

Info-toxico

Mauricie/Centre-du-Québec

Mai 2007

Vol. 19 N° 1

BULLETIN D'INFORMATION

Centre de réadaptation Domrémly Mauricie/Centre-du-Québec

LA NOCIVITÉ DES APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV)

Notre implication dans le traitement de joueurs à Domrémly MCQ nous a amenés à nous interroger sur la situation particulière des appareils de loterie vidéo (ALV) dans le domaine du jeu pathologique. Comment pouvons-nous comprendre que ces appareils soient si nocifs pour certaines personnes et peut-on vraiment envisager, comme certains le proposent, de minimiser leurs impacts négatifs auprès des personnes qui s'y adonnent? C'est ce que nous nous proposons d'aborder dans la présente édition de l'Info-toxico.

Les appareils de loterie vidéo (ALV) sont commercialisés par Loto-Québec depuis 1994 et nous les retrouvons dans les bars, tavernes, brasseries, hippodromes et autres établissements détenteurs d'un permis d'alcool, à la grandeur du Québec. En 2002, la proportion de la population québécoise adulte qui s'est adonnée à ce type de jeu au cours de la dernière année a été estimée à 7,8 %⁽⁷⁾. Le nombre d'appareils a connu une progression importante au Québec jusqu'en 2001 où il a atteint un sommet de 15 251 appareils. Au 31 mars 2006, nous comptons 13 516 appareils au Québec répartis dans 3122 sites, soit un ratio de 1,9 appareils par 1000 habitants, identique à celui de la Mauricie/Centre-du-Québec en 2005 (soit 927 ALV répartis dans 233 sites). Les dépenses annuelles des joueurs d'ALV ont progressé de 466 millions de dollars à 1,3 milliard entre 1996 et 2006. Malgré la diminution de 10 % des appareils au cours des dernières années, plusieurs observateurs et chercheurs dans le domaine, dont les directeurs régionaux de santé publique au Québec, demeurent très préoccupés par les dangers associés à la commercialisation de ce type d'appareils⁽¹⁵⁾.

Les impacts négatifs associés aux ALV

Alors que la prévalence des problèmes de jeu parmi ceux qui ont joué à un jeu de hasard et d'argent au Québec au cours de la dernière année a été estimée à 2,1 % en 2002, elle atteint une proportion de 13,8 % chez les joueurs d'ALV⁽⁷⁾. Cet écart important entre les joueurs d'ALV et l'ensemble des personnes qui s'adonnent à des jeux de hasard et d'argent a été observé dans plusieurs provinces au Canada et ailleurs dans le monde⁽²⁾. Ces appareils représentent l'un des types de jeu le plus fortement associé aux problèmes de jeu. Au Québec, ce sont les hommes de 18 à 44 ans qui sont les plus touchés, les personnes les moins scolarisées et celles dont le revenu annuel du ménage est le plus faible. Les conséquences des problèmes de jeu sont nombreuses pour les joueurs eux-mêmes : la perte de relation affective signifi-

cative, l'émergence de problèmes de santé physique et mentale, l'endettement, les problèmes d'emploi et les conduites délictueuses⁽⁸⁾. D'autres chercheurs ont mis en évidence une variété de coûts à la fois tangibles et intangibles qui ont des répercussions directes sur les joueurs eux-mêmes, sur leur entourage et sur la société en général (voir Tableau 1). Certains auteurs ont rapporté une apparition plus rapide des problématiques de jeu chez les adeptes des ALV⁽⁶⁾. D'autres nous rappellent que 95 % des suicides associés aux jeux de hasard et d'argent sont liés aux ALV⁽¹⁵⁾. Parmi les joueurs qui consultent pour une problématique de jeu au Québec, 85 % d'entre eux sont des adeptes des ALV⁽¹⁾. En Mauricie/Centre-du-Québec, 97 % des joueurs qui consultent à Domrémly MCQ le font pour un problème de jeu prioritairement associé aux ALV.

Loto-Québec a elle-même reconnu la légitimité de ces préoccupations dans son plan de développement 2004-2007, en précisant que le phénomène du jeu pathologique subsistait toujours, qu'il demeurait préoccupant, qu'il touchait particulièrement les utilisateurs d'ALV, que les ALV étaient le jeu étatisé pour lequel le montant misé annuellement par joueur était le plus élevé⁽²¹⁾. Aussi, on rapporte que 69 % des sommes injectées dans les ALV proviendraient des personnes qui présentent un problème de jeu⁽¹⁵⁾.

Pourquoi les ALV sont-ils si nocifs?

Comment pouvons-nous comprendre que ce type d'appareils soit si fortement associé au jeu pathologique? Les ALV sont-ils en soit plus addictifs que les autres types de jeu? Les ALV attirent-ils davantage les personnes susceptibles de développer un problème de jeu? Ce sont des questions pour lesquelles il n'existe pas de réponse simple et précise actuellement. Bien que la très grande majorité des joueurs au Québec qui s'adonnent aux ALV ne présentent pas de problématique de jeu (86 %), plusieurs auteurs soutiennent que la structure de fonctionnement de ces appareils et l'environnement dans lequel on les retrouve, jouent un rôle important dans le fait qu'ils soient davantage associés au jeu pathologique.

Le fonctionnement des ALV

Au plan de leur structure de fonctionnement, nous devons comprendre que le développement de ce type d'appareils par l'industrie du jeu a été en grande partie orienté en fonction du comportement des joueurs. Les caractéristiques des appareils les plus appréciées par les joueurs, celles qui ont suscité la plus forte demande, celles qui entraînent nécessairement une plus grande

CENTRES DE SERVICES

BÉCANCOUR (GENTILLY)

819 298-2144

DRUMMONDVILLE

819 475-0242

LA TUQUE

819 523-6113

LOUISEVILLE

819 228-2731

NICOLET

819 293-2071

TROIS-RIVIÈRES (Hébergement)
(secteur Pointe-du-Lac)

819 377-2441

PLESSISVILLE

819 362-6301 poste 254

SHAWINIGAN

819 536-0004

STE-GENEVIÈVE-DE-BATISCAN

418 362-2727

ST-TITE

418 365-7555

TROIS-RIVIÈRES (Siège social)

819 374-4744

VICTORIAVILLE

819 752-5668

DOMRÉMY MAURICIE / CENTRE-DU-QUÉBEC
CENTRE DE RÉADAPTATION
TOXICOMANIE / JEU PATHOLOGIQUE



Tous les numéros antérieurs de l'Info-toxico sont sur notre site Web :

www.domremymcq.ca

Vous aimeriez réagir à cet article, vous pouvez nous écrire à l'adresse Internet suivante :

domremymcq@ssss.gouv.qc.ca

participation des joueurs, ont été conservées et multipliées au fil des années.

Les ALV présenteraient plusieurs caractéristiques qui contribuent à l'accumulation de pertes financières importantes chez les joueurs^(13,14). La **vitesse des parties** et l'**offre continue de jeu** des ALV permettent aux joueurs de jouer en très peu de temps de nombreuses parties et de perdre beaucoup d'argent, contrairement aux loteries ordinaires qui impliquent l'attente des résultats du tirage hebdomadaire. On doit savoir que le taux de retour global de l'argent inséré dans les ALV au Québec est de 92 %. Pour chaque dollar inséré par les joueurs, seulement 92 cents seront retournés aux joueurs qui gagnent. De plus, l'offre de jeu continue permet aux joueurs qui gagnent momentanément de remiser leurs gains. De façon globale, une proportion importante des gains sont donc réinsérés et les ALV conservent à chaque fois 8 % des mises. Ainsi, plus une personne insère de l'argent dans un appareil, plus elle est susceptible d'accumuler des pertes financières.

De plus, le jeu en continu sur ces appareils favorise les processus de **renforcements intermittents** des conduites de jeu. De nombreuses études dans le domaine de la psychologie animale ont démontré que les comportements les plus solidement ancrés ou les apprentissages les plus persistants ont été réalisés à partir d'un programme de renforcements intermittents. Ainsi une récompense systématique d'un comportement donné a moins d'impact sur la persistance de ce comportement qu'une récompense intermittente qui apparaît occasionnellement. Il s'agit donc de fournir une récompense lorsque le sujet présente le comportement souhaité et lorsque cette association est bien établie, de fournir la récompense une fois sur deux, puis sur trois, etc. L'important étant de maintenir de façon intermittente cette récompense en présence du comportement souhaité. Ainsi, le sujet apprend à fournir le comportement souhaité, et ce même si chacun de ses comportements n'est pas directement renforcé. C'est comme si le sujet développait la conviction qu'il sera récompensé, mais ne sait jamais quand, l'incitant ainsi à multiplier ses tentatives pour être récompensé.

De la même façon, le joueur qui insère de l'argent de façon continue dans un ALV gagne sporadiquement et développe progressivement la conviction qu'il gagnera, mais ne sait jamais combien d'argent il gagnera ni quand, l'incitant ainsi à poursuivre le jeu, même s'il vient de perdre la ou les dernières parties⁽²²⁾. Ce processus de renforcements intermittents associé au jeu continu sur les ALV contribue pour plusieurs au développement de superstitions autour des probabilités de gagner, tout en favorisant la perte de contrôle progressive de la personne face au jeu.

Les ALV permettent ce type de renforcements parce qu'ils offrent la possibilité de jouer plusieurs joutes, en continuité, durant plusieurs heures. Cette multiplication exponentielle des joutes potentialise le processus de renforcements intermittents, favorise une dépense accrue d'argent tout en fournissant au joueur une expérience affective intense.

La **stimulation sensorielle** (*lumières, couleurs, musique lors de gains, vitesse de roulement, etc.*) exercée par ces appareils sur les joueurs contribue aussi à l'intensité de leur expérience affective (*activation physiologique, excitation, plaisir*) en cours de jeu et consolide le processus de renforcements tout en induisant pour plusieurs une expérience de **dissociation** momentanée par rapport à la réalité^(11,14). Le joueur se retrouverait à un point tel absorbé dans son expérience relationnelle avec la machine, qu'il en perdrait la notion du temps, du risque couru, des conséquences négatives passées, actuelles ou futures, associées au fait de jouer sur ces appareils. Cette immersion totale dans l'expérience de jeu le priverait momentanément de son sens critique et de son jugement. À la longue, cette expérience de dissociation est recherchée par certains joueurs et leur fournit une mise à distance temporaire de leurs nombreux problèmes qui les attendent dans la réalité, tout en contribuant malheureusement à une mise à distance de leur capacité de réfléchir rationnellement sur ces problèmes. En somme, la juxtaposition des renforcements intermittents,

de la stimulation sensorielle, de la dissociation et de la mise à distance des capacités de jugement et d'autocritique, fournit des conditions optimales au processus de perte de contrôle.

D'autres caractéristiques des ALV viennent s'ajouter et s'associer au développement de superstitions, de pensées erronées ou d'une **illusion de contrôle sur l'issue du jeu**. L'ensemble des composantes de ces appareils qui favorisent une interaction directe entre la machine et le joueur, telle que la possibilité de choisir le moment où le roulement des symboles sera arrêté, laisse croire aux joueurs qu'ils peuvent influencer le résultat du jeu, alors que l'issue du jeu est déjà déterminée dès que la partie et le roulement se mettent en mouvement. De la même façon, le fait que les symboles roulent simultanément mais s'arrêtent séquentiellement, l'un après l'autre, stimule l'appréhension du gain tout en fournissant une expérience de « **quasi-gain** » lorsque les deux premiers symboles sont identiques et le dernier différent. Ainsi le joueur a éprouvé pendant un cours instant, celui où il a vu l'apparition progressive de symboles identiques, une activation physiologique qui agit comme renforcement, et ce même si l'issue de la partie est négative. Il a eu le sentiment d'être passé tout près de gagner, entretenant l'idée qu'il est sur le point de remporter un lot. L'intensité de cette courte expérience que l'on a appelé un « quasi-gain » a été associée à la poursuite du jeu malgré les pertes financières⁽⁹⁾.

Finalement, plusieurs ont fait référence au fait que ces appareils acceptaient des **sommes d'argent trop élevées** et qu'une fois intégrées aux appareils, ces sommes d'argent et leur perte apparaissaient sous forme de **crédits numériques** plutôt que de dollars, favorisant une altération de la perception des sommes d'argent réellement engagées et perdues. Un peu comme si les joueurs perdaient la notion qu'ils jouent avec de l'argent, induisant ainsi une prise de risque plus grande.

L'environnement des ALV

Au niveau de l'environnement, plusieurs ont souligné l'impact de la **promotion** des jeux de hasard et d'argent et de leur association à des événements prestigieux sur la banalisation des risques associés à leur utilisation. Au-delà de cette accessibilité symbolique, le déploiement d'un parc d'ALV à la grandeur de la province, avec une **concentration plus élevée dans les quartiers à faible revenu** contribue à fournir une plus grande **accessibilité** aux populations qui présentent souvent une plus grande vulnérabilité au développement d'une problématique de jeu. De tels facteurs pourraient expliquer en partie le fait que les ALV soient davantage associés aux problèmes de jeu. Aussi, parce que les ALV se retrouvent dans des **lieux de consommation d'alcool**, la possibilité de consommer en jouant potentialise les risques de perte de contrôle. Certaines études ont démontré que les joueurs qui avaient pris trois consommations persistaient deux fois plus longtemps à jouer malgré les pertes financières que les joueurs qui n'avaient pas consommé⁽¹⁶⁾. D'autres ont précisé que cette perte de contrôle associée à la consommation d'alcool apparaissait surtout chez les joueurs qui présentaient une problématique de jeu probable⁽¹²⁾. Finalement, la présence de **guichets automatiques** accessibles à l'intérieur de ces lieux, à proximité des ALV, peut aussi contribuer à l'amplification des problèmes en favorisant le recours à une réserve monétaire, dans le feu de l'action, à un moment où les joueurs sont « à chaud », en partie privés de leur capacité de prendre des décisions plus rationnelles.

Peut-on réduire la nocivité des ALV?

La réduction de la nocivité des ALV implique la diminution de l'incidence des joueurs problématiques et de leur prévalence, la réduction des conséquences négatives pour l'entourage de ces joueurs et leur communauté, la minimisation des dangers associés aux ALV en transformant ces appareils et leur environnement, etc. Loto-Québec a reconnu la nécessité d'apporter des correctifs en regard de la nocivité des ALV pour atténuer leurs impacts négatifs sur la population du Québec. Elle a préconisé et en partie actualisé une baisse du nombre d'appareils et de sites, un retrait des appareils dans les quartiers à faible revenu, une concentration d'un certain nombre d'appareils dans les salons de

jeux pour réduire leur accessibilité géographique et assurer un meilleur contrôle des programmes de prévention et d'intervention, l'élimination des programmes de fidélisation de la clientèle, la réduction des heures d'ouverture, la mise en place de programmes d'exclusion volontaire, etc. Elle a entrepris la transformation progressive de son parc d'ALV en introduisant de nouveaux appareils qui présentent entre autres un moins grand intérêt visuel, qui limitent les montants d'argent pouvant être insérés, qui permettent de choisir la durée du temps de jeu, qui limitent les possibilités d'interaction entre les joueurs et les machines en empêchant l'arrêt des rouleaux, qui affichent le temps de jeu et les crédits en signe de \$ et qui présentent des messages de mise en garde ainsi que des informations en regard des sources d'aide pour les joueurs qui éprouvent des problèmes. De nombreuses mesures qui pour certains apparaissent comme un pas dans la bonne direction alors que pour d'autres, elles sont considérées comme étant insuffisantes, introduites de façon beaucoup trop parcimonieuse, tout en ne connaissant pas leur efficacité réelle pour atténuer les impacts négatifs sur les joueurs, leur entourage et la communauté. De plus, on questionne les impacts négatifs potentiels de certaines de ces mesures d'atténuation. À titre d'exemple, on vise la réduction de l'accessibilité géographique en regroupant les ALV au sein de salons de jeux, actuellement en construction sur les sites d'hippodromes. Plusieurs voient dans ce regroupement accentué des ALV et des hippodromes, un mélange d'activités de jeu qui pourrait s'avérer un « cocktail explosif » compte tenu qu'il regroupe deux types de jeu fortement associés aux problématiques de jeu.

Certains préconisent l'adoption d'une approche du jeu responsable en faisant la promotion de saines habitudes de jeu, alors que d'autres considèrent cette approche irréaliste dans le cas des ALV parce que ces appareils induiraient chez la majorité des joueurs réguliers une perte de leur capacité de choisir de ne pas jouer, alors que l'appareil continue à offrir la possibilité de jouer. Certains préconisent le retrait complet de ces appareils alors que d'autres soulignent que la majorité des joueurs (86 %) éprouvent du plaisir à utiliser ces appareils sans rencontrer de problème de jeu. Certains soulignent la possibilité que le retrait complet de ces appareils puisse favoriser le développement d'un marché illicite du jeu, contrôlé par les milieux criminalisés, qui marginaliserait encore plus les joueurs qui présentent des problèmes. D'autres brandissent le risque potentiel d'un transfert de ce type d'activités de jeu vers Internet, réduisant largement la possibilité de l'état d'intervenir auprès des joueurs à risque ou problématiques et entraînant une fuite des revenus (1,3 milliard de dollars au Québec en 2006) vers les marchés extérieurs. Finalement, certains sondages réalisés au pays ont révélé que la population ne souhaitait pas la prohibition de ces appareils mais plutôt une centralisation

et une réduction de leur nombre^(2,25). À cet égard, certains ont proposé des seuils de saturation qui limiteraient le nombre d'ALV dans des sites en fonction de la population avoisinante et de ses caractéristiques propres, plus ou moins associées à une vulnérabilité face au jeu pathologique.

Tout en reconnaissant l'ampleur de la problématique associée aux ALV, la polarisation du débat autour des actions à prendre reste marquée. De multiples intérêts, difficilement réconciliables, sont en jeu. De plus, la réduction de la nocivité des ALV demeure une question complexe compte tenu des nombreuses variables impliquées. Bien que plusieurs mesures envisagées pour réduire leur nocivité présentent une validité d'apparence, les études d'efficacité sont peu nombreuses et peu concluantes. Il est possible que certaines mesures soient efficaces auprès d'un sous-groupe de joueurs dans un contexte donné et que ces mêmes mesures n'obtiennent pas les mêmes résultats dans un autre contexte ou auprès d'un autre groupe de joueurs. Il est possible aussi que certaines actions visant la réduction de la nocivité puissent entraîner des effets pervers. Pensons aux risques anticipés du regroupement des ALV au sein des hippodromes. Pensons aussi à toute transformation des ALV qui peut entraîner à court terme, par attrait pour la nouveauté, un accroissement plus ou moins temporaire des pratiques de jeu. À l'inverse, certaines orientations, bien qu'elles ne visent pas les ALV de façon spécifique, semblent avoir un impact important sur les pratiques de jeu parce qu'elles touchent une caractéristique que la grande majorité des joueurs d'ALV partagent : fumer la cigarette par exemple. Loto-Québec enregistrerait à son dernier trimestre en décembre dernier une baisse de 17,6 % de ses revenus en provenance des ALV en comparaison au trimestre correspondant de 2005. Au total, depuis le début de l'année financière actuelle, la baisse de revenus en provenance des ALV est évaluée à 132 millions de dollars et 73 % de cette baisse serait attribuable selon les analyses de Loto-Québec à la nouvelle loi sur le tabac en vigueur depuis le 31 mai 2006. Qui sont les joueurs qui ont ainsi modifié leurs pratiques de jeu depuis l'entrée en vigueur de cette nouvelle loi? Les joueurs occasionnels ou ceux pour qui les ALV étaient devenus un problème? Voilà de nouvelles questions qui ne sont pas sans intérêt. En conclusion, la nocivité des appareils de loterie vidéo apparaît comme une évidence et une préoccupation aux yeux de la majorité des acteurs concernés. La réduction de cette nocivité est jugée nécessaire, théoriquement envisageable, mais beaucoup plus complexe à actualiser.

Jean-Marc Ménard

Coordonnateur des services professionnels
Domrémy Mauricie/Centre-du-Québec

Tableau 1 - Quelques problèmes liés aux jeux de hasard

	PERSONNE	ENTOURAGE IMMÉDIAT	SOCIÉTÉ
TANGIBLES	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes financiers • Faillites • Endettement • Divorces • Suicides • Frais hospitaliers • Alcool et drogues • Itinérance • Perte d'emploi • Frais de traitement 	<ul style="list-style-type: none"> • Partage des problèmes financiers • Divorces • Problèmes de santé (obésité, dépressions, etc.) • Suicides indirects • Alcool et drogues • Itinérance 	<ul style="list-style-type: none"> • Pertes de taxes • Criminalité • Perte de productivité au travail • Frais hospitaliers • Support via les programmes sociaux • Coûts des infrastructures de jeu ou de support au jeu • Coûts du crédit • Accroissement des coûts de retraite
INTANGIBLES	<ul style="list-style-type: none"> • Douleur • Agressivité • Autres problèmes de comportement 	<ul style="list-style-type: none"> • Violence • Autres problèmes de comportement • Support au joueur en traitement 	<ul style="list-style-type: none"> • Violence • Autres problèmes de comportement • Dégradation du milieu et de communautés ethniques • Prostitution • Risque d'expansion du crime organisé • Risque d'expansion de la corruption

(Source : Tiré de Bélanger et al., 2003 p. 57)

RÉFÉRENCES

1. AUDET, C., ST-LAURENT, D., CHEVALIER, S., ALLARD, D., HAMEL, D. & CRÉPIN, M. (2003) *Évaluation du programme expérimental québécois de traitement des joueurs pathologiques. Rapport 7 – Monitoring évaluatif – indicateurs d’implantation – données rétrospectives*. Montréal: Institut national de santé publique du Québec.
2. BÉLANGER, Y., BOISVERT, Y., PAPINEAU, E., VÉTÉRÉ, H. (2003) *La responsabilité de l’État québécois en matière de jeu pathologique : La gestion des appareils de loterie vidéo*. Institut national de recherche scientifique.
3. BENHSAIN, K., TAILLEFER, A. & LADOUCEUR, R. (2004) Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling. *Addictive Behaviors*, 29, 399-404.
4. BLASZCZYNSKI, A., LADOUCEUR, R. & SHAFFER, H. (2004). A Science-based framework for responsible gambling: The Reno Model. *Journal of Gambling Studies*, 20, 301-317.
5. BLASZCZYNSKI, A., SHARPE, & WALKER (2001) *The Assessment of the Impact of the Reconfiguration on Electronic Gaming Machines as Harm Minimisation Strategies for Problem Gambling*. Téléchargé le 27 avril 2004 sur le site suivant www.psych.usyd.edu.au/gambling
6. BREEN, R.B. & ZIMMERMAN, M. (2002) Rapid onset of pathological gambling in machine gamblers. *Journal of gambling studies*, 18, 31-43.
7. CHEVALIER, S., HAMEL, D., LADOUCEUR, R., JACQUES, C., ALLARD, D., SÉVIGNY, S. (2004) *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*. Montréal et Québec. Institut national de santé publique du Québec et Université Laval. Téléchargé le 27 avril 2004 sur le site suivant: <http://www.inspq.qc.ca>
8. CHEVALIER, S., MONTPETIT, C., BIRON, J.F., DUPONT, M.A. & CAUX, C. (2006) *Avis sur la modification de l’offre de jeu à Montréal. La construction d’un casino au bassin Peel*. Montréal, Direction de la santé publique de Montréal.
9. CÔTÉ, D., CARON, A., AUBERT, J., DESROCHERS, V., LADOUCEUR, R. (2003) Near wins prolong gambling on a video lottery terminal. *Journal of Gambling Studies*, 19, 433-438.
10. DICKERSON, M. & BARON, E. (2000) Contemporary issues and future directions for research into pathological gambling. *Addiction*, 95, 1145-1159
11. DISKIN, K.M. & HODGINS, D.C. (1999) Narrowing of attention and dissociation in pathological video lottery gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 15, 17-28
12. ELLERY, M., STEWART, S.H., LOBA, P. (2005) Alcohol's Effects on Video Lottery Terminal (VLT) Play Among Probable Pathological and Non-Pathological Gamblers. *Journal of gambling studies*, 21, 299-324.
13. GRIFFITHS, M. (1993) Fruit Machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 9, 133-152.
14. GRIFFITHS, M. (1999) Gambling technology: Prospects for problems gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15, 265-283.
15. HOULE, V. & PARADIS, I. (2007) *Avis de santé publique sur l’implantation des salons de jeux au Québec*. Les directeurs régionaux de santé publique
16. KYNGDON, A. & DICKERSON, M. G. (1999) An experimental study of the effect of prior consumption of alcohol on a simulated gaming activity, *Addiction*, 94, 697-707.
17. LADOUCEUR, R. & SÉVIGNY, S. (2005) Structural characteristics of video lotteries: effects of a stopping device on illusion of control and gambling persistence. *Journal of Gambling Studies*, 21, 117-131.
18. LADOUCEUR, R. & SÉVIGNY, S. (2002) Symbols presentation modality as a determinant of gambling behavior. *The Journal of Psychology*, 136, 443-448.
19. LOBA, P. ET AL. (2001) Manipulations of the features of standard video lottery terminal (VLT) games: Effects in pathological and non-pathological gamblers. *Journal of gambling studies*, 17, 297-320
20. LOTO-QUÉBEC (2007) *Divertir au profit de la collectivité – Rapport intermédiaire 3^e trimestre du 26 septembre au 25 décembre 2006*. <http://www.loto-quebec.com/corpo/pdf/documentsinterets/rapport3trimestre.pdf#page=1>
21. LOTO-QUÉBEC (2004) *Plan de développement 2004-2007* http://www.loto-quebec.com/pdf/plan_de_developpement_fr.pdf
22. MADDEN, J.J., EWAN, E.E. & LAGORIO, C.H. (2007) Toward an animal model of gambling : Delay discounting and the allure of unpredictable outcomes. *Journal of Gambling Studies*, 23, 63-83.
23. SCHELLINCK, T. & SCHRANS, T. (2002) *Atlantic Lottery Corporation Video Lottery Responsible Gaming Feature Research – Final Report*. Focal Research Consultants Ltd. Téléchargé le 27 avril 2004 sur le site suivant : <http://www.gamingcorp.ns.ca/products/products.htm>
24. SÉVIGNY, S. & LADOUCEUR, R. (2003) Gamblers’ Irrational thinking about chance events: The « Double Switching » concept. *International Gambling Studies*, 3, 163-170.
25. SMITH, G.J. & WYNNE, H.J. (2004) *VLT gambling in Alberta: A preliminary analysis. Final report*. ADACC. Téléchargé le 30 mars 2004 sur le site suivant: <http://www.adaac.ca>

Au billard

Les jeunes mères et la périnatalité

Depuis quelques mois, Domrémy MCQ expérimente sur le territoire de Drummondville un projet d’intervention concertée auprès d’une clientèle ciblée comme prioritaire par le MSSS. En effet, avec les partenaires en périnatalité et ceux oeuvrant auprès des jeunes mères (souvent connues au Centre jeunesse ou au Centre de santé et de services sociaux), nous collaborons étroitement à l’expérimentation d’un mode d’intervention intégrée, où chacun des partenaires présents agit dans le cadre de sa mission spécifique et met à contribution son expertise. Ce projet tente aussi d’intégrer les composantes du programme «Faire la courte échelle» développé dans notre région, en réponse aux problèmes de négligence. Cette expérimentation est suivie de près par Domrémy MCQ, dans le but d’y voir ses bienfaits auprès de la clientèle et de possiblement élargir son application.

Les personnes âgées, thème de la prochaine parution

Les personnes âgées constituent une autre cible priorisée par le MSSS. Plusieurs questions se posent présentement à l’égard de cette clientèle. Comment les rejoindre ? Doit-on adapter des services spécifiques ? Comment intervenir auprès des personnes âgées, en concertation avec les autres partenaires du réseau qui les connaissent ? Qu’est-ce que la recherche nous indique présentement ? La recherche et le jeu ? etc. Ce niveau de questionnement révèle une préoccupation de plus en plus grande de notre organisation pour cette clientèle. La prochaine parution ne répondra pas à toutes ces questions, mais tentera de fournir certains éclairages qui pourraient nous donner des pistes d’actions plus claires. Le professionnel de recherche récemment embauché par Domrémy MCQ, Monsieur Maxime Gagnon assumera donc la rédaction du texte de fond.

ERRATUM : Nous désirons vous informer que l’Info-toxico de novembre 2006. Vol. 18. No 2. portant sur *Les meilleures pratiques en prévention des toxicomanies* a été écrit par Mylène LECOURS, coordonnatrice des services externes à Domrémy MCQ. Bien vouloir excuser cet oubli. Merci!