

Document de discussion de politique sur le jeu problématique

Groupe de travail national sur la politique en matière de toxicomanie du CCLAT

Mars 1998

Le présent document de discussion de politique a été préparé par John Topp, Ed Sawka, Robin Room, Christiane Poulin, Eric Single et Herb Thompson pour le compte du Groupe de travail national sur la politique en matière de toxicomanie du Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et la toxicomanie (CCLAT). Nous remercions aussi Jackie Ferris, Nady El-Guebaly, Miki Hanson, David Hewitt, Diane Jacovella et Wayne Mitic d'avoir contribué à l'élaboration de ce document. Le Conseil d'administration du CCLAT a approuvé ce texte en novembre 1997. Les opinions exprimées dans ce document ne sont pas nécessairement celles d'autres organisations auxquelles les membres du Groupe de travail national sur la politique en matière de toxicomanie appartiennent. Prière de faire parvenir toute correspondance à propos de ce texte directement au professeur Eric Single, 6, avenue Mervyn, Toronto, Canada M9B 1M6.

1. Enjeux

Les jeux de hasard ont connu une croissance considérable au Canada, et ailleurs dans le monde, ces dernières années. À mesure que les gouvernements se rendent compte des possibilités de faire des profits que représentent ces activités, de plus en plus se servent du jeu régi par l'État pour générer les revenus dont ils ont bien besoin. Les gouvernements se mêlent maintenant de nombreuses formes de jeu, dont les casinos, les loteries de toutes sortes, les appareils de loterie vidéo et les machines à sous. La participation de l'État légitimise ces formes de jeu, qui sont maintenant présentes partout au Canada.

En Amérique du Nord, le jeu est aussi présenté comme un moyen pour les populations autochtones d'être financièrement autonomes et pour de nombreux groupes et de nombreuses activités communautaires, d'assurer leur financement.

Malgré l'afflux considérable de revenus que procure le jeu, la plupart des organes législatifs ont investi des ressources limitées pour la prévention et le traitement des préjudices causés par le jeu problématique. Étant donné que la plus grande partie des jeux de hasard au Canada sont régis par des organismes gouvernementaux ou paragouvernementaux, c'est de toute évidence la responsabilité des gouvernements d'adopter des politiques qui visent à prévenir et à traiter le jeu compulsif. Un nombre croissant de gouvernements reconnaissent maintenant cette situation et ont récemment élaboré des programmes à ce sujet, ou sont en voie de le faire.

Étant donné l'existence de similarités entre le jeu problématique et l'abus d'alcool ou d'autres drogues, les recommandations stratégiques relatives à la prévention et au

traitement proviennent souvent du secteur de l'alcoolisme et de la toxicomanie. C'est en ayant ces considérations à l'esprit que le Groupe de travail national sur la politique en matière de toxicomanie a décidé de rédiger un énoncé de principe sur le jeu problématique. Comme pour d'autres questions, le Groupe de travail n'adopte pas de position morale sur le jeu, mais propose des mesures stratégiques visant à prévenir ou à réduire les préjudices associés au jeu compulsif.

2. Définition du jeu problématique

Bien que le jeu constitue une forme de loisirs sans danger pour la grande majorité des gens, un petit pourcentage de joueurs ont de la difficulté à maîtriser leur comportement. Ces gens sont qualifiés de joueurs compulsifs ou pathologiques. L'American Psychiatric Association (APA) a officiellement reconnu en 1980 cette condition, qui a été incluse dans le DSM-IV.

« Jeu compulsif », « jeu pathologique » et « dépendance au jeu » sont des termes qui renvoient à des problèmes de jeu graves. Ces termes sont interchangeables dans la littérature. Voici une définition courante du jeu problématique : « Trouble évolutif caractérisé par une perte continue ou périodique de la maîtrise de son comportement par le joueur; obsession du jeu et de l'obtention d'argent pour pouvoir jouer; pensées irrationnelles et maintien du comportement en dépit de conséquences fâcheuses. »

Dans le présent article, nous utiliserons « jeu problématique » pour tous les comportements en matière de jeu qui perturbent la personne, sa famille ou ses activités professionnelles, ou leur nuit ou leur fait du tort. Ce terme inclut non seulement le jeu compulsif, mais aussi d'autres comportements pouvant avoir des conséquences négatives.

3. Prévalence et incidence du jeu problématique

Au cours des dernières années, des études ont examiné les problèmes de jeu dans plusieurs pays, dont l'Australie, la Nouvelle-Zélande, les États-Unis, l'Allemagne, la Hollande, l'Espagne et le Canada. La plupart des études utilisent une méthodologie similaire, composée du questionnaire South Oaks Gambling Screen (SOGS) ou des critères pour le diagnostic du jeu pathologique de l'APA.

En général, les taux de prévalence du jeu problématique sont assez semblables dans toutes les provinces et correspondent aux taux observés dans la plupart des pays. Les taux combinés du jeu problématique et du jeu pathologique sont en moyenne de 3 % à 5 % pour toutes les études. Les taux de prévalence du jeu problématique chez les jeunes sont bien plus élevés que ceux des adultes, de nombreuses études concluant que ces taux sont au moins le double de ceux des échantillons d'adultes.

Il semble aussi que les taux de prévalence du jeu problématique augmentent à mesure que de nouvelles formes de jeu apparaissent. Ainsi, les nouvelles formes de jeu, tout en apportant des revenus supplémentaires, génèrent aussi des incidences et des coûts sociaux importants. Les dépenses sans retenue, les dettes qui en résultent et les stratégies utilisées pour avoir plus d'argent pour jouer ont une influence sur la personne, sa famille et la société. Des conflits matrimoniaux ou la rupture des mariages sont souvent cités parmi les coûts pour la famille. Le jeu

problématique nuit aussi au rendement au travail. La baisse de la productivité et la perte éventuelle d'un emploi résultent de fréquentes arrivées en retard, d'absences et du fait que l'esprit est préoccupé par les dettes de jeu et des projets de jeu. L'escalade des pertes peut entraîner la faillite, des gestes criminels ou même le suicide.

Les joueurs pathologiques ont souvent des troubles comorbides de consommation d'alcool et d'autres drogues. Le jeu pathologique est associé aussi à une comorbidité psychiatrique importante et particulière. Un sous-ensemble de joueurs pathologiques ont une personnalité antisociale comorbide, mais il s'agit d'une minorité par rapport à ceux qui ont acquis leurs traits anti-sociaux en conséquence de leur comportement en matière de jeux de hasard. Les troubles de l'humeur sont probables aussi.

4. Recommandations en matière de politique

4.1 Principes

Compte tenu de ce que la société accepte les jeux de hasard et de la croissance de cette industrie, le jeu problématique est une question préoccupante, qui prendra une importance de plus en plus grande pour les Canadiens.

Il faut que les gouvernements cherchent de concert à prévenir ou à minimiser les méfaits du jeu problématique. Le Groupe de travail recommande que les mesures qui seront prises soient fondées sur les principes suivants :

- Responsabilité partagée : tous les intéressés, notamment l'industrie du jeu, les organismes de réglementation, les fournisseurs de services et les gouvernements doivent s'attaquer aux conséquences négatives du jeu problématique.
- Amélioration de la santé et du bien-être des personnes et de la population : il est nécessaire d'offrir un éventail de stratégies de prévention au grand public et des services de traitement aux joueurs problématiques.
- Engagement envers les collectivités : pour maximiser l'accès aux services et leur efficacité, il doit exister des systèmes de prestation de services communautaires. Les lois et les règlements doivent respecter les besoins et les valeurs des collectivités.
- Politiques et programmes fondés sur les faits : pour qu'ils soient efficaces et efficients, les politiques et les programmes visant à résoudre les problèmes de jeu doivent être fondés sur les faits, et doivent être révisés de manière à tenir compte des faits nouveaux.

4.2 Stratégies

Le jeu étant un phénomène croissant et un nombre toujours plus grand de gens y étant exposés, il faut accorder une attention particulière à la prévention. La prévention du jeu problématique doit viser simultanément le grand public et les groupes vulnérables, comme les jeunes.

4.2.1 Éducation du consommateur

L'une des premières choses à faire, c'est de renseigner le consommateur sur les conséquences du jeu problématique. Le grand public doit connaître les risques associés au jeu. Ces campagnes doivent viser le grand public (p. ex., des annonces à la télévision ou dans les réseaux de transport en commun) ou cibler certains endroits, comme les cliniques et d'autres services communautaires. Il faut élaborer des stratégies de prévention pertinentes pour les groupes à risque et pour les nouveaux moyens de communication, comme Internet.

4.2.2 Les jeunes

Un nouveau problème, c'est que les jeunes sont particulièrement vulnérables. La prévalence du jeu à haut risque et problématique est plus élevée dans ce groupe d'âge que dans les autres et l'adoption de ce comportement fâcheux pendant les années de formation est préoccupante. Puisqu'un nombre important et croissant de jeunes Canadiens seront exposés à un âge tendre à toujours plus d'occasions de jouer, il faut élaborer des programmes visant à informer les jeunes et les adultes significatifs sur ce phénomène ainsi que des stratégies pour leur enseigner comment contrer le jeu problématique.

4.2.3 Limiter les dégâts

Il faut offrir des stratégies pour les gens qui jouent déjà. Des services tels que l'assistance téléphonique, qui donnent de l'information sur le jeu problématique, conseillent et orientent, doivent être accessibles dans toutes les régions. Il est nécessaire de former le personnel des endroits où l'on joue pour lui permettre de reconnaître les signes du jeu problématique et d'intervenir d'une manière utile et adaptée à la relation avec le client. Des brochures, des autocollants et d'autres produits sur le jeu problématique et sur les services connexes devraient être en évidence partout où l'on joue.

Les stratégies d'auto-exclusion aident aussi les gens qui ne peuvent pas maîtriser leur comportement. Les joueurs problématiques peuvent volontairement se faire interdire l'accès aux casinos pendant une certaine période de temps.

D'autres mesures visant à réduire la progression du jeu problématique doivent aussi être envisagées. Il faut limiter la consommation d'alcool dans les endroits où l'on joue, étant donné qu'elle influence le jugement et peut par conséquent favoriser le jeu problématique. Il faut également limiter l'accès facile à des services bancaires.

4.2.4 Le traitement

Compte tenu des estimations sur la prévalence du jeu problématique et puisqu'il est de plus en plus facile de jouer, les demandes de traitement augmenteront certainement au cours des années à venir. Il faudra alors que, dans toutes les régions, il soit possible d'avoir accès à des traitements spécialisés. Étant donné l'évolution de la recherche et la pratique clinique en traitement du jeu problématique, il faut surveiller les nouvelles approches à la lumière des connaissances nouvelles. Il faut mettre l'accent sur les démarches rentables à l'intention des patients externes, correspondant autant que possible aux besoins et à

la situation du joueur. Il doit aussi exister des programmes pour les familles touchées par le jeu problématique.

Afin de maximiser les ressources et l'expertise existantes, le traitement du jeu problématique doit entrer dans le domaine du traitement de l'alcoolisme et de la toxicomanie. Il existe des similitudes entre les deux populations cibles, puisqu'un fort pourcentage d'alcooliques et de toxicomanes signalent un problème de jeu, et vice versa. En outre, la présence de services de traitement de l'alcoolisme et de la toxicomanie dans la plupart des régions peut fournir une réponse efficace et accessible à ce nouveau problème.

L'accès aux services suppose aussi que les professionnels de première ligne sont formés en prévention, en identification et en traitement du jeu problématique. Étant donné que les services doivent être offerts aussi près que possible du lieu de résidence du joueur, il faut élaborer des programmes de formation et les diffuser largement auprès des conseillers en toxicomanie et des professionnels apparentés dans toutes les régions.

4.2.5 La réglementation du jeu et sa promotion

La réglementation des jeux de hasard, sous toutes leurs formes, et la promotion du jeu doivent être la responsabilité particulière des gouvernements. Cette responsabilité doit être distincte sur le plan administratif de toute entreprise de jeux de hasard gouvernementale. Les organismes de réglementation doivent chercher un compromis entre les revenus et les objectifs en matière de développement économique, et leur responsabilité envers la protection de la santé et du bien-être des personnes et de la population. Les objectifs explicites de la réglementation des jeux de hasard doivent être de réduire les problèmes sociaux et sanitaires qui découlent du jeu et de protéger les mineurs. Toutes les formes de promotion des jeux de hasard doivent être régies par des règlements exigeant une présentation équilibrée insistant sur les préjudices ou les pertes qui peuvent survenir, tout autant que sur les gains, et qui minimise l'attrait du jeu pour les mineurs.

4.2.6 Surveillance et recherche

La réponse aux problèmes de jeu doit être fondée sur le savoir. Pour prendre des décisions stratégiques éclairées, il faut s'appuyer sur une méthodologie appropriée, qui devra être élaborée pour que nous puissions évaluer les coûts et les avantages du jeu. Il est nécessaire de suivre régulièrement la recherche et de recueillir d'autres données sur les comportements et les problèmes en matière de jeu; il faut aussi élaborer, évaluer et appliquer systématiquement les améliorations apportées aux modalités de prévention et de traitement ainsi qu'aux initiatives stratégiques. Lorsque de l'information est produite, il faut la rendre accessible au public.