

Le 8 novembre 2004

L'honorable George Smitherman
Ministre de la Santé et des Soins de longue durée
Édifice Hepburn, 10^e étage
80, rue Grosvenor
Toronto (Ontario) M7A 2C4

Monsieur le Ministre,

Comme vous le savez, de récents reportages ont démontré que moins de cinq pour cent des personnes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent génèrent le gros des revenus des casinos de l'Ontario. Ces personnes ont des problèmes de jeu modérés ou sérieux qui font ressortir la gravité du jeu problématique et la nécessité de prendre des mesures globales et proactives pour faire face à ce problème de santé publique.

Il semble qu'un de vos collègues du Conseil des ministres, l'honorable Joe Cordiano, ministre du Développement économique et du Commerce, va entreprendre une étude opérationnelle de cinq mois sur l'industrie du jeu en Ontario et le rôle de la Société des loteries et des jeux de l'Ontario (SLJO). Nous sommes ravis qu'il ait pris cette initiative et qu'il aborde le jeu problématique dans cette étude. Le jeu a connu une expansion considérable en Ontario au cours des dernières années, apportant avec lui d'importants avantages économiques certes, mais également son lot de problèmes sociaux qui préoccupent au plus haut point le Centre de toxicomanie et de santé mentale (CAMH).

CAMH, le plus important centre de traitement de la toxicomanie et des problèmes de santé mentale au Canada, a une expertise en prévention, en traitement et en recherche dans le domaine du jeu problématique. Outre les reportages précités, des données tirées d'autres recherches révèlent ce qui suit:

- Une hausse du nombre absolu de personnes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent fait augmenter le nombre absolu de personnes qui connaissent des problèmes liés au jeu.
- Plus de 449 000 Ontariennes et Ontariens ont un problème de jeu modéré ou grave ; l'accessibilité et la proximité des produits et établissements de jeu ont un effet direct et immédiat sur ces chiffres.
- Les ménages à faible revenu consacrent proportionnellement plus d'argent au jeu que les ménages à revenu élevé.
- Les coûts sociaux du jeu problématique comprennent le dysfonctionnement des relations familiales, les difficultés économiques, la violence de même que la perturbation de la croissance et du développement des enfants.

A PAHO/WHO
Collaborating Centre

Un Centre collaborateur
OPS/OMS

Affiliated with the
University of Toronto

Affilié à l'Université
de Toronto

- La documentation actuelle révèle qu'il existe une plus grande prévalence des troubles de l'humeur, dont les troubles dépressifs et bipolaires majeurs, chez les joueurs pathologiques¹.
- Un joueur pathologique sur cinq a considéré le suicide².
- Selon un sondage³, environ un élève sur huit ayant répondu au questionnaire (13 % des répondants) a déclaré avoir un problème de jeu, tandis que 6 % présentaient des symptômes de jeu pathologique.
- Un petit pourcentage seulement des personnes qui ont des problèmes liés au jeu font appel à l'aide de services de traitement spécialisés.

L'étude de l'industrie du jeu que mènera le gouvernement constitue une occasion importante de mettre en œuvre des interventions pour réduire ces méfaits sociaux. Nous exhortons le ministre Cordiano à faire des stratégies de prévention, d'intervention précoce et de réduction des méfaits les éléments clés d'une solution efficace au jeu problématique. À cette fin, nous lui recommandons de consulter les organismes de santé publique qui ont une expertise en prévention, en traitement et en recherche dans le domaine du jeu problématique.

En outre, la prévalence des problèmes liés au jeu est plus élevée chez les utilisateurs des services correctionnels, des services sociaux et des services de santé, y compris des services de toxicomanie et de santé mentale. En plus d'assurer l'expansion du réseau de services spécialisés de traitement du jeu en Ontario, nous croyons qu'il est important d'aider un large éventail de fournisseurs de services non spécialisés à mieux dépister les problèmes de jeu et à orienter les personnes touchées vers les services dont elles ont besoin.

CAMH aimerait collaborer avec votre gouvernement et participer à l'étude afin de parler de quelques stratégies spécifiques visant à bien gérer la réalité sociale du jeu en Ontario.

Nous suggérons notamment :

- d'établir un programme d'information dans les collectivités où sont établis des casinos ou d'autres genres d'activités de jeu légales, illégales et informelles;
- de favoriser la gestion socialement responsable des casinos, par exemple, en assurant une bonne formation des employés pour leur montrer comment identifier une personne qui peut avoir un problème de jeu, en plaçant les guichets automatiques à l'extérieur des casinos et en interdisant les initiatives comme les « Air Miles » et d'autres qui incitent les gens à jouer;
- d'élaborer des pratiques socialement acceptables pour les exploitants de terminaux de loterie, de salles de bingo et de casinos, notamment sur la façon de publiciser et de commercialiser leurs produits, de former leur personnel, de répondre aux clients qui ont des ennuis et de gérer leurs activités;
- de financer des programmes généraux d'information et de prévention ainsi que des services accessibles de traitement du jeu problématique afin que les personnes qui ont des problèmes de jeu puissent obtenir l'aide dont elles ont besoin. Nous devons lutter contre les préjugés entretenus concernant ce problème de santé publique, nous assurer

¹ Société pour les troubles de l'humeur du Canada, *Mood Disorders and Problem Gambling: Cause, Effect or Cause for Concern? A Review of Literature*, 2004.

² Statistique Canada, *Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes – 1.2 Santé mentale et bien-être*, 2002.

³ Centre de toxicomanie et de santé mentale, *Rapport sur la santé mentale selon le SCDEO = The Mental Health and Well-Being of Ontario Students Report*, mai 2001.

que nous disposons d'une variété de traitements et faire en sorte que les professionnels de la santé et des services sociaux soient en mesure de dépister le jeu problématique et de bien répondre aux besoins des personnes touchées;

- de favoriser la collaboration entre les fournisseurs de services de traitement du jeu problématique et les établissements de jeu relativement à des questions comme l'auto-exclusion et le soutien aux joueurs en difficulté;
- d'élaborer des démarches fondées sur des preuves pour la prévention et le traitement du jeu problématique. À CAMH, nous sommes disposés à collaborer avec le gouvernement à la mise à l'essai et à l'évaluation de mesures conçues pour prévenir et traiter ce problème de santé publique.

Outre ces recommandations, nous croyons à CAMH qu'un centre de traitement du jeu problématique, qui servirait de ressource pour les joueurs à problèmes, leurs familles et les fournisseurs de services, devrait être établi. Jugeant que cette question est prioritaire, CAMH a élaboré une proposition visant la mise sur pied d'un tel centre. Nous avons eu des entretiens avec le personnel de votre ministère en ce qui concerne nos objectifs dans ce domaine.

Monsieur le Ministre, l'expansion rapide du jeu représente une question de santé publique importante qui remet en question nos valeurs, notre qualité de vie et les priorités publiques. Il faut bien comprendre que plus les formes de jeu se diversifient en Ontario, plus il sera important d'établir des stratégies de prévention, d'intervention précoce et de traitement efficaces et fondées sur des preuves. Il est essentiel d'adopter un modèle de réduction des méfaits qui tient compte des facteurs de risque sous-jacents au jeu problématique (sociaux, comportementaux, économiques et politiques) et qui s'appuie sur des stratégies coordonnées de promotion de la santé comportant des politiques ainsi que des interventions individuelles et communautaires.

Nous souhaitons vous rencontrer pour discuter de ces questions plus à fond et nous communiquerons ultérieurement avec votre personnel pour prendre rendez-vous. Nous espérons avoir le plaisir de collaborer avec vous et votre gouvernement au cours des mois à venir afin d'assurer une démarche globale qui favorisera le jeu responsable ainsi que la prévention et le traitement du jeu problématique.

Je vous prie d'agréer, Monsieur le Ministre, l'assurance de ma très haute considération.

Le président-directeur général,

Paul E. Garfinkel, MD, FRCP(C)