

Contre vents et marées : un profil des joueurs excessifs et de ceux qui risquent de le devenir

par Katherine Marshall et Harold Wynne

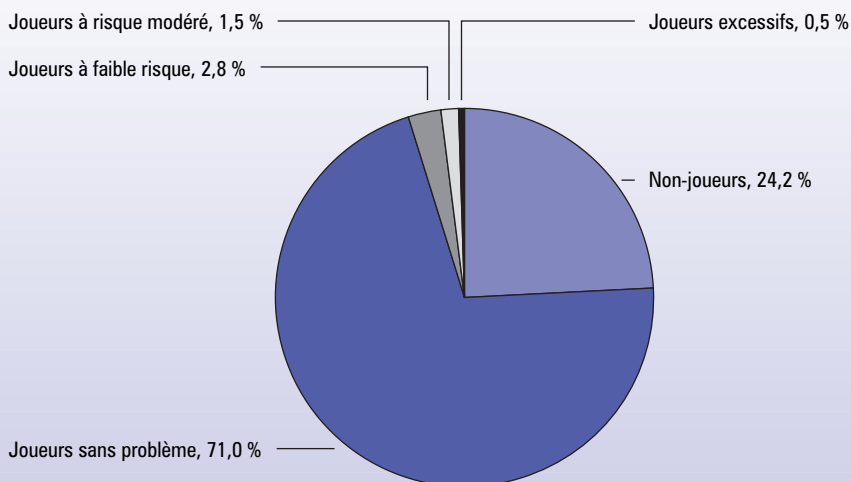
Le présent article est une adaptation de « Contre vents et marées », *L'emploi et le revenu en perspective*, produit n° 75-001-XIF au catalogue de Statistique Canada, vol. 4, n° 12, décembre 2003. On peut se le procurer à l'adresse suivante moyennant des frais : www.statcan.ca/francais/studies/75-001/comm/bis-ndp_a_f.html.

Au cours de la dernière décennie, l'industrie des jeux de hasard a prospéré. Durant cette période, les Canadiens ont constamment augmenté le montant qu'ils consacrent aux jeux de hasard, qui est passé d'environ 2,7 milliards de dollars en 1992 à environ 11,3 milliards de dollars en 2002. Si la croissance du PIB, de l'emploi et des recettes publiques peut être considérée comme une retombée positive des jeux de hasard, le jeu excessif a des conséquences sociales et sur la santé et constitue donc un aspect négatif.

On estime que 18,9 millions de Canadiens de 15 ans et plus se sont adonnés aux jeux de hasard en 2002, la grande majorité d'entre eux pour s'amuser et se divertir (et pour le rêve de gagner le gros lot). Toutefois, 1,2 million de personnes, soit 5 % de la population adulte, ont affiché un

TSC

Le jeu représentait un problème ou pouvait le devenir dans le cas de 5 % de la population adulte



Source : Statistique Canada, Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes de 2002, cycle 1.2.

L'Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes (ESCC) fournit régulièrement des estimations transversales à jour sur les déterminants de la santé, l'état de santé et l'utilisation du système de santé. Au cours de l'année du lancement de l'ESCC de 2000 et durant chaque année impaire subséquente à compter de 2001, on a recueilli de l'information générale sur la santé auprès de 130 000 répondants. Durant les années paires, l'enquête porte sur un échantillon plus petit (environ 30 000 répondants) et sur des thèmes spécialisés.

Le cycle 1.2 de l'enquête (Santé mentale et bien-être) a été réalisé en 2002. L'objectif principal de ce cycle était d'obtenir des estimations aux échelons national et provincial sur les principaux troubles mentaux et d'examiner les questions liées aux incapacités et à la prestation de soins de santé. L'enquête contenait des questions portant sur un large éventail de troubles mentaux, y compris une section sur le « jeu pathologique ».

La population cible du cycle 1.2 de l'ESCC ne comprend pas les résidents des trois territoires, des réserves ou des terres publiques, les pensionnaires des établissements, les membres des forces armées et les résidents de certaines régions éloignées.

L'Indice de gravité du jeu excessif (IGJC) fait partie de l'Indice canadien du jeu excessif, un outil créé à la fin des années 1990. En se fondant sur les

nombreuses questions liées à la participation à des jeux de hasard, le jeu excessif et les conséquences négatives du jeu (perturbation de la vie personnelle, familiale ou professionnelle), on évalue, dans le cadre de l'IGJC, les difficultés liées aux jeux de hasard au moyen d'une échelle de neuf points qui font référence aux 12 derniers mois. Les scores établis à l'aide de cet indice varient de 0 à 27.

Les joueurs **sans problème** jouent peu souvent (moins de cinq fois par année); en outre, ils affirment ne pas être des joueurs et ont obtenu un score de zéro au test de l'IGJC. Les joueurs **à risque faible ou modéré** jouent plus de cinq fois par année et montrent certains signes d'un comportement de joueur excessif. Les joueurs à faible risque ont obtenu des scores de 1 à 2 au test de l'IGJC et n'ont fort probablement pas encore vécu de conséquences négatives en rapport avec le jeu. Les joueurs à risque modéré ont obtenu un score de 3 à 7 au test de l'IGJC et peuvent avoir subi des conséquences négatives liées au jeu. Les joueurs **excessifs** jouent plus de cinq fois par année, et leur comportement aux jeux de hasard entraîne des conséquences négatives pour eux, pour d'autres personnes dans leur réseau social ou au sein de leur collectivité. Les joueurs excessifs ont obtenu des scores de 8 à 27 au test de l'IGJC.

Pour connaître les définitions complètes des termes et des concepts, veuillez consulter l'article original.

comportement qui les classeraient dans la catégorie des joueurs à risque ou excessifs. Il n'existe aucune donnée sur les taux relatifs aux joueurs excessifs, mais des études montrent que plus il est facile de s'adonner à des jeux de hasard, plus la prévalence de problèmes liés à ces jeux est élevée¹. Un plus grand accès aux jeux, la pauvreté, un faible statut socioéconomique et l'abus d'alcool ou de drogues ont été associés au jeu excessif.

Dans le présent article, nous utilisons des données tirées du cycle 1.2 de l'Enquête sur la santé dans les

collectivités canadiennes (Santé mentale et bien-être) afin d'étudier le comportement lié aux jeux de hasard et les caractéristiques de joueurs sans problème, de joueurs à risque et de joueurs excessifs. Nous examinons également des aspects liés au jeu excessif, comme le revenu, la santé et les relations sociales.

Les divers types de jeux de hasard

En 2002, les trois quarts des Canadiens de 15 ans et plus ont dépensé de l'argent en s'adonnant à un jeu de hasard quelconque, et ce, au moins une fois par semaine dans le cas de 38 % d'entre eux². L'achat de billets de loterie était l'activité la plus courante (65 % des joueurs), suivi de

1. R.A. Volberg, « The prevalence and demographics of pathological gamblers: Implications for public health », *American Journal of Public Health*, février 1994, vol. 84, n° 2, p. 237 à 241.
2. D'une façon semblable à ce qu'on a observé dans le cas de l'alcool, les données sur la fréquence des activités et les dépenses sont régulièrement sous-déclarées.

	Personnes de 15 ans et plus	Au moins une activité	Billets de loterie			ALV* en dehors des casinos		Courses de chevaux	Autres**
			Loteries	instantanée	Casinos	Bingos			
Total (en milliers)	24 997	18 911	16 225	9 039	5 420	2 099	1 514	1 040	5 276
%	100	76	65	36	22	8	6	4	21
	En milliers					%			
Hommes	12 286	78	68	34	22	5	7	5	27
15 à 17 ans	706	50	18	12	F	4 ^E	2 ^E	1 ^E	39
18 à 24 ans	1 406	73	52	40	31	7	13	5	39
25 à 44 ans	4 769	81	73	39	24	4	9	6	30
45 à 64 ans	3 774	84	78	34	22	4	6	5	23
65 ans et plus	1 632	74	65	28	19	5	3	4	15
Femmes	12 710	73	62	38	21	12	5	3	15
15 à 17 ans	660	34	12	13	F	6 ^E	3 ^E	1 ^E	21
18 à 24 ans	1 366	68	45	44	25	13	8	2 ^E	20
25 à 44 ans	4 738	77	68	44	21	13	6	4	16
45 à 64 ans	3 852	78	70	38	24	12	4	4	13
65 ans et plus	2 095	70	59	29	20	12	3	3	11
Fréquence de jeu***	18 911	100	100	100	100	100	100	100	100
Au moins une fois par semaine	7 271	38	37	23	3	21	11	5	15
Une à trois fois par mois	4 374	23	23	26	8	17	18	6	18
Une à onze fois par année	7 266	38	40	51	88	62	71	89	68

^E À utiliser avec prudence.

^F Données trop peu fiables pour être publiées.

* Appareils de loterie vidéo.

** Comprend les paris sur des jeux de cartes en dehors des casinos, les jeux de hasard sur Internet, les investissements à des fins de spéculation et d'autres types de jeux de hasard.

*** Des personnes qui s'adonnaient à l'activité précisée.

Source : Statistique Canada, Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes de 2002, cycle 1.2.

l'achat de billets de loterie instantanée (36 %) et de la fréquentation d'un casino (22 %)³. Même si relativement peu de personnes jouaient au bingo (8 %), 1 participant sur 5 jouait au moins une fois par semaine.

En 2002, les trois quarts des hommes et les trois quarts des femmes

3. Les billets de loterie instantanée comprennent ceux des jeux Keno, Pick 3, Encore, Banco et Extra. Les billets de loterie comprennent les suivants : 6/49, Super 7, Sports Select et Pro-Line.

se sont adonnés aux jeux de hasard, et le taux de participation était de 70 % et plus dans chacun des groupes d'âge composés de personnes de 24 ans et plus. Malgré la restriction relative à l'âge de majorité (18 ans) dans la plupart des provinces, un nombre considérable d'adolescents de 15 à 17 ans ont acheté des billets de loterie et de loterie instantanée provinciales. On a enregistré les taux de participation les plus élevés chez les jeunes dans la catégorie des « autres jeux de hasard », et principalement dans les

paris sur des jeux de cartes ou des jeux de table joués ailleurs que dans des casinos, ou sur des jeux d'adresse comme le billard ou le jeu de fléchettes.

Les personnes les plus à risque

Les hommes s'adonnant à des jeux de hasard étaient beaucoup plus susceptibles que les femmes d'être des joueurs à risque ou des joueurs excessifs (8 % contre 5 %). Pour certains, cet écart existe parce que les hommes et les femmes ont tendance à jouer à

des jeux de hasard pour des raisons et dans des activités différentes. Les hommes étaient proportionnellement plus nombreux à jouer sur des appareils de loterie vidéo (ALV) et à parier sur les courses de chevaux, alors que les femmes préféraient jouer au bingo. L'image culturelle du joueur

pourrait également être un facteur — l'archétype du joueur représenté au cinéma, dans les ouvrages de fiction et en musique a toujours été un homme.

En moyenne, les joueurs à risque et les joueurs excessifs étaient également plus jeunes que les joueurs sans problème (40 ans contre 45 ans). Alors que

les joueurs n'ayant pas de diplôme d'études postsecondaires étaient beaucoup plus susceptibles d'être des joueurs à risque ou des joueurs excessifs que les joueurs plus instruits, les joueurs à faible revenu (gagnant moins de 20 000 \$ par année) n'étaient pas très différents des joueurs ayant un revenu

TSC

Le fait de jouer fréquemment sur des appareils de loterie vidéo est associé à un risque plus élevé de devenir un joueur excessif

	Ensemble des joueurs	Joueurs sans problème	Joueurs à risque et joueurs excessifs
Total (en milliers)	18 887	17 699	1 188
%	100	93,7	6,3
	En milliers		%
Hommes	9 610	92,2	7,8
Femmes	9 277	95,2	4,8*
Revenu personnel			
Moins de 20 000 \$	6 392	93,3	6,7
20 000 \$ et plus	11 289	93,8	6,2
Niveau de scolarité			
Sans diplôme d'études postsecondaires	9 689	92,4	7,6
Études postsecondaires	9 047	95,2	4,8*
Race			
Non-Autochtone	18 593	93,8	6,2
Autochtone	217	81,5	18,5*
Fréquence de jeu			
Tous les jours	278	69,7	30,3*
Deux à six fois par semaine	2 784	85,7	14,3*
Une fois par semaine	4 198	91,3	8,7
Une fois par mois	4 370	94,1	5,9*
Une fois par année	7 257	98,9	1,1*
Type de jeu de hasard			
Loteries	16 202	93,5	6,5
Billets de loterie instantanée	9 027	90,6	9,4*
Casinos	5 413	86,7	13,3*
Bingo	2 098	84,5	15,5*
ALV en dehors des casinos	1 512	74,4	25,6*
Courses de chevaux	1 038	84,2	15,8*

* Indique une différence statistiquement significative par rapport au groupe de référence.

Nota : Les groupes de référence sont indiqués en caractères italiques.

Source : Statistique Canada, Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes de 2002, cycle 1.2.

élevé⁴. Les joueurs autochtones hors réserve étaient beaucoup plus susceptibles d'être à risque que les joueurs non autochtones (18 % comparativement à 6 %).

Parmi ceux et celles qui jouaient tous les jours, près de 1 sur 3 était déjà un joueur excessif. Les personnes qui jouaient entre 2 et 6 fois par semaine étaient également beaucoup plus susceptibles d'être à risque ou d'avoir un problème (14 % comparativement à 9 % dans le cas des personnes qui jouaient une fois par semaine).

Enfin, les proportions de joueurs à risque ou de joueurs excessifs variaient de manière considérable selon le type de jeu, ce qui semble indiquer que certains jeux sont plus attrayants que d'autres. Par exemple, le quart des personnes qui se servaient d'ALV étaient des joueurs à risque ou déjà des joueurs excessifs. Cette constatation confirme l'opinion souvent exprimée selon laquelle les ALV sont aux jeux de hasard ce que le « crack » (cocaïne épurée) est à la consommation de drogues. À l'opposé, les acheteurs de billets de loterie, le jeu de choix de 16 millions de personnes, présentaient la plus faible proportion de joueurs à risque et de joueurs excessifs.

Pour jouer, on a besoin d'argent

S'adonner aux jeux de hasard dégarrit inévitablement le portefeuille. Dans l'ensemble, 6 % des joueurs ont dépensé chacun plus de 1 000 \$ en 2001, mais le montant dépendait beaucoup du type de comportement vis-à-vis les jeux de hasard. Près des deux tiers des joueurs excessifs ont dépensé plus de 1 000 \$ par année, tout comme 43 % des joueurs à risque modéré et 21 % des joueurs à risque faible. Par rapport à ces données, seulement 4 % des joueurs sans problème ont consacré plus de 1 000 \$ à des jeux de hasard⁵.

S'adonner continuellement et d'une manière excessive à des jeux de hasard peut être coûteux dans de nombreux

aspects de la vie. En effet, ce comportement touche en particulier les finances personnelles et les relations familiales. La majorité des joueurs excessifs (62 %) ont déclaré dépenser toujours, ou la plupart du temps, plus d'argent que prévu pour les jeux de hasard. En outre, 85 % ont affirmé qu'ils misaient parfois, ou la plupart du temps, au-delà de ce qu'ils pouvaient se permettre de perdre. Il ne fait pas de doute que le fait de dépenser toujours sans compter et d'une manière qu'on ne peut se permettre peut mener à un endettement

et à des factures impayées, ce qui ajoute au stress ressenti sur les plans émotionnel et financier.

Un peu plus de la moitié des joueurs excessifs ont affirmé que leurs habitudes de joueur entraînaient parfois des difficultés financières, et près du cinquième d'entre eux ont déclaré que ces habitudes leur causaient toujours ou presque toujours de tels tracass. Enfin, près de 4 joueurs excessifs sur 10 ont affirmé qu'ils empruntaient parfois de l'argent ou vendaient des biens pour pouvoir continuer à jouer, prenant ainsi des mesures

	Type de joueur		
	À faible risque	À risque modéré	Excessif
	%		
Le joueur a dépensé plus de 1 000 \$	21	43	62
Le joueur a dépensé plus qu'il ne le souhaitait			
Parfois	52	64	30
Toujours ou la plupart du temps	5 ^E	24	62
Le joueur a misé au-delà de ce qu'il pouvait se permettre			
Parfois	14	44	47
Toujours ou la plupart du temps	0	3 ^E	38
Le jeu a causé des difficultés financières			
Parfois	F	22	53
Toujours ou la plupart du temps	0	F	17 ^E
Le joueur a emprunté de l'argent ou a vendu des biens pour jouer			
Parfois	5 ^E	18	39
Toujours ou la plupart du temps	F	F	F
^E À utiliser avec prudence.			
F Données trop peu fiables pour être publiées.			
Source : Statistique Canada, Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes de 2002, cycle 1.2.			

- Même si les proportions de joueurs à risque et de joueurs excessifs étaient très semblables parmi les divers groupes de revenu, les taux de participation aux jeux de hasard étaient différents. Par exemple, 69 % des personnes ayant un revenu inférieur à 20 000 \$ par année s'étaient adonnées à des jeux de hasard en 2002, comparativement à 82 % des personnes disposant d'un revenu de 20 000 \$ et plus.
- Bien qu'il ne soit pas possible de repérer les joueurs excessifs à l'aide des données tirées de l'Enquête sur les dépenses des ménages, on dispose de données sur les dépenses consacrées aux jeux de hasard.

Au cours des 12 mois ayant précédé l'enquête (sauf déclaration différente)	Type de joueur				
	Tous les joueurs	Sans problème	À faible risque	À risque modéré	Excessif
	En milliers				
Total	18 887	17 699	697	373	118
	%				
Santé assez bonne ou mauvaise	11	11	10	14	22 ^E
Dépendance à l'alcool	3	2	7*	12*	15 ^E
Difficultés familiales liées au jeu	1	F	4 ^E	16*	49*
Le jeu a nui à la capacité de s'acquitter de tâches professionnelles**	57	55
Stress élevé ou extrême	24	23	27	21	42*
Degré élevé de détresse au cours du dernier mois	10	9	16*	17*	29*
A déjà souffert d'une dépression clinique	11	11	12	15	24 ^E

^E À utiliser avec prudence.
* Écart statistiquement significatif par rapport au groupe des joueurs sans problème (niveau de 0,05).
** Pourcentage de personnes occupées (qui comprenait environ 90 % de tous les joueurs de 25 à 55 ans).
... N'ayant pas lieu de figurer.
Source : Statistique Canada, Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes de 2002, cycle 1.2.

désespérées qui risquent d'aggraver les difficultés financières existantes.

Les joueurs excessifs sont stressés et ont des problèmes de santé⁶

S'adonner de manière continue à des jeux de hasard demande du temps et de l'argent, et cela peut produire des effets négatifs sur la santé physique et mentale. Les joueurs excessifs étaient proportionnellement deux fois plus nombreux que les joueurs sans problème à qualifier leur état de santé de mauvais ou de médiocre (22 % contre 11 %). Les probabilités d'une dépendance à l'alcool augmentaient selon le degré de participation des joueurs à risque aux jeux de hasard. Seulement 2 % des joueurs sans problème présentaient une dépendance à l'alcool, comparativement à 7 % des joueurs à faible risque et à 15 % des joueurs excessifs⁷.

En outre, s'adonner à des jeux de hasard peut occasionner des problèmes sociaux. La moitié des joueurs excessifs et le sixième des joueurs à risque modéré ont déclaré que leur participation à des jeux de hasard suscitait des difficultés dans leurs relations avec leurs proches ou leurs amis. De tels ennuis étaient pratiquement inexistantes chez les joueurs sans problème. Par ailleurs, plus de la moitié des joueurs à risque modéré et des joueurs excessifs occupant un emploi ont déclaré que leur participation à des jeux de hasard avait déjà nuit à leur

capacité de s'acquitter de leurs tâches professionnelles.

Le stress est une conséquence inévitable des contraintes financières et sociales causées par le jeu excessif. Bien que le jeu ne soit pas le seul facteur de stress, 42 % des joueurs excessifs ont déclaré éprouver un degré de stress élevé ou extrême dans leur vie, comparativement à 23 % des joueurs sans problème qui ont déclaré la même chose. En outre, d'après un certain nombre de questions sur la détresse psychologique, 29 % des joueurs excessifs étaient considérés

6. Pour connaître les définitions complètes de la dépendance à l'alcool, de la détresse et de la dépression, veuillez consulter l'article original.

7. D'autres études, bien que fondées sur des méthodes et des définitions différentes, ont montré une corrélation (comorbidité) entre la dépendance à l'alcool et le jeu pathologique. R. Kidman, « The perfect match? Co-occurring problem drinking and gambling », *The Wager*, 2002, vol. 7, n° 20. Site Web : www.thewager.org, consulté le 15 mai 2002.

comme des personnes présentant un degré élevé de détresse; cette proportion était trois fois supérieure à celle observée dans le cas des joueurs sans problème.

Un état de stress persistant peut être lié à une dépression. Les probabilités d'avoir déjà souffert d'une dépression clinique majeure étaient beaucoup plus élevées chez les joueurs excessifs. Seulement 11 % des joueurs sans problème avaient déjà souffert d'une dépression clinique au cours de leur vie, comparativement à 24 % des joueurs excessifs. Étant donné qu'une dépression grave est un facteur de risque important de suicide, il n'est pas étonnant qu'une proportion beaucoup plus grande de joueurs excessifs que de joueurs sans problème aient déjà songé au suicide au cours des 12 mois ayant précédé l'enquête (18 % contre 3 %)⁸.

Les joueurs excessifs sont conscients de leurs difficultés

En 2002, plus d'un tiers de million de Canadiens (2 % de tous les joueurs) avaient pensé, au moins à l'occasion, qu'ils pourraient avoir un problème de jeu. En fait, 4 joueurs excessifs sur 10 estimaient qu'ils étaient presque toujours aux prises avec un tel problème. Dans une certaine mesure, il est étonnant de constater que 15 % des joueurs excessifs ne croyaient pas avoir un problème.

Le caractère insidieux du jeu excessif est mis en évidence par la proportion de 27 % de joueurs à risque modéré et la proportion de 64 % de joueurs excessifs qui ont voulu cesser de s'adonner à des jeux de hasard au cours des 12 mois ayant

précédé l'enquête et qui estimaient ne pas pouvoir y parvenir. En outre, des proportions extraordinairement élevées de joueurs à risque modéré (26 %) et de joueurs excessifs (56 %) avaient essayé de cesser de jouer mais n'avaient pas réussi. On ne connaît pas les moyens que ces personnes ont utilisés, ni les raisons pour lesquelles elles ont échoué.

Résumé

L'augmentation subite des activités de l'industrie des jeux de hasard a commencé au cours des années 1990 lorsque les gouvernements provinciaux ont entrepris de légaliser les casinos permanents et les appareils de loterie vidéo (ALV). En 2002, 76 % des Canadiens ont déclaré s'être adonnés aux jeux de hasard au cours des 12 mois ayant précédé l'enquête; 4 personnes sur 10 ont déclaré jouer toutes les semaines. L'expansion continue de cette industrie a été très controversée. En 2000, l'Association canadienne de santé publique a adopté une position selon laquelle la croissance des jeux de hasard représente un problème de santé publique. Toutefois, il est difficile d'évaluer les coûts socioéconomiques et ceux liés à la santé, ainsi que les avantages que comportent les jeux de hasard, et aucune étude n'a encore été réalisée concernant ces aspects.

D'après de nouvelles données tirées de l'Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes, 5 % de la population sont des personnes considérées comme des joueurs à risque ou des joueurs excessifs. Les personnes beaucoup plus susceptibles de faire partie de ce nombre étaient les

hommes, les Autochtones, les personnes peu scolarisées ainsi que les personnes qui se servaient d'ALV et celles qui s'adonnaient fréquemment à des jeux de hasard.

Les difficultés que les joueurs à risque et les joueurs excessifs ont éprouvées comprenaient des probabilités plus élevées d'avoir des difficultés financières et relationnelles. Les joueurs excessifs présentaient notamment des degrés élevés de dépendance à l'alcool et de détresse émotionnelle et avaient connu des épisodes de dépression dans le passé. Toutefois, la vaste majorité des joueurs excessifs reconnaissent avoir un problème, et la plupart d'entre eux avaient essayé de cesser de jouer — mais n'avaient pas réussi — au cours de l'année ayant précédé l'enquête.



Katherine Marshall est analyste principale à la Division de l'analyse des enquêtes auprès des ménages et sur le travail de Statistique Canada, et **Harold Wynne** est professeur adjoint à l'Université McGill et à l'Université de l'Alberta.

8. À la suite de pressions exercées par la collectivité, tous les coroners du pays ont commencé à codifier, depuis juin 2003, les suicides liés au jeu. Bien que la plupart des provinces contrôlent maintenant l'évolution des suicides liés au jeu, leurs méthodes de recensement et leurs mesures présentent des différences, de sorte qu'il est difficile d'effectuer des comparaisons. S. Bailey, « Gambling-related suicides soar five-fold in Quebec since VLTs legalized », *La Presse Canadienne*, 2 octobre 2003. Site Web : cnews.canoe.ca/CNEWS/Canada/2003/10/02/215489-cp.html, consulté le 9 février 2004.