

PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE

1. PROBLÉMATIQUE

La Société Loto-Québec lors de sa fondation en 1969, était la toute première société de loterie d'état au Canada et, à ce moment, la troisième du genre en importance en Amérique du Nord (Loto-Québec, 2007). Elle n'a, depuis, cessé de prendre de l'ampleur en occupant des créneaux plus diversifiés: les loteries sous toutes formes de variantes possibles bien sûr, mais peu à peu aussi, les bingos, les casinos, jusqu'à accaparer, finalement, le créneau des appareils de loterie vidéo (ALV). C'est ce dernier secteur d'activités qui, à plus d'un titre, a suscité les critiques les plus vives à l'endroit des stratégies commerciales de la société d'état. Deux éléments, l'un majeur et l'autre mineur, ont entre autres, contribué à ces critiques. Si le premier tournait autour du phénomène de mieux en mieux documenté concernant l'accroissement du jeu pathologique et des troubles associés à la dépendance aux ALV, le second, quant à lui, résidait en ceci que ces mêmes ALV se trouvaient à gruger une part non négligeable des profits engendrés par un autre secteur du jeu légalisé, celui des courses de chevaux. On assistait, pour ce qui est du premier élément, au dévoilement en rafale et à la médiatisation d'une série d'études sur les problèmes de jeu pathologique associés à un accroissement de l'accès aux ALV (Leblond, 2007; Chevalier & Papineau, 2007; Chevalier et al., 2004), un phénomène que plusieurs commentateurs eurent tôt fait d'attribuer à la gourmandise de la société de loterie et à celle de son seul actionnaire, l'État québécois. Et, dans le second cas, c'est en prétextant que le déclin relatif de leur secteur résultait de ce même accroissement de l'accès aux ALV que les administrateurs et promoteurs de l'industrie des chevaux de course réclamaient des aménagements susceptibles de leur permettre de toucher une part des profits engendrés par les ALV. Loto-Québec dévoilait alors (Loto-Québec, 2007) une stratégie de redéploiement des ALV susceptible d'atténuer ces deux phénomènes : l'implantation et l'ouverture de quatre salons de jeu au Québec, soit dans la couronne Nord de Montréal, à Québec, à Tremblant et à Trois-Rivières. L'implantation de ces salons de jeu, situés dans les cas de Québec et de Trois-Rivières au sein même des hippodromes, était alors présentée comme la solution devant permettre d'atténuer en une seule action ces deux problèmes. Il se trouve donc que la région de Trois-Rivières a constitué un terrain de recherche tout à fait pertinent pour ce qui est d'établir et de mesurer les impacts tant positifs que négatifs de l'implantation de cette toute nouvelle modalité d'offre de jeu légalisé que sont

les salons de jeu. Notre équipe s'est proposée de mesurer ces impacts sur trois plans, soit (1) celui des fluctuations des demandes d'aide et des références pour des problèmes de jeu excessif, (2) de la criminalité opportuniste environnante et, finalement, (3) de l'opinion du public.

1.1 L'OFFRE DE JEU

Bien que l'on sache relativement peu de choses sur les impacts socio-économiques larges de cette modalité spécifique d'offre de jeu de hasard, en revanche, on en sait beaucoup plus sur les liens entre certaines données socio-économiques, de même qu'une série d'indicateurs de santé publique, et l'expansion des diverses formes de jeu légalisées. Il existe en effet un lien significatif, mais non proportionnel, entre l'accessibilité du jeu, le développement de problèmes de jeu excessif et les problèmes connexes, tels que les difficultés familiales, la diminution des performances au travail, l'absentéisme, la consommation de substances psychoactives et les symptômes dépressifs (Morgan, Kofoed, Buchkoski & Carr., 1996; Miller, 2006; Jacques, Ladouceur & Ferland, 2000; Marshall et al., 2004; Crockford & el-Guebaly, 1998). L'implantation d'un casino dans une communauté serait d'ailleurs reliée à une augmentation de problèmes sociaux divers (Room, Turner & Iolamiteanu, 1999). Les problématiques psychosociales croissent lorsque le temps et l'argent consacrés aux jeux de hasard et d'argent empiètent trop sur celui des activités prioritaires (sommeil, hygiène, travail, vie familiale, etc.) (Chevalier & Papineau, 2007). Pour ce qui est du problème du jeu pathologique, c'est la centralisation de l'accès aux ALV qui est présentée comme le principal palliatif. En effet, la Société Loto-Québec et sa filiale de la Société des salons de jeux du Québec avançaient que la relocalisation des 2 500 ALV graduellement retirés du réseau des bars visait à réduire l'accessibilité aux appareils. Or, dans un avis publié en février 2007, les directeurs de la santé publique du Québec (Houle & Paradis, 2007) se montrent passablement sceptiques à l'endroit de ces prétentions de Loto-Québec. L'idée, par exemple, de concentrer en un même lieu deux offres de jeu, les ALV et les courses de chevaux, est considérée dans l'avis comme allant à contresens des arguments présentés par Loto-Québec à l'effet de l'assurance d'un meilleur contrôle de la prévalence du jeu excessif. Chevalier et al. (2004) ont à cet effet démontré que les ALV et les paris sur les courses de chevaux constituent deux des formes de jeu légalisé parmi les plus dépendogènes. De plus, et toujours en ce qui a trait à cette notion qu'un regroupement de l'offre de jeu des ALV réduirait l'accessibilité, les directeurs de santé publique évoquent qu'au contraire, en installant ces sites dans des zones

urbaines densément peuplées, on risque exactement l'effet inverse. En effet, les études (Miller, 2006; Marshall & Wynne, 2004; Chevalier et al., 2004; Marshall, 1998) montrent que les problèmes de jeu excessif sont significativement plus importants chez les personnes les moins scolarisées et celles dont le revenu annuel familial est moindre, et que les montants investis dans le jeu sont proportionnellement plus importants chez les familles à faible revenu que chez les familles à revenu élevé. Signalons à cet égard que le Salon de jeu de Trois-Rivières (tout comme celui de Québec d'ailleurs) a été installé directement à proximité de secteurs urbains socio-économiquement défavorisés, ce qui n'était pas, là aussi, sans inquiéter les directeurs de santé publique. Notre équipe a donc tenté d'évaluer comment l'ouverture du Salon de jeu de Trois-Rivières a pu ou non influencer les demandes d'aide pour jeu pathologique adressées aux organismes parapublics et communautaires responsables d'offrir des réponses à ces demandes.

1.2 La question des liens entre le jeu et la criminalité

La question des liens potentiels entre la criminalité enregistrée auprès des organismes chargés de son contrôle et les jeux de hasard et d'argent peut être comprise selon au moins deux perspectives. Dans le cas de la première perspective, on réfèrera à ces liens dans une logique plus individuelle et microsociologique; y seront donc explorées des hypothèses et des questions touchant les modulations entraînées par les habitudes de jeu sur les recours à des comportements criminels individuels susceptibles d'accompagner ou de permettre l'habitude. Notons, avant de poursuivre, que la recherche d'une relation concomitante directe entre les problèmes de jeu pathologique et la commission d'actes criminels s'est révélée plutôt décevante (Barthe et Stitt, 2009, 2007; Grant et Potenza, 2007; Ellenbogen et al., 2007; Minchin, 2005), la relation, en fait, s'avérant nettement plus complexe, multidimensionnelle (Magoon et al., 2005; Meyer et Fabian, 1996) et généralement assez ténue. La seconde perspective, quant à elle, est d'ordre plus macrosociologique; il s'agit de l'exploration des liens potentiels entre une hausse ou une modification de l'offre des jeux de hasard et d'argent, d'une part, et des fluctuations des activités criminelles opportunistes, d'autre part. Dans ce cas-ci, les activités criminelles en question sont tout d'abord celles auxquelles auraient recours des joueurs pathologiques ayant épuisés leurs moyens financiers réguliers et légaux (fraudes, contrefaçons de toutes sortes, vols par effraction, etc.), mais aussi des activités criminelles plus périphériques (prêteurs usuraires, racketing, menaces, intimidation et violences, etc.). Ici aussi, toutefois, la démonstration de liens clairs et directs entre les fluctuations de telles

activités et la modification de l'offre de jeu n'a pas encore vraiment fait l'objet de travaux concluants (Albanese, 2008; Powel, 2004; Wilson, 2001; Wilbon, 2005; Mun, 2003; Chang, 1996; Smith, Wynne et Hartnagel, 2003; Piscitelli et Albanese, 2000). Notre équipe a donc tenté d'établir, pendant toute la période de suivi (de 2007 à 2010), les impacts potentiels de l'ouverture du Salon de jeu sur les chiffres de la criminalité déclarée à l'organisation policière locale, de même que sur ceux de l'activité policière sans ouverture de dossier criminel. Dans ce dernier cas, nous avons tenté de vérifier jusqu'à quel point la présence du Salon de jeu allait s'accompagner ou non d'une hausse des plaintes du public pour incivilités diverses (bruit, attroupements, grabuges, etc.).

1.3 Le Salon de jeu et l'opinion publique

Le troisième pan d'intérêt sociologique en lien avec l'ouverture des casinos touche plus spécifiquement l'évolution de l'opinion publique à l'endroit de l'arrivée d'une nouvelle offre de jeux de hasard et d'argent. Stitt, Nichols et Giacomassi (2002, 2003 et 2005), par exemple, se sont particulièrement intéressés à cette question dans le cas des Etats-Unis. Ces auteurs commencent, eux aussi, par établir qu'un lien univoque entre des fluctuations de la criminalité et l'ouverture de casinos, voire même de toute autre forme de modalité d'offre de jeu de hasard et d'argent légitime, demeure extrêmement ténu, rare, et sujet à toute sorte d'explications alternatives. Par contre, et nonobstant cet élément, l'opinion des gens, elle, va vivre, entre le moment où on annonce l'ouverture d'un casino et les premières années de fonctionnement de l'attraction, des modifications parfois considérables. Il ressort des travaux de Stitt, Nichols et Giacomassi, de même que de ceux de Lee et Back (2003) et des nôtres (Alain, Brunelle, Dessureault et Crête, 2009) que l'appréhension des résidents où l'on s'apprête à implanter un casino est à son plus fort tout juste avant et un peu après le début du fonctionnement des nouvelles installations. Règle générale, on craint que l'ouverture ne s'accompagne d'une hausse de l'ensemble des problèmes que l'on associe directement ou indirectement au jeu pathologique (problèmes d'endettement, problèmes familiaux et divorces) et à la criminalité (vols et recels, intimidation, incivilités de toute sorte, prêts usuraires, etc.). Toujours en règle générale, ce sont les questions relatives aux changements économiques susceptibles d'accompagner le fonctionnement du casino qui sont considérées, cette fois, comme les éléments positifs de ce changement de l'espace urbain : plus d'emplois, plus de tourisme, plus de revenus en taxes et impôts, apports significatifs à l'économie locale. Or, et à cet égard les travaux de Lee et Back sont tout à fait exemplaires, il appert qu'au fur

et à mesure que le casino s'incruste dans le train-train quotidien des gens, deux modifications significatives de l'opinion s'observent : d'une part, les résidents sont d'avis que les problèmes appréhendés se révèlent nettement moins importants que ce qu'ils redoutaient tandis que, d'autre part, les rendements économiques espérés se révèlent être significativement moins importants que prévus. Ce sont ces deux modifications potentielles de l'opinion des résidents de la ville de Trois-Rivières que nous sommes allés mesurer et ce, à trois temps de mesure : un tout petit peu avant l'ouverture, un an après et deux ans après.

2. PRINCIPALES QUESTIONS DE RECHERCHE

Compte tenu de ce que les travaux antérieurs réalisés suite à l'implantation d'établissements de jeu nous apprennent (il s'agit ici des casinos) et du fait que le projet des salons de jeu constitue à notre connaissance une modalité unique de regroupement de l'offre de jeu représentée par les ALV, nous avons extrapolé quatre grandes questions à l'égard de ce que nous pensons être en mesure de vérifier suite à l'implantation des salons de jeu, soit :

1. En quoi l'implantation du Salon de jeu viendra-t-elle modifier la prévalence des problèmes de jeu excessif?
2. Assisterons-nous à une modification des données de la criminalité déclarée dans les années suivant l'ouverture du salon de jeu dans les quartiers avoisinant l'emplacement du salon de jeu?
3. L'implantation du Salon de jeu est-elle susceptible de modifier les activités policières en général (i.e. avec ou sans déclaration de criminalité)?
4. Comment et de quelle manière l'opinion publique de la population de Trois-Rivières évoluera-t-elle pendant les premières années de l'implantation du Salon de jeu?

3. OBJECTIFS

L'objectif général de notre projet consistait à mesurer les impacts macrosociologiques associés à l'implantation d'un salon de jeu regroupant l'offre d'ALV en milieu périurbain. Plus spécifiquement, nous avons mesuré les impacts de l'implantation du salon de jeu de Trois-Rivières sur les plans (1) des fluctuations des statistiques de demandes d'aide et de références pour des problèmes de jeu excessif, (2) de la fluctuation de la criminalité associée directement et indirectement à l'offre de jeu représentée par l'accessibilité aux ALV et, (3) de l'évolution de la perception du public des effets positifs et négatifs associés à cette modalité d'offre de jeu de hasard. Trois temps de mesure de l'opinion publique ont jalonné notre démarche, soit le temps 1, un peu avant l'automne 2007, pour ensuite effectuer une seconde mesure 12 mois après l'ouverture du salon de jeu et, finalement, une troisième mesure 24 mois après l'ouverture, ce qui nous donnera l'occasion de constater l'amorce des diverses fluctuations des phénomènes mesurés de même que les interactions décelables entre ces

phénomènes. Dans les cas des données de prévalence des problèmes de jeu excessif et de celles de l'activité policière et de la criminalité, les mesures ont été réalisées en continu tout au long des trois années de cette recherche à visées essentiellement empirique et descriptive.

PARTIE B – PISTES DE SOLUTION EN LIEN AVEC LES RÉSULTATS, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS DE NOS TRAVAUX

1. Auditoire

Nos travaux s'adressent essentiellement aux décideurs et gestionnaires chargés d'assurer un monitoring des impacts des stratégies de déploiement de l'offre des jeux de hasard et d'argent par la société Loto-Québec. Ces décideurs et gestionnaires proviendront tout autant des instances responsables de la santé publique que de ceux en charge de la sécurité publique. S'ajouteront à ce groupe les responsables des organismes parapublics et communautaires ayant des mandats, missions et intérêts pour ces deux sphères. Finalement, nous sommes évidemment très conscients que nos travaux vont être lus avec intérêt par les gestionnaires et décideurs de la société Loto-Québec, soucieux d'appuyer leurs stratégies sur des constats issus de démarches scientifiques aussi rigoureuses et indépendantes que possible. Réitérons toutefois ici que notre démarche est descriptive et que nous sommes d'avis qu'il ne nous appartient nullement d'émettre quelque recommandation que ce soit, cet exercice relevant, selon nous, de prérogatives politiques et sociales qui ne sont pas de notre ressort et, surtout, qui devraient refléter aussi justement que possible un réel équilibre entre, d'une part, le bien-être et la santé publique et, d'autre part, le développement responsable d'une offre légitime de jeu de hasard et d'argent au profit de l'état, donc, de tous.

2. Niveaux de signification des résultats pour l'auditoire visé

Une fois de plus, nos travaux, d'ordre macrosociologique, ne pourront en aucun cas faire l'objet de quelque transposition que ce soit à une échelle microsociologique, voire individuelle. En d'autres termes, la relative originalité de nos démarches a consisté en ceci que nous nous sommes arrêtés à un niveau d'agrégation et d'analyse qui permet un regard global sur les phénomènes investigués. Mais cette perspective constitue également la limite d'exploitation de ces mêmes résultats. Ainsi, par exemple, le fait que nous ne décelions pas d'effets mesurables, toujours à une échelle macrosociologique, entre l'ouverture du Salon de jeu et le nombre de demandes d'aide et de références pour des problèmes de jeu excessif, ne doit en aucun cas être interprété comme la démonstration que le Salon de jeu n'aurait créé aucun impact négatif chez certaines personnes. On doit comprendre ici que la possibilité de déceler

un tel niveau d'impact échappe totalement aux types de mesure que nous avons privilégiés. À la limite, un lecteur pourrait interpréter qu'il y a tout simplement eu un déplacement des habitudes de jeu chez certains joueurs pathologiques, ce que nos statistiques ne permettent pas d'établir, si tant est qu'elles ne décèlent que des changements globaux et d'éventuelles grandes tendances.

3. Retombées prévues de nos travaux

L'une des principales retombées positives du déroulement même de nos travaux découle de la mise en place d'un partenariat prometteur entre des chercheurs de l'UQTR, les organismes de la santé publique et communautaire qui ont participé, de même que le Service de la sécurité publique de la ville de Trois-Rivières. À ce dernier égard, ce corps de police adoptait, il y a quelques années maintenant, une stratégie d'offre de service résolument ancrée dans les pratiques novatrices en matière de sécurité publique. Ces pratiques se traduisent, notamment, par l'embauche de personnel civil hautement qualifié en matière de compilation et d'analyse des statistiques policières. Nous avons été à même de profiter de ces avancées et de procéder à des échanges fructueux, cordiaux et ouverts avec ces analystes et leurs responsables, en mettant en valeur les données patiemment recueillies par ces services aux fins d'une compréhension large des phénomènes à l'étude. De telles collaborations existaient déjà entre les organismes publics, parapublics et communautaires dédiés à la santé publique; nul doute que nos travaux ont consolidé, à leur échelle, cette collaboration entre ces milieux de la pratique et celui de la recherche. Une des retombées secondaires de nos travaux se situe sur le plan de la constitution d'une base de données d'une très grande valeur heuristique. En effet, c'est à partir des travaux de Lee et Back (2003) que nous avons élaboré notre questionnaire de recherche. Ces travaux, qui se voulaient être une toute première tentative de mesure de l'opinion publique quant aux impacts de l'ouverture d'un casino en Corée du Sud, avaient adoptés une approche empirique relativement peu coûteuse en envoyant des assistants de recherche dans les rues des deux villes touchées, recourant ainsi à un échantillon de convenance. Tout en ayant repris et adapté le questionnaire développé par Lee et Back, nous avons été en mesure de disposer d'un véritable échantillon aléatoire stratifié – sur la base de la représentation du sexe et de l'âge – de la population de la ville de Trois-Rivières. En plus des questions relatives à l'opinion des répondants sur les retombées négatives et positives (ces questions respectant aussi exactement que possible les énoncés du questionnaire de Lee et Back), nous avons ajouté plusieurs autres séries de questions

touchant, en particulier, les habitudes de jeu et les montants dépensés en jeu de toute sorte. Or, il appert que ces éléments discriminent significativement les répondants quant à leurs opinions sur les impacts du Salon de jeu (voir annexe 1). Nous pouvons donc évoquer ici des retombées de deux ordres : (1) celles qui ont trait au potentiel de recherche quant à la question de l'influence des habitudes de jeu sur l'opinion des gens à l'égard des modifications des paramètres de l'offre de jeu de hasard et d'argent et, (2) sur le potentiel d'exploitation d'une base de données quant à l'étude des facteurs qui président aux fluctuations de l'opinion publique à moyen terme, un domaine où l'existence de données totalement comparables d'une phase de cueillette à l'autre fait cruellement défaut (Claassen & Highton, 2006).

4. Limites des résultats

Très brièvement si tant est que la question a été abordée à quelques reprises dans les précédents paragraphes, les résultats de nos travaux se doivent d'être considérés à l'aune de l'échelle à laquelle ils ont été menés. En d'autres termes, ces résultats se veulent descriptifs et aussi dénués d'enseignements politiques ou sociaux que ce soit. Par ailleurs, et nous ne manquerons pas de revenir en détails sur ces points dans la section consacrée aux résultats, ceux-ci révèlent essentiellement que l'ouverture et la mise en fonction du Salon de jeu de Trois-Rivières ne semble avoir causé aucun soubresaut significatif dans les données sociodémographiques que nous avons analysées tout au long des trois années de suivi. Or, nous partions à l'époque du postulat – annoncé formellement dans les documents de Loto-Québec relatifs à la stratégie de déploiement des Ludoplex – que le Salon de jeu ne devait offrir qu'une seule et même forme de jeu de hasard : les appareils de loterie vidéo (ALV). Il appert toutefois que cette offre s'est diversifiée, surtout vers la fin de notre étude de suivi des impacts; en effet, quelques tables de poker virtuel ont fait leur apparition vers la fin de la seconde année de notre suivi (i.e., en 2008) fort probablement en vue de diversifier la clientèle du Salon de jeu. Et rien ne nous dit que Loto Québec ne poursuivra pas cette stratégie de diversification de l'offre de jeux au Salon de jeu de Trois-Rivières. Et bien que nous n'ayons pas mesuré de changements significatifs dans les données analysées suite à l'introduction de ces tables de poker virtuel, il ne s'agit là aucunement d'une garantie que ce développement pourra se poursuivre sans entraîner quoique ce soit de négatif. Il demeurera primordial, selon nous, que les autorités régionales de la santé publique et de la sécurité assurent un monitoring continu des répercussions potentielles des activités de jeu liées au Salon de jeu. À ce titre, les données du type de celles que nous avons suivi, de même que les

enseignements des répercussions des activités liées au Casino de Montréal pourraient servir d'autant de points de repère.

PARTIE C – MÉTHODOLOGIE

1. Les demandes d'aide et de référence pour problèmes de jeu compulsif

C'est l'organisme Domrémy Mauricie Centre-du-Québec qui a la responsabilité de tenir à jour le registre des demandes d'aide et de référence faites par des personnes désireuses de se faire aider et conseiller en la matière, de même que leurs proches. Ces demandes ont été faites à l'un ou l'autre des divers points de service dans l'ensemble de la région. Ce sont ces statistiques qui nous ont permis de dresser le portrait de l'évolution chronologique mensuelle des demandes d'aide et des références et ce, de 2006 à 2009 inclusivement. De plus, nous avons procédé, comme nous l'avons aussi fait auprès des représentants de la sécurité publique, à deux entretiens de groupes auprès des représentants de la santé publique et des organismes parapublics et communautaires responsables de l'intervention en matière de jeu pathologique. Ces entretiens de groupe (voir annexe) nous ont donné l'occasion de nuancer et de contextualiser les données des statistiques de demandes d'aide recueillies.

2. Criminalité et activités policières

Nous avons effectué notre suivi des données rapportées au service de police de la ville en séparant ces chiffres en deux séries distinctes, soit, d'une part, les appels ayant généré un dossier criminel (s'agissant ici alors d'une mesure de l'évolution des délits rapportés) et, d'autre part, des appels n'ayant pas générés de dossier (s'agissant alors d'une mesure de l'évolution de l'activité policière générale sans lien direct avec la commission d'un acte criminel : appels de service, demande d'information, appel pour bruit et activité nocturne excessive, etc.). De plus, afin de tirer au clair la question des fluctuations potentielles dans l'activité des pègreux locaux – activités qui ne transparaissent à peu près jamais dans les statistiques de la criminalité, mais dont la plupart des policiers de terrain ont vent – nous avons procédé à deux entretiens en groupe focus avec des enquêteurs, répartiteurs de patrouille et directeurs de service du SSPTR, le premier approximativement un an après l'ouverture du Salon de jeu et le second, deux ans après cette même ouverture. Les chiffres analysés sont ceux des secteurs ilot-atomes situés tout au pourtour du Salon de jeu, soit des quartiers de la ville relativement défavorisés. Notons que nous avons exclu de nos analyses l'ensemble des appels logés directement au quartier général, précisément situé dans ces mêmes secteurs : d'une part, le volume d'appels est très important (plus du double de

l'ensemble des données recueillies dans les secteurs voisins) tandis que, d'autre part, il n'a absolument pas fluctué tout au long des trois ans de cueillette des données.

3. L'opinion publique

À l'instar de l'approche qu'ont développée Lee et Back (2003), c'est le recours à un sondage d'opinion publique qui nous permettra de mesurer aussi précisément que possible les fluctuations de l'opinion dans le temps. Nous serons ainsi en position de vérifier comment la population de Trois-Rivières verra sa perception des effets tant négatifs que positifs en regard de l'implantation du salon de jeu évoluer. Bien évidemment, et toujours dans la logique des travaux de Lee et Back (2003), nous nous sommes assurés de vérifier l'évolution du niveau de support général qu'entretient la population de la ville à l'endroit du salon de jeu. Le questionnaire présenté aux répondants est d'ailleurs une adaptation de l'outil utilisé par ces deux auteurs qui l'avaient développé dans l'objectif de mesurer l'évolution de l'opinion des résidents de deux villes concomitantes de taille moyenne en Corée du sud suite à l'ouverture d'un casino privé. L'outil ainsi développé comprend en tout 30 énoncés dont douze ont été retenus pour les besoins du présent rapport. Parmi ces douze items se retrouve la mesure du niveau de support de la population ainsi que des questions évaluant les impacts associés à cette nouvelle modalité de jeu sur des phénomènes tels que la criminalité, les problèmes familiaux, le jeu excessif, les faillites personnelles et la corruption politique. La cueillette des données a été effectuée en trois phases : une première mesure à la fin d'août 2007, soit quelques semaines avant l'ouverture du Salon de jeu; une seconde mesure un an plus tard, en octobre 2008 et, finalement une troisième et dernière mesure en octobre 2009. Le terrain des trois phases de sondage a été réalisé par la firme professionnelle de sondage Cible-Recherche, une entreprise basée à Trois-Rivières; dans les trois cas, les échantillons sont jugés représentatifs selon les critères du genre et de l'âge des répondants¹ (phase 1 : n = 1001; phase 2 : n = 1002; phase 3 : n = 1149²). Les niveaux de confiance s'établissent à 95% lors des trois phases avec des coefficients de variabilité de plus ou moins 3,1% dans les phases 1 et 2 et de 2,9% dans le cas de la phase 3.

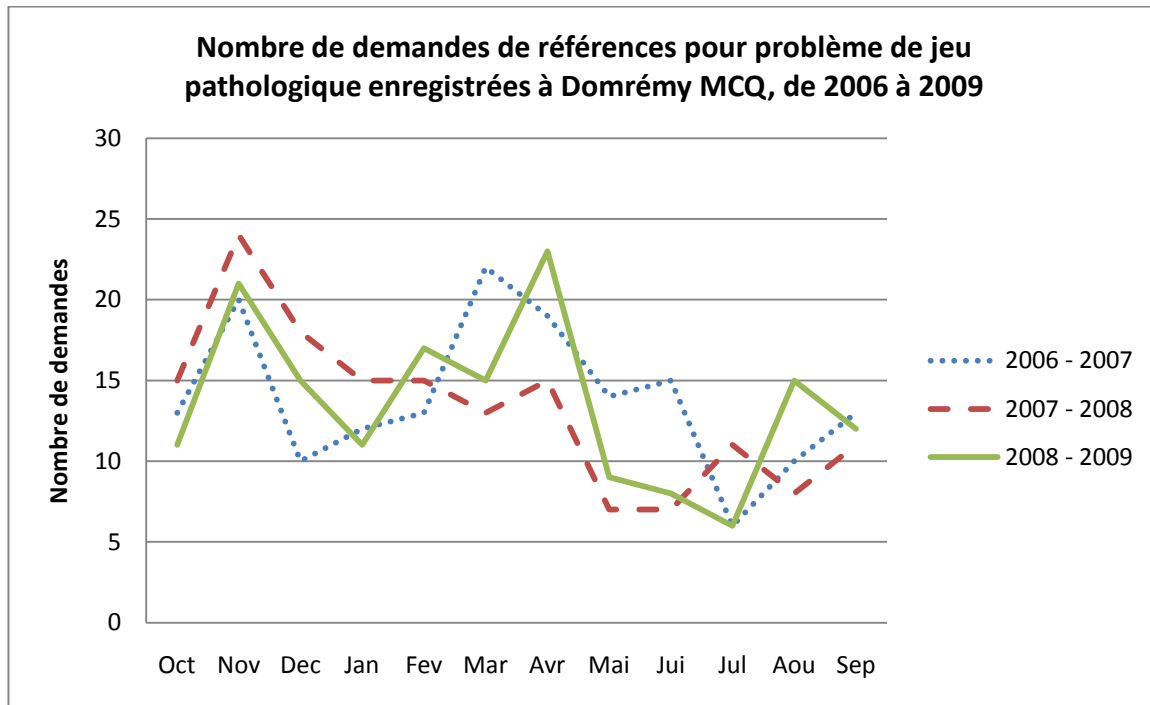
¹ Les critères de niveau d'éducation et de revenus n'ont pas servi à l'élaboration des trois échantillons, pour des raisons de coûts. Ces questions faisaient toutefois partie du protocole et, vérification faite à partir des données de recensement disponibles auprès de Statistique Canada, les trois échantillons ne révèlent pas de différences statistiquement significatives sur ces deux aspects non plus.

² L'ajout de quelques 150 répondants en phase 3 a été motivé par l'idée d'aller fouiller davantage la question de la relation entre la fréquentation et les niveaux de revenu.

PARTIE D – RÉSULTATS

1. Évolution chronologique comparée du nombre de demande d'aide et de référence pour problèmes de jeu adressées aux points de service de Domrémy pour la région Mauricie Centre-du-Québec

Le graphique présenté ici synthétise l'ensemble des informations liées à l'indicateur du nombre de demandes faites pour les années 2006 à 2009.



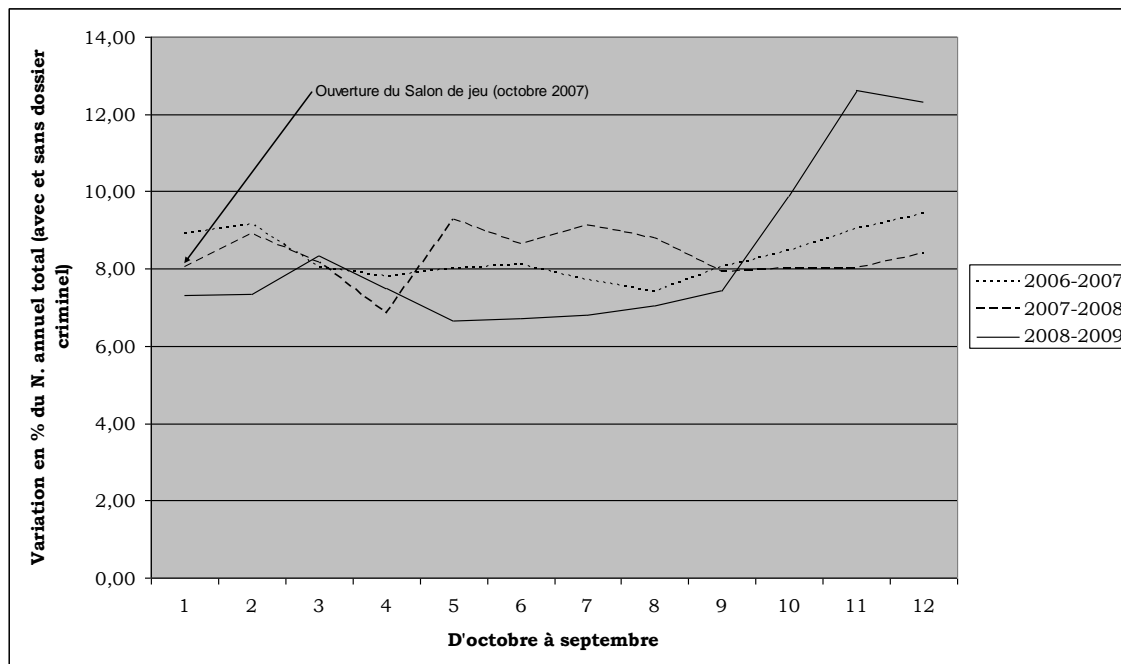
Comme on peut le constater ici, les demandes vont d'un peu plus de 5 par mois à un peu moins de 25 par mois. La superposition des trois périodes analysées montrent à quel point les fluctuations des demandes obéissent essentiellement à une logique saisonnière et que, surtout, rien ne semble distinguer la période pré-ouverture (2006 – 2007) de la période du début du fonctionnement du Salon de jeu (2007 – 2008, et 2008 – 2009). Cette absence de lien entre le nombre de demandes et la mise en activité du Salon de jeu est corroborée par les intervenants rencontrés lors des entretiens de groupe. En effet, selon ces intervenants, le Salon de jeu semble avoir maintenu un taux de fréquentation stable depuis son ouverture. De plus, toujours selon la perspective de ces intervenants, le Salon de jeu aurait développé une clientèle qui lui est propre; au même titre qu'un casino. Selon eux, les individus qui jouaient aux appareils de loterie vidéo dans les bars sont restés dans les bars et les amateurs de courses de chevaux ne se seraient pas redirigés vers le Ludoplex suite à la faillite de

l'hippodrome. Ceci étant, les propos tenus par les intervenants de la santé démontrent une amélioration du climat de collaboration entre eux et les autorités locales de Loto-Québec; en effet, si la première rencontre que nous avons eue faisait ressortir certaines difficultés à cet égard, la seconde rencontre a permis d'établir que les choses s'étaient améliorées, même si des inquiétudes et insatisfactions demeurent.

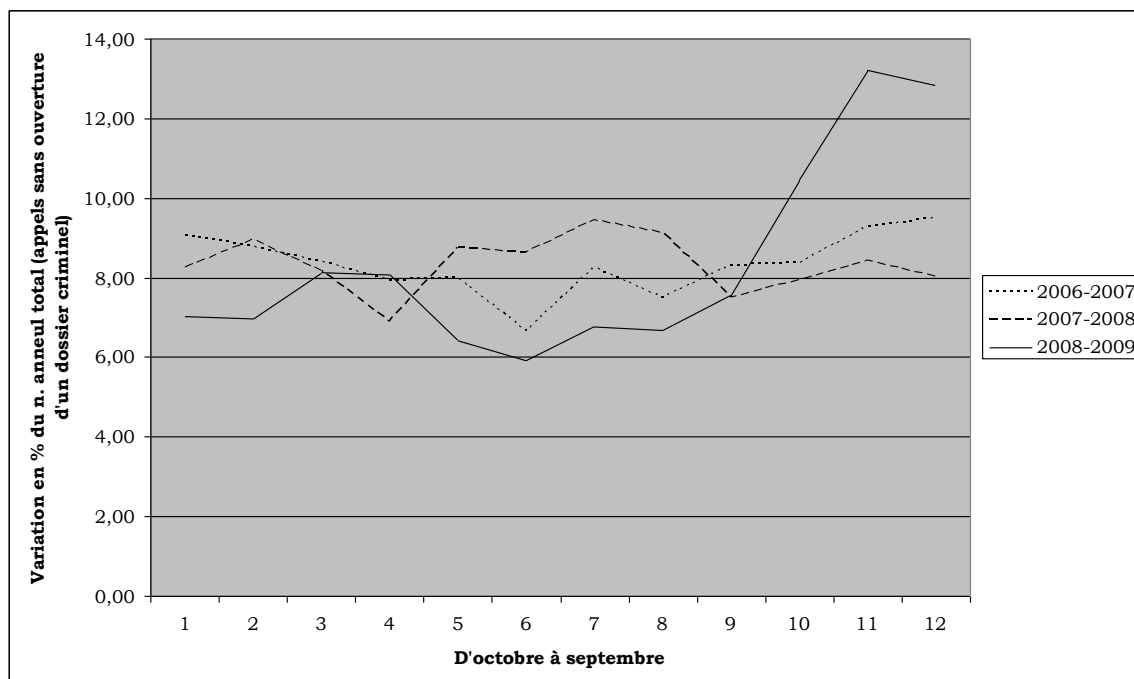
2. Criminalité et activités policières dans les quartiers limitrophes du Salon de jeu

Comme en font foi les trois graphiques suivants, les années 2006-2007 et 2007-2008 fluctuent de manière un peu aléatoire d'un mois à l'autre sans que l'on ne décèle quelque tendance particulière. Il en va de même pour l'année 2008-2009, si ce n'est de la hausse soudaine observable entre les mois de juin, juillet et août 2009, une hausse particulièrement visible pour ce qui est des graphiques n.1 (l'ensemble des appels logés au SSPTR pour les secteurs de patrouille autour du Salon de jeu) et n.2 (les appels qui ne génèrent pas de dossier criminel). Or, vérifications faites auprès des analystes du SSPTR, la hausse est tout simplement attribuable à un changement administratif : un événement annuel vient marquer les statistiques des activités policières dans les secteurs de patrouille situés autour du salon de jeu, il s'agit de la libération des véhicules entreposés tout au long de l'année à la fourrière municipale (ces véhicules peuvent être retournés à leur propriétaire, revendus aux encans locaux, ou encore, déclarés produit de la criminalité). Or, pendant les années 2006-2007 et 2007-2008, ces activités étaient enregistrées au quartier général du SSPTR et étaient en conséquence exclues de nos analyses; le SSPTR a cependant pris la décision administrative d'enregistrer ces événements à une autre adresse que celle attribuée au quartier général pour la dernière année que nous avons comptabilisé, une adresse cependant située dans les secteurs que nous analysons ici. On remarquera d'ailleurs (graphique n.3) que cette hausse est nettement moins visible pour ce qui est des appels qui ont donné lieu à l'ouverture d'un dossier au criminel.

1- Ensemble des appels pour les SIA autour du Salon de jeu (en enlevant les appels enregistrés au quartier général) :

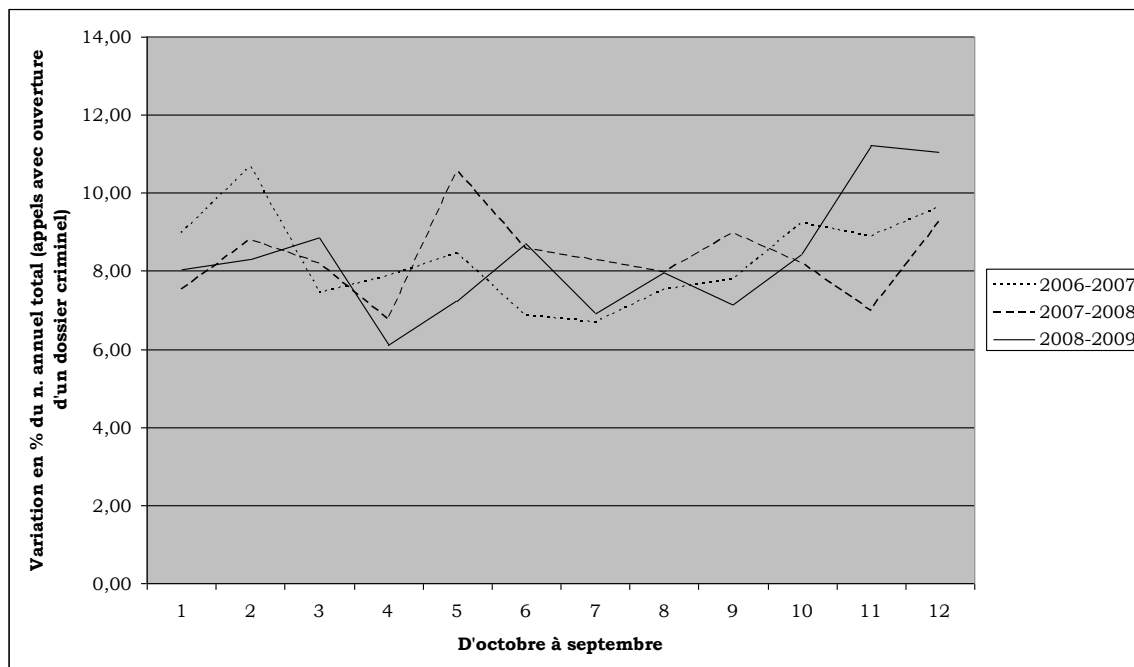


2- Les appels sans ouverture d'un dossier criminel :



Nonobstant cette particularité, il ressort que ces tendances ne semblent aucunement modifiées par l'ouverture du salon de jeu, tout autant pour ce qui est de l'activité policière que pour la criminalité comme tel. De plus, et pour ce qui est de l'ensemble des données pour tout le territoire couvert par le SSPTR, les mois se suivent sans fluctuation majeure là non plus³. Les représentants du SSPTR rencontrés dans le cadre de nos deux discussions en groupe focus nous ont confirmé ce que les séries chronologiques illustrées ci haut nous révèlent : l'implantation et les activités du Salon de jeu de Trois-Rivières n'ont donné lieu à aucun phénomène criminel particulier, enregistré ou non dans les comptes de l'organisation.

3- Les appels avec ouverture d'un dossier criminel :



Nous allons maintenant nous arrêter plus spécifiquement à l'évolution de l'opinion des résidents de la ville. D'emblée, nous pouvons avancer tout de suite que les opinions de la population mesurées avant l'ouverture étaient très majoritairement négatives. La question est maintenant de savoir si cette population a suivi la même tendance que celle affichée dans les activités policières : compte tenu que l'on observe aucun changement significatif en terme de volume d'activités, cette population pourrait avoir tendance à quelque peu réviser ses

³ Nous nous sommes également intéressés à l'étude de ces appels dans d'autres secteurs ciblés du territoire, afin de vérifier qu'il y ait pu y avoir ou non quelque forme de déplacement potentiel de l'activité criminelle ou l'activité policière; or, et sans aller plus avant compte tenu du format réduit de ce rapport, là non plus, aucune pointe ou tendance asymptotique ne ressort de nos analyses.

inquiétudes de départ, si tant est que les médias locaux n'auraient pas pu comme tel évoquer la présence d'un problème de criminalité en lien avec l'implantation du salon de jeu.

3. L'évolution de l'opinion des résidents de la ville de Trois-Rivières

Les données que nous présentons ici sont très sommaires et exploratoires (une exploration plus fouillée de ces données est présentée en annexe 1); la présentation de ces résultats a essentiellement comme objectif de mettre en perspective la question de l'évolution des opinions de la population de Trois-Rivières avec ce que nos données relatives à la criminalité et aux niveaux d'activités policières ont fait ressortir. Compte tenu qu'il n'y a pour ainsi dire aucune évolution marquée et, surtout, aucun signe de rupture entre les mesures pré-ouverture et les mesures post-ouverture, nous pouvons estimer que les craintes potentielles de la population sont susceptibles de peu à peu s'atténuer. Mais avant d'aborder ces questions des conséquences négatives appréhendées, examinons tout d'abord la question de l'évolution des niveaux de support de la population à l'égard du Salon de jeu de même que la question des gains économiques potentiels, données présentées au tableau suivant.

Tableau 1
Évolution de l'opinion publique quant aux niveaux de support et d'appui et des gains économiques potentiels liés à l'implantation du Salon de jeu

Évolution des niveaux d'appui et de support (en %)				
Questions		Phase 1	Phase 2	Phase 3
« Personnellement, je supporte l'ouverture du Salon de jeu »	Désaccord	47,4	59,1	58,2
	Neutralité	21,7	21,2	19,0
	D'accord	30,6	19,7	22,8
« La présence du Salon de jeu fait de notre ville un meilleur endroit pour vivre »	Désaccord	65,9	72,4	71,7
	Neutralité	21,6	17,6	18,8
	D'accord	12,5	10,0	9,5
« Personnellement, je supporte le développement du Salon de jeu »	Désaccord	47,4	59,3	58,3
	Neutralité	21,7	21,3	19,0
	D'accord	30,9	19,4	22,7
« Le Salon de jeu est un bon choix pour la ville »	Désaccord	50,9	66,1	62,0
	Neutralité	23,1	15,6	17,4
	D'accord	26,0	18,3	20,6
Évolution des perceptions quant aux gains économiques (en %)				
« Le Salon de jeu constitue une source d'investissements et d'occasions d'affaire »	Désaccord	32,1	51,9	45,2
	Neutralité	29,2	26,2	28,4
	D'accord	38,7	21,9	26,4

« Le Salon de jeu contribuera à créer des opportunités d'emploi »	Désaccord	21,0	44,1	39,8
	Neutralité	26,4	27,8	29,6
	D'accord	52,6	28,1	30,6

On constatera aisément, en observant l'évolution des réponses données aux trois premières questions du tableau précédent, que l'initiative de l'ouverture du Salon de jeu non seulement n'était pas très populaire quelques semaines avant l'ouverture, mais que le niveau de support n'est jamais allé en croissant. Très clairement ici, la volonté et de Loto-Québec et des autorités municipales d'aller de l'avant avec le projet a quelque peu passé outre à la désapprobation des commettants de la ville de Trois-Rivières, une désapprobation qui, au demeurant, ne semble pas vraiment s'éteindre. On remarquera aussi, à la question des gains économiques potentiels que là, par contre, et un peu avant l'ouverture, cette même population semblait accepter l'idée que les nouvelles installations pourraient apporter quelque baume économique dans une région qui se situe encore aujourd'hui parmi les plus défavorisées au Canada (Statistique Canada, 2010). Or, à peine un an après l'ouverture, la population déchanté quelque peu : c'est que les promesses d'apports économiques significatifs ne se sont jamais vraiment matérialisées. En effet, à partir des premiers mois de fonctionnement et ce, à fréquence régulière, les médias locaux n'ont eu cesse de faire leurs manchettes avec des taux de fréquentation beaucoup moins élevés que ce qui avait été prévu. Évidemment, on peut penser ici que niveau de support et constat d'un succès pour le moins mitigé de l'installation vont de pair, la population ayant toutes les raisons de ne pas endosser un projet qui ne semble pas faire ses frais.

Dans le cas des deux thématiques que nous venons de traiter, on pourra penser que l'opinion du public se révèle être à peu de chose près au diapason de la réalité : la population ne voyait pas l'ouverture du Salon de jeu avec grand enthousiasme, et constatant que les entrées d'argent promises ne se matérialisaient pas vraiment, les niveaux de support n'ont pas vraiment changé. Nous avons vu plus haut qu'en ce qui a trait à la criminalité et à l'intensité de l'activité policière, les données recueillies ne nous montrent aucun changement perceptible; on pourra alors se poser ici la question quant à savoir jusqu'à quel point la population sera-t-elle tout aussi réaliste à ces égards. Ce sont les données permettant des réponses potentielles à cette question qui sont illustrées au tableau suivant.

Tableau 2

Évolution de l'opinion publique quant à la perception des conséquences négatives liées à l'implantation et au fonctionnement du Salon de jeu (en %)

Questions

« L'existence du Salon de jeu va contribuer...		Phase 1	Phase 2	Phase 3
... à ce que les problèmes de criminalité augmentent »	Désaccord	30,0	37,3	37,0
	Neutralité	23,0	24,5	22,5
	D'accord	47,0	38,2	40,5
... à faire augmenter les problèmes familiaux »	Désaccord	18,6	21,6	21,6
	Neutralité	18,9	18,8	20,3
	D'accord	62,5	59,6	58,1
... à l'augmentation des problèmes de jeu excessifs »	Désaccord	17,8	19,9	17,5
	Neutralité	13,5	14,9	16,4
	D'accord	68,7	65,2	66,1
... à faire augmenter les problèmes d'alcoolisme »	Désaccord	29,7	38,0	35,5
	Neutralité	22,5	25,2	23,1
	D'accord	47,8	36,8	41,4
... à faire augmenter le nombre de faillites personnelles »	Désaccord	17,9	23,6	22,8
	Neutralité	19,2	20,0	20,9
	D'accord	62,9	56,4	54,3
... à faire augmenter les problèmes de corruption politique »	Désaccord	41,8	53,4	47,6
	Neutralité	29,2	25,6	28,0
	D'accord	29,0	21,0	24,4

Chose certaine, dans le cas de la mesure de l'état de l'opinion en phase 1, soit quelques semaines avant l'ouverture du Salon de jeu, les craintes étaient vives, qu'il s'agisse d'une augmentation de la criminalité ou du lien entre la mise en place du salon de jeu et toute une série de conséquences personnelles négatives. Dans le cas de la criminalité cependant et bien que les niveaux de crainte demeurent relativement élevés en phase deux et trois, ces craintes tendent à quelque peu diminuer, ce qui n'est toutefois pas le cas des problèmes d'ordre plus personnels qui demeurent, de leur côté, assez stables et passablement élevées. Un dernier élément, finalement, touche la question toujours sensible du potentiel de corruption politique d'une installation qui possède, de près ou de loin, les caractéristiques d'un casino. Dans le cas de Trois-Rivières, on remarquera que la population n'y voit pas là un problème comme tel, et qui, de plus, tend à quelque peu s'atténuer en phases 2 et 3⁴. Nous avons avancé plus haut

⁴ Si l'on retourne aux travaux de Lee et Back, non seulement cette crainte était très vive en phase un, mais elle n'a eu cesse d'augmenter dans les phases de mesure subséquentes. C'est, en fait, révéler ici une différence de contexte absolument fondamentale : en Corée du Sud, l'entrepreneuriat privé est roi et maître en matière d'ouverture et de gestion quotidienne des activités des casinos. Ce n'est pas le cas au Québec, d'une part, tandis que, d'autre part, le Salon de jeu peut difficilement être considéré comme un casino au plein sens du terme : on n'y offre que quelques modalités – toutes électroniques par ailleurs – de

que les grands facteurs – positifs et négatifs – de l’opinion publique à l’endroit du Salon de jeu entretenaient un rapport avec les habitudes de jeu; ce sont ces données qui sont illustrées au tableau suivant.

Tableau 3

Les facteurs positifs et négatifs quant à l’ouverture du Salon de jeu et les habitudes de jeu des répondants en vague 3

		N	Moy.	E-t
Facteur social négatif	Sans habitude de jeu	1404	3,37***	1,014
	Au moins une habitude de jeu	1611	3,06***	1,017
Facteur environnemental négatif	Sans habitude de jeu	1426	2,33***	0,947
	Au moins une habitude de jeu	1627	2,14***	0,908
Facteur économique négatif	Sans habitude de jeu	1400	3,12***	0,872
	Au moins une habitude de jeu	1590	3,03**	0,851
Facteur social positif	Sans habitude de jeu	1458	2,07**	0,896
	Au moins une habitude de jeu	1643	2,30***	0,942
Facteur environnemental positif	Sans habitude de jeu	1441	1,76***	0,964
	Au moins une habitude de jeu	1625	1,95***	1,064
Facteur économique positif	Sans habitude de jeu	1409	2,75***	0,818
	Au moins une habitude de jeu	1608	2,95***	0,834
Facteur support	Sans habitude de jeu	1464	2,05***	0,936
	Au moins une habitude de jeu	1647	2,39***	1,020
Facteur bénéfique	Sans habitude de jeu	1463	2,46***	1,313
	Au moins une habitude de jeu	1654	2,87***	1,382

*** $p \leq 0,001$ ** $p \leq 0,01$

De façon globale, il ressort clairement ici que les répondants qui déclarent minimalement une habitude de jeu⁵ entretiennent un rapport nettement plus positif à l’égard du Salon de jeu que ceux et celles qui déclarent n’avoir aucune habitude de jeu.

jeu, les modalités de contrôle de jeu excessif y sont bien implantées et l’environnement physique typique de ce que l’on retrouve à Las Vegas, par exemple, en est assez éloigné. En d’autres termes, ce sont ces mêmes modalités qui ont en quelque sorte justifié au départ non seulement l’implantation des salons de jeu, mais, si l’on remonte un peu plus loin dans l’histoire, la main-mise de Loto-Québec sur les ALV dans l’ensemble du territoire québécois (Alain et al. 2009). Force nous est donc de constater que la population – celle de Trois-Rivières, en tout cas – est bien consciente que ce contrôle étatique n’est pas vraiment susceptible de s’accompagner des problèmes de corruption que vivent les citoyens de pays où l’État n’assure qu’un minimum de contrôle sur les jeux de hasard et d’argent.

⁵ Nous n’avons pas tenu compte ici de l’habitude d’acheter des billets de loterie, compte tenu qu’il s’agit de l’immense majorité des répondants, soit plus de 77% d’entre eux.

Conclusion

À ce stade-ci de nos travaux et pour ce qui est tout à la fois de la criminalité et des activités policières, nos analyses confirment ce que la littérature a jusqu'ici assez clairement établi : pas plus dans les cas des casinos que dans celui du Salon de jeu de Trois-Rivières ne semble-t-on observer quelque modification significative de ces deux indicateurs. Ceci dit, il n'en demeure pas moins que peu importe la manière dont on le regarde, le Salon de jeu de Trois-Rivières propose une offre de jeux de hasard et d'argent qui se fait dans des conditions quasi optimales de contrôle. En d'autres termes, la Société Loto-Québec présentait le Salon de jeu comme une attraction locale et en tant que sain divertissement plus ou moins anodin; en l'état actuel des choses, force nous est de reconnaître que cette manière de présenter les choses, toujours aux vues de nos seuls indicateurs, bien sûr, semble être juste. Par ailleurs, nos données de sondage de la troisième vague nous montrent que les couches de population qui fréquentent l'endroit avec le plus d'assiduité se situent chez les personnes un peu plus âgées et à un niveau de revenu déclaré significativement au dessus de la moyenne. C'est dire, donc, et si nous nous en tenons à cet autre élément que la criminologie a depuis longtemps très bien établi, que nous nous situons ici dans des populations dont le potentiel criminogène est plutôt réduit, soit des personnes peu promptes à des agissements criminels répétés. Or, ces mêmes chiffres de fréquentation que nous avons tenté d'estimer lors de la troisième vague de notre sondage sont bien en deca de ce que Loto-Québec espérait atteindre au moment de l'ouverture⁶. Si la société d'état comptait en effet attirer entre 1000 et 1 200 joueurs par jour, un article publié dans un quotidien local (*Le Nouvelliste*, 13 février 2008) faisait état d'une moyenne située un peu en dessous de la moitié de ce chiffre. L'affaire est telle, d'ailleurs, que les marges de profit espérées par les gens de l'industrie des courses de chevaux sont à ce point basses que l'une des principales compagnies qui les représente, Attractions Hippiques du Québec, a dû se mettre sous la protection de la Loi sur les créanciers dès juin 2008 (*Le Nouvelliste*, 27 juin 2008). La question demeure donc entière : jusqu'à quel point les installations de Trois-Rivières sont-elles vraiment parvenues à modifier les habitudes

⁶ Un représentant de Loto-Québec nous a fourni les chiffres exacts de fréquentation du Salon de jeu de Trois-Rivières pour l'ensemble de l'année 2009; l'installation a suscité 105 880 visites (notre propre estimation, à partir des données du sondage, font plutôt état de 67 350 visites; il est plus que probable que les 38 530 visites manquantes du chiffre réel correspondent à celles effectuées par les visiteurs de la région ou d'ailleurs qui, évidemment, ne sont pas comptabilisés dans notre sondage). Or, même là, nous sommes encore assez loin du niveau d'achalandage annoncé au moment de l'ouverture, soit 30 800 visites par mois. Avec une moyenne mensuelle de 8823 visites, nous nous situons à moins de 30% de l'achalandage prévu.

des joueurs qui préfèrent l'atmosphère des bars pour jouer aux ALV? Si on revient aux propos plutôt alarmistes du rapport publié par les Directeurs de la santé publique du Québec un peu avant l'ouverture des salons de jeu de Trois-Rivières et de Québec (Houle et Paradis, 2007), c'est sur un tel déplacement de clientèle que reposait les principales craintes des représentants de la santé publique quant à ses effets sur une amplification des problèmes de jeu pathologique, bien sûr, mais aussi sur le potentiel criminogène de ce déplacement. Pour l'instant, reconnaissons que ni Loto-Québec pour ce qui est des profits espérés et du déplacement attendu des joueurs des bars environnants vers le Salon de jeu, ni les directeurs de santé publique pour ce qui est des effets délétères de cette initiative sur l'un des indices de santé publique que constitue le jeu pathologique, ne semblent avoir raison.

RÉFÉRENCES

- Alain, M., Brunelle, N., Dessureault, D., et Crête, C. (2009). When Something Goes Wrong : Loto-Quebec's Strategy to Concentrate the Offer of Slot Machines in Mini-Casinos. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 1(4), 379-385.
- Albanese, J.S. (2008). White Collar Crimes and Casino Gambling: Looking for Empirical Links to Forgery, Embezzlement, and Fraud. *Crime, Law and Social Changes*, 49, 333-347.
- Barthe, E., et Stitt, B.G. (2009). Temporal Distribution of Crime and Disorder in Casino and Non-Casino Zones. *Journal of Gambling Studies*, 25, 139-152.
- Barthe, E., et Stitt, B.G. (2007). Casinos as "Hot Spots" and the Generation of crime. *Journal of Crime and Justice*, 30(2), 115-140.
- Chang, S. (1996). Impact of Casinos on Crime: The Case of Biloxi, Mississippi. *Journal of Criminal Justice*, 24(5), 431-436.
- Chevalier, S., & Papineau, É. (2007). *Analyse des effets sur la santé publique de l'aménagement des salons de jeux et des hippodromes*. Rapport déposé aux Directeurs régionaux de santé publique.
- Chevalier, S. Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C, Allard, D., et Sévigny, S. (2004). *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*. Institut National de Santé publique Québec et Université Laval.
- Claassen, R. L. & Highton, B. (2006). Does Policy Debate Reduce Information Effects in Public Opinion? Analyzing the Evolution of Public Opinion on Health Care. *The Journal of Politics*, 68(2), 410-420.
- Ellenbogen, S., Derevensky, J., et Gupta, R. (2007). Gender Differences among Adolescents with Gambling-Related Problems. *Journal of Gambling Studies*, 23, 133-143.
- Even, M., et Lafleur, T. (1990). Gaming-At-A-Glance. *Gaming and Wagering Business*, 11(7), 52-55.
- Felson, M. (1998). *Crime and Everyday Life*. Pine Forge Press, Thousand Oakes.
- Gottfredson, M., et Hirschi, T. (1991). *A General Theory of crime*. Stanford University Press, Stanford.
- Grant, J.E., et Potenza, M.N. (2007). Commentary : Illegal Behavior and Pathological Gambling. *Journal of the American Academic Psychiatry Law*, 35, 302-305.

- Grinols E.L. (2000). Casino Gambling Causes Crime. *Policy Forum*, vol. 13(2) 1-4.
- Ladouceur, R., Blaszczynski, A., et Pelletier, A. (2004). Why Adolescent Problem Gamblers Do Not Seek Treatment. *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, 13(4), 1-12.
- Leblond, J. (2007). *Dangerosité des appareils de jeux et mesures de protection*. Document d'analyse remis au directeur de santé publique de la Capitale-Nationale dans le cadre des travaux de rédaction de l'avis de santé publique sur l'implantation des projets de salons de jeux au Québec.
- Lee, C., et Back, K. (2003). Pre- and post- casino impact of resident's perception. *Annals of Tourism Research*, 30(4), 868-885.
- Lester, D. (1998). Legal Gambling and Crime. *Psychological reports*, 83, 382.
- Long, P. (1996). Early impacts of Limited Stakes Casino Gambling on Rural Community Life. *Tourism Management*, 17, 341-353.
- Loto-Québec salle de presse (2007). *Reconfiguration du réseau des appareils de loterie vidéo : objectif 2007 Loto-Québec poursuit son initiative en vue de réduire l'offre de jeu au Québec*. [En ligne] <http://www.loto-quebec.com/corpo/nav/salle-de-presse/communiques>. (Page visitée le 18 janvier 2007).
- Magoon, M.E., Gupta, R., et Derevensky, J. (2005). Juvenile Delinquency and Adolescent Gambling: Implications for the Juvenile Justice System. *Criminal Justice and Behavior*, 32(6), 690-713.
- Mays, G.L., Casillas, C., et Maupin, J.R. (2007). The Impact of Indian Gaming on Crime in New Mexico: A Research Note. *The Social Science Journal*, 44, 375-381.
- Meyer, G., et Fabian, T. (1996). Pathological Gambling and Criminal Culpability: An Analysis of Forensic Evaluations Presented to German Penal Courts. *Journal of Gambling Studies*, 12(1), 33-47.
- Mikesell, J., et Pirog-Good, M.A. (1990). State Lotteries and Crime. *American Journal of Economics and Sociology*, 49, 7-19.
- Minchin, G. (2005). Sentencing Problem Gamblers in New Zealand. *International Journal of Mental Health Addict*, 4, 53-64.
- Mun, W.P. (2003). Calculating Risk-Taking : The Governance of Casino Gambling in Ontario. *Dissertation Abstract International*, 63(12), 4484-A.
- Piscitelli, F., et Albanese, J.S. (2000). Do Casinos Attract Criminal? A Study at the Canadian-U.S. Border. *Journal of Contemporary Criminal Justice*, 16(4), 445-456.
- Powel, H.C. (2004). The Social Impact of Riverboat Casino Gambling: Using Objective Local Indicators to Measure Changes in the Quality of Life in a Gambling Community. *Dissertation Abstract International*, 64(10), 3849-A.
- Slutske, W.S., Blaszczynski, A., et Martin, N.G. (2009). Sex Differences in the Rates of Recovery, Treatment-Seeking, and Natural Recovery in Pathological Gambling: Results From an Australian Community-Based Twin Survey. *Twin Research and Human Genetics*, 12(5), 425-432.
- Smith, G.S., Wynne, H., et Hartnagel, T. (2003). *Examining Police Records to Assess Gambling Impacts: A Study of Gambling-Related Crime in the City of Edmonton*. The Alberta Gaming Research Institute.
- Stitt, B.G., Nichols, M., et Giacomassi, D. (2005). Perception of Casinos as Disruptive Influence in USA Communities. *International Journal of Tourism Research*, 7, 187-200.
- Stitt, B.G., Nichols, M., et Giacomassi, D. (2003). Does the Presence of Casinos Increase Crime? An Examination of Casino and Control Communities. *Crime and delinquency*, 49(2), 253-284.

- Stitt, B.G., Nichols, M., et Giacomassi, D. (2002). Community Assessment of the Effect of Casinos on Quality of Life. *Social Indicators Research*, 57, 229-262.
- Wilbon, A.M. (2005). Casinos and Crime: A Sociological Investigation into the Relationship Between Gambling and Crime Rates in Louisiana. Conference Paper, Southern Sociological Society, Charlotte, North Carolina.
- Wilson, J.M. (2001). Riverboat Gambling and Crime in Indiana : An Empirical Investigation. *Crime and Delinquency*, 47(4), 610-640.