Gagner, Perdre, Espérer », les joueurs se présenteront généralement chez le médecin pour consulter pour d'autres problèmes que le jeu (mais résultants du jeu : insomnie, ulcères, stress, dépression, etc.). Le personnel médical, tout comme les travailleurs sociaux et intervenants sur d'autres problématiques d'ailleurs, devrait minimalement être au courant des symptômes de l'abus de jeu.

Ces derniers ont par ailleurs l'impression que, entre les services de première ligne et les services de traitement, beaucoup de joueurs « échappent » au système, faute de prise en charge plus personnalisée et de protocoles de référence plus développés, ceci constituant une autre recommandation formelle.

Une participante a mentionné très pragmatiquement que les personnes qui travaillent dans les banques, les compagnies de crédit, les services financiers (et même les prêteurs sur gages) sont probablement confrontés sur une base régulière à des problèmes moraux face aux joueurs qui se manifestent inévitablement pour tenter d'obtenir d'eux du crédit et des arrangements financiers. À ce titre, ils sont des intervenants de première ligne et devraient être aussi informés des symptômes révélateurs d'un comportement de jeu excessif et des façons de référer leur clientèle aux services d'aide disponibles.

4.3 Notoriété des services

Le second thème des initiatives de prévention devrait, selon nos participants, viser les changements d'attitudes des membres des communautés culturelles vis à vis du jeu pathologique : il est impératif de disséminer l'idée qu'il ne s'agit pas d'un problème honteux, qu'il est permis et souhaitable d'en parler et qu'il est possible de le faire soigner. Nous rappelons ici que la grande réticence des personnes contactées à participer à l'enquête ainsi que les données recueillies témoignent du fait que les personnes issues des communautés culturelles ne considèrent pas d'emblée le jeu pathologique comme un problème de santé mentale, qu'ils ont majoritairement⁴ tendance, le cas échéant, à chercher de l'aide chez leurs proches, et que soit ils ignorent l'existence des services disponibles⁵, soit ils les jugent inadéquats.

⁴ Bien que quelques répondants nous aient affirmé préférer demander de l'aide ou se faire traiter complètement à l'extérieur de leur communauté, parce qu'ils n'estiment pas que la discrétion et la confidentialité y soit garanties, certains Maghrébins, notamment, craignent particulièrement l'opprobre de leur communauté, où l'interdiction religieuse tient lieu de norme sociale.

⁵ Rappelons que le ministère de la Santé et des Services sociaux a mis sur pied en 2001, des ressources de traitement sur le jeu pathologique disponibles gratuitement à l'échelle du Québec.

A l'égard de cette dernière réticence, il a été suggéré que les organismes communautaires puissent justement contribuer à informer leurs membres de l'existence de ces services, à jouer un rôle d'accompagnateurs, tandis que parallèlement soit entreprise une campagne pour la notoriété du réseau de traitement actuellement disponible. Cette campagne, encore une fois, devrait multiplier ses vecteurs de communication pour rejoindre ses publics cibles, tant il est vrai que certaines personnes des communautés culturelles ne fréquentent pas nécessairement les organismes communautaires ni ne lisent ou n'écoutent les médias ethniques.

4.4 Traitement

4.4.1 L'INTERVENANT

Le problème de l'adéquation des services de traitement actuellement disponibles aux membres des communautés culturelles a aussi été posé en atelier. S'il est pensable et souhaitable, selon les participants, de sensibiliser des membres des organismes communautaires au dépistage des symptômes du jeu pathologique et de les outiller pour faire de la référence, le problème de l'absence de disponibilité dans le réseau communautaire de thérapeutes issus des communautés culturelles reste entier. Comprendre et partager une culture pour intervenir est nécessaire, mais pas suffisant, et il semble impossible pour les participants des ateliers d'avaliser la proposition de certains répondants de notre enquête qui souhaiteraient que des services de traitement soient dispensés exclusivement par les membres des organismes communautaires. On se rappelle que certains répondants de la communauté maghrébine ont conseillé que les leaders religieux, soit les imams, dispensent le traitement aux joueurs, estimant qu'un problème d'ordre moral doit être réglé avec des arguments d'ordre moral. Or, certains intervenants du colloque « Gagner, Perdre, Espérer » nuancent cette position en affirmant qu'elle reproduit un rapport d'autorité, que les personnes qui ont des problèmes ne veulent pas se faire « convertir », que les interdits de la religion musulmane peuvent nier et ne pas respecter l'individualité de la personne et, finalement, que l'imam n'a pas de compétences en santé mentale. Tous ces arguments engagent à une voie intermédiaire où les leaders religieux agiraient comme médiateurs lorsque le joueur aux prises avec des problèmes ouvre la porte à ce type d'intervention, mais des organismes laïques devraient également faire partie de tout partenariat entre les services communautaires ethniques et les ressources de prévention et de traitement du réseau de la santé.

Il y aurait donc lieu de pallier à l'inadéquation des services de deux façons. Premièrement, en formant et en recrutant des thérapeutes issus des communautés culturelles et ceci reste difficile à réaliser à court terme. L'intégration sociale et scolaire à long terme des

membres de communautés culturelles de seconde génération devrait permettre une meilleure représentation de toutes les communautés au sein des services de santé en général. Il a été signalé, par ailleurs, que nombre de premiers arrivants possèderaient des compétences nécessaires pour œuvrer dans le domaine de l'intervention, mais que leurs compétences ne sont pas reconnues par les différents ordres professionnels. Il est ironique de constater que la déqualification professionnelle est d'ailleurs un problème qui a été mentionné comme pouvant être à la source de certains comportements problématiques de jeu.

En second lieu, les intervenants du réseau public nous ont affirmé être de plus en plus fréquemment appelés à rencontrer des usagers issus des communautés culturelles⁶. Il serait, selon eux, pertinent d'offrir à tous les intervenants du réseau de services du MSSS une formation sur l'intervention interculturelle et une trousse formative comprenant des données sur les principales communautés qu'ils sont susceptibles de rencontrer dans l'exercice de leurs fonctions. Ces trousse comprendraient des informations sur la culture et les valeurs des pays d'origine des communautés identifiées, sur leur réalité migratoire, ainsi que la synthèse des informations connues sur leur rapport au jeu et au traitement du jeu excessif.

4.4.2 L'INTERVENTION

Dans le contexte où nous avons constaté les grandes disparités des représentations, des pratiques et des motivations relatives à la pratique du jeu, les participants au colloque ont remis en question l'approche actuellement préconisée dans les services publics de traitement. Le cursus de traitement proposé dans le réseau de services actuel repose sur le Programme d'évaluation et de traitement des joueurs excessifs du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) de l'Université Laval. Celui-ci suppose que la correction des pensées erronées et de certains mécanismes comportementaux est apte et suffisante pour aider le joueur. Nos participants sont d'avis que, dans le contexte d'une société mosaïque, ce programme bénéficierait d'une plus grande élasticité quant au nombre de séances prescrites (une quinzaine, en principe). Le lien thérapeutique est en effet extrêmement ardu à tisser entre certaines personnes immigrantes ou issues de cultures autres que celles de l'intervenant. L'établissement de ce lien, l'« accompagnement », la « dédramatisation de la confiance » et l'établissement de connaissances minimales sur le contexte de vie de l'utilisateur et le sens du jeu pour lui nécessitent en soi de nombreuses séances.

⁶ Selon les intervenants, les usagers issus des communautés culturelles ont vent de la disponibilité des services soit par des amis ou des proches, soit par la ligne téléphonique Jeu : aide et référence. Il y a donc ici lieu de faire des efforts pour publiciser davantage ces services.

En second lieu, l'évaluation, prévue dès après l'accueil par le programme du CQEPTJ, est un procédé administratif informatif comprenant une entrevue diagnostique et une série de tests. Elle serait cependant trop rébarbative dans sa forme actuelle, pouvant s'apparenter à l'établissement d'un « dossier », exigence fort négativement connotée que les immigrants ont déjà eu à rencontrer fréquemment. C'est donc une étape qui devrait être différée et faite de façon plus informelle.

Les observations recueillies auprès des répondants témoignent du fait que les pratiques de jeu diffèrent entre le pays d'origine et le Québec et que ce phénomène est lié aux importants changements dans l'offre et la disponibilité du jeu. Parmi les joueurs réguliers, la plupart n'identifiaient pas leurs pratiques de jeu au pays d'origine comme étant problématiques. Ceci peut laisser supposer que chez les joueurs pathologiques issus des communautés culturelles que nous retrouverons dans les services d'aide, les facteurs d'ordre environnemental et situationnel jouent un rôle plus important que les facteurs d'ordre psychologique ou biologique dans l'apparition du problème (Griffiths, Delfabbro, 2001). Cette hypothèse reste à vérifier mais elle milite néanmoins en faveur de l'intervention biopsychosociale. De nombreux participants ont indiqué que l'approche biopsychosociale semble plus indiquée qu'un travail strictement cognitif comportemental et, dans cette optique, ils ont suggéré l'investigation des thèmes suivants dans le cours du traitement :

- Investiguer le contexte de vie (logement, emploi), l'état des liens sociaux et familiaux. Si nécessaire et souhaité, importance d'impliquer la famille dans l'intervention.
- Investiguer l'état des finances et des besoins immédiats.
- Investiguer les pratiques de jeu individuelles (jeu préféré, fréquence) mais aussi le sens du jeu dans la culture, les motivations au jeu (acte de masculinité, rituel de socialisation, de repli, prise de risque valorisée, besoin d'argent, désir d'intégration, etc.).
- Prendre en compte les grandes différences entre catholiques, protestants, musulmans, juifs, etc. et leur impact sur les sentiments de culpabilité ou d'échec des usagers.
- Travailler l'estime de soi, faire un éventail des choix de vie, des possibilités, revaloriser les forces de l'usager (la déqualification professionnelle, le sentiment d'échec, la pression familiale étant vraisemblablement déterminants pour certains dans la dépendance au jeu).

- Reconnaître auprès du joueur l'existence du problème de fond de l'offre de jeu dans la société d'accueil et de la désinformation/publicité quant aux chances de gain.

5. RECOMMANDATIONS

Nous émettons les recommandations suivantes, en conformité avec les suggestions des répondants de l'enquête et des participants au colloque « Gagner, Perdre, Espérer ».

5.1 Des connaissances

Il a été fortement recommandé que les intervenants du réseau aient accès à une formation en intervention interculturelle et à du matériel didactique et d'accompagnement approprié concernant les résultats de la présente recherche et de toute recherche pertinente sur le sujet du rapport des communautés culturelles avec le jeu.

5.2 Un répertoire de personnes-ressources

Par ailleurs, ils estiment que les services intracommunautaires devraient être en réseau permanent avec les services publics. On suggère la constitution d'un répertoire de personnes-ressources membres d'organismes des communautés culturelles. Ces personnes, sollicitées par la présente équipe de recherche et impliquées sur une base volontaire, pourraient être contactées par les intervenants lorsque ceux-ci se retrouvent, dans l'exercice de leurs fonctions, aux prises avec des problèmes de compréhension ou d'interprétation liés aux spécificités culturelles de leurs clients, ceci en assurant toutefois l'anonymat de l'utilisateur des services. Ils seraient aussi à même de suggérer, le cas échéant, des services de traduction. Ces volontaires suivraient quant à eux une formation de base sur le jeu pathologique, son dépistage et les ressources disponibles. Une réunion annuelle réunirait idéalement intervenants et comité de personnes-ressources afin de faire le point sur les interventions, les problèmes qui y sont rencontrés, les solutions qui y sont apportées.

5.3 De l'éducation

Est aussi recommandée une campagne pan-québécoise d'éducation en quatre volets, dans les médias publics et communautaires, visant :

- la prévention des dangers du passage de jeu social à jeu compulsif;
- la sensibilisation à la dangerosité spécifique des appareils électroniques de jeu;
- l'existence de solutions aux problèmes de jeu et la notoriété des ressources existantes pour traiter le jeu;

- un volet spécifique pour les jeunes d'âge scolaire.

5.4 Du dépistage

Finalement, nous suggérons la mise à jour, l'adaptation et la diffusion du guide *La dépendance au jeu : un problème de santé à dépister* vers différents milieux : les services financiers, les organismes communautaires, les travailleurs sociaux, les psychologues (Allard, *et al.*, 2001).

Figure 7 - Tableau synoptique des faits saillants

	L'initiation	Le jeu social	Le jeu pathologique	La prévention	Le traitement
Maghreb	Enfants spectateurs Milieu familial et masculin Marginal Cartes, loteries et dominos	Modérément répandu Toléré Synonyme de mœurs douteuses Loteries, bingo, appareils électroniques de jeu, dominos, cartes	Un problème de mœurs individuelles, de « mécréance », d'isolement	Cesser la publicité des jeux de hasard et d'argent Prévention par Loto Québec jugée contradictoire L'islam vu comme meilleure prévention Cibler les jeunes	On préconise l'intervention de l'imam, implication des organismes communautaires À l'opposé, désir de traitement à l'extérieur du groupe culturel
Amérique centrale	Enfants participants Milieu familial et social Généralisé Loteries et cartes	Omniprésent et positivement connoté Associé au machisme, à la bravoure. Structurant Loteries, bingo, appareils électroniques de jeu, dominos, cartes	Un problème de comportement excessif, individuel Glissement entre jeu social et jeu pathologique mal identifié	Pas à l'ordre du jour Mention marginale de la prévention existante	Les organismes communautaires sont appropriés, car moins de distance culturelle Aide « morale » et « thérapeutique »
Haïti	Enfants spectateurs Marginal Loteries et cartes	Bien toléré Loteries, cartes, casino, <i>borlette</i>	Problème individuel et moral, parfois de santé mentale ou médicale	Peu d'informations Pas une priorité L'étiologie des problèmes de jeu en tant que fragilité morale ou lacune personnelle ne se prête pas à des activités de prévention	Intraitable ou difficile à traiter Le problème est moral et nécessite une solution morale. Si problème de santé mentale, d'addiction ou médical, prise en charge par des professionnels de la santé
Chine	Enfants spectateurs Milieu familial Généralisé <i>Majiang</i>	Omniprésent et accepté si mises modérées Structurant Jeux de table au casino, appareils électroniques de jeu, loteries, <i>majiang</i> , Internet	Un problème sanitaire, d'excès, individuel, familial et communautaire	Consolider l'aide existante Responsabilité de tous de réduire l'ostracisme Proposer d'autres loisirs Impliquer les joueurs pathologiques	Aide professionnelle par des Chinois, laïque, en chinois Implication familiale et communautaire impérative

6. BIBLIOGRAPHIE

- About, B. (1995). *Profils des communautés culturelles du Québec*, Québec : Ministère des Affaires internationales, de l'Immigration et des Communautés culturelles, Direction des communications; Ste-Foy : Les Publications du Québec.
- Allard, D., Chevalier, S., Hernandez-Sanchez, O., Nault, S. (2001). *Le jeu pathologique. La dépendance au jeu : un problème de santé à dépister*. Montréal : Direction de la santé publique de Montréal-Centre.
- American Psychiatric Association (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM III)*.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM IV)*.
- Abbott, R., Volberg, M. (1994). "Gambling and Pathological Gambling: Growth Industry and Growth Pathology of the 1990's". *Community Mental Health in New Zealand*, 9 (2), 22-31.
- Arkush, D. (1984). "If Man Works Hard, the Land Will Not Be Lazy - Entrepreneurial Values in North Chinese Peasant Proverbs". *Modern China*, 10 (4), 461-480.
- Australian Institute for Gambling Research (1998). *Cultural Diversity and Equity of Access to Services for Problem Gamblers in Perth W.A.* Sydney: Australian Institute for Gambling Research, University of Western Sydney.
- Azmier, J. J. (2000). *Gambling in Canada - Triumph, Tragedy, or Tradeoff? Canadian Gambling Behaviour and Attitudes: Summary Report*. Calgary, Canada West Foundation.
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H. (2002). "Relationship of Alcohol Use to Delinquency and Illicit Drug Use in Adolescents: Gender, Age, and Racial/Ethnic Differences". *Journal of Drug Issues*, 32, 153-178.
- Basu, E. O. (1991). "Profit, Loss and Fate: The Entrepreneurial Ethic and the Practice of Gambling in an Overseas Chinese Community". *Modern China*, 17 (2), 227-259.
- Bibeau, G. (1987). *À la fois d'ici et d'ailleurs : les communautés culturelles du Québec dans leurs rapports aux services sociaux et de santé*. Montréal, Girame, Gouvernement du Québec.
- Binde, P. (2005). "Gambling Across Cultures: Mapping Worldwide Occurrence and Learning From Ethnographic Comparison". *International Gambling Studies*, 5 (1), 1-27.
- Black, D. W., et al. (1994). "Compulsive Behaviors and Obsessive-Compulsive Disorder (OCD): Lack of Relationship Between OCD, Eating Disorders, and Gambling". *Comprehensive Psychiatry*. 35 (2), 145-148.
- Blaszczynski, et al. (1998). "Problem Gambling Within a Chinese Speaking Community. *Journal of Gambling Studies*". 14 (4), 359-380.
- Blaszczynski, A., Steel, Z., McConaghy, N. (1997). "Impulsivity in Pathological Gambling: The Antisocial Impulsivist". *Addictions*. 92 (1), 75-87.
- Boisvert, Y. (dir.) (2001). *Le jeu pathologique, état des lieux et enjeux éthiques*. Montréal, INRS-UCS.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinction*. Paris, Éditions de Minuit.
- Bond, M. H. (1996). *The Handbook of Chinese Psychology*. Hong Kong: Oxford University Press.

- Brown, K. (2002). "Understanding Problem Gambling in Ethnocultural Communities: Taking the First Steps". *Newslink: Responsible Gambling Issues and Information*. 1, 3-5.
- Bughra, D., Becker, M. A. (2005). "Migration, Cultural Bereavement and Cultural Identity". *World Psychiatry*. 4 (1), 18-24.
- Caillois, R. (dir.) (1967). *Jeux et sports*. Paris, Gallimard (La Pléiade), 1967.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard.
- Caillois, R. (1955). *Structure et classification des jeux*. *Diogenes*. 12, 72-88.
- Castellani, B. (2000). *Pathological Gambling. The Making of a Medical Problem*. New-York, Suny Press.
- Chan, C. (2000). "The Quality of Life of Women of Chinese Origin". [*Health & Social Care in the Community*](#). 8 (3), 212-222.
- Chen A. W., Kazanjian A. (2005). "Rate of Mental Health Service Utilization by Chinese Immigrants in British Columbia". *Canadian Journal of Public Health*. 96 (1), 49-51.
- Chen, H. J., LO, C., Wong, C. L. (1986). *Unravelling Gambling Behaviour: Powerful Others, Frustration and Regain of Control*. Unpublished manuscript, Hong Kong, Psychology Department, University of Hong Kong.
- Chen, C. N., et al. (1993). "The Shatin Community Mental Health Survey in Hong-Kong". *Archives of General Psychiatry*. 50, 125-133.
- Chevalier, S., Allard, D. (2001). *Jeu pathologique et joueurs problématiques*. Le jeu à Montréal. Montréal : Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique.
- Chevalier, S., Allard, D., Hernandez-Sanchez, O., Nault, S. (2001). *Le jeu pathologique. La dépendance au jeu : un problème de santé à dépister*. Montréal : Direction de la santé publique de Montréal-Centre.
- Chevalier, S., Deguire, A. E. (2003). *Jeux de hasard et d'argent. Portrait de la situation en 2002. Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002 (résultats sommaires)*, Québec, Institut de la statistique du Québec.
- Chevalier, S., Allard, D. (2000). *Correlates and Comorbidities Associated with Excessive Gambling*. Las Vegas: The 2000 Conference of the National Center for Responsible Gaming.
- Chevalier, S., et al. (2001). *La part sociale du jeu - essai de typologie*. Sherbrooke : ACFAS.
- Chevalier, S., Papineau, É., Geoffrion, C. (2003). *Évaluation du programme expérimental québécois de traitement des joueurs pathologiques. Rapport 8 – Le point de vue des usagers*. Montréal : Institut national de santé publique du Québec.
- Chinese Family Life Services of Metro Toronto (1996). *Working with Gambling Problems in the Chinese Community: Development of an Intervention Model: Experiences of Chinese Family Life Services of Metro Toronto*. Toronto; Author.
- Chinese University of Hong Kong (1984). *Bio-Psychosocial Health Survey Inventory for Shatin Residents (a Cantonese Version for the NIMH/DIS-III/84)*, Departement of psychiatry, Hong Kong; Author.
- Cloutier, F., et al. (1995). *Profil des communautés culturelles du Québec*, Québec, Publications du Québec.

- Crockford, D. N., El-Guebaly, N. (1998). "Psychiatric Comorbidity in Pathological Gambling: A Critical Review". *The Canadian Journal of Psychiatry*. 43, 43-50.
- Cuadrado, M. (1999). "A Comparison of Hispanic and Anglo Calls to a Gambling Hotline". *Journal of Gambling Studies*. 15 (1), 71-81.
- Culin, S. (1895). *Games of the Orient: Korea, China, Japan*. Charles E. Tuttle & Co., Japon (Réédition de 1958).
- Daghestani, A. N., Elenz, E., Crayton, J. W. (1996). "Pathological Gambling in Hospitalized Substance Abusing Veterans". *Journal of Clinical Psychiatry*. 57 (8), 360-363.
- DeBoer, W. R. (2001). "Of Dice and Women: Gambling and Exchange in Native North America". *Journal of Archaeological Method and Theory*. 8, 215-268.
- De-La-Rosa, M., Vega, R., Radisch, M. A. (2000). "The Role of Acculturation in the Substance Abuse Behaviour of African American and Latino Adolescents: Advances, Issues And Recommendations". *Journal of Psychoactive Drugs*. 32 (1), 33-42.
- Denzin, N. and Lincoln, Y (2000). *Handbook of Qualitative Research*. 2nd Ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Doupe, M. (1999). *Gambling in Asian Communities: The Final Report on the Survey of Key Informants*. Winnipeg, Addiction Foundation of Manitoba.
- Duong, T., Ohtsuka, K. (2000). *Vietnamese Australian Gamblers' View on Luck and Winning: A Preliminary Report, Developing Strategic Alliances: Proceedings of the 9th National Association for Gambling Studies Conference, Gold Coast, Queensland, 151-160*. Consulté le 15-10-04 <http://www.staff.vu.edu.au/Keis/pdf/luckwinning.pdf>.
- Durai, H. G. (1928). "Pallanguli: a South Indian Game". *Man*. 28, 185-186.
- Faveri, A., Gainer, L. (1996). *A Report on Gambling Activities and Related Issues Among Clients of Multicultural Service Providers in Ontario*. Toronto: Addiction Research Foundation, University Settlement Recreation Centre, Chinese Family Life Services of Metro Toronto.
- Felson, R. B., Gmelch, G. (1979). "Uncertainty and the Use of Magic: A Test of Malinowski's Theory in a Modern Setting". *Current Anthropology*. 20 (3), 587-589.
- Gabb, D. (1998). "Beliefs and Value System: Understanding All Australians". *Consumer Right Journal*. 3 (1).
- Gabriel, K. (2000). *Gambling and Spirituality: A New Anthropological Perspective*. Consulté le 3-3-3 <http://www.nmia.com/~kgabriel/myths.html>.
- Ge, C. (1995). *Zhonguo dubo shi (A History of Betting)*. Shanghai: Shanghai Wenyi chubanshe.
- Geertz, C. (1972). "Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight". *Daedalus*. 101, 1-37.
- Gervais, M.-C. (2002). *Health and Cultural Identity: The Chinese Community in England*. London School of Economics and Political Science. Consulté le 15-2-5. <http://www.fathom.com/feature/121945/>
- Giles, H. A. (1877). "Wei-chi, or the Chinese Game of War". *Temple Bar*. 49 (194), 45-57.
- Goodale, J. (1986). "Gambling is Hard Work: Card Playing in Tiwi Society". *Oceania*. 58 (1), 6-21.
- Gravel, S., Battaglini, A. (2000). *Culture, santé et ethnicité. Vers une santé publique pluraliste*. Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la Santé Publique.

- Griffiths, M. D. (1991). "Gambling Symptomology: The Name Game". *Society for the Study of Gambling Newsletter*. 19, 3-5.
- Griffiths, M. D. and Delfabbro, P. (2001). "The Biopsychosocial Approach to Gambling: Contextual Factors in Research and Clinical Interventions". *Journal of Gambling Issues*. 5, 1-33. Consulté le 01-08-05 <http://www.camh.net/egambling/issue5/feature/index.html>.
- Gu, M. (1989). *Youxi yule* (Games and Recreation). Shanghai: Sanlian Shudian.
- Gudeman, S. (1976). "Saints, Symbols, and Ceremonies". *American Ethnologist*. 3 (4), 709-726.
- Gupta, R., Derevensky, J. (1997). "Familial and Social Influences on Juvenile Gambling Behavior". *Journal of Gambling Studies*. 13(3), 179-192.
- Guo, S., Xiao, M. (1995). *Zhonghua dubo shi* (A History of Betting in China). Beijing: Zhongguo shehui kexue.
- Hansson, A., McDougall, B. S., Weightman, F. (dir..) (2002). *The Chinese at Play: Festivals, Games and Leisure*. London: Kegan Paul.
- Harrell S. (1987). "The Concept of Fate in Chinese Folk Ideology". *Modern China*. 13 (1), 90-109.
- Helly, D. (2002). « Minorités ethniques et nationales : Les débats sur le pluralisme culturel ». *L'Année sociologique*. 52 (1), 147- 181.
- Helly, D. (1997). *Revue des études ethniques au Québec*. Projet Métropolis, Immigration et Citoyenneté Canada, Montréal.
- Helly, D. (1987). *Les Chinois de Montréal, 1877-1951*. Ste-Foy : IQRC.
- Helly, D., et al. (1995). *Valeurs familiales et information gouvernementale. Perceptions d'immigrés*, Québec, Institut québécois de recherche sur la culture.
- Hirano, K., et Takahashi, K. (2004). "Trends of Japan's Giant Leisure Industry: Pachinko". *Gaming Research & Review Journal*. 7 (2), 55-56.
- Hollander, E., et al. (1992). "Treatment of Pathological Gambling with Clomipramine". *American Journal of Psychiatry*. 149, 710-711.
- Hong Kong Polytechnic University, Centre for Social Policy Studies & General Education Centre (2001). *Report on a Study of Hong Kong People's Participation in Gambling Activities*. Hong Kong: Home Affairs Bureau. Consulté le 5-8-4.
http://www.hab.gov.hk/file_manager/en/documents/whats_new/gambling/report-eng.pdf
- Hong, Y., Chiu, C. (1988). "Sex, Locus of Control, and Illusion of Control in Hong Kong as Correlates of Gambling Involvement". *Journal of Social Psychology*. 128 (5), 667-673.
- Hong, Y., Chiu, C. (1987). "Personal Control and Gambling: Review and Implications". *Psyche*. 5, 17-24.
- Hsieh, T., Shybut, J., Lotsof, E. (1969). "Internal Versus External Control and Ethnic Group Membership: a Cross-Cultural Comparison". *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. 33, 122-124.
- Huizinga, J. (1939). *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Réédition 1988, Paris, Gallimard.
- Ibanez, A., et al. (2000). "Pathological Gambling and DNA Polymorphic Markers at MAO-A and MAO-B Genes". *Molecular Psychiatry*. 5, 105-109.

- Jacobson, E., (2003). *An Introduction to Haitian Culture for Rehabilitation Service Providers*, Center for International Rehabilitation Research Information and Exchange, University of Buffalo. Consulté le 12-2-5 <http://www.cirrie.buffalo.edu/monographs/haiti.pdf>.
- Kassinove, J. I., Tsytsarev, S. V., Davidson, I. (1998). "Russian Attitudes toward Gambling". *Personality and Individual Differences*. 24(1), 41-46.
- Kleinman, A., Kleinman J., Lee, S. (1999). "The Transformation of Everyday Social Experience : What a Mental and Social Health Perspective Reveals about Chinese Communities Under Global and Local Change". *Culture, Medecine and Psychiatry*. 23 (1), 7-24.
- Kluckhohn (1961). *Variation in Value Orientation*. Evanston, Row, Peterson & Co.
- Korn, D. A., Shaffer H. J. (1999). "Gambling and the Health of the Public: Adopting a Public Health Perspective". *Journal of Gambling Studies*. 15 (4), 289-365.
- Kung, W. W. (2004). "Cultural and Practical Barriers to Seeking Mental Health Treatment for Chinese Americans". *Journal of Community Psychology*. 32, 27-43.
- Kwan, F. V. C. (2004). "Gambling Attitudes and Gambling Behavior of Residents of Macao: The Monte Carlo of the Orient". *Journal of Travel Research*. 42 (3), 271-278.
- Kyngdon, A., Dickerson, M. (1999). "An Experimental Study of the Effect of Prior Alcohol Consumption on a Simulated Gambling Activity". *Addiction*. 94 (5), 697-707.
- Lancy, D. F., Tindall, A. B. (Eds.) (1976). *The Anthropological Study of Play: Problems and Prospects*. New York, Leisure Press.
- LaRochelle, D. R. (2001). "Fiercer than Tigers: Gambling in Macao - Past, Present, Future". *Gaming Law Review*. 5, 443-450.
- Lee, Y. & Chang, C. (2005). "The Social Impacts of the Public Welfare Lottery: An Empirical Study in Taiwan". *Modern Asian Studies*. 39 (1), 133-151.
- Lee, S. (1996). "Cultures in Psychiatric Nosology: The CCMD-2-R and International Classification of Mental Disorders, Culture". *Medecine and Psychiatry*. 20, 421-472.
- Lesieur, H. R.(1989). "Current Research into Pathological Gambling and Gaps in the Literature". In Shaffer, *et al.* (dir.). *Compulsive Gambling: Theory, Research, and Practice*. Lexington, MA: D. C. Heath and Company, 225-248.
- Leung, L. (2002). *Traitement psychologique du jeu pathologique dans les communautés culturelles*. Colloque sur le jeu excessif dans les communautés culturelles, Montréal, mars 2002.
- Ling, L. (2002). "The Shared Origins of Prognostication and Gambling". *China Archaeology and Art Digest*. 4 (4), 49-52.
- Lo, J. (1996). *Problem Gambling in Calgary's Chinatown and East-End*. Calgary: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission.
- Loto-Québec (2005). *Une gestion responsable -Rapport annuel 2005*, Société Loto-Québec, Montréal.
- Luk, C. L., Bond, M. H. (1992). "Chinese Lay Beliefs about the Causes and Cures of Psychological Problems". *Journal of Clinical and Social Psychology*. 11, 140-157.
- Manning, F. (1981). "Celebrating Cricket: The Symbolic Construction of Caribbean Politics". *American Ethnologist*. 8 (3), 616-632.

- Mauger, G. E. (1915). « Quelques considérations sur les jeux en Chine et leur développement synchronique avec celui de l'Empire chinois ». *Bulletin et mémoires de la Société d'anthropologie de Paris*, Tome sixième, VI^{ème} série, Paris, Société d'anthropologie, 239-281.
- Maclean, N. (1984). "Is Gambling "Bisnis"? The Economic and Political Functions of Gambling in the Jimi Valley". *Social Analysis*. 16, 44-59.
- McMillen, J., Marshall, D., Murphy, L., Lorenzen, S., Waugh, B. (2004). *Help-seeking by Gamblers, Friends and Families in the ACT: A Focus on Cultural and Gender Issues*. Australie, ANU Center for gambling research. Consulté le 2-3-5
<http://gambling.anu.edu.au/publications/reports.html>
- Mead, G. (1934). *Play, the Game and the Generalized Other, in Mind, Self and Society*. Chicago, University of Chicago Press, 158-159.
- Ministère des Relations avec les citoyens et de l'Immigration (2002). *Répertoire des organismes ethnoculturels du Québec : à la découverte de la diversité québécoise* [réalisé par le Ministère des Relations avec les citoyens et de l'Immigration], Québec : Les Publications du Québec, 6^e édition.
- Ministère des Relations avec les citoyens et de l'Immigration (2000). *Caractéristiques de l'immigration au Québec*/document réalisé par la Direction de la planification stratégique du ministère des Relations avec les citoyens et de l'Immigration, [Québec] : Le Ministère.
- Mitchell, W. E. (1988). "Defeat of Hierarchy: Gambling as Exchange in a Sepik Society". *American Ethnologist*. 15 (4), 638-657.
- National Research Council. (1999). *Pathological Gambling, A Critical Review*, Washington.
- Nguyen, P. (1998). *Gambling Issues within the Indochinese Communities in Melbourne*. Training session for Financial & Consumer Rights Council Inc., Ross House, Melbourne.
- Nguyen, T. (2004). "The Business of Illegal Gambling: an Examination of the Gambling Business of Vietnamese Cafés". *Deviant Behavior*. 25 (5), 451-464.
- Nonini, D. (1979). *The Mysteries of Capital Accumulation, Honouring the Gods and Gambling Among Chinese in a Malaysian Market Town*. Proceedings of the First International Symposium on Asian Studies, Volume 3, Southeast Asia, Hong Kong Asian Research Service.
- Oliveira, M. P., Silva, M. T. A. (2001). "A Comparison of Horse-Race, Bingo, and Video Poker Gamblers in Brazilian Gambling Settings". *Journal of Gambling Studies*. 17, 137-149.
- Ozorio, B., Fong, D. (2004). "Chinese Casino Gambling Behavior: Risk taking in Casino vs Investments". *UNLV Gaming Research and Review Journal*. 8 (2), 27-38.
- Papineau, É., (2005). "Pathological Gambling in Montreal's Chinese Community : An Anthropological Perspective". *Journal of Gambling Studies*. 21 (2), 157-178.
- Papineau, É., Sun, F. (2004). *Field Work on Attitudes toward Gambling in Montreal Chinese Community; Implications for Prevention*, Beijing, Gaming Industry and Public Welfare International Conference Proceedings, 465-480.
- Papineau, É. Boisvert, Y. (2003). « Jeu pathologique et précaution : une nouvelle approche préventive ». *Éthique publique*. 5 (2), 110-119.
- Papineau, É. (2000). *Le jeu dans la Chine contemporaine : Mah-jong, jeu de go et autres loisirs*. Paris, L'Harmattan.
- Papineau, É., Boisvert, Y. (2001). *Le jeu pathologique, état des lieux et enjeux éthiques*. Montréal, INRS-UCS.

- Papineau, É., et al. (2003). *La responsabilité de l'État québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo*. Montréal, INRS-UCS.
- Parker, G., Gladstone, G., Chee, K. T. (2001). "Depression in the Planet's Largest Ethnic Group: The Chinese". *American Journal of Psychiatry*. 158, 857- 64.
- Peacock, T. D., Day, P. A. Peacock, R. B. (1999). "At What Cost? The Social Impact of American Indian Gaming". *Journal of Health Social Policy*. 10 (4), 23-34.
- Peltzer, K., Thole, J. M. (2000). "Gambling Attitudes among Black South African University Students". *Psychological Reports*. 86, 957-962.
- Pernice, R. (1994). "Methodological Issues in Research with Refugees and Immigrants". *Professionnal Psychology: Research and Practice*. 25 (3), 207-214.
- Perreault, M., Vasco, J. (1998). *Usages, abus et interventions : la question de l'alcool et des drogues dans six ensembles culturels montréalais : rapport de la première phase du projet de recherche Toxicomanies et communautés ethnoculturelles*, Montréal, Centre Dollard-Cormier.
- Petry, N., et al. (2003). "Gambling Participation and Problems Among South East Asian Refugees to the United States". *Psychiatric Services*. 54, 1142-1148.
- Phillips, M. R., Liu, H, Zhang, Y (1999). "Suicide and Social Change in China". *Culture, Medecine and Psychiatry*. 23(1), 25-50.
- Pica, L. (2004). *Faits saillants de l'Étude auprès des communautés culturelles 1998-1999 sur les immigrants originaires du Maghreb et du Moyen-Orient*. Québec, Institut de la statistique du Québec.
- Pica, L. (2004). *Faits saillants de l'Étude auprès des communautés culturelles 1998-1999 sur les immigrants d'origine chinoise*. Québec, Institut de la statistique du Québec.
- Pica, L. (2004). *Faits saillants de l'Étude auprès des communautés culturelles 1998-1999 sur les immigrants originaires des pays hispanophones des Amériques*. Québec, Institut de la statistique du Québec.
- Pica, L. (2004). *Faits saillants de l'Étude auprès des communautés culturelles 1998-1999 sur les immigrants d'origine haïtienne*. Québec, Institut de la statistique du Québec. Consulté le 15-2-5 <http://www.stat.gouv.qc.ca/publications/sante/index.htm>
- Prochaska, J. O., DiClemente, C. C., Norcross, J. C. (1992). «In Search of How People Change: Applications to Addictive Behaviors». *American Psychologist*. 47 (9), 1102-1114.
- Putnam, P. T. L. (1930). "A Mangbetu Game". *Man*. 30, 73-74.
- Price, J. A. (1972). "Gambling in Traditional Asia". *Anthropologica*. 14 (2), 157-180.
- Raylu, N, Oei, T. P. (2004). "Role of Culture in Gambling and Problem Gambling". *Clinical Psychology Review*. 23 (8), 1087-1114.
- Régie régionale de la santé et de services sociaux de Montréal-Centre (2002). *Programme expérimental sur le jeu pathologique - Plan d'action pour la région de Montréal 2002-2003*. Montréal : Régie régionale de la santé et de services sociaux de Montréal-Centre.
- Reith, G. (1999). *The Age of Chance- Gambling in Western Culture*. Routledge, London.
- Riches, D. (1975). "Cash, Credit and Gambling in a Modern Eskimo Economy". *Man*. 10, 21-33.
- Roberts, J., Arth, M., Bush, R. (1959). "Games in Culture". *American Anthropologist*. 61, 597-605.

- Rubinstein, R. (1987). "The Changing Context of Card Playing in Malo, Vanuatu". *Oceania*. 58 (1), 47-59.
- Salant, T., Lauderdale, D. S. (2003). "Measuring Culture: A Critical Review of Acculturation and Health in Asian Immigrant Populations". *Social Science and Medicine*. 57, 71-90.
- Scull, S., Woolcock, G. (2005). "Problem Gambling in Non-English Speaking Background Communities in Queensland, Australia: A Qualitative Exploration". *International Gambling Studies*. 5 (1), 29-44.
- Seong-Seop, K., Priodeaux, B., Sung-Hyuk, K. (2002). "A Cross-Cultural Study on Casino Guests as Perceived by casino Employees". *Tourism management*. 23 (5), 511-520.
- Sexton, L. (1987). "The Social Construction of Card Playing among the Daulo". *Oceania*. 58 (1), 38-46.
- SFCGM (1997). *Jeux et jeu problématique chez les adultes chinois du Québec : une étude exploratoire*, Montréal.
- Shaffer, H. J. (1997). "The Most Important Unresolved Issue in the Addictions: Conceptual Chaos". *Substance Use & Misuse*. 32 (11), 1573-1580.
- Shaffer, H. J., Hall M. N., Bilt, J. V. (1997). *Estimating the Prevalence of Disordered Gambling Behavior in the United States and Canada: A Meta-Analysis*. Cambridge, Harvard Medical School Division of Addictions.
- Shaffer, H. J., Hall M. N., Bilt, J. V. (1999). "Estimating the Prevalence of Disordered Gambling Behavior in the United States and Canada: A Research Synthesis". *American Journal of Public Health*. 89 (9), 1369-1376.
- Smith, M. (n.d.). *Is Problem Gambling a Consequence of Acculturation Stress for Vietnam Refugees in Western Australia*. Papier non publié.
- Statistique Canada, *Dictionnaire du recensement de 2001*, consulté le 12-12-04 http://www.statcan.ca/francais/census2001/dict/atoz_f.htm
- Suissa, A. J. (1997). « Toxicomanies et rituels ». *Religiologiques*. 16, 77-90.
- Tanasornnarong, N., Jackson, A. Thomas, S. (2004). "[Gambling among Young Thai People in Melbourne, Australia: An Exploratory Study](#)". *International Gambling Studies*. 4 (2), 189-203.
- Tavares, H. (2004). "[The Gambling and Other Impulse Control Disorders Outpatient Unit in São Paulo, Brazil: Integrating Treatment and Research](#)". *Journal of Gambling Issues*. 11.
- Tepperman, L., Korn, D. (2004). *At Home with Gambling: Final Report*. Ontario Problem Gambling Research Centre, consulté 10-01-05 [http://gaming.uleth.ca/view_record.php?record=1287&offset=0&where=Key_field!=\"%20and%20approved%20='yes'%20and%20author%20REGEXP%20'.*tepperman.*'](http://gaming.uleth.ca/view_record.php?record=1287&offset=0&where=Key_field!=\)
- Thomas, S. A., Yamine, R. (2000). *The Impact of Gaming on Specific Cultural Groups*. Victorian Casino and Gaming Authority.
- Thomas, N., Thomas, T. (2002). *The Influence of Cognitive Distortions, Cultural Background, and Country of Origin on the Gambling Behaviour of International Students in Australia*. The 13th conference of ISANA International Education Association, December, Launceston.
- Thomson, W. N. (1991). "Machismo: Manifestations of a Cultural Value in the Latin American Casino". *Journal of Gambling Studies*. 7 (2), 143-164.
- Tran, Diana (1999). *Asian Gambling... Family Losses: A Study of Gambling Related Violence in the Vietnamese Community*. Richmond, Victoria: The Ignatius Centre for Social Policy & Research.

- Tse, S., Wong, J., Kim, [http://www.camh.net/egambling/issue12/ -_edn3](http://www.camh.net/egambling/issue12/-_edn3) H. (2004). "A Public Health Approach for Asian People with Problem Gambling in Foreign Countries". *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling*. 12. Consulté le 15-06-05. <http://www.camh.net/egambling>.
- Tu'itahi, S., Guttenbeil-Po'uhila, Y., Hand, J., Htay, T. (2004). "Gambling Issues for Tongan People in Auckland, Aotearoa-New Zealand". *Electronic Journal of Gambling Issues*. 12. Consulté le 15-06-05 <http://www.camh.net/egambling/issue12/index.html>.
- Taylor, E. B. (1971). "The History of Games", in *The Study of Games*, John Wiley and Sons, New York, (Édition originale 1879), 63-76.
- Taylor, E. B. (1971b). "On American Lot-Games, as Evidence of Asiatic Intercourse Before the Time of Columbus", in *The Study of Games*, John Wiley and Sons, New York, (Édition originale 1896), 77-93.
- University of Queensland Community Service & Research Centre (2003). *Problem Gambling in Non English Speaking Background Communities in Queensland: A Pilot Study*. Consulté le 17-10-5 <http://www.uq.edu.au/csdc/docs/Scull-problem-gambling.pdf>.
- University of Queensland (2003). *Problem Gambling in Non-English Speaking Background Communities in Queensland* (Final Report). Queensland, Australia: University of Queensland Community Service and Research Centre.
- Victorian Casino and Gaming Authority (2000). *The Impact of Gambling on Special Cultural Groups* consulté le 17-10-5 <http://www.vcgr.vic.gov.au/CA256F800017E8D4/Statistics/F21B3D250CAA1468CA25701F002C87A9?Open>.
- Vérificateur général (2000). Rapport 2000. Consulté le 24-10-05 http://www.vgq.gouv.qc.ca/publications/rapp_2001_1/Rapport/Rapport.pdf.
- Ville de Montréal, (2002) *Profil socioéconomique de la Ville de Montréal*, consulté le 03-04-02 http://www2.ville.montreal.qc.ca/urb_demo/chiffres/profils/28Montreal.pdf.
- Vitaro, F., Arsenault, L., Tremblay, R. E. (1999). "Impulsivity Predicts Problem Gambling in Low SES Adolescent Males". *Addiction*. 94 (4), 565-575.
- Volberg, R. A., Abbott, M. (1997). "Gambling and Problem Gambling among Indigenous People". *Substance Use and Misuse*. 32 (11), 1525-1538.
- Vong Chuk Kwan, F. (2004). "Gambling Attitudes and Gambling Behavior of Residents of Macao: The Monte Carlo of the Orient". *Journal of Travel Research*. 42, 271-278.
- Wasserman, M. (1982). "Alcohol, No! Gambling, Yes: A Matter of Survival in Aztec Society". *British Journal of Addiction*. 77 (3), 283-286.
- Weller, R. P. (1995). "Matricidal Magistrates and Gambling Gods: Weak States and Strong Spirits in China". *The Australian Journal of Chinese Affairs*. 33, 107-124.
- Wong, J., Tse, S. (2003). "The Face of Chinese Migrants' Gambling: A New Zealand Perspective". *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling*. Consulté le 3-11-2003. <http://www.camh.net/egambling>
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. C., Parker, J. (2004). "Risk Factors for Pathological Gambling". *Addictive Behaviors*. 29, 323-335.
- Wong, I. L. K., So, E. M. T. (2003). "Prevalence Estimates of Problem and Pathological Gambling in Hong Kong". *American Journal of Psychiatry*. 160, 1353-1354.

- Woo, K. J. (2003). "The Chinese Community Problem Gambling Project". *Social Work Today*. April, 226-229.
- Wynne, H., McCready, J. (2004). *Addressing Problem Gambling in Toronto and Windsor/Essex County Ethnic Communities*, Submitted on Behalf of COSTI Immigrant Services to the Ontario Problem Gambling Research Centre. Consulté le 6-6-5
<http://www.gamblingresearch.org/contentdetail.sz?cid=2557>
- XXX (2001). "Gambling from the Anthropological Angle". *The Wager*. 6(7).
- XXX (1998). "Prevalence of Gambling in Toronto's Chinese Community". *The Wager*. 3(23).
- XXX (1997). "Pathological Gambling as a Reflection of Cultural Norms". *The Wager*. 2(43).
- Yip, K. S. (2004). Taoism and its Impact on Mental Health of the Chinese Communities. *International Journal of Social Psychiatry*. 5 (1), 25-42.
- Yu, A-B. Ultimate Life Concerns, Self and Chinese Achievement Motivation, in Bond, M. H. (Ed.) (1996). *The Handbook of Chinese Psychology*, Hong Kong, Oxford University Press.
- Zangeneh, M., Turner, N. (2002). *Attitude Maps - Attitudes toward Mental Illness, Addiction and Problem Gambling Survey*. Toronto: Centre for Addiction and Mental Health.
- Zimmer, L. J. (1987). Playing at Being Men. *Oceania*. 58 (1), 22-37.
- Zimmer, L. J. (1986). Card-Playing Among the Gende: A System for Keeping Money and Social Relationships Alive. *Oceania*. 56, 245-63.
- Zitzow, D. (1996). Comparative Study of Problematic Gambling Behaviors Between American Indian and Non-Indian Adolescents Within and Near a Northern Plains Reservations. *American Indian and Alaska Native and Mental Health Research*. 7 (2), 14-16.

7. ANNEXES

7.1 Retombées scientifiques du projet

7.1.1 PUBLICATIONS

- Papineau, E., S. Chevalier, A. Belhassen, F. Sun, (Soumis pour publication). “Gambling in the Maghreb, Central American, Haitian and Chinese Communities: Perceptions and Interventions. International Gambling Studies”.
- Papineau, E., S. Chevalier, A. Belhassen, F. Sun, L. Campeau, Y. Boisvert, D. Helly, (2005). Les jeux de hasard et d’argent dans les communautés maghrébine, centre-américaine, haïtienne et chinoise de Montréal : Faits saillants, Montréal, Institut national de santé publique du Québec. Disponible à <http://www.inspq.qc.ca>.
- Papineau, E., F. Sun, (2004). Field Work on Attitudes toward Gambling in Montreal Chinese Community; Implications for Prevention, Beijing, Gaming Industry and Public Welfare International Conference Proceedings, 465-480.

7.1.2 CONFÉRENCES

- 10 décembre 2005, Sanya (Chine). Gaming Industry and Public Welfare International Conference: 传统文化对赌博行为的影响 (L’influence de la culture traditionnelle sur les comportements de jeu).
- 24 novembre 2005, Hong Kong Inaugural Asian Pacific Problem Gambling Conference: “The cognitive-behavioral approach to the challenge of intercultural intervention”.
- 13 octobre 2005, Colloque « La prévention dans les jeux de hasard et d’argent à Montréal - Où en sommes-nous? », Direction de la santé publique de Montréal : « Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d’argent : des pistes pour la prévention et le traitement – Rapport de recherche ».
- 26 mai 2005, Colloque de l’INSPQ et de l’INRS : GAGNER, PERDRE, ESPÉRER - Les jeux de hasard et d’argent dans les communautés maghrébine, centre-américaine, haïtienne et chinoise de Montréal : Présentation de la recherche.
- Mai 2005, Colloque de l’ACFAS (Chicoutimi) : « Les jeux d’argent dans la communauté maghrébine, au risque de mécréance ».

- 9 décembre 2004, Beijing (Chine), Gaming Industry and Public Welfare International Conference, “Field work on attitudes toward gambling in Montreal Chinese community; implications for prevention”.

7.1.3 MÉDIAS

27 mai 2005 : Indicatif présent, SRC

26 Mai 2005 : Bulletins de nouvelles, SRC, CKAC

21 mai 2005 : Dutrizac, 98.5 FM

7.2 Questionnaire maghrébin

إسمي وأعمل بالمعهد الوطني للبحث العلمي. وكما سبق وأن أعلمناكم به فإن معهدنا يقوم الآن بدراسة ممولة من طرف Fonds québécois de recherche sur la société et la culture. وتهتم أعمالنا بالعادات وبالأفكار الخاصة حول ألعاب الحظ والمال لدى سكان مونتريال من أصول ثقافية مختلفة. بدوم الحوار حوالي ساعة ونصف. يمكنكم دائما قطع الحوار متى شئتم دون أي حرج. كل المعلومات المتلقاة سوف تبقى تحت طي السرية التامة. ولن يكون حق استعمالها إلا لأعضاء فريق البحث.

تتعلق الأسئلة بالمواضيع التالية: مشاركتكم في ألعاب الحظ والمال، عاداتكم في السنة الماضية، أفكاركم وانطباعاتكم حول ألعاب الحظ والمال. وسوف نطلب منكم أن تتلونا بصفة عامة بنظرة وفكرة وعادات أبناء جاليتكم، أخيرا وحتى يشئى لنا الفهم الجيد للعلاقة القائمة بين أفكار وخصائص الأشخاص المستجوبين. فإننا سنلقي عليكم بعض الأسئلة ذات الصبغة الديموغرافية.

هل تودون أن يتم الحوار في ...

الجزء الأول: اللعب في جاليتكم

1. هل باستطاعتكم أن تحدثونا عن عادات اللعب في جاليتكم، في البلد الأم وهنا في الكيبك؟

مواضيع إضافية: الألعاب الأكثر شعبية وسبب شعبيتها.
الألعاب الغير شعبية وسبب عدم شعبيتها.
هل اللعب مقبول إجتماعيا في جاليتكم؟
هل توجد فوارق بين النساء والرجال؟
هل إمكانية اللعب أسهل في البلد الأصلي أم في الكيبك؟
هل تعتقدون أن هناك علاقة بين نوع اللعب الذي يمارسه والثقافة الأم التي ننحدر منها؟
ماهي إيجابيات وسلبيات التنظيم الحالي للعب في الكيبك؟

الجزء الثاني: المعتقدات

2. هل باستطاعتكم تعداد أنواع ألعاب الحظ والمال التي تعرفونها؟

3. هل باستطاعتكم أن تحدثونا عن أهمية البراعة, الحظ, القدر أو البخت في الألعاب التي تمارسونها؟

مواضيع إضافية: هل هناك أرقام محظوظة؟

هل هناك أيام محظوظة؟

هل يمكن لخسارتكم لمرات عديدة متلاحقة أن تقوي فرص ربحكم في المرة القادمة؟

هل يؤدي اللعب إلى الغنى المالي؟

الجزء الثالث: العادات

4. هل باستطاعتكم أن تصفوا لي عاداتكم في اللعب والأماكن والأشخاص المرتبطين بها؟

5. ما هو نسق لعبكم؟

أ. من مرة إلى خمس مرات في السنة

ب. من ستة إلى إحدى عشرة مرة في السنة

ج. حوالي مرة في الشهر

د. من مرتين إلى ثلاث مرات في الشهر

هـ. حوالي مرة في الأسبوع

و. من مرتين إلى ستة مرات في الأسبوع

ز. كل يوم

مواضيع إضافية: ماذا تجنون من اللعب الذي تمارسونه؟ ماذا يستهويكم فيه؟

كم تنفقون في اللعب في الأسبوع؟

ما هو احساسكم عندما تخسرون وعندما تربحون؟

ما وقع لعبكم على العائلة وعلى ميزانيتكم وعلى صحتكم

وعلى عملكم؟

الجزء الرابع: انطباعات حول الإدمان في اللعب

5. ماذا تعرفون عن ظاهرة الإدمان في اللعب؟

مواضيع إضافية: هل تعرفون أحدا يعاني من ذلك؟

كيف يمكنكم أن تعرفوا أن شخصا ما يعاني من مشاكل اللعب؟
 هل توجد أي وسائل لإعانة من يمكن أن يقع في مشاكل اللعب من جاليتكم؟
 لو كانت عندكم مشاكل, أين تتوجهون لتلقي العون؟
 هل تظنون أن للجالية دور يمكن أن تضطلع به في الوقاية من الإدمان في اللعب ومعالجته أو في التحكم في اللعب بصفة عامة؟

الجزء الخامس: معطيات ديموغرافية (للتدوين على استمارة تقرير ما بعد الإستبيان)

6. أشر إلى الجنس: ذكر أو أنثى
7. ما هي سنة ميلادكم؟
8. ما هي وضعيتكم العائلية حاليا:
 - أ. متزوج
 - ب. منفصل
 - ج. مطلق
 - د. أرمل
 - هـ. أعزب
9. كم لديكم من طفل تحت رعايتكم (ما زال معكم في المنزل)؟
10. خلال الاثني عشرة شهرا الماضية, ماذا كانت وظيفتكم الأساسية (حدد وقت كامل أم نسبي):
 - أ. عمل (حدد بإيجاز المهام الأساسية)
 - ب. دراسة
 - ج. شؤون المنزل
 - د. توقف عن العمل لأسباب صحية
 - هـ. تقاعد
 - و. منحة ضمان الشغل
 - ز. إجازة ولادة
 - ح. غيره
11. ماهو أعلى مستوى علمي أتمتموه (حدد السنوات والتخرج والإختصاص إن أمكن)

12. ما هو دخلكم السنوي (أعرض الخيارات ولكن لا تلج)

أ. 0 - \$20,000

ب. \$20,001 - \$40,000

ج. \$40,001 - \$60,000

د. \$60,001 - \$80,000

هـ. \$80,001 - \$100,000

و. \$100,001 - \$120,000

ز. \$120,001 -

13. ماهي لغتكم الأم؟

14. ماهي اللغة أو اللغات الأخرى التي تفهمونها أو تتكلمونها؟

15. ماهي اللغة التي تتكلمونها رسمياً اليوم في البيت؟

16. ماهو الدين الذي كنتم تمارسونه وأنتم طفل؟

17. ماهو انتماءكم الديني حالياً؟

18. كم مرة في الشهر تترددون على مكان عبادة؟

19. في أي بلد ولدتكم؟

20. منذ أي سنة تعيشون في الكيبك؟

21. إلى أي نسبة عرقية تعتبرون أنفسكم تنتمون؟ (تونسي، قبائلي، كندي، كيبكي

(...)

7.3 Questionnaire chinois

我的名字是——，我在魁北克科学研究院工作。就象我们已经交流过的，我们的研究院目前正在进行一项科研工作。此项研究旨在研究不同文化背景的蒙特利尔人的赌彩习惯，对赌彩的看法和建议。该研究由魁北克社会文化基金会提供资助。

我们的面谈大约持续一个小时零三十分钟。

您随时可中断我们的面谈，这不会对您有任何的影响和损害。所有的谈话内容将会保持机密，只有该项目研究人员才会接触到这些信息。

面谈涉及到下列问题：

蒙特利尔华人的赌彩习惯，他们对赌彩的意见和看法。我们也将谈到您参与赌彩的情况，您一年来的赌彩习惯，您对赌彩的意见和看法。最后，为更好地了解调查结果和被调查人的特性之间的联系，我们将询问几个有关人口统计学方面的问题。

您喜欢用中文进行面谈吗？

第一部分 蒙特利尔华人的赌彩情况

1-

您可以跟我谈一谈蒙特利尔华人原来在中国（区分台湾，香港等）和现在在蒙特利尔的赌彩习惯吗？

辅助主题：

他们的流行的赌彩名目和其流行的原因？

不受欢迎的赌彩名目和原因？

赌彩在社区中被广泛接受了吗（社区接受）？

赌彩存在性别的差异吗？

参加赌彩是在中国（区分台湾，香港等）还是在魁北克更容易（合法和非法）？

您认为在人们所玩的赌彩和文化传统之间存在联系吗？

魁北克的赌彩组织的好处和不便是什么？

第二部分 信念

2- 您可以列举您知道的赌彩项目吗？

3- 您能谈一谈在您所玩的项目中技巧，随机性，命运和运气的重要性吗？

辅助主题：

存在幸运的数字吗？

存在幸运的日子吗？

连续几次输会增加下一次赢的机会吗？

赌彩会让人变富吗？

第三部分 习惯（如果从未参加过赌彩，跳过第三部分）

4- 您能够描述一下您的赌彩习惯，赌彩场所和相关的人吗？

5- 您经常去赌彩吗？

- A. 一年一到五次
- B. 一年六到十一次
- C. 大约一个月一次
- D. 一月二到三次
- E. 大约一个星期一次
- F. 一星期二到六次
- G. 每天

辅助主题： 您从赌彩中得到什么了，是什么吸引您？
您在赌彩中一个星期投注多少？
当您输的时候是什么感觉，当您赢的时候呢？

(SC:谁参加？谁组织？什么条件下？赌彩的实际和象征意义？谁开始发起赌博？
在什么环境下进行？通常需要几个人参加？通常在每天或每周的什么时间？
有没有观众，老板或专业赌博人员（经营）？频率？赌注大小？是一个运气项目还是一个水平项目？
有没有赢的计策？是否多数人都使用计策？)

6- 赌彩对您的家庭，财政，健康，工作情况的影响（就每一项谈其影响）？

第四部分 对过度赌彩（赌彩成隐）的看法和意见

7-谈谈您对过度赌彩现象的认识？

辅助主题： 您知道一些蒙受赌彩折磨的人吗？
您了解蒙受赌彩折磨的人的那些问题？
一个有赌彩问题的人如何从中摆脱？
在社区里有资源和办法帮助有赌彩问题的人吗？
如果您有了赌彩问题，您会到哪里寻找帮助？
您认为社区可以在过度赌彩的预防和处理方面承担什么角色，可以在赌彩的管理方面承担什么角色？

第五部分 专记问题（面谈后写在报告上）

8. (男性或女性)
9. 您的出生日期(年)?
10. 您的婚姻状态?
 - A. 已婚或事实婚姻
 - B. 分居
 - C. 离婚
 - D. 丧偶
 - E. 单身
11. 您有多少依赖您的孩子?(仍住在家里)
12. 在最后十二个月期间,您的主要职业(全工/半工)?
 - A. 工作(简短地描写主要职能)
 - B. 学习
 - C. 家务
 - D. 因健康问题不再工作
 - E. 退休
 - F. 领取失业保险
 - G. 产假
 - H. 其他
13. 您的最高学历(年数,时间,专业)
14. 您的年收入(提供选择,不要强求)
 - A. \$ 0 — 20,000
 - B. \$ 20,001 — 40,000
 - C. \$ 40,001 — 60,000
 - D. \$ 60,001 — 80,000
 - E. \$ 80,001 — 100,000
 - F. \$100,001 — 120,000
 - G. \$120,000 —
15. 您的母语是.....?
16. 您懂其他的语言吗?您说其他的语言吗?
17. 现在,您在家里主要讲哪种语言?
18. 您的孩子信哪种宗教?
19. 您现在的宗教信仰是什么?
20. 您每个月去多少次宗教文化场所?
21. 您在哪个国家(省)出生的?
22. 您从那一年(月)开始住到魁北克?

23. 您认为您属于什么文化团体? (例如:
香港, 台湾, 澳门文化; 中国南方文化; 中国北方文化; 中-魁文化; 中-加文化; 中-美文化; 中-欧文化.....)

7.4 Questionnaire haïtien

Bonjou mwen rele _____ Map travay pou enstiti nasyonal rechèch syantifik. Kòm mwen te fè-ou konnin deja, Enstiti-a ap travay sou youn rechèch ke fon kebekwa rechèch sou sosyete ak kilti a finanse e ki konsène abitud jwèt aza ak lajan kay monreyalè ki sòt nan tout lòt peyi.

Antrevi-a ap dire apeprè youn lè. Ou kapab rete'l lè ou vle. Tout enfòmasyon ou banou-yo ap rete konfidansyel. Sèlman moun ki nan ekip rechèch-la kapab konnin yo.

Kesyon yo konsène nan ki jwèt aza ou patisipe, epi lajan; opinyon ou sou jwèt sila yo epi lajan; abitud ou depi lane ki pase ya; opinyon ou ak pèsèpsyon ou sou jwèt aza ak lajan. Nap mande ou pèsèpsyon ak opinyon moun nan kominote-ou sou afè jwèt aza yo. Finalman pou nou ka kompràn lyen ant opinyon yo avek karakteristik moun nou enteroje yo, nap pose yon seri de kesyon ki konsène demografi.

Èske ou pito antrevi-ya fèt nan lang kreyol ou nan lang franse ?

Seksyon I Jwèt nan kominote-ou

- 1- Èske ou kapab pale mwen de abitud kominote ou sou kesyon jwèt aza dépi nan peyi ou jis nou rive nan kebek-la?

Tèm segondè : Jwèt ki pi popilè e pouki?

Jwèt ki pa popilè e pouki?

Èske jwèt trè byen asepte sosyalman nan kominote ya?

Èske gen diferans nonm-fanm?

Èske jwèt aza pi fasil pou fèt nan peyi laba ou byen isit nan kebek?

Èske ou panse gen youn lyen ant jwèt aza nou jwe e kilti peyi kote nou sòti ya?

Ki avantaj e ki enkonvenian òganizasyon jwèt aza nan Kebek-la ganyen?

Seksyon II Kwayans

- 2- Èske ou kap di-m tout jwèt aza mele ak lajan ke ou konnen?

- 3- Èske ou kap di-m enpòtans abilite, aza, destine ou byen chans nan jwèt ke nou pratike yo?

Tèm segondè : Èske gen limero ki pote chans?

Èske gen jou ki pote chans?

Le fèt ke ou pèdi anpil fwa nan yon jwèt èske sa ba-ou pi gwo chans pou ganyen prochenn fwa?

Èske ou kwè jwèt aza ka fè moun vini rich?

Seksyon III Abitid (Si sa pa konsène ou pase nan seksyon IV)
--

4- Èske ou kapab dékri pou mwen abitid jwèt ou, ki kote sa fèt e ki moun ki konsène?

- 5- Nan espas kombyen tan ou jwe?
- Youn a sink fwa nan yon lane
 - Sis a onz fwa nan yon lane
 - Yon fwa nan yon mwa
 - De a twa fwa nan yon mwa
 - Apeprè yon fwa pa semèn
 - de a sis fwa pa semèn
 - tou lè jou

Tèm segondè : Ki sa jwèt ou jwe ya fè pou ou, ki sa ki atire-ou ladann?
 Konbyen kob ou envesti nan jwet chak semèn?
 Ki jan ou santi-ou lè ou pèdi nan jwèt, lè ou ganyen?

6- Ki konsekans jwèt la ganyen sou fanmi ou, ekonomi ou, sante ou ak travay ou? (Fè-l presize ki lès ladan yo)

Seksyon IV Opinyon sou maladi jwe twòp
--

7- Ki sa ou konnen sou kesyon jwe twòp la?

Tèm segondè : Èske ou konnen ou moun ki gen maladi jwe twòp la?
 Ki jan ou fè pou rekonèt ou moun ki gen pwoblèm jwe twòp la?
 Kouman yon moun ki jwe twòp kab rive sòti nan pwoblèm sa-a?
 Èske gen moun ak òganizasyon ki kap ede moun ki ta rive gen pwoblèm
 Jwe anpil la, nan kominote ou?
 Si ou ta gen pwoblèm sa-a ki kote ou ta ale pou chèche èd?
 Èske ou panse ke kominote-a gen yon ròl pou'l jwe nan kesyon
 Prevansyon ak tretman pwoblèm jwe twòp la ou byen jere tout jwèt
 alaronbadè.

Seksyon V Kesyon biyografik (pou ekri sou rapò-a apre antrevi ya)

8- Note sèx makilen ou feminen

9- Ki dat ou fèt?

10-Ki estati matrimonyal ou?

- marye ou byen akote
- separe
- divòce
- vèf
- celibatè

-
- 11- konbyen ptit ou ganyen sou kont ou?
- 12- Pandan douz mwa ki sot pase yo ki te okipasyon pi enpòtan ou te genyen?
(Presize tan plen demi tan)
- a. travay (presize ki fonktyon pi enpòtan)
 - b. etid
 - c. rete lakay
 - d. konge maladi
 - e. retrèt
 - f. asirans chomaj
 - g. conge matènite/patènite
 - h. lòt sityasyon
- 13- Ki pi gwo klas ou te fè? (presize lane, si ou konplete et ki disiplin si se posib)
- 14- Konbyen lajan ou fè nan yon lane? (bay ou chwa e pa ensiste)
- a. 0 – 20,000
 - b. 20,001 – 40,000
 - c. 40,001 – 60,000
 - d. 60,001 – 80,000
 - e. 80,001 – 100,000
 - f. 100,001 – 120,000
 - g. 120,000 –
- 15- Ki premye lang ou pale?
- 16- Ki lòt lang ou konprann e pale?
- 17- Ki lang ou pale lakay ou pi plis?
- 18- Ki relijyon ou te pratike lè ou te ti moun?
- 19- Ki relijyon ou kou nou ye ya?
- 20- Kombyen fwa pa mwa ou frekante yon legliz?
- 21- Nan ki peyi ou te fèt?
- 22- Depi kombyen tan wape viv nan Kebèk?
- 23- A ki gwoup etnik ou konsidere ou fè pati? (ex. kanadyen, kebekwa ayisyen...)

7.5 Questionnaire centre américain

ESTUDIO EXPLORATORIO SOBRE LAS PERCEPCIONES ET BITOS DE 4 COMUNIDADES CULTURALES DE MONTREAL EN LO QUE CONCIERNE A LOS JUEGOS DE AZAR

Mi nombre es....., trabajo para el Instituto Nacional de Investigación Científica. Tal como se lo habíamos mencionado, en el Instituto se lleva a cabo una investigación financiada por el Fondo de Investigación sobre la Sociedad y la Cultura. Nuestros trabajos tienen que ver con las actitudes y las opiniones relacionadas con los juegos de azar entre los montrealenses de diversos orígenes culturales.

La entrevista dura alrededor de una hora y media. Tendrá la libertad de interrumpir a todo momento, sin que esto constituya prejuicio alguno. Las informaciones recolectadas serán de carácter confidencial, tan sólo los miembros del equipo tendrán acceso a las mismas.

Las preguntas tocan los temas siguientes: su participación en los juegos de azar, sus hábitos durante este último año, sus opiniones y percepciones sobre los juegos de azar. Preguntamos también, de manera general, cuáles son las percepciones, las opiniones y las prácticas de las personas de su comunidad. Finalmente, con el propósito de comprender mejor la relación entre las opiniones y las características de las personas entrevistadas, haremos preguntas de tipo demográfico.

¿Prefiere usted que la entrevista se lleve a cabo en español?

Sección I El juego en su comunidad

1. ¿Podría hablarme acerca de los hábitos de juego en su comunidad, en su país de origen y aquí, en Québec?

Temas secundarios:

¿Cuáles son los juegos más populares y por qué?

¿Cuál es el juego menos practicado y por qué?

¿Cuál es el juego es socialmente aceptado en su comunidad?

¿Podría haber una diferencia entre hombres y mujeres?

¿Cuál es el juego es más accesible aquí o en su país de origen?

¿Podría usted decir que existe una relación entre el origen cultural y un cierto tipo de juegos?

¿Cuáles son las ventajas y los inconvenientes de la organización actual del juego en Québec?

Sección II Creencias

2. ¿Podría enumerar los juegos de azar que usted conoce?
3. ¿Podría usted hablarme de la importancia de la habilidad, del azar, del destino o de la suerte en juegos que usted practica?

Temas secundarios:

- ¿Existen números de la suerte?
- ¿Existen días de suerte?
- ¿El hecho que usted haya perdido varias veces consecutivas en un juego significa que las posibilidades de ganar en el próximo intento, aumentan?
- ¿Cree usted que el juego le permitiría volverse rico?

Sección III Hábitos

4. ¿Podría describirme sus hábitos de juego, los lugares y las personas que se relacionan con ellos?
5. ¿Con qué frecuencia juega usted?
 - a. De una a cinco veces por año
 - b. De seis a onces veces por año
 - c. Alrededor de una vez por mes
 - d. De dos a tres veces por mes
 - e. Alrededor de una vez por semana
 - f. De dos a seis veces por semana
 - g. Todos los días

Temas secundarios:

- ¿Qué le ofrece el juego que usted practica?
- ¿Qué atractivo tiene para usted?
- ¿Cuánto invierte usted en un juego por semana?
- ¿Qué siente cuando pierde o cuando gana?
- ¿Qué impacto tiene el juego sobre su familia, sus finanzas, su salud, su trabajo?

Sección IV Opinión sobre el juego compulsivo

6. ¿Qué sabe usted del fenómeno del juego compulsivo?

Temas secundarios:

- ¿Conoce a alguien que lo padece?
- ¿Cómo reconoce usted que se trata de un jugador compulsivo?
- ¿Cómo puede un jugador compulsivo salir de su problema?
- ¿Existen medios para ayudar a personas con este tipo de problemas en su comunidad?
- ¿Piensa usted que la comunidad tiene un papel en la prevención y el tratamiento del juego compulsivo, o en el manejo del juego en general?

Sección V Información demográfica

7. (Anotar el sexo respectivo)

8. Año de nacimiento

9. Estado civil

a. casado o unión de hecho

b. separado (a)

c. divorciado (a)

d. viudo (a)

e. soltero (a)

10. ¿Cuántos hijos tiene a su cargo, aún en casa?

11. ¿Desde hace 12 años, cuál sido su ocupación principal? (Precisar si es tiempo parcial o tiempo completo)

a. Trabajo

b. Estudios

c. Ama de casa

d. Convalecencia

e. pensión o retiro

f. Ayuda social

g. Licencia de maternidad o paternidad

h. otra opción

12. Nivel de escolaridad (Disciplina y años completados)

13. ¿Cuál es su ingreso anual (Ofrecer posibilidades de respuesta, no insistir)

a. 0 – \$ 20.000

b. \$ 20.001 – \$ 40.000

c. \$ 41.001 – \$ 60.000

d. \$ 60.001 – \$ 80.000

e. \$ 80.001 – \$ 100.000

f. \$ 100.001 – \$ 120.000

g. \$ 120.001 –

14. ¿Cuál es su lengua materna?

15. ¿Qué otros idiomas entiende y habla usted?

16. ¿Qué idioma habla usted en casa?

17. ¿Cuál religión profesaba usted en su infancia?

18. ¿A qué religión pertenece usted hoy en día?

19. ¿Cuántas veces va usted a misa o al culto?

20. ¿Cuál es su país de origen?

21. ¿Desde hace cuanto vive usted en Québec?

22. ¿A cuál grupo étnico cree usted pertenecer?

7.6 Formulaire de consentement

« Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent. »

J'ai pris connaissance du projet de recherche décrit dans la lettre d'information, pour lequel j'ai été sollicité en toute connaissance de cause par l'entremise de
M|/Mme _____

J'ai été informé(e), oralement et par écrit, des objectifs du projet, de ses méthodes de cueillette des données et des modalités de ma participation volontaire au projet.

J'ai également été informé(e) :

- a) de la façon selon laquelle les chercheurs assureront la confidentialité des données et en protégeront les renseignements recueillis,
- b) de mon droit de mettre fin à l'entrevue ou à son enregistrement, si je le désire, ou de ne pas répondre à certaines questions,
- c) de mon droit, à titre de participant volontaire à cette étude, de m'en retirer à tout moment si je le juge nécessaire.
- d) de mon droit de communiquer, si j'ai des questions sur le projet, avec le responsable du projet (Elisabeth Papineau, 597-0606, poste 4418).

-J'accepte, par la présente, de participer à la recherche selon les modalités décrites dans la lettre d'information sur le projet, ci-annexée.

-J'accepte de recevoir une indemnité de vingt dollars qui m'a été remise aujourd'hui pour compenser les frais encourus.

-Je signe ce formulaire en deux exemplaires et j'en conserve une copie.

Nom et signature du participant Date

Nom et signature de l'interviewer Date

Pour de plus amples informations :

Elisabeth Papineau
Chercheure, Institut national de santé publique du Québec
Chercheure associée, INRS-UCS
4835, avenue Christophe-Colomb, bureau 69.3
Montréal (Québec) H2J 3G8
Téléphone: (514) 597-0606, poste 4418
Télécopieur: (514) 597-1616
Courriel: elisabeth.papineau@inspq.qc.ca

Approbation du Comité d'éthique en recherche avec des êtres humains de l'INRS : 25 septembre 2003

7.7 Lettre d'introduction au projet de recherche (envoyé aux leaders des organismes communautaires)

Montréal, 17 novembre 2003

Objet : *Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent*

Madame, Monsieur,

L'Institut national de la recherche scientifique entame une importante étude portant sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal vis à vis des jeux de hasard et d'argent. Les communautés sélectionnées sont les communautés chinoise, maghrébine, latino-américaine et haïtienne.

L'objectif principal du projet est d'examiner les conceptions, les perceptions et les opinions des membres de votre communauté sur les jeux de hasard et d'argent. Nous visons aussi à explorer les habitudes de jeu. Ultimement, nous visons à comprendre les spécificités culturelles susceptibles d'aider à l'amélioration de programmes de prévention des problèmes de jeu et des services de traitement du jeu excessif destinés à ces communautés spécifiques.

Afin de recueillir ces informations, nous entreprendrons à partir de décembre 2003 une série d'entrevues avec des personnes ressource et des membres des communautés culturelles sélectionnées. Quelques organismes nous ont déjà assurés de leur appui afin de nous faciliter le recrutement de ces répondants. Mais nous aimerions être en contact avec un éventail plus large et davantage représentatif de ces communautés. À titre de personne ressource de votre propre communauté, nous vous contacterons bientôt afin de vous exposer le projet plus en détail. D'ici là, vos réactions à ce projet sont les bienvenues de même que toute information que vous estimeriez important de nous transmettre afin de faciliter la tenue ou le déroulement de l'étude. Nos coordonnées sont disponibles plus bas, n'hésitez pas à nous contacter.

D'avance, nous vos remercions de votre collaboration.

Elisabeth Papineau

Chercheure, Institut national de santé publique du Québec
Chercheure associée, Institut national de la recherche scientifique
4835, avenue Christophe-Colomb, bureau 69.3
Montréal (Québec) H2J 3G8
Téléphone : (514) 597-0606, poste 4418
Télécopieur : (514) 597-1616
Courriel : projetjeu@inrs-ucs.quebec.ca

Pascale Coulette

Assistante de recherche
Institut national de la recherche scientifique
Laboratoire d'éthique publique
4750, avenue Henri-Julien, 2^{ème} étage
Montréal (Québec) H2T 3E5
Téléphone : (514) 849-3989, poste 3705
Télécopieur : (514) 849-3369
Courriel : projetjeu@inrs-ucs.quebec.ca

Cette étude est menée par une équipe composée de cinq personnes soit Elisabeth Papineau, chercheure invitée à l'Institut national de la recherche scientifique (INRS), Serge Chevalier, sociologue à l'Institut national de santé publique, Denyse Helly, professeure à l'INRS, Yves Boisvert, professeur à l'École nationale d'administration publique (ENAP) et Pascale Coulette, assistante de recherche à l'INRS. Cette recherche est subventionnée par le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

7.8 Document d'information sur le projet de recherche

« Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent ».

Recherche menée par une équipe composée de -Elisabeth Papineau, INRS-UCS, 597-0606, poste 4418, chercheuse principale, et des cochercheurs -Serge Chevalier, sociologue, Institut national de santé publique, 528-2400, poste 3386, -Denise Helly, professeure, Institut national de recherche scientifique, 499-8284, -Yves Boisvert, professeur, École nationale d'administration publique, 849-3989, poste 2944. Cette recherche est subventionnée par le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

Madame / Monsieur

Voici un ensemble d'informations sur ce projet de recherche auquel nous vous avons invité à participer.

1. L'objectif du projet est de 1) examiner quelles sont les spécificités culturelles et les représentations du jeu de hasard et d'argent et des problèmes liés au jeu (choix des jeux, choix des enjeux, attitudes valorisées et dévalorisées face au jeu, etc.) au sein des membres de quatre communautés culturelles de Montréal; 2) vérifier et documenter l'existence d'une propension connue au jeu problématique dans ces mêmes communautés; 3) le cas échéant, recenser les démarches prises et à prendre par les acteurs impliqués pour prévenir et traiter les problèmes de jeu pathologique en fonction de ces spécificités culturelles; 4) établir comment se répartissent ou devraient se répartir à ce sujet les responsabilités individuelles, communautaires et gouvernementales.
2. Votre participation au projet consistera à accorder une entrevue d'environ une heure trente à un des membres de l'équipe de recherche. Cette entrevue portera sur divers aspects de votre attitude et de votre pratique face aux jeux de hasard et d'argent. Les données seront utilisées afin de guider la mise sur pied d'un plan d'action en matière de prévention et de traitement du jeu dans quatre communautés culturelles de Montréal.

3. En participant à cette recherche, vous contribuerez à une meilleure compréhension des problèmes rencontrés par certaines personnes face aux jeux de hasard et d'argent. Les données recueillies seront utiles pour améliorer la sensibilisation aux jeux de hasard et d'argent au sein des communautés culturelles; ajuster et modifier les services de traitement actuellement disponibles; développer des outils de prévention faits par et pour les communautés. Par ailleurs, l'entrevue ne comporte aucun risque connu. Les résultats seront contextualisés dans une perspective anthropologique mais leur publication pourrait éventuellement comporter un risque mineur de stigmatisation pour la communauté.
4. Vous êtes libre de NE PAS participer à la recherche sans que ceci ne vous cause de préjudice. Vous avez l'assurance que les propos recueillis au cours de cet entretien seront traités de façon confidentielle et anonyme. S'il y a des questions auxquelles vous ne pouvez ou préférez ne pas répondre, vous êtes tout à fait libre de ne pas y répondre, et ce, sans avoir à fournir de raisons et sans inconvénient. Sachez, qu'à titre de participant volontaire à cette étude, vous avez la possibilité de vous en retirer à tout moment si vous le jugez nécessaire.
5. La confidentialité des résultats sera assurée de la façon suivante : les noms des répondants seront codés de manière à ne pas pouvoir identifier les personnes participantes. Les cassettes audio ne contiendront pas le nom du participant, elles seront conservées sous clé, elles seront détruites après la transcription ; Les retranscriptions ne contiendront pas le nom du participant et tout élément permettant d'identifier un répondant y sera enlevé. Elles seront conservées sous clé; la transmission des données de retranscription et des fichiers de codification entre chercheurs se fera électroniquement et sera soumise à l'utilisation d'un mot de passe; lors de présentations verbales ou écrites des résultats, des pseudonymes seront utilisés pour rapporter les propos des répondants, dans la mesure où ces propos ne permettent pas l'identification de leur auteur. Aucun élément du rapport de recherche ne permettra de retracer votre identité ou celles de personnes tierces, ni directement, ni indirectement. Cependant, malgré toutes les précautions prises à cet effet, il demeure possible que les répondants soient identifiés de manière indirecte.

Une fois retranscrites, les entrevues seront conservées dans des fichiers sécurisés par mot de passe. Les retranscriptions ne seront accessibles qu'aux chercheurs qui participent au projet. Les fichiers et les retranscriptions seront détruits en août 2005. Les données recueillies ne serviront que dans le cadre de la présente recherche.

Vous trouverez ci-joints deux exemplaires d'un formulaire de consentement que nous vous demandons de signer si vous acceptez de nous accorder l'entrevue. L'objectif de ce formulaire est de démontrer que les responsables de la recherche et l'interviewer ont le souci de protéger le droit des personnes qui participent à la recherche. Avant de signer le formulaire, vous pouvez, si vous le désirez, demander à l'interviewer toutes les informations supplémentaires que vous jugerez à propos d'obtenir sur le projet de recherche. Vous pouvez aussi rejoindre un des membres de l'équipe (dont les coordonnées apparaissent ci-bas) pour des informations supplémentaires. Vous y trouverez également le nom d'une personne extérieure à la recherche susceptible de vous renseigner sur vos droits en tant que sujet de cette recherche, M. Michel Charbonneau.

Nous vous remercions de votre collaboration.

Elisabeth Papineau

Chercheure, Institut national de santé publique du Québec
Chercheure associée, Institut national de la recherche scientifique-UCS
4835, avenue Christophe-Colomb, bureau 69.3
Montréal (Québec) H2J 3G8
Téléphone : (514) 597-0606, poste 4418
Télécopieur : (514) 597-1616
Courriel : elisabeth.papineau@inspq.qc.ca

Personne ressource extérieure à l'équipe de recherche :

Michel Charbonneau, Ph.D.

Président du Comité d'éthique en recherche avec des êtres humains

Institut national de la recherche scientifique
INRS-Institut Armand-Frappier
Université du Québec
245, boul. Hymus
Pointe-Claire (Québec) H9R 1G6
Tél : 514-630-8831
FAX : 514-630-8850
Courriel : michel.charbonneau@inrs-iaf.quebec.ca

7.9 Formulaire de diffusion des résultats

« Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent ».

Je suis intéressé(e) à recevoir une synthèse écrite des résultats de recherche à l'adresse suivante :

Je suis intéressé(e) à participer au colloque de diffusion des résultats de l'étude et l'on pourra me rejoindre au numéro de téléphone ou adresse de courriel suivant :

Nom manuscrit : _____

Signature : _____

Date : _____

7.10 Certificat d'éthique

Le 25 septembre 2003

Madame Elisabeth Papineau, chercheure
Institut national de santé publique du Québec
4835, avenue Christophe-Colomb, bureau 69.3
Montréal (Québec)
H2J 3G8

Objet : Demande de certificat d'éthique CÉR-03-050- pour le projet de recherche : « Jeu pathologique et responsabilité communautaire : enquête exploratoire sur les représentations et les besoins de sept communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent »

Chère madame,

En réponse à votre demande de certificat d'éthique pour le projet de recherche mentionné en titre et suite à la deuxième évaluation effectuée par les membres du comité d'éthique en recherche (CÉR) de l'INRS à la lumière des documents d'information aux répondants et de consentement modifiés que vous leur avez présentés, il me fait plaisir de vous confirmer l'acceptation de votre demande et l'émission du certificat d'éthique par le CÉR que vous recevrez sous peu.

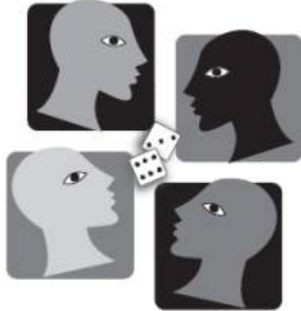
Étant donné la nature particulière de la méthode de recrutement des répondants pour votre étude, les membres du CÉR souhaitent cependant que vous leur transmettiez un rapport de suivi à la fin du premier mois des travaux impliquant les participants, rapport que vous voudrez bien transmettre par courriel à la soussignée.

Nous tenons à préciser que la présente lettre constitue l'acceptation officielle par le CÉR de votre demande de certificat d'éthique relativement au projet concerné.

Veuillez agréer, chère madame, l'expression de mes sentiments les meilleurs.
La Secrétaire du CÉR,

Françoise Labesse

7.11 Programme du colloque GAGNER, PERDRE, ESPÉRER (26 mai 2005)



GAGNER, PERDRE, ESPÉRER

LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS LES
COMMUNAUTÉS MAGHRÉBINE, CENTRE AMÉRICAINE,
HAÏTIENNE ET CHINOISE DE MONTRÉAL

JEUDI 26 MAI 2005 | CENTRE ST-PIERRE, 1212 RUE PANET, MONTRÉAL (QUÉBEC)
Téléphone : (514) 524-3561 | <http://www.centrestpierre.cam.org>

CONTEXTE | En 2003, l'Institut national de la recherche scientifique, en collaboration avec l'Institut national de santé publique du Québec, obtenait une subvention pour mener l'*Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent*, dans le cadre du Programme de recherche thématique portant sur les impacts socio-économiques des jeux de hasard et d'argent du Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture.

Les premiers résultats de cette étude permettent d'identifier les pratiques et les représentations des jeux dans les communautés maghrébine, centre américaine, haïtienne et chinoise de la région de Montréal, et de documenter d'éventuels problèmes de jeu excessif dans ces communautés. Ce colloque sera l'occasion de mettre en commun les connaissances des participants pour élaborer une stratégie d'information communautaire sur les jeux de hasard et d'argent, et proposer des démarches visant une meilleure adéquation culturelle des services de traitement des problèmes de jeu.

OBJECTIFS | Ce colloque a pour but de :
■ rendre publics les faits saillants de l'*Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d'argent* ■ fournir aux intervenants et aux organismes communautaires des données susceptibles d'éclairer les interventions préventives et curatives auprès de ces quatre communautés ■ susciter un échange scientifique sur l'application de ces résultats dans la recherche, la prévention et le traitement du jeu excessif.

CLIENTÈLE VISÉE | Le colloque désire réunir des personnes actives dans différents milieux, soit : ■ les répondants de l'étude ■ les intervenants en santé publique, en travail social et en milieu communautaire ■ les chercheurs ■ les décideurs ministériels et ceux des communautés culturelles concernées.

SALLE 100			
9h	Mot de bienvenue Présidente d'honneur: RINA GUPTA, codirectrice, Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, Université McGill		
9h15	Présentation générale de la recherche ELISABETH PAPINEAU, chercheuse, Institut national de santé publique du Québec et Institut national de la recherche scientifique		
9h30	Faits saillants des résultats concernant la communauté centre américaine AMEL BELHASSEN, chercheuse, Université du Québec à Montréal		
10h	Faits saillants des résultats concernant la communauté chinoise FU SUN, chercheur, Centre international de criminologie comparée, Université de Montréal		
10h30	Pause		
11h	Faits saillants des résultats concernant la communauté haïtienne SERGE CHEVALIER, sociologue, Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, Université McGill		
11h30	Faits saillants des résultats concernant la communauté maghrébine AMEL BELHASSEN, chercheuse, Université du Québec à Montréal		
12h	Période de discussion		
12h30	Dîner SALLE 1205		
13h30	Ateliers de travail: des réactions, des propositions, un plan d'action		
	ATELIER 1 SALLE 303	ATELIER 2 SALLE 203	ATELIER 3 SALLE 304
	Communauté maghrébine ANIMATION: AMEL BELHASSEN, chercheuse, Université du Québec à Montréal BÉCHIR OUESLATI, associé de recherche, Centre d'études ethniques des universités montréalaises	Communauté centre américaine ANIMATION: MARIA-ELISA MONTEJO, chercheuse autonome MARIE-ANNE KIMPTON, chercheuse, Institut national de santé publique du Québec	Communauté haïtienne ANIMATION: SERGE CHEVALIER, sociologue, Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, Université McGill CLAUDIE MOMPOINT, conseillère en développement communautaire, Ville de Montréal
	Communauté chinoise ANIMATION: FU SUN, chercheur, Centre international de criminologie comparée, Université de Montréal MAY CHIU, directrice, Service à la famille chinoise du Grand Montréal		
14h30	Pause		
15h	Bilan des quatre ateliers DANIELLE ST-LAURENT, coordonnatrice de l'unité Connaissance-surveillance, Institut national de santé publique du Québec		
15h20	Utilisation des résultats pour améliorer la prévention du jeu pathologique SERGE CHEVALIER, sociologue, Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, Université McGill		
15h40	Utilisation des résultats pour améliorer le traitement du jeu pathologique JOHN TOPP, directeur, Pavillon Foster		
16h	Période de discussion		