

**TRANSCRIPTION**  
**Durée de l'enregistrement : 1 :07 :33**  
**Webinar Recordings – Sept 15 2021\_fr**

**Catherine Paradis** : [00 :00 :04] Alors, il est une 1 h 01, je vois que le nombre de participants est stable, alors on se lance, on y va. Alors bonjour tout le monde. Mon nom est Catherine Paradis. Je suis analyste principale recherche et politique au Centre canadien sur les dépendances et l'usage de substances, et c'est moi qui ai l'honneur d'être le maître de cérémonie aujourd'hui.

Alors, bonjour et bienvenue à cette conférence en ligne sur les Lignes directrices sur les habitudes de jeu à moindre risque. Nous vous remercions vraiment de vous joindre à nous aujourd'hui et nous espérons que vous trouverez cette présentation informative, utile, intéressante.

Alors, premièrement, je dois prendre un moment pour reconnaître le territoire sur lequel nous nous trouvons aujourd'hui, bien qu'on soit réuni de manière virtuelle. Les bureaux de notre organisation, le CCDUS, sont situés à Ottawa et donc sur le territoire non cédé du peuple anichinabé algonquin.

Passons maintenant aux petits points techniques. Alors vous êtes priés d'éteindre votre micro surtout, et votre caméra si possible. Ensuite pour voir la présentation sans voir les autres participants, nous vous recommandons d'aller dans les paramètres vidéo qui sont au bas de votre écran. À gauche, il y a un menu qui va s'ouvrir. Descendez jusqu'à la section Réunion et puis si vous cliquez sur le bouton Masquer les participants sans vidéo, ça devrait fonctionner. Il vous suffira ensuite de fermer le menu pour revenir à la conférence. Ensuite, à noter que la conférence va être enregistrée et que l'enregistrement va être mis à votre disposition sur demande. Au courant des prochains jours, ça devrait être fait.

N'hésitez pas à écrire des commentaires et des questions dans la zone de clavardage tout au long de la conférence en ligne. Cela dit, les conférenciers vont prendre vos questions seulement une fois que la présentation va être terminée. Pour les questions, si vous voulez qu'on les voie bien dans la zone de clavardage, mettez en lettres majuscules la lettre « Q », donc on va savoir que ce qui suit est une question et on va s'assurer de bien la lire.

Il se pourrait que certains sujets, certains points abordés aujourd'hui soient douloureux pour certains d'entre vous. Si tel est le cas, veuillez noter que les coordonnées d'un service d'aide sont disponibles dans la zone de clavardage. Ça devrait déjà être le cas. N'hésitez pas à les utiliser si vous en avez besoin.

Passons maintenant à la présentation des conférenciers. Alors, commençons par Louise Nadeau. Elle est récipiendaire de l'Ordre national du Québec et de l'Ordre du Canada et elle est aussi membre élue de l'Académie canadienne des sciences de la santé et de la Société royale du Canada. Ses travaux de recherche multicentrique et transdisciplinaire portent sur la prédiction de la récidive chez les conducteurs condamnés pour conduite avec facultés affaiblies, ainsi que sur les troubles concomitants chez les personnes aux prises avec une addiction, les jeux de hasard et d'argent, et la cyberdépendance.

[00 :03 :05] Louise a occupé plusieurs postes de leadership au sein d'organisations et d'institutions du milieu des dépendances et de l'usage de substances, et elle a aussi reçu de nombreux prix, comme vous avez pu le constater à l'instant même. Elle a également coprésidé le Comité consultatif national sur le jeu à moindre risque et siégé au comité scientifique qui a été chargé d'élaborer ces mêmes lignes directrices.

Maintenant, Matthew. Matthew Young travaille dans le domaine des dépendances et de l'usage de substances depuis plus de 20 ans. Il dirige les activités de recherche sur l'épidémiologie de l'usage de substances du CCDUS et copréside le comité scientifique qui a été chargé d'évaluer les coûts sociaux, les coûts économiques de l'usage de substances au Canada. Il était également à la tête du Réseau communautaire canadien d'épidémiologie des toxicomanies au moment où a été décelée la présence de fentanyl dans l'approvisionnement des drogues illicites et a donc été un de ceux qui a lancé l'une des premières alertes de santé publique.

Matthew est membre de l'Observatoire canadien des drogues et des substances de Santé Canada ainsi que du Groupe de travail sur la surveillance des surdoses d'opioïdes de l'Agence de santé publique du Canada. Il était également chercheur principal et co-président du comité scientifique chargé d'élaborer les lignes directrices.

Alors sur cette note, je passe maintenant la parole à Louise et à Matthew.

**Louise Nadeau :** [00 :04 :38] Alors merci beaucoup, beaucoup, Catherine. Docteur Paradis, je devrais dire, bien qu'on se connaisse relativement bien. Et puis, c'est un grand plaisir pour moi aujourd'hui de vous présenter enfin le résultat de nos travaux qui se sont déroulés sur trois ans et qui ont été largement soutenus par le Québec. Alors, je voudrais juste faire un petit partage d'écran, devrait apparaître ici. Voilà, alors cette création des Lignes directrices sur les habitudes de jeu à moindre risque. Et alors, je pense que Catherine vous a signalé toutes ces choses-là.

On va d'abord discuter de quel est le contexte. Ensuite, comment on a pensé et réalisé ces lignes directrices qui sont fondées sur des données probantes, les limites quantitatives, les autres travaux de recherche, les recommandations, et on va vous présenter les lignes directrices. Ce projet s'est déroulé sur quatre ans. Il a été soutenu par la fondation Mise sur toi qui essentiellement consacrait ses ressources au travail sur le jeu. Et le CCDUS a été choisi parce que c'est vraiment un organisme qui s'est engagé dans les directives de consommation d'alcool à faible risque. C'est également, comme vous allez le voir dans le courant de la présentation, on constate vraiment une comorbidité entre les troubles liés à l'usage de substances et les troubles liés aux jeux de hasard et d'argent. Et effectivement, c'est un organisme national qui s'intéresse à toutes ces questions-là et qui est à but non lucratif. C'était très important pour nous.

[00 :06 :37] Pourquoi on fait des lignes directrices? On fait des lignes directrices parce qu'à ce jour, il n'y en avait tout simplement pas. Et la suite de l'exposé va vous signaler que le Canada s'inquiétait de ces questions-là, et le Québec en particulier, mais également les six autres pays avec lesquels on a travaillé qui tous ont signalé l'importance d'avoir des lignes directrices. Parce qu'à ce jour, qu'est-ce qu'on avait? On avait ce qui est écrit en bas de l'acétate : misez uniquement l'argent que vous pouvez vous permettre de perdre, faites régulièrement des pauses, fixez-vous une limite de temps. On avait donc des conseils qualitatifs, on n'avait rien de quantitatif avec des chiffres.

Alors, c'est extrêmement important de pouvoir équiper nos concitoyens avec des normes fondées sur des données probantes pour venir en aide à la fois aux familles et aux personnes à risque de devenir joueur pathologique ou qui l'étaient déjà. Les réseaux sociaux, c'est-à-dire tout le réseau de soutien, incluant les employeurs et également l'industrie et les organismes de réglementation. Il y en avait quand même des lignes directrices, là. Puis, il y en avait pour d'autres produits que l'alcool. Par exemple, on voit à l'écran les directives qui sont de caractère qualitatif, donc des recommandations verbales qui ne sont pas chiffrées pour le cannabis. On peut les voir sur le site du CAMH, mais elles sont ici également. Donc, c'est les directives canadiennes sur l'usage du cannabis.

[00 :08 :31] Bien sûr, Santé Canada a sorti des lignes directrices dans le Guide alimentaire canadien qui vient de sortir : Bien manger, bien vivre. Et à nouveau, on s'aperçoit qu'on essaie de signaler aux gens quelles seraient les bonnes habitudes alimentaires. On a bien sûr des lignes directrices sur la consommation d'alcool à faible risque et, sous peu, on fait une révision de ces normes – qui datent déjà d'un certain nombre d'années. Les données ont changé depuis qu'elles ont été sorties, et on attend des nouvelles directives.

[00:09:02] Donc, c'était assez important de sortir des habitudes à moindre risque, et nous avons ici rapidement qu'est-ce qui est sorti de nos données, puis on va vous dire comment. Mais, c'est qu'est-ce qui ressort maintenant comme lignes directrices, je vous les cite. D'abord, et c'est à gauche de l'écran, 1 % du revenu avant paiement d'impôt, donc de revenu brut. Par exemple, quand on est en clinique puis quelqu'un nous dit « nous autres, notre ménage, on rentre 60 000 \$ par année, c'est 1 % de ce revenu. 1 % de 60 000, c'est 600. 600 divisé par 12, ça donne 50. Donc, c'est 50 dollars par mois qu'on peut dépenser. Et on va dégager, dans le courant de l'exposé, pourquoi il faut faire un budget et pourquoi cette somme-là ne devrait pas dépasser la somme qu'on consacre aux loisirs.

L'autre chose qui est importante, c'était les fréquences. Combien de jours on joue par mois? Et là, on va voir comment on est arrivé à ce chiffre de 4 et comment les Canadiens qui ont été consultés ont fait consensus sur ce chiffre 4. Et après ça, il y avait donc d'examiner les formes de jeu, à savoir quels types de jeux sont les plus susceptibles de créer des conséquences positives, c'est-à-dire des problèmes, et lesquels des jeux nous apparaissent un peu plus sécuritaires. Et c'est autour de ces éléments-là, et cette diapositive-là d'ailleurs est disponible – je vous le dis tout de suite – sur le site, vous pourrez l'utiliser tant et plus.

Alors également, quand on fait des directives, on donne des conseils et on va revenir là-dessus. Quels sont les conseils pratiques, et ces conseils pratiques-là sont extrêmement utiles quand on travaille avec un proche, sont utiles pour les personnes qui sont déjà potentiellement à risque ou quand on est un intervenant de première ligne en travaillant dans les écoles ou quand on est, au contraire, travaillant en deuxième ou en troisième ligne avec des personnes qui présentent des problèmes. Et bien sûr, on a à droite les principales conséquences, et pas seulement les conséquences financières. On se rend compte que les enjeux liés aux conflits dans les familles, avec les proches, également toute la détresse émotionnelle qui, malheureusement, a augmenté dans le courant de la pandémie et, bien sûr, les problèmes de santé, ici très spécifiquement consommation d'alcool et de drogue, qui sont omniprésents lorsqu'on est un joueur potentiellement à risque ou déjà à risque.

[00 :11 :48] Comment on les produit ces lignes directives-là? Et je vais me mettre un écran. Alors, je ne sais pas si vous me voyez, là, parce qu'il faudrait que quelqu'un s'organise pour que je sois à l'écran. Alors, comment on a structuré ce groupe-là? On l'a structuré d'abord avec un comité scientifique. Ce comité scientifique, il va apparaître à l'écran, était composé de David Hodgins, qui est professeur au Département de psychologie de l'Université de Calgary. Il y avait Matthew Young, qu'on a décrit. Puis, ce que Catherine n'a pas dit, c'est que Matthew a fait son doctorat sur le jeu. Il connaît le jeu à l'endroit et à l'envers. Et il y avait également des collègues. Et là, je vais essayer de me remettre sur l'écran. Il y avait Shawn Currie, il y avait Magali

Dufour, il y avait moi-même, il y avait Natacha Brunelle, que plusieurs d'entre vous connaissent parce qu'elle a travaillé toute sa vie sur les questions d'addiction et sur les jeunes, et nous avons été largement aidés par Marie-Claire Flores-Pajot. Et donc, il y avait également un comité consultatif qui sont des gens – et qui sont toujours des gens – en pleine action, des gens, je pense, à Isabelle Martin qui est à Loto-Québec, qui a les deux mains plongées dans la responsabilité sociale du jeu, et il y avait d'autres collègues qui ont des responsabilités comparables à elle au Québec, au Canada.

[00 :13 :42] Donc, c'est ce processus-là qui nous a permis de dégager des normes. Alors, comment est-ce qu'on a travaillé? On a fait un plan qu'on voit sur la diapo à la droite, où il y avait toute une séquence et on l'a publié, le plan de recherche, qui a été publié par Shawn Currie en collaboration avec le groupe scientifique.

Donc, la première étape, là, quand tu penses à quelles sont les directives à faible risque pour le jeu, tu te dis : mais c'est quoi les méfaits? Et il y a un groupe dans la province de Victoria, en Australie, un groupe dirigé par Langham qui avait vraiment détaillé quelles étaient les conséquences néfastes, c'est-à-dire les problèmes liés au jeu quand, tout à coup, le jeu cesse d'être un jeu et devient un problème.

Alors, il y avait d'abord au premier chef des difficultés financières. Mais il y avait aussi des conflits interpersonnels dans le couple, avec les enfants, avec les proches et également avec l'employeur. Et de la détresse émotionnelle ou psychologique. Un très grand sentiment de solitude, une énorme culpabilité chez les personnes qui étaient des joueurs avec des problèmes et, également pour les cliniciens, de la dépression et de l'anxiété avec des symptômes cliniques ou subcliniques. Et également des problèmes de santé, notamment la surconsommation d'alcool et de drogue qui était omniprésente chez les personnes à risque.

Les limites quantitatives, il fallait absolument voir comment est-ce qu'on pouvait en arriver à chiffrer ces problèmes-là pour être capable de transmettre de manière extrêmement claire à la population canadienne. Donc, on a utilisé la méthodologie des courbes de risque. La façon dont ça marche les courbes de risque, on examine à partir de quel moment. C'est-à-dire quand on joue plus d'argent qu'on peut se le permettre, quand on a des problèmes financiers, à partir de quand le nombre de jours par mois ça apparaît. Et là tout à coup, quand on fait un graphique, là, il y a un moment où ça monte et c'est là qu'apparaissent des moments de risque.

Alors ce qu'on a fait, c'est qu'on a vraiment examiné où étaient les banques de données populationnelles. Puis là, je mesure bien mes mots. Si on regarde la littérature, il y a plein d'études sur 200 étudiants, sur certaines populations. Ça, c'est déjà des échantillons

extrêmement sélectionnés dans la population. Ce qu'on voulait, c'était les banques populationnelles, c'est-à-dire qui étaient capables de mesurer l'ensemble d'une population donnée. Il y en avait huit dans le patrimoine de recherche mondial, et on a pris contact avec les chercheurs principaux de ces 8 banques de données qui apparaissent à l'écran. Et tous ces chercheurs ont accepté de collaborer. Il y en a évidemment que c'était évident. Je pense par exemple aux collègues qui travaillaient avec les banques de données de l'Alberta et puis de l'Ontario, c'était Shawn Currie, puis David Hodgins. Ils ont dit oui tout de suite. Sylvia Kairouz qui travaillait avec la banque ENHJEU-Québec a dit oui.

Ça n'a pas été évident quand on a pris contact avec l'Islande, avec la Suède, avec la France et, regardez bien, avec l'Australie et la Nouvelle-Zélande. Donc, c'était ces banques de données-là qu'on a prises. On remarque donc que ce sont des banques de données de pays occidentaux. Il y a une vaste littérature avec des pays asiatiques. Il faut en prendre compte maintenant, mais ils n'avaient pas d'enquête populationnelle.

Donc, on a regardé ça et, là, il fallait analyser les courbes de risque. On a pris contact avec ce monde-là. Ils ont tous dit oui et on te dit surtout, on va accepter de refaire l'analyse de nos banques de données en utilisant l'algorithme que vous allez nous proposer. Ce qui veut dire que les 8 banques ont été ré-analysées avec le même algorithme, de telle sorte qu'on a produit des courbes de risque qui étaient comparables pour les 8 banques de données.

Et là, donc, on a regardé les dépenses, c'est-à-dire le pourcentage de revenu annuel à partir des revenus bruts pendant un mois. On a regardé la fréquence en jours, puis on a regardé les nombres de jeux qui étaient pratiqués. Et qu'est-ce que ça a donné? Ça a donné cette chose. Un des exemples, on l'a ici. On regarde les données longitudinales. Les données longitudinales sont importantes parce que les mêmes têtes de pipe qui ont été analysées sur deux ans. Et là, qu'est-ce qu'on voit? On voit qu'à partir du moment, ici, on a le nombre de jeux, puis ici on a les problèmes, et puis là, les problèmes apparaissent exactement. Quand tu joues de 5 à 8 jours, ta courbe arrête d'être plate, puis tout à coup, elle grimpe. De la même manière quand on regarde les données en Pennsylvanie de la Magic. Même, même, même chose, tout à coup de 5 à 8, ça augmente.

[00:19:45] Et donc ce qui nous a surpris quand on regarde les courbes d'Islande ou les courbes de la France ou les courbes de la Nouvelle-Zélande, il y avait une convergence des résultats, puis toutes les courbes avaient des formes similaires. Puis l'intervalle des limites était également similaire. Puis ça, ça, on n'aurait jamais pu trouver ça avec de l'alcool parce que les modèles de consommation sont extrêmement différents. On pense aux pays latins où on consomme à tous les jours, puis les pays scandinaves où, au contraire, on boit quelques jours

par semaine, mais souvent en plus grande quantité. Donc c'est une grande caractéristique et c'est pour le mieux parce que ça a grandement facilité l'émission de normes parce que, tout à coup, ces 8 pays-là avaient des façons comparables de présenter des problèmes au-delà d'un certain nombre de jours, au-delà d'une certaine somme dépensée.

Et donc, qu'est-ce qui ressort? Ce qui ressort, c'est que la fréquence, c'est quand on joue 5 à 8 jours par mois, alors les problèmes commencent à apparaître. Quand on dépense de 1 à 3 % du revenu mensuel brut, les problèmes commencent à apparaître. Et quand on joue à différentes formes de jeu, à nouveau, les problèmes apparaissent. Ça fait que là, on avait des données quantitatives, mais on s'est dit : qu'est-ce que ça peut vouloir dire pour des vrais Canadiens en chair et en os? Est-ce que ça correspond à quelque chose pour eux? Parce que dans le fond, nous autres on est au service de la population canadienne et on a besoin de savoir ce à quoi ça correspond quand on regarde à Montréal, quand on regarde à Calgary, quand on regarde à Toronto, et quand on regarde des citoyens à travers le Canada.

Alors voilà. Entre-temps, je reviens, je fais un aparté. Mais l'autre chose qui nous avait aussi déterminés à faire des données qualitatives, c'était que les données quantitatives parlaient d'elles-mêmes. C'est-à-dire que plus tu dépensais, plus la probabilité d'avoir des problèmes augmentait. Donc, là on comprenait que le seuil, il y existe un seuil minimal, mais plus tu le dépasses, plus l'intensité des problèmes et le nombre de problèmes augmentent. Là, on avait des données quantitatives, on s'est dit : là, on a besoin de faire autre chose. Je vous ai déjà annoncé qu'on va aller voir ce que des Canadiens pensent, mais on s'est dit peut-être qu'on n'a pas fait le ménage de la documentation scientifique suffisamment. Alors ça, c'est le genre de questions qu'on se posait.

[00:22:45] Là, quand on a donné deux contrats. Un à monsieur Gadbois pour regarder l'influence des substances sur les habitudes de jeu. Il nous a produit un document très bien étoffé sur cette question-là, et un autre qu'on a donné à docteur Youssef Alami, sur le risque accru de conséquences négatives. Et il y avait au même moment les collègues de la GRI, qui est un groupe en Alberta qui faisait un sondage avec 10 000 Canadiens, mais 10 000 Canadiens joueurs. Et comme par hasard, le sondage était fait par Léger & Léger, ici à Montréal, donc ça a simplifié un peu notre vie. Et on s'est dit aussi qu'on a besoin de faire des focus groups et des entrevues pour des personnes qui ne sont pas dans les grands centres.

[00:23:40] Donc, on a essayé de compléter notre travail de recherche. Parce que quand on fait de la recherche, là, ta job, notre vrai objectif, c'est d'avoir une triangulation de données, c'est-à-dire d'avoir des données quantitatives, comme une analyse de banque de données avec des facteurs de risque, de regarder ce que dit la documentation scientifique avec des méta-analyses

et donc des critères à partir desquels on utilise uniquement des études dont la validité est hors de tout doute raisonnable, et également, de regarder comment dans la vraie vie, avec des données qualitatives, bien qu'elles ne soient pas des données populationnelles, comment les gens répondent à ces données-là. Et donc, c'est exactement ce qu'on a fait, alors on repart.

[00 :24 :36] Donc on a commandé ces 2 et qu'est-ce qui ressort des revues de la littérature qui étaient donc cet examen de la documentation scientifique. Alors, la première chose. On a examiné 558 articles entre les jeux de hasard et l'usage de substances pour constater deux choses. C'est qu'on avait pas mal de données sur des joueurs en traitement, donc pathologiques et leur consommation d'alcool, les liens étaient extrêmement forts, mais on avait très, très, très peu de choses – à vrai dire, on n'en avait pas – sur l'usage excessif et d'autres substances, donc très peu sur juste des joueurs problématiques qui sont en dessous du seuil clinique.

Et donc, Jocelyn Gadbois n'a pas été capable de sortir des données très robustes sur juste les joueurs problématiques. Par contre, ses données étaient extrêmement robustes sur toute la question de dépendance à l'alcool et aux drogues et jeu pathologique. Ensuite, Youssef Alami a, lui, examiné les facteurs contextuels, et on peut lire le résultat de cette analyse-là dans *Addiction*, qui est probablement la grande revue de référence dans notre champ. Et là, pour constater que, effectivement à nouveau ce qui ressort dans son travail, c'est tout le rôle de la consommation d'alcool et de drogue qui est assez déterminante, que c'est vrai que le fait d'être jeune et d'être un homme, c'est un gros facteur de risque. Mais néanmoins, on n'arrive pas à vraiment voir une différence quand les femmes consomment beaucoup, elles sont également à risque. Et le rôle de la dépression. L'article de Youssef Alami est très utile pour les cliniciens ou les gens qui font une première ligne pour avoir des indicateurs sur quelles questions poser.

Ensuite, on a fait donc ce sondage. Et ce sondage, on voulait voir quelles étaient les stratégies d'autocontrôle et comment les gens verraient les lignes directrices. Et donc, on s'est aperçu que la réponse de 4 jours par mois et 1 % du revenu étaient très adéquats. Quand on le regarde ici, le 4 jours, c'est 50 % de la population qui trouve que c'est une bonne idée. Et donc, on s'est aperçu que la population canadienne était assez conservatrice. Et soit dit en passant, dans une tout autre étude que j'ai menée, c'est exactement la même chose qu'on a constatée. Quand on fait des sondages, on s'aperçoit que les enjeux de santé dans la population canadienne sont souvent perçus comme étant assez déterminants et nécessitant des mesures conservatrices plutôt que libérales.

[00 :28 :07] Et donc, à nouveau, quand on leur a posé la question comment ils percevaient les lignes directrices, on s'est aperçu que 4 jours par mois, puis 1 % du revenu étaient perçus



comme adéquats. Après ça, on a fait des focus groups une fois qu'on a entendu cela. Là c'était un sondage avec 10 000 personnes, mais là, on s'est dit que peut-être il faudrait aller voir dans des focus groups. Le défaut des focus groups, c'est que ce n'est pas des réponses représentatives. Par contre, on a *live* toutes les nuances qu'on ne peut pas donner dans des réponses dans un sondage, par exemple, et on peut recueillir des commentaires. Et donc, on a fait quand même 9 focus groups. On les a faits à Montréal, Calgary, Toronto, je l'ai dit un peu plus tôt, puis on a fait des entrevues individuelles pour des gens qui ne vivaient pas dans les grands centres.

Et donc, on a vu 56 personnes qui jouaient régulièrement, des Canadiens *coast to coast*. Et donc, on s'est aperçu que l'idée de 1 % du revenu, c'était adapté, mais ce n'était pas toujours facile à calculer, mais que 1 %, c'est plus facile à calculer que 3. Tout le monde s'entendait là-dessus. Ensuite de ça, on s'est aperçu qu'il y avait toutes sortes de moyens, et les gens ont eu l'amabilité de nous confier les moyens qu'ils utilisaient pour s'assurer de ne pas développer des habitudes de jeu qui causaient des problèmes.

[00 :29 :42] Et les gens nous ont aussi demandé qu'est-ce qu'on entendait par jeux de hasard et d'argent. Ils n'étaient pas très sûrs que des billets de loterie, c'étaient des jeux de hasard. Puis, conséquences négatives, problèmes, ce n'était pas très clair. Donc, ça nous a permis de vraiment développer ce qui est devenu l'objectif de la présentation d'aujourd'hui, c'est-à-dire une présentation de directives de jeux à moindre risque, fondées sur des données probantes et fondées également sur l'opinion de Canadiens qui jugent comme acceptable et souhaitable ces directives.

Et donc, je vous présente la fiche principale que vous pourrez consulter tant et plus, en consultant le site Web qui est consacré à cet objet, et l'adresse est dans le PowerPoint. Et pour les gens qui ne voudraient pas consulter, vous avez juste à aller sur n'importe quel logiciel de recherche et vous tapez « directives à faible risque de jeu » et vous allez tomber sur ce site-là. Vous pouvez également aller sur le CCDUS avec ces mots-là et, à nouveau sur le site du Centre canadien, vous aurez des directives pour aller sur ce site qui contient toutes les diapos que je vais vous montrer et qui sont à votre disposition pour formation ou information.

[00:31:32] Donc, quand on parle de lignes directrices, on parle de trois éléments importants. Le premier, un montant. Parce que le principal problème que rencontrent les personnes qui ont des problèmes, parce qu'ils sont devenus des joueurs à risque ou qu'ils sont devenus des joueurs avec un problème de jeu pathologique ou de jeu très, très, très problématique, c'est d'abord le montant. Et donc, pour éviter d'avoir ce type de problème, les données nous signalent qu'on ne devrait pas dépenser plus que 1 % de son revenu avant impôt. Et donc il y a une liste avec des

exemples. Par exemple, si on fait 50 000 \$ par année, ça correspond à 42 \$ par mois. Si on en fait 90 000 parce qu'on est plus chanceux, 75. Et si on fait malheureusement 10 000 \$ par année, il n'y a pas beaucoup d'argent qui peut être consacré au jeu.

Ensuite s'est posée la question de la fréquence parce que la durée dans laquelle on est pris par le jeu devient extrêmement importante. Il y a des gens, par exemple, qui n'ont pas de problèmes d'argent parce qu'ils gagnent extrêmement bien leur vie. Mais quand ils sont toujours, toujours, toujours au casino, ça crée des nombreux problèmes dans leurs familles ou à leur emploi. Et donc, cette notion de fréquence, c'est-à-dire de durée dans laquelle on joue, devient extrêmement importante quand on pense à des lignes directrices. Donc, la fréquence, c'est quatre jours au maximum par mois.

Et d'autre part, le nombre de jeux, de formes de jeux devient importante. Et là, il y a cette note qui rappelle que toutes les formes de jeu ne présentent pas les mêmes styles de risque. Et pour vous aider à bien comprendre, on a écrit très clairement que les jeux rapides, c'est-à-dire les paris, les jeux en ligne, les appareils de loterie vidéo, tout ce qui est rapide, effectivement, augmente la probabilité de dépenser beaucoup d'argent. Par contre, l'achat de loteries diminuent cette probabilité-là.

Et on a des limites parce que, comme pour l'alcool, on sait qu'il y a certaines personnes, dans la population canadienne et dans la population du Québec, qui sont particulièrement vulnérables. On les décrit ici. D'abord, des gens qui ont des problèmes de consommation d'alcool, de cannabis ou d'autres substances. Et ça, ça ressort constamment. Déjà, Robert Ladouceur, dans les années 80, qui est le premier chercheur au Québec à travailler sur ces questions, l'avait constaté dans la population avec laquelle il travaillait et dans les travaux de recherche. Quand on lit la documentation, c'est clair aussi. Et les gens qui connaissent un peu les problématiques de substances savent aussi que la probabilité d'augmenter la prise de risque est plus élevée, cette probabilité, lorsqu'on est intoxiqué par l'alcool ou d'autres drogues que lorsqu'on est à jeun.

Ensuite, le fait de souffrir d'anxiété ou de dépression. Et ça, que ce soit des symptômes cliniques, c'est-à-dire qu'on a suffisamment de symptômes pour qu'un diagnostic clinique soit posé, ou parce qu'on a des symptômes cliniques, mais qu'on a déjà des moments d'anxiété ou de dépression. Et donc, ces moments d'anxiété, de dépression augmentent également la prise de risque parce qu'on cesse de jouer pour le plaisir. On joue dans le fond pour diminuer ces symptômes. Et malheureusement, je dois vous rappeler qu'avec la COVID-19, les taux dans la population canadienne et la population du Québec ont augmenté considérablement, ils sont rendus à 20 %.

Et d'autre part, si dans notre famille il y a quelqu'un qui avait un problème de jeu de hasard et d'argent, on devient à risque. Est-ce que c'est génétique? Est-ce que c'est de l'apprentissage? La réponse est que c'est les deux. Probablement qu'il y a une vulnérabilité génétique, mais également, lorsqu'on grandit dans une situation où la norme est le jeu excessif, on apprend qu'on peut jouer à l'excès. Et donc, cette interaction entre l'inné et l'acquis est une combinaison qui peut être assez toxique.

[00:36:37] Il y a des conseils pratiques et ces conseils pratiques qui nous ont été largement dispensés par nos focus groups. Limitez votre consommation d'alcool. Limitez votre consommation d'argent. C'était très intéressant dans ce focus group parce qu'à un moment donné, j'ai assisté à un et, très spontanément, les participants – on était à Montréal, mais ça a été la même chose à Toronto, puis à Calgary – les gens qui étaient tous des joueurs, mais aucun joueur pathologique, répétaient : « Mais moi, je laisse mes cartes de crédit à la maison. Je laisse ma carte de débit à la maison. Je pars avec du cash. Puis quand j'ai dépensé cet argent-là, c'est fini ».

Et donc, d'autre monde disaient – ou souvent les mêmes personnes – « mais moi, je m'assure d'avoir une activité après. Parce que là, je sais que je peux rester deux heures au casino, puis qu'après ça, il faut que je sorte parce qu'il faut que j'aille chercher mon adolescent ou que ma femme m'attend pour aller souper ou que j'ai telle ou telle obligation ». Et donc, de limiter le temps. Et d'autre part, les participants nous ont dit : « Mais on ne va pas jouer avec des joueurs pathologiques ou du monde qui ont plus d'argent que nous autres parce que leur limite n'est pas la même. Et aussitôt qu'on est avec des gens qui dépassent les limites, ça ne marche pas ».

Et on avait vérifié ça également avec les étudiants de Concordia, croyez-le ou pas, qui partaient pour jouer 4 \$, mais qui aimaient ça quand quelqu'un gagnait 2 \$ parce qu'ils trouvaient ça extraordinaire. C'était assez remarquable de les entendre. Et ces jeunes-là étaient des joueurs sans problème. Et donc, ce n'est pas par accident qu'on propose d'avoir un budget très précis pour les divertissements. Et ce n'est pas par accident que plusieurs personnes qui travaillent dans les finances de ménage suggèrent de faire des budgets. Et c'est certainement ce que je vous recommanderais. Et puis finalement, de se fixer des limites, d'établir d'avance combien on peut jouer.

[00:38:41] Alors, les conséquences négatives, c'est bien sûr les pertes d'argent. C'est à ça qu'on pense au premier chef avec les comptes de banque qui sont vidés en catimini. Et quand ce n'est pas les comptes de banque, c'est d'autres avoirs d'une famille. Mais c'est aussi des

conflits avec l'entourage, la négligence des relations, l'isolement social, les disputes. Une énorme détresse émotionnelle avec de la culpabilité, de la solitude, de l'isolement et, au niveau clinique, dépression et anxiété. Et aussi, on risque d'augmenter les problèmes de santé, notamment des problèmes de consommation d'alcool ou de drogue. Et le mot-clé ici, et c'est ça le *motto* de Loto-Québec : Pour que le jeu reste un jeu. Et ce qu'on a retrouvé, nous c'est : Quand on cesse de jouer pour s'amuser et qu'on joue pour se refaire, alors ça va mal.

Et le critère de se refaire devient extrêmement important. Il a été important à la fois dans la documentation scientifique et chez les cliniciens de longue expérience qui nous disent quand quelqu'un est là pour se refaire, ça va mal. Alors, je vous recommande vraiment de consulter le site sur les lignes directrices. Le site est là avec l'ensemble des tableaux que vous pourrez utiliser soit pour vous ou pour vos proches ou dans votre travail, que vous soyez en première ligne, en deuxième ligne ou en troisième ligne. Et évidemment, on souhaiterait que nos opérateurs également utilisent les lignes directrices. Alors, je vous remercie infiniment de votre attention.

**Catherine Paradis** : Je vais prendre le relais Louise.

**Louise Nadeau** : OK, c'est beau, merci!

**Catherine Paradis** : [00 :40 :44] Alors merci énormément Louise, pour cette présentation très claire sur ce projet ambitieux qui était de développer ces lignes directrices. Louise l'a mentionné pendant sa présentation, mais je tiens à vous le rappeler, il y a un site Web qu'on vous invite à consulter : [lignesdirectricesjeu.ca](http://lignesdirectricesjeu.ca). Si vous écrivez cela dans votre moteur de recherche, vous allez être dirigé sur la page Web. Donc [lignesdirectricesjeu.ca](http://lignesdirectricesjeu.ca) tout dans un mot, ça va vous amener sur le merveilleux site Web qui présente ces lignes directrices et plusieurs informations connexes.

Matthew, je ne crois pas qu'à ce stade-ci tu souhaitais ajouter quelque chose. Je pense que c'est plutôt pour les questions que tu es parmi nous? Voilà. Parfait. Alors j'inviterais, alors s'il y a des gens qui ont des questions plus spécifiques, qu'ils souhaiteraient poser soit à Louise ou à Matthew, ou à tout autre membre du projet. Si vous voulez discuter entre vous, voilà.

Dans la boîte de clavardage, inscrivez vos questions, et il fera plaisir à nos deux experts d'y répondre. Voilà, alors on attend. Je vous laisse le temps de réfléchir à tout ça. C'était beaucoup d'informations, mais on est là, on ne bouge pas et on est à votre entière disposition.

[00:42:43] Alors évidemment, à ce stade-ci, je vais dire que Louise a été excessivement claire. Voilà, on a des commentaires qui rentrent : très intéressants, vraiment pertinents. Alors voilà, on a une question. Ah bien oui! Alors, Matthew ou Louise, question ici de R. Morin : pourquoi avoir choisi le terme lignes directrices plutôt que recommandations?

**Louise Nadeau** : [00 :43 :15] Oh là là, là là! Parce que je vais essayer de me sortir de cette embûche. On y a pensé des milliards de fois là. Et comme ces données-là ont été générées à partir de données probantes, on jugeait plus à propos de tenir compte de cette réalité, de cet énorme travail de recherche. Et donc, on a décidé du terme lignes directrices. On aurait pu aussi choisir recommandations. Le grand enjeu, et on le sait par rapport à l'alcool, c'est que l'information a une influence limitée dans le comportement des gens et qu'on espère seulement que ces balises quantitatives vont aider les personnes, en espérant que ça les aide à modifier leurs comportements si elles en ont besoin. Mais recommandations ou lignes directrices? À un moment donné, tu fais des choix et c'est difficile de justifier l'un ou l'autre. On a joué, puis à un moment donné, c'est la décision qu'on a prise.

**Catherine Paradis** : [00 :44 :35] Merci Louise, j'espère que ça répond bien à la question qui nous a été posée.

On a ici un commentaire de Raymond James Brazeau qui dit : Yo, j'ai moi-même des enfants, et c'est dur de mettre des limites. Oui, je connais aussi. Mais M. Brazeau, vous aviez une question avant. Vous aviez écrit : question? Jeux comme Xbox, PS3, PS4. J'imagine que votre question, c'est : est-ce que les jeux englobent ces machines aussi? Louise?

**Louise Nadeau** : [00 :45 :07] Alors là, s'il y avait Magali ici, il y a Sylvia Kairouz qui écoute, tout ce monde-là dirait que cette ligne-là, entre les jeux et les jeux de hasard et d'argent, est une ligne extrêmement fine. Et effectivement, il y a certains jeux qui sont ainsi conçus, qu'on investit de plus en plus d'argent et qu'ils sont conçus de manière telle à ce que les réponses négatives de non-investissement soient de plus en plus difficiles à fournir.

Donc nous, on a eu des fonds assez substantiels pour travailler sur les jeux de hasard et d'argent. Dans le milieu de tout ça, on savait très bien que le *gaming* se rapprochait de plus en plus du *gambling*, mais on s'en est tenu aux jeux de hasard et d'argent, sachant très bien que dans les prochaines années, probablement que le *gaming* deviendrait un enjeu de santé extrêmement important.

Et là, ici, je vais me faire le porte-voix de Magali Dufour, qui connaît ça dix mille fois mieux que moi. Magali nous rappelait que c'est un secteur où ça change tellement rapidement qu'on n'a

même pas le temps de faire des études longitudinales pour savoir si, par exemple, le *gaming* est quelque chose de transitoire chez nos adolescents ou c'est, au contraire, quelque chose qui va se perpétuer. Et quand, pour toutes sortes de raisons, je regardais hier les données statistiques, on n'a pas de bonnes enquêtes épidémiologiques encore sur la cyberdépendance.

[00 :46 :44] Et au moment où on se parle, on sait que le jeu en ligne avec la COVID-19 a pris beaucoup d'importance, mais les données ne sont pas encore sorties. Parce qu'entre le moment où on constate un phénomène, qu'on fait une demande de subvention, qu'on mesure l'évènement et qu'on le publie, il y a un délai extrêmement important. Donc, la réponse est que cette question-là est extrêmement pertinente, et je vous rappellerais une chose assez importante.

C'est que quand on est dans l'univers des addictions, les grands critères restent : d'être absorbé par quelque chose, d'y penser tout le temps et d'avoir des conséquences négatives. Ce n'est pas par accident qu'il y a des conséquences négatives, d'avoir des problèmes d'argent. Ça peut se passer avec le *gaming*, qu'on est tellement absorbé parce qu'on joue tout le temps qu'il y a des problèmes avec la famille, le deuxième problème qu'on a établi et que, finalement, la détresse et l'anxiété augmentent parce qu'il y a des problèmes avec la famille, parce que notre budget n'arrive plus. Donc, ces mêmes éléments-là se retrouvent quand, tout à coup, on est avec des proches ou qu'on est en clinique, et ces problèmes de *gaming*-là apparaissent. Et j'arrête là-dessus.

**Catherine Paradis :** [00 :48 :03] Merci Louise! Une question de Magaly Brodeur : est-ce que vous avez plus de précisions à donner en ce qui concerne la durée du temps du jeu? Avez-vous des recommandations à ce sujet? Par exemple, en autant que la personne respecte le 1 % et le 4 fois par mois, quelle serait l'importance de la durée, voire du temps passé à jouer?

**Louise Nadeau :** [00 :48 :27] Docteure Brodeur, je vous ai manqué en plus dans votre conférence à Lausanne ou à Fribourg. Alors, je voudrais juste vous dire que j'ai beaucoup d'admiration pour votre travail. Vous posez une maudite bonne question parce qu'on se l'est posée nous-mêmes. Mais on n'a pas de données quantitatives là-dessus. Vous avez parfaitement raison. Jouer 12 heures, puis jouer 1 heure, ce n'est pas pareil. Achetez un billet de loterie qui prend 12 minutes versus allez au casino, rentrer à 7 h le matin, puis sortir à 11 h le soir, ce n'est pas pareil. Mais, les données sont pas là.

Alors, on a été obligés de fonctionner avec les données telles qu'elles ont été recueillies dans l'ensemble des échantillons et dans l'enquête populationnelle qui ont été faites par le Canada. Et là-dessus, peut-être que notre ami Matthew a une meilleure réponse à donner.

*Matthew, would you have...?*

**Matthew Young :** [00 :49 :27] Non, non, non, je sais exactement qu'est-ce que tu as dit. On a commencé l'enquête, vraiment *concern*. On a demandé à tous nos collègues pour les données concernant la durée. Mais comme Louise a dit, c'est vraiment difficile d'avoir des données à *reliable*. Alors, le *content* futur pour les lignes à moindre risque. J'espère que les recherches dans le futur va engager plus avec ce sujet.

**Louise Nadeau :** [00 :50 :12] Pour conclure Mme Brodeur, une des choses que votre question pose, c'est que quand on fait de la clinique, il est évident qu'à un moment donné, ces informations-là ont du poids, et on ne peut pas s'attendre que des lignes directrices les signalent. Mais quand on travaille avec des joueurs, il est clair que des enjeux comme celui-là sont déterminants. Merci beaucoup.

**Catherine Paradis :** [00 :50 :37] Il y a une question qui touche aux mêmes aspects. Puis ensuite je reviendrai, il y en a une autre par rapport à la terminologie de lignes directrices. Mais je vais commencer par celles qui concernent encore un peu le temps et l'interaction de tous les facteurs. Alors on dit, Mme Beaulieu nous demande : j'aimerais savoir comment doit-on comprendre l'interaction entre les critères? Est-ce leur accumulation ou doit-on les considérer de manière indépendante?

**Louise Nadeau :** [00 :51 :04] Non, c'est un effet de cumul. C'est et, et, et. Et ça, ça reste assez important. Parce que si, par exemple, on dépense 60 % de notre revenu brut, mais qu'on fait ça dans une seule journée, ça ne marche pas. De la même manière, si on joue juste à deux jeux, mais qu'on dépense une fortune, ça ne va pas non plus. Donc c'est vraiment un effet d'interaction des trois. Et merci de la question parce que je ne l'ai pas suffisamment rappelé dans l'exposé des faits. Merci beaucoup.

**Catherine Paradis :** [00 :51 :43] Et ensuite, par rapport toujours aux vocables lignes directrices : Se pourrait-il que Loto-Québec récupère les lignes directrices dans ses communications pour montrer à sa clientèle qui joue peu qu'elle peut jouer davantage sans risque?

**Louise Nadeau :** [00 :52 :03] On a toujours ce risque-là et de la même manière, on a eu ce problème-là avec les lignes directrices pour la consommation d'alcool à faible risque. Est-ce que les gens qui sont abstinents ou qui boivent moins, ou qui boivent une consommation, trois

consommations par semaine, peuvent se faire dire qu'ils peuvent manger plus, qu'ils peuvent consommer plus? Puis on a la même chose avec les faibles calories, etc. Bon.

Ce nœud-là est le nœud de n'importe quelle ligne directrice. Si on fait des lignes directrices fondées sur des données probantes, on arrive forcément à un chiffre qui est plus élevé que celui des abstinents. Et là, il faut se rappeler les normes du *Code criminel* canadien. Le *Code criminel* canadien rappelle que chaque personne est responsable et que, si quelqu'un décide de ne pas jouer, on prend pour acquis que ce n'est pas des normes un peu plus élevées qui vont l'inciter à consommer. Même chose pour quelqu'un qui est abstinent ou quelqu'un dont la diète est en bas des 1500 ou 1200 calories qui sont recommandées.

Alors, et là-dessus, on avait le choix de ne pas produire de lignes directrices et de laisser un ensemble de la population sans outil pour intervenir ou d'en produire et d'avoir cet effet secondaire. Alors, la réponse n'est pas plus brillante que ça : on a décidé de faire des normes à partir des données probantes telles qu'elles existent en septembre 2021.

**Catherine Paradis :** [00 :54 :08] Merci. Alors, ça continue. Une autre question suivie, toujours par le même R. Morin : Ma question concerne davantage le comportement du monopole d'État qu'est la SAQ.

**Louise Nadeau :** [00 :54 :22] La SAQ ou Loto-Québec? Je ne comprends pas la question.

**Catherine Paradis :** [00 :54 :27] Mais plutôt Loto-Québec, voilà.

**Louise Nadeau :** [00 :54 :31] Comment Loto-Québec va récupérer. Bon, là, moi je ne peux pas répondre pour la direction de Loto-Québec. Loto-Québec a un nouveau PDG. Il nous reste à espérer que la notion de consommation responsable va être mieux mise en évidence sur le site de Loto-Québec. Par ailleurs, quand on y a accès, la façon dont Loto-Québec présente le jeu responsable et présente les périls de développer du jeu à risque sont extrêmement bien faits. Je ne peux pas me substituer à cette société d'État. Voilà.

On peut par contre mettre des pressions pour que nos sociétés d'État agissent de manière responsable. Et ça, c'est vrai de l'ensemble de nos sociétés d'État qui sont responsables de la vente de substances psychoactives.

**Catherine Paradis :** [00 :55 :41] Merci beaucoup Louise. Alors, il est 1 h 56 à mon écran. Je ne vois pas d'autres questions. Il y a évidemment plein de beaux commentaires élogieux : Très clair. Belle présentation. Merci beaucoup pour cette présentation aidante, pertinente. Bravo



pour votre travail. Alors voilà, vraiment, les gens sont très élogieux à l'égard du travail. Mais pour ce qui est des questions, je crois que... attendez, je regarde...

**Louise Nadeau** : [00 :56 :13] Il y en a une assez lourde sur le rôle de l'environnement. Il faut répondre à ça.

**Catherine Paradis** : [00 :56 :18] Oui, elle vient tout juste d'arriver. Je vais la lire pour les autres, Louise. Ne craignez-vous pas que la diffusion des lignes ne sur-responsabilise les individus et minimise les effets des environnements, par exemple la promotion, et des caractéristiques de jeu sur les habitudes de jeu? Y a-t-il quelque chose de prévu pour minimiser cet effet potentiel? Alors voilà.

**Louise Nadeau** : [00 :56 :42] La réponse est qu'il n'y a rien de prévu. Mais cette question-là cerne un problème fondamental, c'est que les variables environnementales sont déterminantes dans tous nos comportements, toutes nos conduites addictives. On le sait très bien pour l'alimentation, on le sait pour l'alcool, et on le sait également pour le jeu.

Et donc, en ce sens-là, il y a une responsabilité de l'État, mais il y a aussi une responsabilité de l'industrie. Et par ailleurs, on est dans cette interaction et malheureusement, je ne peux pas en faire l'économie, où les individus sont définis comme responsables. Donc, c'est dans ce jeu extrêmement subtil entre la génétique qui rend des gens plus vulnérables que d'autres. Les événements qui se passent dans une vie qui augmentent ou non la vulnérabilité ou, au contraire, la robustesse d'un être humain, et les variables environnementales qui favorisent ou ne favorisent pas la consommation.

Dans un monde idéal, on voudrait un monde dans lequel ce qui est mis de l'avant est la modération. Et de rappeler que de ne pas boire d'alcool, de ne pas consommer de cannabis, de ne pas jouer n'est pas un problème. Et donc, un monde dans lequel on peut être abstinent et un monde dans lequel la modération a sa place. Et dans ce contexte-là, il faut quand même assurer qu'il y ait des services pour les personnes qui deviennent dépendantes. Et on va rappeler ici, Catherine, tu t'en rappelles très bien, Ole Jorgen Skog qui nous rappelait gentiment que : quoi que l'on fasse et quoi que l'on dise pour parier à Robert Bourassa, il va y avoir des gens dépendants dans nos sociétés et il faut s'assurer qu'il y ait les meilleurs services pour répondre à leurs besoins. Et pour cela, il faut savoir quels sont les traitements efficaces pour tel type de personne.

**Catherine Paradis** : [00 :58 :53] Merci. Un membre du comité scientifique, Natacha Brunelle. Elle voudrait peut-être ajouter quelque chose à cette réponse. Natacha, je te cède la parole. Et

puis, pendant que Natacha prend le micro, R. Morin te remercie Louise pour tes réponses claires et complètes. Alors Natacha, voilà.

**Natacha Brunelle :** [00:59:17] Oui. Donc, je me fais la porte-parole aussi de Marie-Claire, qui est parmi nous, je crois, oui c'est ça, et de Magali Dufour et de Sara Atif. On a travaillé sur le volet qualitatif davantage. Et puis, il y a une publication. On a fait une publication dans laquelle un élément qui ressortait beaucoup, c'est que oui, les gens se donnent des trucs dans le fond pour ne pas dépasser dans le fond les limites. Ils se donnent des limites de comportement de jeu. Sauf que quand ils arrivent, par exemple au casino, ça ne prend pas grand-chose des fois pour que leurs plans initiaux changent. Et d'où l'élément du contexte. Donc ça dépend souvent, puis Louise l'a abordé dans la présentation, mais ça dépend souvent avec qui on est et dans le fond si, par exemple, parmi les trucs qu'on donnait, si par exemple on a une activité par la suite, etc.

Donc oui, il y a des éléments contextuels dont il faut tenir compte. Mais moi, je dirais qu'il faut suivre les travaux de nos collègues aussi, je pense à tous les travaux de l'équipe d'HERMES de Sylvia Kairouz, par exemple, qui se penche souvent sur les aspects contextuels. Je pense que les lignes directrices, c'est un outil parmi tant d'autres. Et comme le disait Louise, il ne faut pas oublier que peu importe toutes les belles intentions, des fois dans le feu de l'action, la donne change et les comportements aussi. Donc ça aussi, c'était ressorti puis c'est un des éléments qu'on a été capable d'aller chercher avec le volet qualitatif de l'étude. Puis on a publié un article là-dessus. Je ne sais pas si Marie-Claire, tu voulais ajouter quelque chose.

**Louise Nadeau :** [01 :01 :10] Est-ce que je peux juste rajouter que dans le champ, on appelle ça les cognitions froides et les cognitions chaudes. Et une des choses géniales de maintenant faire de l'intervention avec des iPhone, c'est qu'on peut prendre contact avec les gens au moment où ils sont en situation pour leur donner des messages. Et c'est extrêmement utile. On n'avait pas ça avant. Et notamment, un des problèmes qu'on a avec nos données, c'est que les gens qui répondent à nos questionnaires le font à froid. Mais souvent, quand ils sont au casino ou qu'ils sont devant un appareil de loterie vidéo, alors les émotions changent et les conditions changent et les comportements changent.

**Catherine Paradis :** [01 :01 :53] Merci Louise. Marie-Claire, si tu voulais ajouter quelque chose, tu peux te manifester. Bonjour Marie-Claire.

**Marie-Claire :** [01:02:01] Bonjour, merci beaucoup. Excellente présentation. Non, je n'ai rien d'autre à ajouter. Merci.

**Catherine Paradis** : [1:02:10] Merci Marie-Claire, ça fait plaisir d'entendre ta voix. Alors voilà, je crois qu'il n'y a pas d'autres questions, je n'en vois pas d'autres pour le moment.

**Natacha Brunelle** : [01:02:21] Un commentaire peut-être. Ça fait suite peut-être à certains commentaires ou questions, mais c'est certain que nous, on n'a pas le pouvoir sur la suite des choses nécessairement, l'utilisation qui va être faite de ces lignes directrices-là. Mais, on invite les intervenants et tous les organismes concernés à utiliser ces lignes-là, à les diffuser, notamment via leur page Facebook, leur site Web. Si vous allez voir, il y a plusieurs outils que le CCDUS met à la disposition de tout le monde sous différentes formes pour dans le fond faire la promotion de ces lignes-là. Et tout organisme qui voudrait organiser des activités de prévention ou de monitoring autour de ce qui se passe avec ces lignes directrices-là sont les bienvenus. Je sais qu'il y a des choses qui se parlent en ce moment, mais il n'y a rien d'établi à l'heure où on se parle, mais sachez qu'il y a des gens qui se sont montrés intéressés pour faire un certain suivi, ne serait-ce que préventif, dans l'utilisation de ces lignes directrices. Voilà.

**Catherine Paradis** : Merci Natacha, alors oui, j'en profite donc : [lignesdirectricesjeu.ca](http://lignesdirectricesjeu.ca) dans un mot, vous trouverez là une foule d'informations ainsi que sur le site du CCDUS avec l'outil de recherche. Vous écrivez jeu, vous devriez être amené à un ensemble de ressources et de documents que vous pourriez trouver pertinents et utiles pour diffuser ces lignes directrices. Alors voilà. On a Sandhia de l'AIDQ qui nous dit : merci beaucoup pour la présentation. Bien informatif. L'AIDQ souhaite participer à la diffusion et le suivi. Merci énormément.

C'est une excellente nouvelle. Je vois mes collègues qui sourient ici.

R Morin : Pourrions-nous imaginer un organisme de type Éduc'alcool pour le jeu?

C'est une question ici qu'on a. Et avant de laisser peut-être Louise y répondre, Geneviève de l'Unité Domrémy qui dit : Je vais certainement utiliser ces lignes directrices et les afficher chez nous. Ça aussi, c'est une excellente nouvelle. Louise?

**Louise Nadeau** : [01 :04 :55] Bien sûr! Et on avait Mise sur toi, et Mise sur toi n'existe plus comme tel. On aurait besoin d'organismes qui assurent et qui donnent des outils à la population pour un usage modéré du jeu, pour que le jeu reste un jeu. Et il nous reste à espérer que les données du jeu responsable de Loto-Québec, parce qu'ils sont là quand même les joueurs, soient davantage utilisées et mieux utilisées.

Et puis, c'est souhaitable aussi que notre ministère de la Santé fasse également de la prévention. Il faut toujours se rappeler que Loto-Québec à chaque année donne au moins

25 millions au MSSS, et ça serait utile qu'une partie de cet argent aille à faire de la prévention. Il y a une partie qui va à la recherche, et on est très reconnaissants de cela. Mais ça serait important aussi que des nouveaux programmes de prévention soient développés et utilisés dans l'ensemble du réseau de la santé et, également, dans les grands médias parce que c'est là que se trouvent les joueurs. J'arrête là-dessus.

**Catherine Paradis :** [01 :06 :10] Je pense d'ailleurs que c'était en tout cas certaines recommandations du groupe de travail sur le jeu en ligne aussi.

**Louise Nadeau :** [01 :06 :19] Oui, tu ne te trompes pas, ma belle Catherine!

**Catherine Paradis :** [01 :06 :23] Donc ces recommandations ont déjà été faites il y a quelques années. Voilà. Donc, il est maintenant 2 h 06, et je crois que je vais remercier. C'est maintenant le moment pour moi de remercier les nombreux participants qui ont assisté à cette présentation. On vous remercie beaucoup de l'intérêt que vous avez montré pour ce projet ambitieux. On espère que vous allez diffuser, promouvoir ces lignes directrices.

Et puis, si vous avez des questions, des commentaires dans les jours, les semaines, les mois à venir, n'hésitez pas à communiquer avec le CCDUS ou directement avec les membres du comité scientifique que, je pense, plusieurs d'entre vous connaissez assez bien pour avoir leur adresse courriel. Donc ce sont des collègues très parlables et très ouverts à toutes vos questions. Donc n'hésitez pas. Je vous remercie énormément et je vous souhaite un très bel après-midi, où que vous soyez au Canada ou ailleurs. Merci beaucoup!

**Louise Nadeau :** [01 :07 :29] Merci tout le monde!

**FIN DE LA TRANSCRIPTION**