

# Implantation du Salon de jeu 1909 : Mesures minimales à mettre en œuvre afin d'atténuer les effets négatifs sur la santé de la population

21 août 2023

*Ce document a été préparé par l'Institut national de santé publique (INSPQ) à la demande de la Direction générale de santé publique (DGSP) du ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS). Il vise à soutenir les travaux du Comité d'analyse en santé publique qui examine les impacts potentiels du projet de Salon de jeux 1909<sup>1</sup> proposé par Loto-Québec. Il a été réalisé dans le contexte des services d'expertise-conseil que l'INSPQ offre au MSSS en vertu de l'entente-cadre. Il ne constitue pas une production de la collection État des connaissances, selon la typologie de l'INSPQ et selon les exigences de la démarche qualité de l'INSPQ.*

*Ce document présente des orientations auxquelles le projet de Salon de jeu 1909 devrait être assujéti pour en réduire les impacts négatifs sur la santé et le bien-être de la population, advenant la mise en œuvre de ce projet. Ces orientations sont des conditions considérées minimales afin de réduire les risques accrus que représente l'ajout d'un salon de jeux à Montréal.*

*Outre la mise en place de ces conditions, une réflexion plus globale quant au développement des établissements de jeux sur le territoire québécois ainsi que la mise en place d'une politique encadrant ce développement est nécessaire. Autrement dit, les conditions mises de l'avant dans le cadre du Salon de jeu 1909 ne peuvent être interprétées comme une avenue suffisante afin de minimiser les risques globaux liés aux jeux de hasard et d'argent (JHA) et le jeu préjudiciable. Une réflexion quant à leur accessibilité, leur promotion et leurs conditions de mise en œuvre est primordiale.*

*Une synthèse des six notes d'information produites dans le cadre de cette demande est également disponible en annexe. Les différentes notes rédigées sont les suivantes :*

- i. Définition du jeu préjudiciable, prévalence et, participation aux JHA, et dangerosité de certains jeux;*
- ii. L'impact des activités de promotion des jeux de hasard et d'argent (JHA) sur les habitudes de jeu et le jeu préjudiciable;*
- iii. L'accessibilité physique aux JHA;*
- iv. Les impacts potentiels d'associer le divertissement et la socialisation aux JHA;*
- v. Les mesures de mitigation pouvant être mises en place dans un site offrant des JHA et leur efficacité;*
- vi. Mécanisme de suivi et d'évaluation du projet de Salon de jeux 1909.*

## Mise en contexte

Un document de présentation du projet de Salon de jeux 1909 a été déposé par Loto-Québec au Directeur national de santé publique le 29 mai 2023 (Voir : Loto-Québec, 2023. *Projet Salon de jeux 1909. Document de présentation pour la Direction générale de la santé publique - Document interne*).

Rappelons que le projet consiste à implanter, en partenariat avec le Groupe CH, un Salon de jeu adjacent au Centre Bell, dans l'ancien local de la Taverne 1909, au coin de l'avenue des Canadiens-de-Montréal et de la rue de la Montagne. Il offrirait notamment une offre alimentaire, des activités de divertissement, des jeux d'habileté, 350

---

<sup>1</sup> Ci-après Salon de jeu ou SDJ

appareils électroniques de jeu<sup>2</sup> et des bornes de pari sportif, déployés graduellement au cours des trois premières années et répartis sur deux étages.

Le Salon de jeu proposé par Loto-Québec peut s'apparenter aux Salons de jeux de Québec et de Trois-Rivières. Il s'en différencie cependant en vertu de sa localisation dans le secteur du centre-ville de Montréal, significativement plus achalandé, et en raison de son partenariat avec le Groupe CH, propriétaire du *Club de hockey Canadien, Inc.*

Ces deux paramètres du plan d'affaire de Loto-Québec augmentent de facto les accessibilités physique et symbolique ainsi que le potentiel de captation de la clientèle du Salon de jeu proposé. L'achalandage escompté augmente potentiellement la fréquentation ou l'utilisation des appareils déplacés des bars et du casino de Montréal vers le Salon de jeu 1909 ainsi que l'adoption des bornes de pari sportif.

Le déploiement des JHA dans des environnements sociaux et de divertissement augmente l'accessibilité symbolique et normalise la pratique des JHA. De plus, selon la littérature consultée, l'association des JHA avec le sport normalise également la pratique des JHA, particulièrement pour les jeunes hommes<sup>3</sup>.

## Advenant la mise en œuvre du salon de jeu

### Liste de conditions minimales avant la mise en œuvre :

1. L'offre de jeu demeure encore très élevée à Montréal. Il importe d'agir sur **la réduction de l'accessibilité des JHA à Montréal** sachant, entre autres :

- Qu'il existe une relation positive entre l'accès aux sites de jeu et l'adoption d'habitudes de jeu dans les communautés voisines (Adams et al., 2007; Marshall, 2005; Philander, 2019);
  - Que l'accessibilité physique a un impact sur les populations plus vulnérables à la pratique des JHA (Papineau et al, 2020; Doran et al., 2010; Conway, 2015; Rintoul et al., 2013; Wardle et al., 2023);
  - Et que l'offre de jeux tend à être localisée dans des zones défavorisées socioéconomiquement (Papineau et al., 2020; Robitaille et al., 2008).
- Une telle réduction de l'accessibilité implique l'adoption une approche globale des risques liés à l'offre du JHA. À cette fin, la planification territoriale des JHA devrait se baser sur des données robustes et fiables telles que l'Indice de vulnérabilité au jeu (IVJ) et l'Indice d'exposition au jeu (IEJ). Ces indices ont été développés au sein d'outils géomatiques opérationnalisés par l'INSPQ (<https://cartes.inspq.qc.ca/geoportail/>).<sup>4</sup>
- Une réduction de l'accessibilité des JHA implique le retrait des ALV au-delà du périmètre de 2,3 km envisagé pour le Salon de jeu 1909 dans les zones de forte vulnérabilité au jeu telles qu'identifiées par la Direction régionale de santé publique (DRSP) de Montréal à l'aide des outils géomatiques opérationnalisés par l'INSPQ.
- À cet effet, l'obtention des adresses de tous les points de vente et établissements qui commercialisent les jeux de hasard et d'argent dans la grande région de Montréal est requise avant la détermination précise et définitive des zones de retrait des ALV.

---

<sup>2</sup> Les appareils électroniques de jeu (AEJ) incluent les appareils de loterie vidéo (ALV) et les machines à sous (MAS). En raison de leurs caractéristiques, on peut aussi considérer comme des AEJ les bornes de paris sportifs et les bornes interactives multi jeux.

<sup>3</sup> Voir la note d'information iv *Les impacts potentiels d'associer le divertissement et la socialisation aux jeux d'hasard et d'argent.*

<sup>4</sup> Ces outils doivent être mis à jour régulièrement et l'obtention des adresses de tous les points de vente et établissements au Québec qui commercialisent les jeux de hasard et d'argent est nécessaire.

2. Les types de jeu fortement associés au jeu préjudiciable, les ALV et les MAS et les paris sportifs, seront réunis au Salon de jeu. Afin de réduire les risques qui y sont associés, **Loto-Québec doit appliquer et maintenir plusieurs mesures protectrices, incluant les suivantes:**

- Mettre en place des mesures visant à limiter la dangerosité intrinsèque des ALV et des MAS en exerçant un contrôle sur les mises maximales, les taux de retour, la fréquence et la rapidité des événements, les stimulations sonores et visuelles, les quasi-gains et les impressions de gains, les lots progressifs, etc. Il est en effet reconnu dans la littérature que la conception des machines de jeux électroniques cherche à optimiser la vitesse, la durée et l'intensité du jeu, en créant des produits qui extraient un maximum de revenus par client disponible (Parke et Griffiths, 2006; Schüll, 2012; Sulkunen et al., 2018);
- Ne pas servir de l'alcool dans les aires de jeu (Williams et al., 2012) car une corrélation positive entre l'augmentation de la consommation d'alcool et des problèmes de jeu plus graves a été démontrée (par exemple, durée du jeu, taux de doublage des mises, mains perdantes, pertes financières) (Velasco et al., 2021);
- Ne pas installer de guichet automatique au Salon de jeu (Velasco et al., 2021; Tanner et al., 2017; Williams et al., 2012) étant donné que le jeu problématique se caractérise par des difficultés à limiter l'argent consacré au jeu, comme par exemple, dépenser plus d'argent que prévu ou que l'on peut se permettre;
- Éviter l'isolement des joueurs des appareils électroniques de jeu, qui est réputé augmenter la pratique du jeu excessif (dont l'augmentation des dépenses et du temps de jeu) (Williams et al., 2012);
- Ne pas donner accès à des dispositifs permettant le pari/jeu en ligne en direct sur les lieux, afin de prévenir que les joueurs les plus vulnérables s'adonnent à une diversité de jeux au potentiel addictif dans un même lieu et éviter, notamment, que les salons de jeu deviennent un lieu d'initiation au pari sportif. Des données québécoises récentes démontrent une augmentation des paris sportifs en ligne (Kairouz et al., 2023). Les niveaux de jeu problématique associés aux paris sportifs en ligne (32 %) sont particulièrement élevés (Biron et Fournier, 2023);
- Ne pas mettre en place de programme de fidélisation de la clientèle et éviter d'offrir des récompenses ou des gratuités ayant pour effet ou pour but de fidéliser la clientèle. Ce type de programme est une stratégie de marketing largement utilisée dans les établissements de jeux (Hill, 2008 ; Lee et Jang, 2014). Les joueurs problématiques sont plus susceptibles d'y adhérer et d'être sollicités fréquemment en raison de leurs dépenses élevées (Wohl, 2018);
- Établir un plafond maximal du nombre d'appareils (le nombre d'appareils après la troisième année d'opération n'ayant pas été dévoilé).

### Liste de conditions minimales pendant la mise en œuvre :

1. Les impacts avérés de la promotion sur la normalisation des JHA lorsqu'ils sont associés au divertissement et au sport sont connus. De plus, l'exposition à la promotion incite à la participation du jeu. Il est crucial qu'à l'instar des ALV dans les bars, **le Salon de jeu ne fasse pas l'objet de stratégie de visibilité, promotion ou de marketing**, car la littérature indique clairement que :
  - L'exposition à la promotion des JHA augmente l'initiation et la participation au JHA (Bouguettaya, et al. 2020; McGrane et al., 2023);
  - Les personnes mineures sont également influencées par cette promotion, même s'ils ne sont pas ciblés (Torrance et al., 2021; Sulkunen et al. 2019; Labrador et al., 2021);
  - Une exposition à la promotion a davantage d'effets auprès des personnes qui s'adonnent aux JHA et qui sont susceptibles de vivre des préjudices liés au jeu, comparativement aux non-joueurs. Cette exposition a des effets sur des attitudes plus positives envers la pratique du jeu, sur la décision de jouer et un comportement de jeu plus risqué (McGrane et al., 2023; Gainsbury, King, et al., 2016; Hanss et al., 2015; Gainsbury, Delfabbro, et al., 2016; Torrance et al., 2021);

- La promotion des JHA en association avec le sport augmente la prise de risque chez les joueurs, notamment les paris sportifs et ce, particulièrement chez les jeunes hommes (Torrance et al., 2021; Killick & Griffiths, 2022; Lawn et al., 2020). Par ailleurs, la population des jeunes hommes québécois est davantage représentée parmi les joueurs à risque et pathologiques probables (Kairouz et al., 2014).
  - Il importe donc que les stratégies de Loto-Québec et les ententes commerciales avec le Groupe CH et les fournisseurs des services de restauration excluent la référence à la promotion du Salon de jeu. Par exemple :
    - Ne pas permettre de publicité/logo de Loto-Québec ou du Salon de jeu sur les bandes et la glace de la patinoire du CH, ou qui associe le restaurant, les spectacles et autres divertissements au Salon de jeu;
    - Ne pas autoriser la publicité du Salon de jeu à la radio, la télé, sur Internet, dans les réseaux sociaux, les abribus, etc.;
    - Interdire les concours, commandites ou activités promotionnelles du Salon de jeu 1909 en lien avec le CH;
    - Ne pas autoriser la promotion d'événements ou d'activités se déroulant au Salon de jeu ou constituant de la publicité indirecte pour le Salon de jeu.
2. Plusieurs engagements relatifs aux mesures de prévention pour les Salons de jeu de Trois-Rivières et de Québec ont été progressivement abandonnés<sup>5</sup>, d'autres n'ont pas été évalués, et certaines zones d'exclusion d'ALV en périphérie n'ont pas été respectées (Houlé et Robitaille, 2013). À l'instar de Loto-Québec, la Société québécoise du cannabis (SQDC) détient un mandat de commercialisation d'un produit qui peut avoir des effets néfastes sur la santé et le bien-être. La commercialisation du cannabis, pour laquelle toute publicité est interdite, est assujettie à un examen continu par un Comité de vigilance. Ce modèle pourrait inspirer la mise en place d'un **Comité de suivi pluridisciplinaire et indépendant sur la gestion de l'offre et la prévention des problèmes de jeu** à l'échelle du Québec dont le mandat consisterait, entre autres, de s'assurer que les conditions minimales décrites précédemment soient effectivement déployées au Salon de jeu 1909. Ce comité serait constitué de représentants de la Direction de santé publique de Montréal et de l'Institut national de santé publique ainsi que de représentants des régions socio sanitaires et de chercheurs du domaine des JHA (voir modèle en cannabis<sup>6</sup>) et présenterait les caractéristiques suivantes :
- Disposant d'un pouvoir de recommandation au ministre de la Santé et des Services sociaux ou au ministre délégué à la Santé et aux Services sociaux sur toute question jugée pertinente au regard de la santé et du bien-être de la population. À noter que le ministre de la Santé et des Services sociaux peut s'appuyer sur l'article 54 de la Loi sur la santé publique pour jouer son rôle conseil en matière de politiques favorables à la santé;
  - Jouissant d'une entière indépendance de Loto-Québec;
  - Faisant rapport annuellement à l'Assemblée nationale et, au besoin, plus fréquemment durant la phase d'implantation de projets majeurs, comme des Salons de jeu;
  - Disposant du mandat d'évaluation de l'impact de l'implantation de tout nouveau Salon de jeu et du retrait d'ALV sur l'initiation et la participation au jeu et sur le jeu préjudiciable dans les milieux concernés;

<sup>5</sup> Mesures abandonnées dans les autres salons de jeux déployés : mise maximale à 2.50\$, gain maximal de 500\$, absence de lots progressifs, de programme de fidélisation, de publicité et de navette de transport, heures d'opération réduites, personnel formé en poste au Centre du hasard.

<sup>6</sup> Voir la note d'information VI- *Mécanisme de suivi et d'évaluation du projet de Salon de jeux 1909*. Notons que les données probantes concernant l'impact d'un tel comité de suivi ne sont pas du même ordre que les données probantes touchant les autres conditions nommées précédemment. En effet, à notre connaissance, il n'y a pas littérature qui évalue l'expérience du Comité de vigilance en cannabis ou de comités similaires dans d'autres contextes.

- Disposant d'un mandat lui permettant de mener régulièrement et de publier des études ou des enquêtes sur les habitudes de jeu et sur l'offre de jeu;
- Disposant d'un financement suffisant et récurrent pour assurer son fonctionnement de base et la réalisation desdites études ou enquêtes.

2.1 Aux fins de la réalisation de ces mandats, **le comité doit disposer d'un mécanisme formel et complet d'accès aux données de Loto-Québec sur l'offre et les habitudes de jeux au Québec**, dont les suivantes :

- *Données globales* : adresses complètes de tous les types de jeux, nombre de jeux et de places par site, statistiques de fréquentation et de revenus des divers types de jeux dans les établissements de jeux, données sur le profil et les habitudes de la clientèle, suivi des plans de retrait des ALV associés aux salons de jeu.
- *Données sur le Salon de jeu 1909, ceux de Trois-Rivières et de Québec et, le cas échéant, autres établissements* : documentation relative à l'aménagement des lieux, à l'évolution/introduction des JHA et des divertissements, aux modalités et budgets de commercialisation et de visibilité/promotion, aux dispositions et formations en matière de prévention du jeu préjudiciable, aux incidents et aux demandes d'auto-exclusion, au suivi des mesures de prévention.

## ANNEXE Synthèse des notes d'information

Voici les principaux paramètres d'analyse à retenir des fiches d'information produites en juin 2023 pour évaluer le risque pour la santé de la population de la configuration commerciale proposée

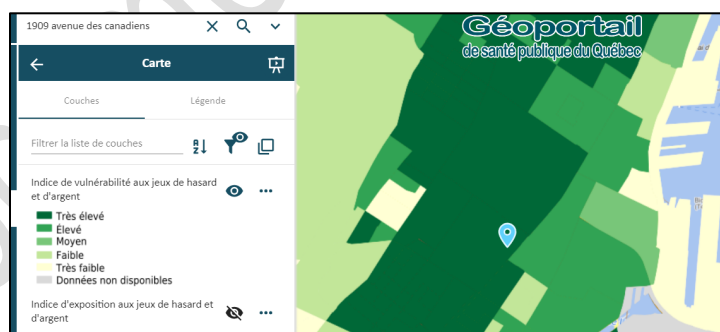
### *Définition du jeu préjudiciable, prévalence et, participation aux JHA, et dangerosité de certains jeux*

Le jeu comporte une part évitable de méfaits. Des conséquences négatives apparaissent lorsque l'on consacre trop de ressources financières, temporelles ou cognitives aux jeux de hasard et d'argent (JHA). L'argent, le temps ou les préoccupations ainsi consacrés aux JHA sont autant de ressources potentiellement détournées au détriment du bien-être, de la qualité de vie, de la santé et du fonctionnement social des individus (Collectif sur le jeu et ses impacts, 2013). Les caractéristiques individuelles de la personne qui s'adonne au jeu, le type et le nombre de jeux pratiqués ainsi que l'environnement sont autant d'éléments qui peuvent contribuer au jeu préjudiciable.

Les hommes sont davantage susceptibles de développer des problèmes de jeu et on retrouve proportionnellement plus de personnes sans emploi, avec un faible niveau de scolarité ou issues d'un ménage à faible revenu parmi les personnes ayant rapporté un problème de jeu (Calado & Griffiths, 2016; Kairouz et al., 2014). Si les problèmes de jeu compromettent de façon significative la qualité de vie des personnes qui jouent, une personne qui présente des problèmes de jeu causerait des préjudices à au moins six autres personnes de son entourage (Goodwin et al., 2017).

Les préjudices sont plus fortement associés aux appareils électroniques de jeu (AEJ)<sup>7</sup> ou au jeu en ligne qu'aux loteries ou au bingo, par exemple (Allami et al., 2021), car ces formats de jeu en continu favorisent l'immersion et incitent à dépenser davantage (Sulkunen et al., 2018). On observe qu'au Québec, 82% des revenus générés par les appareils de loterie vidéo (ALV) et 75 % des revenus des machines à sous (MAS) proviennent des joueurs problématiques (Fiedler et al., 2019; Costes, 2020). Le pari sportif en ligne ou en établissement est aussi de plus en plus associé au jeu préjudiciable (Biron et Fournier, 2023). C'est pour les paris sportifs que le risque individuel atteint son niveau le plus haut : la part des joueurs à risque modéré est 2 fois plus importante que pour les jeux de loterie et la part de joueurs excessifs 4 fois plus élevée. Alors qu'ils ne sont pratiqués que par un joueur sur dix, un cinquième à un quart du jeu problématique peut leur être attribué (Costes, et al., 2020)

Le Salon de jeu 1909 se propose de réunir ces trois types de jeu (ALV, MAS et pari sportif) et se situe dans un quartier qui regroupe une forte proportion de population avec les caractéristiques de vulnérabilité au jeu (Papineau, et al., 2023 -Cartographie du jeu, sortie spéciale)<sup>8</sup> :



<sup>7</sup> Les appareils électroniques de jeu (AEJ) incluent les appareils de loterie vidéo (ALV) et les machines à sous (MAS). En raison de leurs caractéristiques, on peut aussi considérer comme des AEJ les bornes de paris sportifs et les bornes interactives multi jeux.

<sup>8</sup> [https://cartes.inspq.qc.ca/geoportail/?context=environnementsproduitsarisque&zoom=14&center=-73.56431,45.4941&invisiblelayers=\\* &visiblelayers=385cc62136ed282349be9f86566d4276,5241d6bdd4713a9d8aede16a3bca2a51,carte\\_gouv\\_qc](https://cartes.inspq.qc.ca/geoportail/?context=environnementsproduitsarisque&zoom=14&center=-73.56431,45.4941&invisiblelayers=* &visiblelayers=385cc62136ed282349be9f86566d4276,5241d6bdd4713a9d8aede16a3bca2a51,carte_gouv_qc)

Particulièrement pour les jeunes hommes, l'association des jeux avec l'univers sportif et la notoriété des Canadiens de Montréal peut représenter un facteur d'attraction supplémentaire. Le risque de jeu problématique augmente d'ailleurs avec une fréquence et des dépenses accrues en paris sportifs (Hing et al., 2016), particulièrement sur les paris en continu pendant un match (Vieira et al. 2023).

### *L'impact des activités de promotion des jeux de hasard et d'argent (JHA) sur les habitudes de jeu et le jeu préjudiciable*

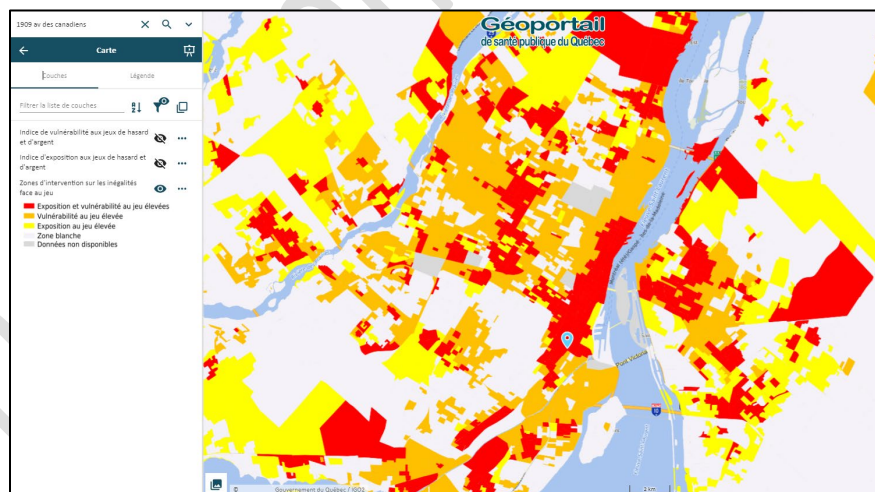
Hormis les déterminants des préjudices du jeu liés aux caractéristiques sociodémographiques de la population ou aux caractéristiques des jeux, l'accessibilité physique et symbolique y contribuent aussi.

Le contexte d'hébergement au Centre Bell et les mécanismes de visibilité prévus par Loto-Québec pour le Salon de jeu 1909 représentent un accroissement prévisible de la visibilité des AEJ pour la population (logos au centre de la glace, bande numérique à la télévision pendant les matchs, espace identifié à une marque Loto-Québec dans le Centre Bell, affichages au Centre Bell, toilettes publiques et stationnement intérieur, etc.). Or, il est démontré que la promotion directe des JHA ou la visibilité des promoteurs de jeu exerce une influence sur les habitudes de jeu et que certaines personnes sont y plus vulnérables. Les personnes mineures sont également exposées et influencées par la promotion des JHA, même si les promoteurs disent ne pas vouloir les cibler.

### *L'accessibilité physique aux JHA*

La validité du périmètre d'exclusion de 2,3 km proposée par le promoteur autour du Salon de jeu 1909 n'est pas démontrée. Or, cette distance apparaît insuffisante pour conduire à une réduction des risques de jeu préjudiciable. Différentes études ont montré que l'aire d'influence d'un casino est plus étendue que le périmètre d'exclusion prévu et la distance que parcourt un joueur d'ALV typique y est aussi supérieure.

Cette mesure exclut également la prise en compte de l'indicateur de vulnérabilité au jeu à l'échelle des aires de diffusion élaboré par la santé publique (Biron, 2018; Papineau et al., 2020). En effet, des zones d'intervention prioritaires, c'est-à-dire où l'on retrouve à la fois une forte vulnérabilité et une grande accessibilité, ont été établies pour l'île de Montréal et à l'échelle du Québec (Papineau, et al., 2023 -Cartographie du jeu, sortie spéciale).



Les méthodes géomatiques disponibles permettent donc de déterminer un périmètre d'exclusion adéquat et de cibler des zones d'intervention prioritaires pour protéger réellement les personnes vulnérables au jeu.

Avec les paramètres proposés par Loto-Québec, si la consommation de JHA est susceptible de diminuer dans certains secteurs très localisés, le nouveau site de JHA, de par son ampleur, son achalandage et la symbolique associée au Centre Bell et au Club de hockey canadien, est susceptible d'attirer un bien plus grand nombre de personnes, joueurs ou non, dont des personnes vulnérables.

### *Les impacts potentiels d'associer le divertissement et la socialisation aux jeux d'hasard et d'argent*

À notre connaissance, aucune donnée scientifique disponible ne permet de considérer plausible que l'ajout de divertissements à un environnement de JHA puisse conduire à une réduction de la prévalence du jeu préjudiciable. A contrario, l'association divertissements, sports, socialisation et JHA constitue une stratégie de mise en marché reconnue (*Full Service Theory*), qui permet une meilleure rentabilité et une amélioration des performances grâce à l'augmentation substantielle de la clientèle. Elle augmente l'accessibilité symbolique et la normalisation des JHA, brouille la frontière entre jeux d'habileté et jeux de hasard, attire des non-joueurs sur les lieux et peut favoriser leur initiation et leur participation au jeu.

### *Les mesures de mitigation pouvant être mises en place dans un site offrant des jeux de hasard et d'argent et leur efficacité*

Bien qu'il existe peu de preuves pour confirmer l'efficacité de la plupart des mesures de « jeu responsable » mises en œuvre dans les établissements, la littérature fait état de différents paramètres de mitigation des risques liés aux JHA : l'interdiction ou la restriction d'alcool et la réduction de l'accès à l'argent comptant, au crédit et aux guichets automatiques sont considérées comme des mesures prometteuses. L'emplacement des appareils de jeu afin d'éviter l'isolement des joueurs aurait une influence sur la diminution du jeu excessif. Il existe certaines preuves suggérant que les mesures visant à minimiser les méfaits de la pratique du jeu, comme le pré engagement et l'auto exclusion, peuvent avoir un effet positif. L'effet synergique du cumul des mesures pourrait donner les meilleurs résultats en matière de prévention du jeu excessif. La programmation des appareils électroniques de jeu de façon à les rendre moins addictifs est un élément clé de la prévention, négligée par les exploitants de jeu quand il s'agit de mettre en place des mesures de jeu responsable (Schüll, 2012).

### *Mécanisme de suivi et d'évaluation du projet de Salon de jeux 1909*

À l'instar de Loto-Québec, la Société québécoise du cannabis (SQDC) détient un mandat de commercialisation d'un produit qui peut avoir des effets néfastes sur la santé et le bien-être. La commercialisation du cannabis, pour laquelle toute publicité est interdite, est assujettie à un examen continu par son Comité de vigilance. Celui-ci offre un modèle potentiellement utile pour réfléchir aux mécanismes de suivi et d'évaluation à mettre en place pour le projet proposé du Salon de jeu 1909. Monnayant un accès à des fonds suffisants et récurrents, à une expertise indépendante et aux données jugées nécessaires par le comité, un tel modèle pourrait inspirer un comité de suivi indépendant de l'offre globale de jeu au Québec qui, le cas échéant, monitorerait le projet de Salon de jeu.

## **Références**

Adams GR, Sullivan AM, Horton KD, Menna R, Guilmette AM. (2007). A study of differences in Canadian university students' gambling and proximity to a casino. *Journal of Gambling Issues*. janv 2007; 19:9-18.

Allami, Y., Hodgins, D. C., Young, M., Brunelle, N., Currie, S., Dufour, M., Flores-Pajot, M.-C. et Nadeau, L. (2021). A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction*.

Biron, J. F., & Fournier, M. (2023). La nouvelle normalité des jeux de hasard et d'argent en ligne à Montréal Participation et problèmes associés pendant la pandémie de COVID-19.

Biron, J.-F. (2018). Les jeux de hasard et d'argent au Québec et en régions - Statistiques de participation en 2018 / analyse et rédaction [...] (édité par CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal). <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/3551525?docpos=8>

Bouguettaya, A., Lynott, D., Carter, A., Zerhouni, O., Meyer, S., Ladegaard, I., O'Brien, K. S. (2020). The relationship between gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviours: A critical and meta-analytic review. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31(1), 89-101.

Calado, F. et Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of behavioral addictions*, 5(4), 592-613.

Collectif sur le jeu et ses impacts. (2013, novembre). Charte du Collectif sur le jeu et ses impacts. INSPQ. Document interne.

Conway M. (2015) Vulnerability modeling of casinos in the United States: A case study of Philadelphia. *Applied Geography*. sept 2015; 63: 21-32.

Costes, J. M., Richard, J. B., & Eroukmanoff, V. (2020). Les problèmes liés aux jeux d'argent en France, en 2019. Les notes de l'Observatoire des jeux, 12(7).

Doran B, Young M. (2010). Predicting the spatial distribution of gambling vulnerability: An application of gravity modeling using ABS Mesh Blocks. *Applied Geography*, 30(1):141-52.

Fiedler, I., Kairouz, S., Costes, J.-M. et Weißmüller, K. S. (2019). Gambling spending and its concentration on problem gamblers. *Journal of Business Research*, 98, 82-91. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.01.040>

Gainsbury, S. M., King, D. L., Russell, A. M., Delfabbro, P., Derevensky, J. et Hing, N. (2016). Exposure to and engagement with gambling marketing in social media: Reported impacts on moderate-risk and problem gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 270.

Gainsbury, S. M., Delfabbro, P., King, D. L. et Hing, N. (2016). An exploratory study of gambling operators' use of social media and the latent messages conveyed. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 125-141.

Goodwin, B. C., Browne, M., Rockloff, M. et Rose, J. (2017). A typical problem gambler affects six others. *International Gambling Studies*, 17(2), 276-289. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1331252>

Hanss, D., Mentzoni, R. A., Griffiths, M. D. et Pallesen, S. (2015). The impact of gambling advertising: Problem gamblers report stronger impacts on involvement, knowledge, and awareness than recreational gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29, 483-491. <https://doi.org/10.1037/adb0000062>

Hill, L. (2008). The host: A casino's best friend or worst enemy? *Gaming Law Review and Economics*, 12, 563-575. <https://doi.org/10.1089/glre.2008.12603>

Hing, N., Russell, A. M. T., Vitartas, P., & Lamont, M. (2016). Demographic, Behavioural and Normative Risk Factors for Gambling Problems Amongst Sports Bettors. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 625-641. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9571-9>

Houle, V., Robitaille, E. (2013). Quand défavorisation et loterie vidéo se rencontrent au coin de la rue. Géolocalisation des sites détenteurs de licences d'exploitant d'appareils de loterie vidéo dans la région de la Capitale-Nationale, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction régionale de santé publique.

Kairouz, S., Nadeau, L. et Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU Québec : portrait du jeu au Québec : prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Soumis au Fonds de recherche du Québec : Société et culture. Université Concordia. <http://www.concordia.ca/fr/recherche/chairejeu/recherche/projets/enhjeu-Quebec-fr.html>

Kairouz, S., Savard, A.-C., Tétrault-Beaudoin, S. (2023). Enquête ENHJEU Québec : Portrait des jeux de hasard et d'argent en ligne au Québec: regards sur une transformation amorcée en temps de pandémie. Rapport d'étape soumis au Fonds de recherche du Québec : Société et culture. Université Concordia.

Killick, E. et Griffiths, M. (2022). Sports Betting Advertising: A Systematic Review of Content Analysis Studies. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00775-4>

Labrador, F. J., Estupiñá, F. J., Vallejo-Achón, M., Sánchez-Iglesias, I., González-Álvarez, M., Fernández-Arias, I., Labrador, M. et Bernaldo-de-Quirós, M. (2021). Exposición de jóvenes y adolescentes a la publicidad de los juegos de azar: una revisión sistemática. *Anales de Psicología*, 37(1), 149-160. <https://doi.org/10.6018/analesps.428921>

Lawn, S., Oster, C., Riley, B., Smith, D., Baigent, M. et Rahamathulla, M. (2020). A Literature Review and Gap Analysis of Emerging Technologies and New Trends in Gambling. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(3), 744. <https://doi.org/10.3390/ijerph17030744>

Lee, S. K., & Jang, S. S. (2014). Spillover from Complimentary Item-Based Promotions Evidence from Atlantic City. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 38(1), 78-94. <https://10.1177/1096348012451453>

Marshall D. (2005). The Gambling Environment and Gambler Behaviour: Evidence from Richmond-Tweed, Australia. *International Gambling Studies*. juin 2005;5(1):63-83.

Matheson, F.I.; Sztainert, T.; Lakman, Y.; Steele, S.J.; Ziegler, C.P.; Ferentzy, P. (2018). Prevention and treatment of problem gambling among older adults: A scoping review. *J. Gambl. Issues* 2018, 6–66.

McGrane, E., Wardle, H., Clowes, M., Blank, L., Pryce, R., Field, M., Sharpe, C. et Goyder, E. (2023). What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2022.11.019>

Papineau E, Robitaille É, Samba CP, Lemétayer F, Kestens Y, Raynault MF. (2020). Spatial distribution of gambling exposure and vulnerability: an ecological tool to support health inequality reduction. *Public Health*. 1 juill 2020; 184:46-55.

Parke, J., & Griffiths, M. (2006). The Psychology of the Fruit Machine : The Role of Structural Characteristics (Revisited). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(2), 151-179. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9014-z>

Philander KS. (2019). Regional impacts of casino availability on gambling problems: Evidence from the Canadian Community Health Survey. *Tourism Management*. 1 avr 2019;71:173-8.

Rintoul AC, Livingstone C, Mellor AP, Jolley D. (2013) Modelling vulnerability to gambling related harm: How disadvantage predicts gambling losses. *Addiction Research & Theory*;21(4):329-38.

Robitaille É, Herjean P. (2008) An analysis of the accessibility of video lottery terminals: the case of Montréal. *International Journal of Health Geographics*. janv 2008;7:1-15.

Schüll, N. D. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press. [https://books.google.ca/books?hl=fr&lr=&id=\\_Vsk6EXc1\\_4C&oi=fnd&pg=PP1&dq=schull+gambling&ots=6T0CjZTwoj&sig=JbezWW53NDFI8h4LEPaJQAAEVQ](https://books.google.ca/books?hl=fr&lr=&id=_Vsk6EXc1_4C&oi=fnd&pg=PP1&dq=schull+gambling&ots=6T0CjZTwoj&sig=JbezWW53NDFI8h4LEPaJQAAEVQ)

Sulkunen PBT, Örnberg JC, Egerer M., Hellman M., Livingstone C., Marionneau V., et al. (2019). *Setting Limits*. Oxford: Oxford University Press.

Tanner, J.; Dawson, A.S.; Mushquash, C.J.; Mushquash, A.R. (2017). Mazmanian, D. Harm reduction in gambling: A systematic review of industry strategies. *Addict. Res. Theory*, 25, 485–494.

Torrance, J., John, B., Greville, J., O’Hanrahan, M., Davies, N. et Roderique-Davies, G. (2021). Emergent gambling advertising: a rapid review of marketing content, delivery and structural features. *BMC public health*, 21(1), 1-13.

Traoré, I., Simard, M., Camirand, H., Conus, F., & Contrepas, G. (2021). Enquête québécoise sur le tabac, l’alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire 2019. Principaux résultats de l’enquête et évolution des phénomènes. Institut de la statistique du Québec. [statistique.quebec.ca/fr/fichier/enquete-quebecoise-tabac-alcool-drogue-jeu-eleves-secondaire-2019.pdf](https://statistique.quebec.ca/fr/fichier/enquete-quebecoise-tabac-alcool-drogue-jeu-eleves-secondaire-2019.pdf)

Velasco, V.; Scattola, P.; Gavazzeni, L.; Marchesi, L.; Nita, I.E.; Giudici, G. (2021). Prevention and Harm Reduction Interventions for Adult Gambling at the Local Level: An Umbrella Review of Empirical Evidence. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 18, 9484. <https://doi.org/10.3390/ijerph18189484>

Vieira, J. L., Coelho, S. G., Snaychuk, L. A., Parmar, P. K., Keough, M. T., & Kim, H. S. (2023). Who makes in-play bets? Investigating the demographics, psychological characteristics, and gambling-related harms of in-play sports bettors. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(2), 547–556. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00030>

[En ligne]. Wardle H, Astbury G, Thurstain-Goodwin M, Parker S. Exploring area-based vulnerability to gambling-related harm: Developing the gambling-related harm risk index; 9 févr 2016 [cité le 14 juin 2023]. Disponible: <https://www.westminster.gov.uk/media/document/exploring-area-based-vulnerability-to-gambling-related-harm-developing-the-gambling-related-harm-risk-index-%E2%80%939-february-2016>

Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). Prevention of Problem Gambling : A Comprehensive Review of the Evidence and Identified Best Practices. Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. <https://hdl.handle.net/10133/3121>

Wohl, M. J. A. (2018). Loyalty programmes in the gambling industry : Potentials for harm and possibilities for harm-minimization. *International Gambling Studies*, 18(3), 495-511. <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1480649>