

# **Jeux de hasard et enjeux psychosociaux en Amérique du Nord : repères sociohistoriques**

Par Amnon J. Suissa, Ph.D  
Professeur, Université du Québec en Outaouais  
Département de Travail Social et des Sciences Sociales  
Amnon-Jacob.Suissa@uqo.ca

## **Introduction**

Le phénomène de la dépendance aux jeux de hasard et d'argent est en constante augmentation et les problèmes psychosociaux s'y rattachant semblent suivre la même trajectoire (Chevalier et Allard, 2001; Ladouceur et al, 2000; Topp et Charpentier, 2000; Room, 1998). À part les facteurs liés à l'acceptation sociale du gambling et à sa légalisation, la multiplication de l'accès aux espaces de jeu constitue le facteur prépondérant des taux élevés de prévalence pour les joueurs pathologiques (Castellani, 2000; Govoni et al, 1998). Le Québec n'échappe pas à cette réalité, le taux de prévalence est passé de 1,2% à 2,1% en l'espace de la dernière décennie pour les adultes et jusqu'à près de 7% pour les jeunes (Gupta, 2001; Ladouceur et al, 2000). Il y aurait également des conséquences négatives au niveau d'un certain démantèlement des réseaux communautaires, d'un affaiblissement des liens sociaux et familiaux, de comorbidité psychiatrique et de tentatives de suicide (Black & Moyer, 1998). Les populations de jeunes, de femmes, d'autochtones et des aînés seraient également les groupes sociaux qui sont les plus touchés par l'augmentation de l'offre et de la participation aux jeux de hasard (Mandal & Vander Doelen, 1999; National Council of Welfare, 1996, Marshall, 2003). Un autre indicateur important de ce malaise social croissant est celui de l'augmentation impressionnante des demandes d'aide téléphonique par les citoyens. Au Québec, en 2002-2003, plus de 17 000 personnes ont eu recours au service téléphonique d'écoute et de référence de nature anonyme et confidentielle (Jeu : aide et référence, 2003, Chevalier et al, 2003).

Si le gambling, sous une forme ou une autre, a toujours fait partie de la condition humaine, l'engouement actuel envers ce type d'activité dépasse l'entendement social. Ce qui était considéré auparavant comme un péché, un vice, un comportement déviant et une industrie hors-la-loi, est aujourd'hui compris comme une maladie, une pathologie psychiatrique teintée d'une perte de contrôle ou d'une compulsion à laquelle seule l'abstinence saura être une réponse valable si on veut se débarrasser des problèmes de dépendance qui s'y rattachent. Dans ce contexte, le gambling est présenté par les gouvernements comme une forme légitime de divertissement, un catalyseur pour le développement économique, une source de revenus et un outil pour la création d'emplois.

Ce qui apparaissait jusque-là comme une réalité sociale et économique relativement stable, s'est graduellement transformée en questionnement, voire en débat de société, en particulier avec la finalité de politiques gouvernementales considérées comme ambiguës et contradictoires. Au cœur de cette phase transition, il y a le rapport du bureau du coroner au Québec qui confirme que 33 suicides dûs au jeu se sont produits en 1999. En 2003, le nombre de suicides en lien avec le gambling continue d'augmenter et se rapproche plus d'une centaine de cas. Une étude en cours en collaboration avec le coroner en chef du Québec, devrait nous fournir de précieuses informations quant à l'ampleur de ce phénomène (Séguin et Suissa, 2004). Ces drames, qui

touchent principalement les joueurs dits compulsifs, ont été des facteurs déclencheurs d'un début de débat de société au Québec où l'ensemble des médias et des experts interpellent le gouvernement dans ses responsabilités politiques et sociales dans ce dossier. Devant ces tragédies, qui sont en fait le symptôme d'un malaise social beaucoup plus graves, plusieurs instances des autorités politiques publiques et économiques se sont prononcées en réitérant leur volonté de s'attaquer à ce problème complexe. En bref, les propos de ce type de discours peuvent se résumer comme suit. Le jeu a toujours existé historiquement et le Québec et le Canada ont décidé, comme tant d'autres gouvernements, d'exercer le contrôle légal et institutionnel sur les jeux de hasard pour éviter une erreur historique telle qu'avec la prohibition l'alcool et le crime organisé. Enfin, on reconnaît, mais du bout des lèvres, que certains types de jeu, tels les machines VLT, produisent le plus grand nombre de joueurs compulsifs, que les chances de gagner sont très minces et que le jeu dit compulsif relève principalement d'une responsabilité individuelle propre à la personne ayant développé cette dépendance en question.

Ce constat soulève des questions d'ordre social mais également politique et éthique. En effet, et dans la mesure où les gouvernements impliqués dans la promotion du jeu utilisent des techniques de marketing des plus sophistiquées auprès de groupes sociaux, généralement parmi les plus faibles, sont les mêmes instances qui sont censées protéger les populations et l'intérêt public, nous assistons alors à un double discours teinté de conflit d'intérêt et à des contradictions fondamentales qui méritent d'être soulignées. Dans cette perspective, on peut se poser certaines questions. Jusqu'à quel point les citoyens sont réellement informés des enjeux psychosociaux entourant le gambling? Sur quelles bases s'appuient les divers gouvernements pour légitimer le type de discours social actuel? Quels sont les enjeux réels ou non dits entourant ce problème social complexe?

Face à ces questions de fond, nous proposons de faire un bref tour d'horizon du phénomène des jeux de hasard. Ne prétendant pas couvrir l'ensemble des facettes, nous nous restreindrons à effectuer un survol de certains déterminants majeurs au plan historique et social en privilégiant une analyse psychosociale critique. De cette manière, nous espérons ainsi contribuer à l'avancement du débat sur cette question complexe que représente le gambling. Pour des raisons pratiques, le terme anglais gambling est utilisé tel quel dans le texte comme signifiant l'activité de s'adonner aux jeux de hasard que ce soit les machines vidéo poker, le casino, les diverses formes de paris ou des loteries.

### **Que nous apprend l'histoire: quelques repères ?**

Le gambling, sous une forme organisée ou pas, légal ou non, a été présent à travers l'histoire de l'humanité depuis toujours. Certaines études rétrospectives sur le développement du gambling mentionnent que celui-ci a fait partie de la condition humaine et se retrouve dans le temps inscrit dans nos premières connaissances du comportement humain (Castellani, 2000; Bybee, 1996; Rychlak, 1992). Des traces de l'emprise du jeu ont été découvertes dans toutes les cultures et sociétés. À titre d'exemples, une version première du jeu de la coquille (shell game) a été trouvée sur un mur d'une voûte de cimetière en Egypte 2500 ans avant notre ère. Des excavations récentes à Londres ont révélé des vestiges de jeux de dés, vieux de 2000 ans avant Jésus-Christ. Un siècle avant notre ère, les Chinois jouaient déjà au Kéno, et plusieurs cultures dont les Hébreux, les Japonais, les Indiens, les Allemands, les Grecs, les Romains ont laissé des preuves à cet effet.

L'histoire des législations sur le gambling constitue également une source précieuse d'informations dans la saisie des repères ayant marqué la situation actuelle à travers le monde.

Selon Preston et al (1998), les gouvernements se sont adonnés à la promotion du jeu ou à sa prohibition selon des cycles et des fluctuations qui se sont répétés dans le temps et ce, incluant le vingtième siècle. De la commission de régulation du jeu ayant eu lieu aux Indes en 321 avant notre ère, aux infrastructures légales modernes de ce début de troisième millénaire, le débat social sur les jeux de hasard s'avère bel et bien d'actualité.

En Europe, et en France en particulier, les loteries royales sous François 1<sup>er</sup> en 1539 ont été appliquées pour financer les dettes de l'État et pour construire des églises sous Louis XIV. En Angleterre, les décrets de statuts par Charles II en 1661 introduisent des règlements concernant les fraudes ou l'abus du jeu associé au gambling. Au nom de l'éthique au travail, l'Angleterre déclara le jeu comme interdit au 19<sup>ème</sup> siècle. Selon Munting (1996), les formes populaires de gambling en Angleterre au 20<sup>ème</sup> siècle sont plus marquantes durant la période entre les deux guerres mondiales, les classes ouvrières y voyant une certaine réponse à leurs conditions difficiles au plan social et économique. Dans une certaine mesure, des contextes similaires ont eu lieu en Italie, en Espagne et dans la majeure partie de l'Europe. Il faut toutefois souligner, que si plusieurs pays Européens étaient déjà familiers avec la présence des casinos, ces derniers étaient généralement de petite taille, hautement taxés et réservés plutôt à des élites.

En Chine, les fameuses maisons de courtisanes de Shanghai durant le 19<sup>ème</sup> et le 20<sup>ème</sup> siècle, ont, jusqu'à un certain point, joué un rôle similaire à celui des Casini en Italie. Fréquentées par les élites chinoises, principalement masculines et urbaines de l'époque, le gambling y occupait un rôle prépondérant au plan social. Alors que les maisons de prostitution vivaient avec la vente de services sexuels, les maisons de courtisanes tiraient la plus grande partie de leurs revenus des sessions de gambling et de grands banquets (Henriot, 1999).

De l'autre côté de l'Atlantique, et durant les colonies en Amérique du Nord, les divergences entre les tenants du discours moral visant à dissuader les activités de gambling versus ceux qui prêchaient le développement économique à travers les jeux de hasard, étaient déjà très apparentes. Les premières lois et règlements dans le nouveau monde étaient véhiculés par les Puritains et reflétaient grandement la protection des valeurs sacrées de l'Éthique Protestante. Déjà en 1660, les parieurs étaient punis durant les colonies et étaient sujets au fouet en public. Ainsi, on dénonçait le fait que, si quelqu'un était capable de gagner de la richesse sans travailler, la valeur du travail en serait alors minée. D'une part, le jeu était donc perçu comme un danger et une source potentielle de désordre social, de l'autre, des accommodements et des exceptions étaient accordées selon les circonstances et le pouvoir des acteurs sociaux et politiques en présence.

Quant à la légalisation du gambling, ce n'est qu'en 1931 que le jeu est officiellement légalisé à Las Vegas dans l'État du Nevada. Il faut rappeler que le contexte de la dépression économique de la fin des années vingt, constituait un facteur important dans le recours au jeu comme une stratégie de sortie de la crise. Depuis cette date, le modèle du Nevada est devenu la norme à travers le continent Nord-Américain et le reste du monde dans la mise en place des lois et règlements visant à implanter des casinos et des espaces de jeux.

En ce qui concerne l'origine de Gamblers Anonymes, c'est en 1957 que deux ex-gamblers fondent cette organisation à Los Angeles. Comme avec la réalité historique du phénomène de l'alcoolisme en Amérique du Nord avec Alcooliques Anonymes, ce mouvement d'entraide eut la collaboration des instances médicales du pays. Cette situation a conduit en 1972 à la formation officielle du Conseil National du joueur compulsif par Gamblers Anonymes et ce, avec la collaboration du corps médical, du clergé, des associations d'avocats, etc. C'est dans ce contexte, que la diffusion

du discours médical associant la dépendance au jeu à une maladie prit son envol pour enfin l'inscrire en 1980 comme une maladie psychiatrique et une pathologie telle que cela existe de nos jours avec le DSM IV (manuel statistique et diagnostique des désordres mentaux).

### **L'ampleur du phénomène: une réalité sociale explosive**

Dans le champ du gambling, on peut parler d'un large mouvement réformateur qui s'appuie en majeure partie sur deux assises. D'une part, il y a le niveau du discours actuel et dominant en Amérique du Nord qui associe le gambling à une maladie/pathologie, ce qui permet alors de déresponsabiliser, jusqu'à un certain point, les gouvernements, défaillance individuelle oblige. De l'autre, il y a le processus social et institutionnel de légalisation et de socialisation des jeux de hasard qui est devenu un instrument majeur de légitimation idéologique pour les politiciens, l'industrie privée des casinos et plusieurs communautés autochtones en Amérique du Nord. Parmi ces dernières, certaines n'hésitent pas à parler de succès en termes d'opportunités, de développement économique et de création d'emplois alors que d'autres y voient une source de brisure familiale, communautaire, sociale et identitaire.

En l'espace de quelques décennies, nous assistons à une augmentation sans précédent de l'accès à des formes légales de gambling dans le continent Nord-Américain. Légitimé comme une activité de loisir acceptable au plan social, et en réponse à des coupures budgétaires par les gouvernements fédéraux et à un certain déclin de revenus de taxes au plan provincial, le processus de légalisation des jeux de hasard s'est mis en branle avec une grande rapidité. Au Canada, c'est en 1969 qu'une réforme du code criminel permet la légalisation des jeux de hasard par les provinces. Déjà en 1996, le rapport de congrès national du bien-être social révélait que plus de la moitié des Canadiens s'étaient adonnés au jeu occasionnellement avec un nombre significatif de personnes sur une base hebdomadaire (National Council on Welfare, 1996).

Selon plusieurs sources, les montants dépensés dans les activités de jeux de hasard au Canada sillonnaient entre 20 et 30 milliards de dollars, dont 4.6 milliards sous forme de loteries, alors qu'aux Etats-Unis les montants d'argent légalement investis dans cette industrie depuis vingt ans ont augmenté de 3000 % (Canadian Foundation on Compulsive Gambling, 1999:12; Peacock, Day et Peacock, 1999: 7). À titre d'exemple, les Américains ont dépensé la somme de 586.5 milliards de dollars dans les activités de gambling durant l'année 1996 seulement (Pasternak, A, 1997).

En ce qui a trait au domaine de la création d'emplois, cet essor s'est traduit également par une augmentation de la main d'oeuvre canadienne oeuvrant dans cette industrie qui est passée de 8262 en 1985, à 24.297 douze ans plus tard. Ce contexte, vu comme favorable, a permis l'ouverture de casinos permanents à l'échelle du pays en Ontario (Windsor, Orillia, Chutes du Niagara, Gloucester), au Québec (Montréal, Hull, Charlevoix) en Nouvelle Écosse (Halifax et Sydney), au Manitoba (Winnipeg), en Saskatchewan (Régina) et dans plusieurs communautés autochtones. Au Québec, et selon Topp et Charpentier (2000), l'exercice financier de Loto Québec en 1998-1999 montre un nouveau record de chiffre d'affaires de plus de trois milliards de dollars avec un bénéfice net de 1,2 milliard de dollars pour le trésor public.

S'il y a apparence d'un certain bien-être économique avec l'introduction légale des jeux de hasard, plusieurs individus, organisations et communautés s'opposent à la multiplication des casinos, aux loteries de toutes sortes, aux appareils de loterie vidéo et aux machines à sous. Pour une variété de raisons, qui vont des croyances religieuses aux impacts psychosociaux négatifs auprès des personnes qui développent des problèmes de dépendance, certains voient dans

l'étalement des espaces de jeux de hasard une exploitation étatique et privée des plus pauvres, ou comme dirait Eadington (1995) une « taxe pour les stupides ». D'ailleurs, des enquêtes menées aux États-Unis depuis une trentaine d'années, montrent que les pauvres investissent un plus grand pourcentage de leurs revenus dans les loteries et autres jeux que les milieux aisés (Brenner et Brenner, 1993).

Il y aurait également des conséquences négatives au niveau d'un certain démantèlement des réseaux communautaires et des liens sociaux et familiaux existants, qui peuvent se traduire par un nombre de plus en plus élevé de sans-abris ayant eu une trajectoire de joueurs invétérés (Castellani et al, 1996), de comorbidité psychiatrique et de tentatives de suicide (Black et Moyer, 1998). Les populations de jeunes, de femmes, d'autochtones et des aînés seraient également les groupes sociaux qui sont les plus touchés par l'augmentation et l'incidence des jeux de hasard (Mandal et Vander Doelen, 1999; National Council of Welfare, 1996).

De plus, la dépendance mixte au jeu, à l'alcool ou aux drogues en contexte de gambling, produirait une prévalence qui serait 5 à 10 fois plus élevée dans une population de joueurs pathologiques en traitement que dans la population en général (Daghestani, Elenz et Crayton, 1996). Dans cette perspective, une étude en Alberta révèle un taux de 63,3 % d'alcooliques parmi les joueurs pathologiques, comparativement à 19% dans le reste de la population et 23,3 % des individus ayant un problème de jeu sont également toxicomanes, comparativement à 6,3 % au sein de la population en général (Bland, Newman, Orn et Stebelsky, 1993). L'intensité du jeu serait également corrélée à l'usage abusif du tabac et à l'état d'ébriété auprès de jeunes adultes universitaires (Lesieur et al, 1991).

Un autre indicateur important de ce malaise social croissant est celui de l'augmentation impressionnante des demandes d'aide téléphonique par les citoyens. Au Québec, en 2002-2003, plus de 17 000 personnes ont eu recours au service téléphonique d'écoute et de référence de nature anonyme et confidentielle (Jeu : aide et référence, 2003, Chevalier et al., 2003). Il faut rappeler que ce service est financé par Loto-Québec et ses filiales qui sont organisations gouvernementales exploitant les activités de jeux de hasard et d'argent..

D'un point de vue économique, il ne fait pas de doute que les jeux de hasard représentent une occasion d'enrichissement pour des groupes financiers privés qui excellent dans le « marketing social » et dans la promotion des espaces de jeux présentés comme une occasion unique de développement économique et touristique. Au plan social et politique, certains voient dans la situation actuelle un signe de « banqueroute politique », dans la mesure où le débat réel sur une certaine ambiguïté des rôles de l'État n'est pas effectué et ce, en mettant principalement en veilleuse les dimensions sociales sous-jacentes à ce phénomène. Dans cette optique, une étude de Govoni et al (1998) sur l'impact des casinos dans la communauté de Windsor en Ontario, révèle que les problèmes psychosociaux reliés au gambling sont en forte augmentation depuis les deux dernières décennies. Ainsi, l'augmentation de l'accès aux casinos explique la corrélation d'une plus grande prévalence de problèmes de dépendance au jeu et de comportements considérés comme pathologiques. Déjà en 1976, une étude scientifique à l'échelle nationale du phénomène démontrait qu'à Las Vegas, l'accès généralisé à diverses formes de gambling se traduisait par un taux de dépendance au jeu qui est était trois fois supérieur à la moyenne nationale (Castellani, 2000).

### **La conception du phénomène de la dépendance: le cœur du débat**

En termes de diagnostic, rappelons que le premier instrument d'évaluation conçu pour définir le jeu pathologique auprès des adultes a été le questionnaire de Gamblers Anonymes à la fin des années 50. Reprenant la logique du questionnaire appliqué par Alcooliques Anonymes, celui du gambling comportait 20 questions qui vont, du temps et à l'argent accordés au jeu, aux questions affectives, conjugales, familiales, financières et juridiques. Dernièrement, une tentative de mettre à jour les instruments de mesure sur une base plus globale a été effectuée par des chercheurs canadiens sous l'égide du Centre canadien sur lutte à la toxicomanie (Canadian Centre on Substance Abuse) pour étudier spécifiquement au niveau inter-provincial les problèmes reliés au gambling (Ferris & Wynne, 2001). Cette démarche s'est traduite par un étalon de mesure composé de 31 références appelé Indice canadien sur le jeu excessif (ICJE ou le CPGI, Canadian Problem Gambling Index). Bien que le CPGI constitue un instrument d'évaluation intéressant pouvant être appliqué dans des recherches futures, il demeure à ce stade-ci, par sa nouveauté relative, un instrument d'évaluation peu utilisé au plan de la recherche scientifique.

Ceci étant, les études scientifiques portant sur la prévalence du jeu pathologique dans le monde s'appuient principalement sur deux outils principaux pour évaluer l'ampleur du phénomène, soit le DSM-IV, la quatrième version du manuel diagnostic et statistique des désordres mentaux tel que développé par l'Association Américaine de Psychiatrie (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) et le SOGS (South Oaks Gambling Screen). Ces deux instruments représentent aujourd'hui les références officielles dans le monde quand on veut évaluer les situations d'abus et de dépendance dans les activités de jeu. Depuis son inclusion au DSM-IV en 1980, la nouvelle édition en 1994 introduit certains critères nouveaux appliqués au jeu considéré comme pathologique. En fait, depuis 1990, neuf instruments pour adultes et trois pour adolescents ont été élaborés, dont quatre s'appuient sur les critères du DSM-IV. Parmi ceux-ci, il y a celui de Fisher, le Diagnostic Interview for Gambling Severity, le Diagnostic Interview Schedule et le DSM Screen for Gambling Problems (Hargreave & Csiernik, 2000:78).

Quant au South Oaks Gambling Screen, cet instrument de dépistage est passé dans sa première version de 60 à près de 20 questions ou critères. Décrivant le jeu dans un continuum de gravité, la prévalence est alors mesurée selon le nombre de conditions trouvées chez le patient en question. Ainsi, 5 conditions et plus correspondent potentiellement à un joueur pathologique, alors que 3 critères désignent un joueur problématique. Ceci étant, l'application de l'outil peut différer selon les milieux, les chercheurs et les contextes différents.

En bref, nous pouvons souligner que les deux instruments officiels que sont le DSM-IV et le SOGS ne font pas référence à l'abus du jeu en tant que *phénomène multifactoriel* de dépendance. Sur ce point, on peut souligner que même si le gambling est un problème psychosocial de plus en plus reconnu et pouvant affecter des dizaines de milliers de personnes, il n'en demeure pas moins que les raisons et les motifs dans le choix des trajectoires différeront sensiblement selon la personnalité du joueur potentiel, son statut social et économique, ses antécédents avec le jeu, son histoire familiale, la force ou la faiblesse de son réseau et de ses liens sociaux (Suissa, 2000). Dit autrement, chaque individu et son système familial aura sa dynamique qui lui est propre, autant dans l'installation et l'adaptation à une situation de dépendance que dans la recherche de solutions.

De plus, le portrait des activités antérieures de dépendance et ou concomitantes avec les motifs de la consultation, n'est également pas effectué. Enfin, la dépendance au jeu n'est pas comprise à l'intérieur d'un continuum, c'est-à-dire le fait qu'on peut avoir des périodes de dépendance au jeu plus ou moins intenses dans des circonstances différentes et avec des motifs différents. Il est à remarquer que la grille du SOGS a été élaborée et fondée sur les critères utilisés par l'American

Psychiatric Association dans le DSM-IV. Même si depuis 1991, la version révisée inclut les problèmes actuels du joueur, en plus des problèmes couvrant ceux de toute une vie, l'application de l'outil différera selon les milieux et les contextes différents. Ainsi, certaines provinces au Canada préfèrent la grille d'origine, tel le Québec, alors que d'autres, tels l'Ontario et le Manitoba, optent plus pour la grille révisée (National Council of Welfare, 1996). Dans cette logique, et même s'il y a des tentatives d'appliquer la grille du SOGS dans des contextes culturels différents, tel avec les communautés Chinoises (Blaszczynski et al, 1998), Turques (Duvarci et al, 1997) ou Crêtoises (Malaby, 1999), il n'en demeure pas moins que les valeurs attribuées à l'imprévisibilité, à l'expérience aléatoire et arbitraire des résultats, s'inscrivent, d'abord et avant tout, dans un cadre culturel précis avec ses propres repères historiques et sociaux. On peut se questionner alors sur la validité de ces instruments au plan international, dans la mesure où ils ne tiennent pas compte des contextes socioculturels et des valeurs qui y sont associées dans les raisons, choix et motifs à l'usage ou à l'abus au jeu.

Par ailleurs, la recension des écrits à ce sujet révèle une absence de consensus quant aux grilles de saisie d'un phénomène aussi complexe, ce qui peut expliquer, jusqu'à un certain point, la nature multifactorielle du gambling. À titre d'illustration, certaines études ont tenté d'établir des liens entre les facteurs biologiques et de vulnérabilité génétique avec les familles ayant développé un certain pattern de dépendance aux jeux de hasard et d'argent (Eisen, 1998; Bienvenu, 2000). Dans ces études, on soutient que devant les mêmes opportunités aux jeux de hasard, certaines membres des familles sont plus susceptibles, voire plus vulnérables à développer des symptômes de jeu pathologique que d'autres. À l'opposé, une étude en cours à l'Université de Toronto dirigé par Tepperman (2002), et portant sur les variances des dynamiques familiales auprès de familles provenant de six cultures différentes, démontre que les valeurs culturelles des groupes en question, en rapport à la représentation des jeux de hasard, est un facteur déterminant dans l'orientation des trajectoires de jeu dans le temps. Parmi les autres facteurs considérés importants dans l'influence du gambling sur ces familles et leurs membres de ces communautés, mentionnons la pratique du jeu chez les parents (parental modeling), le niveau de pauvreté et d'ennui, le niveau de désirabilité ou d'indésirabilité sociale dans la culture en question, etc.

Le manque d'entendement sur le concept de dépendance dans la définition et l'évaluation des toxicomanies en général, influe, jusqu'à un certain point, sur les études de prévalence dans le champ du gambling. Ainsi, certaines études Canadiennes soutiennent que le taux de participation des adultes à des activités de jeux de hasard entre 1994 et 1998 a diminué et que le pourcentage de joueurs compulsifs suit la même tendance passant de 5.4% à 4.8% (Alberta Alcohol and Drug Commission, 1994, 1998). Toujours en Alberta, et retenant le SOGS comme outil de mesure, les résultats des études antérieures du National Council on Gambling (1996) et de Ladouceur (1996), montrent, au contraire, que cette province a le plus haut taux de joueurs considérés problématiques (4%) et de pathologiques (1.4%), ce qui fait une moyenne de 5.4%, soit la plus élevée du pays.

Comment interpréter alors ces résultats alors que le taux de prévalence de joueurs compulsifs se recrute justement auprès des personnes ayant développé des problèmes psychosociaux de dépendance au jeu. À cette question, les études de Govoni (Govoni et al, 1998) illustrent assez bien ce constat apparemment contradictoire, soit que le nombre de joueurs ayant des problèmes augmente en corrélation avec la multiplication des accès au jeu. Ainsi, le taux de la population adulte ayant joué avant l'ouverture du casino est passé de 66% à 82% après son ouverture. Dans la même lignée, l'étude de Room, Turner et Ialomiteau (1998) dans la région de Niagara en Ontario confirme la même tendance, soit une augmentation du nombre de joueurs compulsifs et

de nouveaux problèmes sociaux dûs principalement à l'augmentation de l'accès aux casinos. Un autre paradoxe qu'on retrouve dans cette étude est que 75% des résidents de Niagara sont en faveur du maintien des casinos et ce, même s'ils savent que cela génère des problèmes sociaux dans leur communauté. Il en est de même avec le dernier référendum en mai 2001 au Nouveau Brunswick où la population a décidé avec une très légère marge (53% contre 47%) pour la préservation des machines VLT dans la province.

En ce qui concerne les jeunes, les études effectuées autant au Canada qu'aux États Unis révèlent qu'entre 9.9% et 14.2% des populations adolescentes expérimentent certains symptômes de problèmes liés au gambling, comparativement à 4.4% et 7.40% qui rencontrent les critères du gambling pathologique (Peacock, R; Day, P et Peacock, T, 1999; Gupta et Derevensky, 1998). Au Canada, et selon le rapport du National Council of Welfare (1996), les études démontrent que les joueurs compulsifs et pathologiques sont plus susceptibles de commencer plus jeunes que les joueurs non compulsifs. Parmi ces études, celles menées en Nouvelle-Écosse, au Québec, en Ontario et en Alberta illustrent bien le taux de jeu pathologique et compulsif plus élevé chez les jeunes que chez la population adulte. Au Québec, une étude sur le gambling auprès des jeunes révèle un taux alarmant de prévalence soit entre 4 et 8% avec un autre 10 à 15 % de risque pour des problèmes considérés comme sérieux (Gupta et Derevensky, 1998). Cette tendance est confirmée par plusieurs autres études de Ladouceur, Vitaro et Arsenault (1998) où les taux de prévalence observés sont plus élevés que chez les adultes et seraient également reliés à une consommation abusive de psychotropes.

En résumé, et bien que ces instruments d'évaluation puissent nous fournir certaines informations utiles pour comprendre la situation personnelle du client en question, celui-ci est souvent seul quand il remplit le questionnaire et il n'y a pas de questions portant sur **le contexte familial** alors que celui-ci est un marqueur important dans la dynamique de l'installation, la continuité ou la cessation de l'activité du gambling. De plus, la dépendance au jeu n'est pas comprise à l'intérieur d'un continuum, c'est-à-dire le fait qu'on peut avoir des périodes de dépendance au jeu plus ou moins intenses dans des circonstances différentes et avec des motifs différents.

À la lumière de ces propos, nous pouvons donc souligner que le concept de dépendance est lui-même l'objet d'un débat scientifique et social de grande importance, car il n'y a pas d'entendement entre les scientifiques, les divers intervenants, les instances gouvernementales, corporatistes ou professionnelles. Quand on tient compte minimalement des conditions qui permettent la désignation d'une condition comme étant une pathologie ou une maladie, on réalise que celles-ci changent considérablement selon les acteurs sociaux et les intérêts de pouvoir en présence, les contextes historiques culturels et sociaux (Suissa, 1998; Room, 1995; Peele, 1991). Dans cette optique, la dépendance au jeu ne peut être réduite à un désordre individuel de nature intrapsychique, pathologique ou compulsive, elle relève plutôt d'un phénomène psychosocial complexe et donc d'une réalité sociale construite et multifactorielle.

### **L'individualisme comme argument du discours de la pathologie**

Un des concepts sur lequel repose le discours qui permet d'associer la dépendance au jeu à une pathologie est la valeur même de *l'individualisme* qui est véhiculée dans le champ du gambling. Selon Dekker (1997), le cadre qui permet de légitimer le discours de la pathologie du gambling peut se résumer à la scission de la réalité de ce phénomène en deux catégories: la "majorité sociale" qui peut jouer sans développer de dépendance ou les joueurs dits sociaux et "la minorité des "quelques pathologiques" minoritaires ou les joueurs dits compulsifs. Cette conception de la réalité est à comprendre comme un construit social qui a des implications directes pour l'industrie



des jeux de hasard et d'argent. En appliquant cette grille de lecture, nous assistons à au moins deux dérapages épistémologiques visant à effacer toute trace de responsabilité de la part de l'industrie.

En premier lieu, et une fois ce cadre appliqué avec succès, nous assistons à une rupture qui permet de légitimer la pathologisation du joueur ayant développé une dépendance. Celui-ci est alors compris comme existant à l'extérieur des structures de l'industrie plutôt que le résultat de l'interaction entre l'environnement des espaces de jeu et le monde social des joueurs. En deuxième lieu, le joueur dépendant est une personne "malade" et donc l'industrie ne peut porter le blâme ni être responsable des problèmes psychosociaux associés à cette condition de malade.

Parmi les autres facteurs visant à promouvoir la valeur absolue de l'individualisme dans le discours sur le gamblers, mentionnons celle de *la liberté de choix*. À cet effet, soulignons le fait que la liberté de choix est d'abord un concept de nature abstraite dans la mesure où les choix sont d'abord et avant tout influencés, et jusqu'à un certain point déterminés, par les forces sociales et les acteurs en présence. Cette question est importante, car l'industrie véhicule l'idée que les personnes sont libres de choisir alors que l'exercice même du choix repose sur l'accès à des informations pertinentes dans le processus de décision des citoyens et des comportements sociaux inhérents à ces mêmes choix. Or la réalité est toute autre. Combien de citoyens ont accès réellement aux informations sur les moyens privilégiés par l'industrie du gambling dont le but premier est l'augmentation des profits? Peut-on parler de liberté de choix quand l'information nécessaire à justement être capable de faire des choix éclairés est confinée dans des tours à bureaux avec les secrets les plus gardés.

Cette pratique de ce type de corporations s'apparente fortement à celle de l'industrie pharmaceutique où les "secrets corporatistes" s'appuient sur des aménagements et des modes de gestion qui sont de moins en moins accessibles aux citoyens. Espaces clôturés et bien gardés au plan physique, ces centres administratifs, de recherche et de décision pour ces types de corporation vivent généralement en vase clos par rapport à la population sociale ambiante et ce, afin de légitimer ce que Michel Foucault nommait *le pouvoir/savoir* comme moyen idéologique de domination dans les rapports sociaux. Certains nommeront ce type de pratique comme relevant de la théorie du rationalisme économique à savoir que la logique du "laissez-faire" est ce qui permet la prospérité économique pour l'ensemble des citoyens. Or, la réalité sociale et économique est, au contraire, à l'opposé de cette théorie. Il y a de plus en plus de disparités entre les riches et les pauvres allant, dans certains cas, jusqu'à menacer la paix sociale dans plusieurs pays et continents. L'industrie du gambling est l'exemple par excellence de ce corporatisme où les politiques s'appuient principalement sur le rationalisme économique.

Toujours au plan du discours qui s'appuie sur l'individualisme dans le champ du gambling, nous pouvons également mentionner les recherches visant à étudier les "victimes" de notre société ce qui permet de déplacer l'emphase et l'attention des causes plus structurelles de ce type de problème social. Ce type de recherche, bien que très utile dans l'accès à des meilleures connaissances sur les joueurs et leur style de vie, se traduit en bonne partie par une conception/définition des personnes "victimes" comme souffrant de déficits personnels et des théories principalement nourries par la pathologie individuelle. En parallèle, les structures sociales de l'industrie du gambling prennent alors la route de la "normalisation sociale" dans le but de devenir de plus en plus socialement acceptables, légitimes et parfois même désirables. En fait, la conception même de l'individualisme repose sur une philosophie qui voit l'individu

comme une entité séparée et séparable de son contexte social tout en lui accordant des droits reconnus au plan légal pour faire reconnaître ses différences. Ce processus, appelé également individuation, s'appuie sur les caractéristiques individuelles comprises comme innées et sont donc à comprendre comme étant indépendantes des structures sociales.

Dans cette logique, le regard psychanalytique envers la dépendance aux jeux de hasard s'inscrit également dans cette perspective intrapsychique et individuelle. L'argent n'étant pas un objet comme les autres, Gardaz (1997) nous invite à nous pencher sur le gambling à partir d'une grille qui voit l'argent comme un support de désirs, de préceptes moraux, de sources de tracas et de malaises. Selon cet auteur, ce type de conduites humaines peut s'expliquer à partir de ce qu'il appelle une pulsion irrépressible dans le rapport profond que toute personne entretient avec l'argent. Du narcissisme au désir inconscient, la relation excessive à l'argent passerait par ces canaux afin de répondre aux besoins du moi personnel. Bien que cette grille puisse nous éclairer sur les motifs plus "refoulés" ou inconscients des personnes dans leur rapport aux jeux de hasard, cette façon de voir l'être humain s'avère bien incomplète, car on ne peut dissocier le processus d'individuation de celui de la socialisation, ceci étant le ciment dans le développement de toute personnalité psychosociale (Suissa, 2000).

Vu dans un vacuum, on peut mieux saisir l'individu gambler qui est compris comme incapable de passer à travers certains obstacles dans des situations données, individualisme oblige. Véhiculer dans le discours politique actuel que l'incidence de la dépendance au gambling est de 2%, par exemple, relève plus d'un mythe car il y aurait près de 10 à 15 proches qui sont affectés dans les dynamiques familiales avec des difficultés reliées au gambling. Cette approche visant à minimiser les dégâts issus de la prolifération de l'industrie du jeu s'inscrit dans une tentative de légitimer sur une base continue un discours corporatiste où l'agenda n'est pas le développement et le bien-être des citoyens mais plutôt l'enrichissement des actionnaires privés et de plus en plus de gouvernements qui travaillent conjointement avec l'industrie privée des jeux de hasard.

### **Conclusion et perspectives**

À la lumière de cette brève esquisse, nous remarquons que les taux de prévalence sont, toute proportion gardée, de plus en plus élevés dans le temps et le sont en corrélation avec le nombre d'années d'exposition dans les communautés respectives, à savoir, *plus il y a accès aux jeux du hasard, plus l'incidence augmente*. Nous remarquons également que, malgré le nombre impressionnant de recherches sur le gambling, le regard dominant envers cette condition passe principalement par la pathologie tout en mettant en veilleuse les facteurs macro-contextuels explicatifs de nature politique, historique, culturelle et psychosociale dans la construction d'un tel discours. Cette définition est jusqu'à nos jours la version dominante dans la saisie du phénomène du gambling. Nous observons également que les modes d'usage du gambling et de sa conception varient dans le temps, celles-ci renvoyant à des réactions sociales dans l'espace public qui diffèrent selon les acteurs sociaux en présence, les classes sociales, le contexte économique, historique et politique. Sous cet angle, peut-on penser le gambling comme un problème social qui se construit dans le temps plutôt qu'une pathologie de nature individuelle? (Suissa, 2003; Suissa, 2001)

Nous remarquons également que, malgré le nombre impressionnant de recherches sur le gambling, le regard dominant envers cette condition passe principalement par la pathologie tout en mettant en veilleuse les facteurs macro contextuels explicatifs de nature politique, historique, culturelle et psychosociale dans la construction d'un tel discours. Les théories dominantes dans le

champ du gambling s'appuient principalement sur une version pathologique et déficitaire des individus avec comme valeur centrale et grandissante l'individualisme. Cette façon de voir le monde du gambling est jusqu'à nos jours la version dominante dans la saisie de ce phénomène. Nous observons également que les modes d'usage du gambling et de sa conception varient dans le temps, celles-ci renvoyant à des réactions sociales dans l'espace public qui diffèrent selon les acteurs sociaux en présence, les classes sociales, le contexte économique, historique et politique. Sous cet angle, peut-on penser le gambling comme un problème social qui se construit dans le temps plutôt qu'une pathologie ou une maladie.

En conclusion, on peut dire que l'État se désengage d'une part de ses responsabilités dans la mesure où il présente ce problème social complexe comme relevant d'une défaillance plus individuelle que collective alors qu'il est le principal maître d'œuvre des casinos et des divers espaces de jeu. Tant et aussi longtemps que le débat sur ces aspects n'est pas effectué, nous continuerons à produire de plus en plus de joueurs dits compulsifs, assister à des drames de suicide, de violence familiale, de sans-abris, etc. On ne peut concilier à long terme le double standard et l'ambiguïté des rôles des gouvernements, à savoir de promoteur du jeu avec celui de protecteur des citoyens au plan public, car cela constitue un obstacle majeur à une mise en place d'une politique efficace socialement acceptable et légitime au plan éthique.

## **Bibliographie**

Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (1994). Impacts of problem gambling. Edmonton. AADAC.

Black, D et Moyer, T (1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. Psychiatric Services. Vol. 49, 11, 1434-1439

Bland, R , Newman, S, Orn, H et Stebelsky, G (1993). Epidemiology of pathological gambling in Edmonton. Canadian Journal of Psychiatry. 38, 2, 108-112.

Blaszczynski, A et al (1998). Problem gambling within a chinese speaking community. Journal of Gambling Studies. 14, 4, 359-380.

Brenner, R et Brenner, G (1993). Spéculation et jeux de hasard, une histoire de l'homme par le jeu. Presses Universitaires de France.

Bybee, S (1996). Gaming regulation control. Las Vegas: APS.

Canadian Foundation on Compulsive Gambling (1999). Newlink Problem Gambling News and Information, Spring Issue: 12. Toronto. Canada.

Castellani, B (2000). Pathological gambling: the making of a medical problem. State University of New York Press.

Castellani, B et al (1996). Homelessness, negative affect, and coping among veterans with gambling problems who misused substances. Psychiatric Services. 47, 3, 298-299.

Chevalier, S & Allard, D (2001a). Jeu pathologique et joueurs problématiques: le jeu à Montréal Direction de la Santé Publique. Régie Régionale de la Santé et des Services Sociaux. Montréal-Centre. Québec. Canada.

Chevalier, S., Papineau, É., & Geoffrion, C. (2003). Évaluation du programme expérimental québécois de traitement des joueurs pathologiques. Rapport 9 - Les lignes téléphoniques dédiées aux jeux de hasard et d'argent. Montréal: Institut national de santé publique du Québec.

Daghestani, A, Elenz, E et Crayton, J (1996). Pathological gambling in hospitalized substance abusing veterans. Journal of clinical Psychiatry. 57, 8, 360-362.

Dekker, S (1997). Commercial gaming: the unfair deal. Faculty of Humanities and Social Social Sciences. Thesis for Social Work Master Degree diploma. University of South Australia.

Duvarci, I et al (1997). DSM-IV and the South Oaks Gambling Screen: Diagnosing and assessing pathological gambling in Turkey. Journal of Gambling Studies. 3, 3, 193- 206.

Eadington, W (1995). Gambling : philosophy and policy. Journal of Gambling Studies. 11, 1, 9-13.

Eisen, S.A. (1998). Familial influences on gambling behavior: an analysis of 3359 twin pairs. Addiction, 93, 9, 1375-1384.

Ferris, J et Wynne, H (2001). The canadian problem gambling index. Final Report. Canadian Centre for Substance Abuse. Ottawa. Canada.

Gardaz, M (1997). La dépense excessive et son envers inconscient. Informations Sociales, 64, 74-83.

Govoni, R et al (1998). Five years impact of casino gambling in a community. Journal of Gambling Studies, vol. 14, 4, 347-358.

Gupta, R et Derevensky, J (1998). Adolescent gambling behavior: a prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. Journal of Gambling Studies. 14, 4, 319-345.

Hargreave, C et Csiernik, R (2000). Jeu de hasard et jeu compulsif au Canada. Travail Social Canadien. 2, 2, 68-86.

Henriot, C (1999). Courthip, sex and money: the economics of courtesan houses in nineteenth- and twentieth-century Shanghai. Women's History Review. 8, 3, 443-467.

Jeu: aide et référence, (2003). Rapport annuel. Courriel: [jar@info-reference.qc.ca](mailto:jar@info-reference.qc.ca).

Ladouceur et al (2000). Le jeu excessif: comprendre et vaincre le gambling. Éditions de l'Homme. Québec.

Ladouceur, R, Vitaro, F et Arsenault, L (1998). Consommation de psychotropes et jeux de hasard chez les jeunes: prévalence, coexistence et conséquences. Québec. Comité permanent de lutte à la toxicomanie.

Ladouceur, R (1996). The prevalence of pathological gambling in Canada. Journal of Gambling Studies. 12, 2, 129-142.

Lesieur, H et al (1991). Gambling and pathological gambling among university students. Addictive Behaviors. 16, 517-527.

Malaby, T (1999). Fateful misconceptions: rethinking paradigms of chance among gamblers in Crete. Social Analysis. 43, 1, 141-165.

Mandal, V et Vander Doelen, C (1999). Chasing lightning : gambling in Canada. Toronto: Allyn bacon.

Munting, R (1996). An economic and social history of gambling in Britain and the USA. Manchester University Press. England.

National Council of Welfare (1996). Gambling in Canada. Ottawa.

Pasternak, A (1997). Pathological gambling : America's newest addiction? American Family Physician. 56, 1293-1296.

Peacock, R; Day, P et Peacock, T (1999). Adolescent gambling on a great lakes indian reservation. In Weaver, Hilary (edts) Voices of first nations people. Haworth Press. 5-17.

Peele, S (1991). The truth about addiction and recovery. New York. Simon et Schuster.

Preston, F et al (1998). Gambling as stigmatized behavior: regional relabelling the law. The annals of the american academy of political and social science. 556, 186-196.

Rychlak, R (1992). Lotteries, revenues and social costs: a historical examination of State-Sponsored Gambling. Boston College Law Review. 34, 11-81.

Room, R (1995). Issues in the cross-cultural validity of dependence definitions. Conference article at the 37 th ICAA International Congress. University of San Diego. California. 1-11.

Room, R; Turner, N et Ialomiteau, A (1998). Effects of the opening of the Niagara casino: a first report. Toronto. Centre for Addictions and Mental Health.

Séguin, M et Suissa, A (2004). Liens entre suicide et jeu excessif : les problèmes associés au jeu excessif contribuent-ils au passage à l'acte? FQRSC. Gouvernement du Québec.

Suissa, J. A (1998). Pourquoi l'alcoolisme n'est pas une maladie. Editions Fidès. Montréal.

Suissa, J. A (2001). La construction d'un problème social en une maladie: le cas de l'alcoolisme en Amérique du Nord. In Problèmes sociaux: Théories et méthodologies. Tome I. Sous la direction de Mayer, R et Dorvil, H . Presses Université du Québec. Chapitre 5, 135-154.

Suissa, J.A. (2003). A sociological perspective on gambling: a critical social analysis. In Psycho-structural cybernetics of problem gambling. Under the direction of Dr Turner, Nigel and Zangeneh, Masood. Canadian Mental Health and addictions. Toronto University Press. (in press)

Tepperman, L (2002). At home with gambling. Conférence prononcée au congrès annuel du Conseil du jeu responsable de l'Ontario. Niagara Falls. Avril 2002.

Topp, J et Charpentier, G (2000). Jeu pathologique et toxicomanie. In Brisson, Pierre (edts) L'usage des drogues et les toxicomanies. 3. Editions Gaëtan Morin. 201-225.

Unwin, B.K. & Davis , M.K & Leeuw, J B.De (2000). Pathological gambling. American Family Physician, 61, 3, 741-748.