

Cadre stratégique sur les jeux de hasard et d'argent

Centre de toxicomanie et de santé mentale

27 mars 2024

Centre de toxicomanie et de santé mentale
1001, rue Queen Ouest, Toronto ON M6J 1H4
camh.ca/fr

Table des matières

Importance d'une politique sur les jeux de hasard et d'argent _____	3
État de la situation _____	4
Les jeux de hasard et d'argent sont une activité courante _____	4
Méfais associés aux jeux de hasard et d'argent _____	5
Hausse du nombre et de la visibilité des jeux de hasard et d'argent _____	7
Variation du niveau de risque selon le type de jeu _____	9
Les mesures en faveur du « jeu responsable » ne suffisent pas _____	11
Que peut-on faire? _____	12
Passer du jeu responsable à une approche axée sur la santé publique _____	12
Limiter l'accessibilité globale des jeux de hasard et d'argent _____	13
Réglementer les caractéristiques des produits reconnues comme les plus nocives _____	13
Adopter des mesures de protection obligatoires _____	14
Restreindre la publicité, le marketing et la promotion _____	15
Améliorer les initiatives de prévention et de sensibilisation _____	16
Renforcer les capacités de traitement _____	16
Réinvestir dans la recherche, la surveillance et l'évaluation _____	17
Élaborer et mettre en œuvre une stratégie provinciale en matière de jeux _____	17
Conclusion _____	19
Annexes _____	21
Références _____	23

À propos de CAMH

Le Centre de toxicomanie et de santé mentale (CAMH) est le plus grand hôpital d'enseignement en santé mentale au Canada et l'un des principaux centres de recherche dans ce domaine. Affilié à part entière à l'Université de Toronto, CAMH est un Centre collaborateur de l'Organisation panaméricaine de la Santé et de l'Organisation mondiale de la Santé.

Grâce à plus de 4 500 médecins, cliniciens, chercheurs, éducateurs et employés de soutien dévoués, CAMH offre des soins cliniques d'excellente qualité à plus de 38 000 patients chaque année. Il effectue des recherches de pointe, offre une formation spécialisée aux professionnels de la santé et aux scientifiques, élabore des stratégies novatrices de promotion de la santé et de prévention des maladies et défend les intérêts de ses patients en matière de politiques publiques auprès de tous les ordres de gouvernement.

À propos du présent document

Le présent cadre stratégique fait partie d'une série de documents qui analysent les données probantes, résument les politiques en vigueur et proposent des principes fondés sur des données probantes afin d'orienter l'élaboration et la mise en œuvre de politiques publiques en Ontario*. Il met à jour le *cadre stratégique sur les jeux de hasard et d'argent* publié par CAMH en 2011 afin de tenir compte de nouvelles données et de l'évolution des politiques. Le présent cadre stratégique se veut un modèle pour l'élaboration d'une politique en matière de jeux de hasard et d'argent qui permet d'agir sur les effets négatifs possibles de ces jeux sur la santé et la société et d'orienter les mesures prises par les gouvernements en ce sens.

* Vous trouverez les autres cadres stratégiques de CAMH sur le vieillissement, l'alcool, le cannabis, le logement, la santé mentale et le système de justice pénale, les opioïdes et les soins primaires au www.camh.ca/fr/agent-du-changement/a-propos-de-camh.

Importance d'une politique sur les jeux de hasard et d'argent

Les jeux de hasard et d'argent sont populaires en Ontario. En effet, près de 70 % des adultes déclarent y avoir joué au cours de la dernière année¹. En outre, ils sont importants sur le plan économique. La Société des loteries et des jeux de l'Ontario (OLG), la société de la Couronne chargée d'offrir des jeux conformes à la loi dans la province, a apporté une contribution de 1,6 milliard de dollars aux coffres du gouvernement de l'Ontario en 2021-2022. Bien que ce résultat soit inférieur aux niveaux affichés avant la pandémie de COVID-19, ils représentent tout de même près de 1 % des revenus totaux du gouvernement provincial^{2,3}. Enfin, les jeux de hasard et d'argent légaux soutiennent un grand nombre d'emplois en Ontario.

Si les jeux de hasard et d'argent ne causent pas de problèmes dans la plupart des cas, ils comportent tout de même des risques majeurs. On estime que 1,2 % des adultes ontariens satisfont aux critères des personnes ayant un problème de jeu¹. Cela dit, cette statistique ne brosse pas un portrait complet de la situation. Les jeux de hasard et d'argent peuvent avoir des effets négatifs sur la santé physique et mentale, même lorsqu'ils ne constituent pas un trouble⁴. Un grand nombre de personnes ont une relation dysfonctionnelle avec les jeux de hasard et d'argent et des problèmes financiers causés par ces derniers, ce qui peut également causer des méfaits aux familles et aux communautés. Si le jeu problématique représente jusqu'à 40 % des dépenses consacrées aux jeux de hasard et d'argent, jusqu'à 85 % des méfaits causés par les jeux de hasard et d'argent se manifestent chez les personnes qui ne sont pas considérées comme ayant un trouble lié aux jeux d'argent^{5,6,7}.

Selon les chercheurs, un grand nombre de facteurs accroissent le risque de méfaits liés aux jeux de hasard et d'argent, notamment des facteurs sociaux, culturels, psychologiques et biologiques. Sur le plan de la santé publique, les facteurs de risque les plus pertinents ne sont pas les caractéristiques des joueurs, mais leur

environnement :

- *Exposition aux jeux de hasard et d'argent.* En général, plus il y a de possibilités de jouer, plus les méfaits qui en découlent sont nombreux. Parallèlement, plus une personne joue, plus elle risque d'en subir des méfaits^{8,9,10}.
- *Types de jeux de hasard et d'argent.* Le niveau de risque varie considérablement d'un jeu à un autre. Certains jeux sont particulièrement susceptibles de causer des problèmes et des méfaits parce qu'ils combinent plusieurs caractéristiques (p. ex. rapidité du jeu, pertes déguisées en gains)^{8,9,10}.

Ces facteurs de risque en lien avec l'environnement ou la population peuvent être modifiés. Il est possible de les atténuer en prenant des mesures fondées sur des données probantes qui accordent la priorité à la santé publique. Cela dit, les politiques ontariennes en matière de jeux de hasard et d'argent ont pris une tout autre direction depuis un certain temps. Il y a de plus en plus de possibilités de jeu dans le monde, y compris en Ontario. Le gouvernement provincial a pris un éventail de mesures ayant pour but de favoriser le « jeu responsable », mais ces mesures mettent généralement l'accent sur des gestes individuels plutôt que sur les facteurs de risque environnementaux. Il y a un manque évident de mesures réglementant l'accessibilité des jeux de hasard et d'argent, les produits de jeu plus risqués et la publicité.

L'Ontario doit repenser son approche en matière de politiques régissant les jeux de hasard et d'argent. Pour réduire les méfaits associés à ces jeux, il ne faut pas mettre l'accent sur le joueur, mais plutôt sur le contexte du jeu. Le présent document contient des recommandations en ce sens fondées sur des données probantes.

État de la situation

Les jeux de hasard et d'argent sont une activité courante

On entend par jeux de hasard et d'argent toute activité qui consiste à faire une mise, généralement en argent, et dont l'issue est incertaine, dans l'espoir de remporter un prix. Cette définition englobe diverses activités comme acheter un billet de loterie, jouer au poker (dans un casino ou à la maison), jouer à une machine à sous ou parier sur l'issue d'un match sportif ou d'un autre événement.

Les jeux de hasard et d'argent ont été légalisés graduellement à partir de 1969 au Canada. Par l'entremise du *Code criminel*, le gouvernement fédéral détermine quels jeux de hasard et d'argent sont autorisés. Le Code confère aux gouvernements provinciaux l'autorité exclusive « de mettre sur pied et d'exploiter » des activités de jeu. En Ontario, deux entités sont désignées à cette fin : la Société des loteries et des jeux (OLG) et Jeux en ligne Ontario (iGO). La Commission des alcools et des jeux de l'Ontario (CAJO), quant à elle, réglemente les jeux de hasard et d'argent dans la province. L'Ontario a lancé sa première loterie en 1975 et construit son premier casino en 1994. En date du présent document, il y avait quatre casinos dans des complexes de villégiature, 29 établissements hébergeant à la fois des machines à sous et des tables de jeu, 37 centres de jeu à des biens de bienfaisance, 15 hippodromes et près de 10 000 détaillants de produits de loterie². (Pendant la pandémie de COVID-19, un grand nombre d'installations ne faisant pas partie du secteur de la vente au détail ont fermé leurs portes.) En 2021, le gouvernement fédéral a modifié le *Code criminel* afin d'autoriser les paris sur un seul événement sportif.

Les jeux de hasard et d'argent en ligne (également appelés jeux sur Internet et jeux numériques) comprennent diverses activités de pari et de jeu auxquelles on se livre à l'aide d'un appareil donnant accès

à Internet comme un ordinateur, un téléphone intelligent, une tablette et un téléviseur numérique. Par exemple, il existe des versions numériques des jeux de casino traditionnels comme le poker, le blackjack, les machines à sous et la roulette. De plus, il est possible de parier sur diverses activités sportives et courses sur Internet. En outre, OLG offre des machines à sous, des jeux de table et des loteries sur son site Web PlayOLG depuis 2015. Jusqu'à tout récemment, il s'agissait des seuls jeux de hasard et d'argent légaux offerts en ligne dans la province, bien que des dizaines de milliers de sites Web et d'applications de jeu – certains étant réglementés et d'autres, non – établis dans d'autres territoires étaient facilement accessibles. En 2022, le gouvernement provincial a autorisé des exploitants privés réglementés par la CAJO à offrir des jeux de hasard et d'argent en ligne, y compris des jeux de casino et de cartes ainsi que des paris sportifs, à la population de l'Ontario.

Près de 70 % des Ontariens disent avoir joué à des jeux de hasard et d'argent au moins une fois au cours de la dernière année¹. Chez les élèves du secondaire, cette proportion est d'environ 32 %¹¹. Le taux de participation varie selon le jeu. Une étude réalisée en 2018 a révélé que les taux de prévalence estimatifs au cours de la dernière année chez les adultes ontariens étaient les suivants¹² :

• Billets de loterie ou de tirage	50,3 %
• Billets de loterie instantanée	32,3 %
• Jeux électroniques	12,2 %
• Paris sportifs	7,6 %
• Jeux de table de casino	7,2 %
• Jeux en ligne	5,4 %*
• Bingo	3,5 %
• Autres types	2,5 %

Selon les recherches, la participation aux jeux de hasard et d'argent varie en fonction du profil démographique. En général, les hommes jouent davantage que les femmes et

* Ces données datent d'il y a cinq ans. Les jeux de hasard et d'argent en ligne sont aujourd'hui encore plus populaires. Nous y reviendrons.

le taux de prévalence est le plus élevé chez les 30 à 39 ans et les 50 à 64 ans¹³. Les Ontariens de 50 ans et plus préfèrent les casinos et les appareils électroniques de jeu (AEJ)** , ces modes de jeu étant moins appréciés des jeunes adultes, qui affichent des taux nettement inférieurs et en baisse^{14,15}.

Le mode de jeu évolue sous l'influence de facteurs technologiques et générationnels. Au cours des 20 dernières années, les casinos et les AEJ sont devenus moins populaires en raison du vieillissement de leur clientèle. Parallèlement, le développement des technologies mobiles permet d'offrir de plus en plus d'activités et de plateformes de jeu. En fait, les appareils portables fournissent des possibilités de jeu quasi infinies. En outre, de plus en plus de jeux vidéo offrent la possibilité de jouer à des jeux de hasard et d'argent, que ce soit à l'aide d'une console ou d'un appareil portable. Un nombre croissant de jeux vidéo en ligne et pour appareil portable ont adopté des caractéristiques des jeux de hasard et d'argent comme des résultats fondés sur le risque ou la chance et des opérations financières. De plus, des éléments associés aux jeux vidéo comme la réalité immersive et les ligues sportives imaginaires sont de plus en plus présents dans les jeux de hasard et d'argent en ligne¹⁶.

Méfais associés aux jeux de hasard et d'argent

Les jeux de hasard et d'argent sont souvent présentés et vendus comme un divertissement inoffensif. On laisse croire qu'un faible nombre de personnes éprouvent des méfaits en raison d'une prédisposition ou d'une pathologie. Or, les jeux de hasard et d'argent et les méfaits qu'ils causent sont influencés par deux facteurs importants :

- Ces méfaits peuvent se manifester que le jeu soit occasionnel ou fréquent. Toutefois, plus une personne joue, plus elle risque de subir des méfaits¹⁷.
- Certaines formes de jeux de hasard et d'argent sont

plus nocives que d'autres, notamment celles où le rythme de jeu est rapide et celles offrant de nombreuses possibilités de parier en un temps donné.

Ces facteurs sont expliqués ci-après.

Méfais causés aux particuliers et aux communautés

Langham et ses collègues⁴ ont constaté que, contrairement aux méfaits associés à une maladie physique et à l'usage de substances psychoactives, les méfaits causés par les jeux de hasard et d'argent sont variés. Ils ont proposé une classification de ces méfaits qui a été largement adoptée par les chercheurs dans ce domaine¹⁷. La figure 1 (voir la page suivante) illustre l'éventail et la portée des méfaits associés aux jeux de hasard et d'argent.

Ces méfaits ne sont pas répartis de manière égale dans la société. Comme c'est le cas pour de nombreux troubles de santé, les méfaits associés aux jeux de hasard et d'argent touchent un nombre disproportionné de personnes et de communautés marginalisées et défavorisées⁷. Par conséquent, dans la mesure où les politiques en matière de jeux de hasard et d'argent ne préviennent pas ces méfaits et peuvent même les aggraver, elles risquent d'exacerber les inégalités en santé.

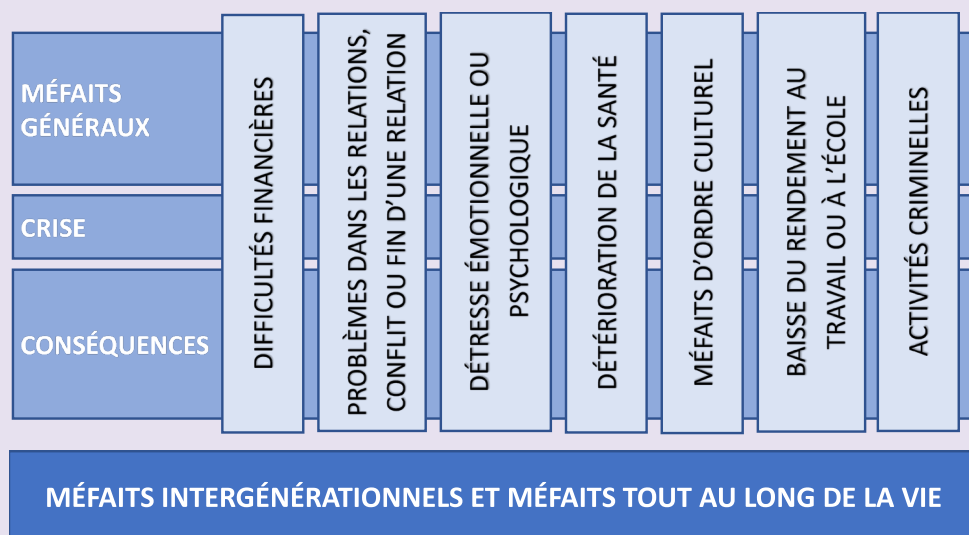
Les problèmes de jeu font partie d'un spectre. Le *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* (DSM-5) — qui fait autorité pour le diagnostic des troubles psychiatriques en Amérique du Nord — considère que le jeu problématique est un trouble qui entraîne une dépendance au même titre que les troubles liés à l'usage de substances psychoactives comme l'alcool et les opioïdes¹⁸.

Autrefois connu sous le nom de trouble lié aux jeux d'argent (ou, avant 2013, de jeu pathologique), le jeu problématique est décrit comme étant un comportement de jeu inadapté, persistant et récurrent qui nuit aux activités personnelles, familiales ou professionnelles¹⁸. (Voir les critères de diagnostic à l'annexe A.)

Selon les études réalisées par CAMH, environ 1,2 % des

** Le terme AEJ englobe un éventail d'appareils de jeu, y compris les machines à sous, les terminaux de paris à cote fixe et les terminaux de loterie vidéo. En Ontario, les machines à sous sont les AEJ les plus répandus.

Figure 1 : Types de méfaits causés par les jeux de hasard et d'argent⁴



Langham et coll., 2016.

adultes ontariens et 1,7 % des élèves du secondaire dans la province éprouvent, ou risquent d'éprouver, des problèmes de jeu^{1,11*}. Ces chiffres sont stables ou pourraient avoir diminué légèrement depuis le début des années 2000. Sur le plan démographique, le jeu problématique est généralement le plus fréquent chez les jeunes hommes à faible revenu et à faible scolarité¹³.

Les personnes qui vivent avec un trouble lié aux jeux d'argent ont souvent des comorbidités physiques et psychiatriques¹⁹. Jusqu'à 70 % des personnes aux prises avec ce trouble ont un trouble de santé mentale préexistant²⁰. Un grand nombre d'entre elles souffrent d'anxiété et de dépression. De plus, des taux élevés d'idéation suicidaire et de suicide ont été relevés chez les personnes ayant un trouble lié aux jeux d'argent²¹. Selon une étude, les personnes atteintes de ce trouble affichent un taux de mortalité par suicide 15 fois plus élevé que la population générale. En fait, le suicide est la principale cause de décès chez ce groupe²². Les personnes qui jouent à des jeux de hasard et d'argent ne sont pas les seules qui peuvent en subir les méfaits. Selon certaines estimations, pour chaque personne ayant un problème de jeu, de cinq à dix autres personnes en subissent les effets négatifs⁷.

En ce qui concerne la répartition des méfaits liés aux jeux de hasard et d'argent dans la société, deux autres facteurs importants ressortent :

- Un nombre relativement faible de personnes essuient la majeure partie des pertes de jeu. Selon des estimations nationales et internationales, de 30 à 40 % des dépenses totales consacrées aux jeux de hasard et d'argent sont engagées par les quelque 2 % des personnes ayant un problème de jeu^{5,6}.
- Les joueurs modérés sont de plus en plus nombreux et sont touchés par la majorité des problèmes de jeu²³. Jusqu'à 85 % des méfaits attribuables aux jeux de hasard et d'argent concernent des personnes qui ne répondent pas aux critères des personnes ayant un trouble lié aux jeux d'argent⁷.

Ces facteurs ont des conséquences importantes pour les politiques en matière de jeux de hasard et d'argent, tel qu'indiqué ci-après.

Facteurs de risque

Par leur nature même, les jeux de hasard et d'argent comportent des risques. Tel qu'indiqué précédemment, plus

* On ne peut pas comparer directement les données sur la prévalence des problèmes de jeu chez les adultes et les élèves du secondaire. Les chercheurs de la première étude ont utilisé l'Indice de gravité du jeu compulsif (IGJC) pour évaluer les problèmes de jeu tandis que les chercheurs de la seconde étude ont utilisé la sous-échelle de la gravité des problèmes de jeu, qui s'applique aux adolescents.

Tableau 1 : Caractéristiques des jeux de hasard et d'argent associées à des méfaits^{8,9,10}

Déroulement	<ul style="list-style-type: none">• Rythme du jeu (temps écoulé entre la mise et le résultat)• Nombre d'occasions de parier en un temps donné (intervalle entre les mises)
Récompenses	<ul style="list-style-type: none">• Montant des paris (paris individuels, total des pertes)• Montant du gros lot• Petits montants remportés fréquemment
Éléments sensoriels ou audiovisuels	<ul style="list-style-type: none">• Pertes déguisées en gains• Événements de type « j'ai presque gagné »• Habiletés ou contrôle illusoire (p. ex. boutons d'arrêt, gains rapides, etc.)• Images et sons de célébration (souvent associés aux pertes déguisées en gains)

une personne joue (fréquence, durée ou sommes dépensées), plus elle risque d'en subir les méfaits¹⁷.

Il pourrait y avoir un lien entre les caractéristiques personnelles et le risque d'avoir un problème de jeu. Tel que mentionné, le jeu problématique est le plus fréquent chez les jeunes hommes à faible revenu et à faible scolarité. D'autres groupes pourraient subir, de manière disproportionnée, les méfaits des jeux de hasard et d'argent. Par exemple, les peuples autochtones et les personnes à faible revenu sont plus susceptibles d'avoir un problème de jeu que la population générale²⁴. Toutefois, les indicateurs prévisionnels les plus importants du jeu problématique chez les particuliers et des taux globaux de jeu problématique au sein d'une population sont les facteurs environnementaux, plutôt qu'individuels, liés à A) l'exposition générale aux jeux de hasard et d'argent et B) l'exposition aux formes plus nocives de ces jeux.

On discutera de l'exposition en général dans la prochaine section. Nous présenterons ici les éléments reconnus comme pouvant accroître le risque de méfaits de certains jeux de hasard et d'argent. On utilise l'expression caractéristiques des jeux ou « caractéristiques structurelles » pour décrire ces éléments. Les caractéristiques des jeux les plus susceptibles de causer des méfaits recueillent un large consensus (voir le tableau 1).

Ces caractéristiques peuvent accroître le risque de méfaits. Le déroulement et le rythme du jeu (temps écoulé entre la mise et le résultat) ainsi que le nombre d'occasions de parier en un temps donné (intervalle entre les mises) sont particulièrement importants. En général, les jeux qui se jouent rapidement encouragent les joueurs à parier de plus gros montants et à jouer plus longtemps et il est plus difficile de cesser de jouer²⁵. De même, les personnes qui jouent à des jeux offrant de nombreuses occasions de parier en un temps donné ont de la difficulté à cesser de jouer et essuient des pertes financières plus lourdes²⁶.

Hausse du nombre et de la visibilité des jeux de hasard et d'argent

Depuis leur légalisation, les casinos et les autres établissements de jeu physiques sont de plus en plus nombreux en Ontario. Des chercheurs se sont efforcés d'évaluer les impacts sociaux et économiques des casinos, qu'ils soient positifs ou négatifs. Ils ont conclu que les impacts économiques positifs de ces établissements sont modestes à court terme. Les casinos ont tendance à hausser les revenus du gouvernement pouvant être utilisés pour améliorer les services publics et peuvent créer des emplois, bien qu'un grand nombre d'entre eux risquent d'être temporaires²⁷. L'envers de la médaille est que les casinos

peuvent accroître la fréquence des troubles liés aux jeux de hasard et d'argent, des faillites et de la criminalité²⁷.

Grâce à la technologie, un grand nombre de Canadiens ont accès instantanément à des jeux en ligne, notamment à l'aide d'un appareil portable. De plus, la légalisation récente, par le gouvernement fédéral, des paris sur un seul événement sportif et l'expansion des jeux en ligne par le gouvernement provincial font en sorte que les jeux de hasard et d'argent légaux sont encore plus facilement accessibles.

L'exposition aux possibilités de jeu est un déterminant important des méfaits. Un grand nombre de recherches ont démontré que plus ces possibilités sont nombreuses, plus le nombre de joueurs augmente, ce qui entraîne une hausse des méfaits^{8,10}. Par exemple, des recherches ont établi un lien entre :

- l'ouverture des établissements de jeu dans une région, d'une part, et le nombre de personnes qui suivent un traitement pour un problème de jeu et de faillites dans la région, d'autre part^{28,29};
- le nombre d'AEJ dans une région, d'une part, et A) les dépenses consacrées à ces appareils ainsi que B) la prévalence des problèmes de jeu dans cette région, d'autre part^{13,30}.

Ces conclusions correspondent à celles d'études sur l'alcool et le tabac qui, depuis plusieurs décennies, ont démontré que l'accessibilité accrue de ces substances psychoactives a entraîné une hausse de la consommation et des méfaits qui en résultent^{31,32}. De nouvelles données laissent croire que la situation est la même depuis la légalisation du cannabis³³. Toutefois, en ce qui concerne les jeux de hasard et d'argent, il y a des nuances importantes relativement au lien entre l'exposition ou l'accessibilité et les méfaits.

Hypothèse de l'adaptation

L'accessibilité des jeux de hasard et d'argent a augmenté au Canada au cours des 20 dernières années, mais non la prévalence du jeu problématique¹². Dans de nombreux pays, les possibilités accrues de jeu sont souvent associées à une hausse des méfaits et de la prévalence du jeu problématique. Toutefois, après un certain temps, les méfaits au niveau des populations se stabilisent. Des

chercheurs ont émis une hypothèse : l'accessibilité accrue des jeux de hasard et d'argent pourrait s'accompagner d'une plus grande sensibilisation à leurs risques, ce qui entraîne, en théorie, une stabilisation de la participation à ces jeux⁸.

Jeux en personne et jeux en ligne

Il est difficile d'évaluer l'accessibilité des jeux de hasard et d'argent puisqu'il est possible d'y jouer en personne et en ligne. Tel qu'indiqué précédemment, des études ont démontré que les nouveaux casinos favorisent une hausse des problèmes de jeu. Comme les jeux en ligne et sur appareils portables sont instantanément accessibles, il est plus difficile de mesurer l'exposition à ces jeux et d'appliquer ce concept. Il ne fait aucun doute que le nombre de jeux de hasard et d'argent offerts a augmenté en Ontario depuis l'instauration du marché en ligne légal et réglementé en avril 2022.

Par ailleurs, la publicité, le marketing et la promotion ont augmenté l'exposition des Ontariens aux jeux de hasard et d'argent. Dans une certaine mesure, cela ne date pas d'hier. Toutefois, la légalisation du jeu en ligne – et particulièrement des paris sportifs – s'est traduite par un torrent de publicités sur les jeux de hasard et d'argent à la télévision, à la radio, sur les médias sociaux et en plein air.

Rôle de la publicité, du marketing et de la promotion

La publicité a pour but de stimuler la consommation. Les jeux de hasard et d'argent n'échappent pas à cette règle. Il y a un lien de cause à effet entre l'exposition aux publicités sur les jeux de hasard et d'argent et à une image plus positive de ces jeux, d'une part, et les intentions de jeu et les habitudes de jeu, d'autre part, tant au niveau des particuliers qu'à celui des populations³⁴. Les enfants et les jeunes, ainsi que les personnes ayant un problème de jeu sont particulièrement sensibles aux effets de la publicité. Contrairement aux activités à risque et aux substances psychoactives réglementées par le gouvernement, particulièrement l'alcool, le cannabis et le tabac, la publicité, le marketing et la promotion des jeux de hasard et d'argent ne sont pas assujettis à un règlement ou un code fédéral.

Certains s'inquiètent du nombre élevé de publicités sur les jeux de hasard et d'argent en Ontario et de leur contenu,

particulièrement celles portant sur les paris sportifs^{35,36}. Il ne semble pas y avoir de règles au Canada concernant le nombre de ces publicités. En Ontario, des normes régissent le contenu des publicités sur les jeux de hasard et d'argent, mais elles sont beaucoup plus permissives que celles adoptées dans d'autres territoires. Par exemple, le Royaume-Uni et l'Irlande interdisent la diffusion de publicités sur les jeux de hasard et d'argent à partir de cinq minutes avant le début d'un match sportif jusqu'à cinq minutes après la fin du match^{37*}. Mentionnons également que plusieurs pays européens ont interdit, ou sont en voie d'interdire, la quasi-totalité des publicités sur les jeux de hasard et d'argent, y compris sur les médias sociaux³⁸.

À titre de comparaison, les règles ontariennes visant à protéger les mineurs contre l'exposition aux publicités sur les jeux de hasard et d'argent ne sont pas sévères. Reprenons l'exemple du Royaume-Uni. Si les règles ontariennes visent à prévenir les publicités qui ciblent *surtout* les personnes mineures, celles du Royaume-Uni interdisent les publicités qui présentent un « grand » intérêt pour les personnes mineures, quel que soit leur intérêt pour les adultes^{39,40**}. De plus, tandis que l'Ontario interdit la diffusion de publicités sur les jeux de hasard et d'argent lors des émissions qui « ciblent les mineurs », le Royaume-Uni quant à lui interdit la diffusion de telles publicités lors des émissions où les jeunes représentent plus de 25 % de l'auditoire^{39,40}.

En outre, les publicités sur les jeux de hasard et d'argent diffusées en Ontario véhiculent des messages et des thèmes interdits dans les publicités portant sur des substances ou d'autres activités à risque. Par exemple, un grand nombre de publicités sur les paris sportifs diffusées en Ontario depuis 2022 semblent s'adresser notamment aux personnes qui ne jouent pas à des jeux de hasard et d'argent afin de les encourager à s'y adonner. Certaines publicités portent clairement à conclure que les paris sportifs favorisent ou assurent la réussite personnelle^{41,42}. Les publicités véhiculant ce genre de messages seraient interdites en vertu du *Code de la publicité radiodiffusée en*

faveur de boissons alcoolisées adopté par le Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (Code du CRTC)^{43,44}.

Outre la publicité, la promotion des jeux de hasard et d'argent prend d'autres formes. Un grand nombre de médias canadiens ont formé des partenariats avec des entreprises de paris sportifs, ce qui a entraîné l'intégration de contenu sur ces jeux aux émissions et aux applications sportives. Tous ces développements font en sorte que les Ontariens sont plus exposés que jamais aux jeux de hasard et d'argent. Étant donné le lien entre l'exposition aux publicités et l'accroissement des activités de jeux de hasard et d'argent, qui accroît la probabilité de problèmes de jeu, on peut s'attendre à ce que l'approche actuelle de l'Ontario en matière de réglementation de la publicité cause des méfaits.

Variation du niveau de risque selon le type de jeu

Le niveau de risque pour le joueur varie considérablement selon le type de jeu. Tel qu'indiqué précédemment et tel qu'illustré dans le tableau 1, certaines caractéristiques des jeux sont étroitement liées à des méfaits, particulièrement le rythme du jeu (temps écoulé entre la mise et le résultat), le nombre d'occasions de parier en un temps donné (intervalle entre les mises), les pertes déguisées en gains et les occasions qui laissent croire au joueur qu'il exerce un contrôle sur le jeu ou qu'il possède certaines habiletés de jeu. Plusieurs types de jeux n'ont que quelques-unes de ces caractéristiques, voire aucune. Par exemple, il s'écoule un certain temps entre le moment où une personne joue (achat d'un billet de loterie) et celui où le résultat est annoncé. En général, ces billets ne donnent pas aux joueurs l'impression qu'ils exercent un contrôle sur la loterie. Par contre, d'autres types de jeux de hasard et d'argent possèdent plusieurs de ces caractéristiques et causent donc davantage de méfaits. Nous en décrivons trois.

* Les organismes de réglementation du Royaume-Uni ont [proposé](#) récemment que d'autres types de promotion des jeux de hasard et d'argent, comme l'affichage du logo d'une entreprise de jeu sur les chandails des joueurs, soient également interdits pendant les matchs.

** La CAJO a récemment adopté ce genre de langage dans un cas particulier. [Depuis le 28 février 2024](#), ses restrictions sur l'utilisation de célébrités, d'influenceurs de médias sociaux, d'artistes, etc. s'appliquent à tous ceux qui « seraient susceptibles de plaire aux mineurs ». Avant ce changement, la CAJO interdisait l'utilisation de publicité de ce genre ayant un attrait « primaire » pour les mineurs.

Appareils électroniques de jeu

Les AEJ présents en Ontario ont un rythme de jeu rapide, permettent de parier des sommes importantes et encouragent de fausses perceptions ou croyances (p. ex. bouton d'arrêt sur les machines à sous qui laisse croire au joueur qu'il possède certaines habiletés; pertes déguisées en gains annoncées par des lumières et des sons de célébration et événements de type « j'ai presque gagné », qui sont tous reconnus comme causant des méfaits)^{45*}. Ensemble, ces caractéristiques favorisent un jeu rapide, immersif, continu et impulsif. Elles ne sont pas le fruit du hasard; elles sont intentionnelles⁴⁶, ce qui explique pourquoi un grand nombre de personnes qui utilisent les AEJ ont un problème de jeu. On estime que plus du tiers des revenus générés par ces appareils en Ontario provient des personnes ayant un problème de jeu^{5,47**}. Bien que les AEJ ne soient pas l'activité de jeu la plus répandue dans la province, 56 % des personnes qui ont téléphoné à la Ligne ontarienne d'aide sur le jeu problématique de 2000 à 2019 éprouvaient des problèmes liés à ces appareils (voir l'annexe B)⁴⁸. Pour toutes ces raisons, certains estiment que les AEJ sont le type de jeu de hasard et d'argent le plus nocif^{49,50}.

Malgré les mises en garde mentionnées dans l'hypothèse d'adaptation, l'exposition aux AEJ est étroitement liée au jeu problématique, tant au niveau des particuliers qu'à celui des populations. Selon une étude récente, l'utilisation des AEJ est de loin le meilleur moyen de prévoir un problème de jeu chez une personne¹³. Les auteurs soulignent en outre que la densité des AEJ et les taux d'utilisation de ces appareils sont de très bons moyens de prédire les taux provinciaux de jeu à risque et de jeu problématique^{13, p. 527}.

Jeux de hasard et d'argent en ligne

Les jeux en ligne ne diffèrent des jeux en personne que par leur mode d'accès. Malgré ces similitudes, ils méritent que nous en discutons en raison de leur popularité croissante.

Bien que l'on ne dispose pas de données récentes sur les jeux de hasard et d'argent en ligne en Ontario, on sait qu'ils sont de plus en plus prévalents⁵¹. La pandémie mondiale de COVID-19 et les restrictions en matière de santé publique qui en ont découlé, y compris la fermeture des établissements de jeu physiques, ont contribué à l'augmentation rapide de la participation à ces jeux⁵². On sait également que cette participation a augmenté dans les territoires où, comme c'est le cas en Ontario, les sites de jeux en ligne sont réglementés⁵³.

Les jeux de hasard et d'argent en ligne sont plus populaires chez les joueurs assidus. Chez certaines personnes, ces jeux risquent fort de créer un problème de jeu⁵³. En fait, jouer à des jeux en ligne peut être le facteur le plus susceptible d'entraîner un trouble lié aux jeux d'argent⁵⁴. Certaines caractéristiques des jeux de hasard et d'argent en ligne peuvent accroître le risque de problèmes de jeu. En voici des exemples^{55,56} :

- l'accès facile aux jeux et la possibilité de jouer pendant longtemps, sans interruptions;
- la possibilité de jouer seul;
- l'utilisation d'une carte de crédit et d'autres formes de paiement numérique, qui facilitent les dépenses;
- les caractéristiques interactives et immersives des jeux, qui font en sorte que le joueur perd la notion du temps ou de l'argent qu'il a dépensé.

Les personnes qui jouent à des jeux de hasard et d'argent en ligne sont plus susceptibles d'avoir un problème de santé mentale ou un trouble lié à l'usage de substances psychoactives que les personnes qui jouent dans des établissements de jeu physiques⁵⁷.

En Ontario, les jeux de hasard et d'argent non virtuels demeurent plus répandus que les jeux en ligne, mais la popularité croissante des jeux en ligne s'accompagne d'une augmentation des problèmes. Tel qu'indiqué

* Les pertes sont déguisées en gains lorsqu'un joueur gagne moins d'argent qu'il n'en a parié, ce qui entraîne une perte globale. Les machines à sous multilignes modernes célèbrent les pertes déguisées en gains de la même manière qu'un vrai gain ou d'une manière semblable^{45, p. 1243}. Un événement de type « j'ai presque gagné » peut se produire de plusieurs façons, par exemple lorsque toutes les lignes de paiement, sauf une, affichent le symbole du gros lot et que la dernière ligne se trouve tout juste au-dessus ou en dessous de ce symbole. Le joueur croit alors qu'il a failli gagner.

** Les jeux de hasard et d'argent génèrent environ 1 % des revenus totaux du gouvernement provincial, ce qui laisse croire que jusqu'à 0,4 % de ces revenus proviennent des personnes ayant un problème de jeu.

précédemment, entre 2000 et 2019, 56 % des personnes qui ont téléphoné à la Ligne ontarienne d'aide sur le jeu problématique éprouvaient des problèmes liés aux AEJ. Toutefois, cette proportion diminue chaque année depuis 2015, alors que le nombre d'appels en lien avec les jeux de hasard et d'argent en ligne a augmenté considérablement. En 2022, année où l'Ontario a inauguré un marché légal de jeux de hasard et d'argent en ligne, le nombre d'appels reçus par la Ligne ontarienne d'aide sur le jeu problématique relativement aux jeux en ligne a dépassé le nombre d'appels reçus pour un problème lié aux AEJ (voir l'annexe B). En 2021, 21 % des personnes qui ont téléphoné à la Ligne d'aide éprouvaient des problèmes liés aux jeux en ligne; ce chiffre est monté à 48 % en 2022 et 63 % en 2023⁵¹.

Paris sportifs en direct

Les paris sportifs en direct consistent à parier sur un aspect d'un match pendant son déroulement. Ce peut être de parier si le prochain lancé au baseball sera une balle ou un coup sûr ou de parier sur l'issue du match après son début d'après l'activité ou l'évolution des écarts. Ce type de paris a été légalisé en Ontario en avril 2022 seulement. On ne connaît donc pas exactement sa popularité. Toutefois, dans les territoires où les paris sportifs sont autorisés par la loi depuis un certain temps, les paris sportifs en direct sont un type de jeux de hasard et d'argent de plus en plus populaire⁵⁸. Comme c'est le cas pour les AEJ, les paris sportifs en direct encouragent le jeu rapide, immersif et impulsif. Des recherches ont démontré que les adeptes de ces paris sont trois fois plus susceptibles d'avoir un trouble lié aux jeux d'argent que les autres personnes qui font des paris sportifs en ligne et que leurs problèmes de jeu sont plus graves^{58,59}.

« Puissance » des produits

Les AEJ, les jeux de hasard et d'argent en ligne et les paris sportifs en direct ont un point en commun : le rythme de jeu et le nombre d'occasions de parier en un temps donné créent une expérience de jeu continue et immersive caractérisée par la possibilité de perdre des sommes importantes en peu de temps. Ces types de jeux sont plus « puissants » et, sans surprise, peuvent causer des méfaits pour les joueurs⁶⁰. Par conséquent, il faut absolument rendre les jeux de hasard et d'argent moins puissants si l'on souhaite en atténuer les méfaits.

Les mesures en faveur du « jeu responsable » ne suffisent pas

Comme c'est le cas dans d'autres pays, les efforts déployés par les gouvernements et le secteur des jeux au Canada afin d'atténuer les méfaits des jeux de hasard et d'argent sont communément appelés « jeu responsable » (JR). En Ontario, OLG a mis en œuvre un programme de JR ayant pour but de « fournir aux joueurs les outils, les ressources et les renseignements dont ils ont besoin pour prévenir... et atténuer les risques et les problèmes liés au jeu »⁶¹. Pour ce faire, OLG fournit de l'information sur les produits de jeu, ainsi que des ressources permettant aux joueurs de comprendre et de personnaliser leurs activités de jeu, offre la possibilité aux joueurs de s'autoexclure des produits et des emplacements d'OLG de façon temporaire et dirige les personnes intéressées vers des services de counseling et de soutien⁶². Les utilisateurs de la plateforme de jeux en ligne PlayOLG peuvent avoir recours à des outils de préengagement comme un dépôt et une limite du temps de jeu. En outre, les exploitants privés titulaires d'une licence en Ontario doivent obtenir et maintenir un agrément dans le cadre du programme JR vérifié, qui confirme qu'un programme de jeu responsable a été mis en œuvre⁶³.

Ces mesures ont une valeur limitée. Des recherches ont démontré que les initiatives de sensibilisation et d'information sont parmi les stratégies les moins efficaces pour prévenir les méfaits et traiter les comportements de dépendance^{64,65}. De plus, les outils de JR comme le préengagement sont peu efficaces pour réduire les méfaits puisque leur utilisation est volontaire⁶⁶. Enfin, cette approche fait en sorte qu'il incombe aux particuliers d'éviter les méfaits et fait fi des facteurs environnementaux ainsi que des caractéristiques des produits causant des méfaits^{67,68}. On sait que le secteur des jeux préfère les politiques qui reposent sur l'idée que ces jeux sont essentiellement inoffensifs et que c'est aux particuliers de se protéger^{7,47}. Pour ces raisons, des chercheurs ont recommandé de délaisser le concept de JR, car ils le jugent inefficace, voire contre-productif, pour réduire les méfaits^{67,68}. Les mesures et programmes de JR mis en œuvre en Ontario peuvent faire partie d'un plan détaillé visant à atténuer les méfaits des jeux de hasard et d'argent et se greffer à des mesures fondées sur des données probantes qui s'attaquent aux déterminants plus importants de ces méfaits.

Que peut-on faire?

Les politiques publiques permettent d'atténuer les méfaits causés par les jeux de hasard et d'argent. Il faut garder un facteur clé à l'esprit lorsqu'on élabore un cadre stratégique sur ces jeux : bien que la majeure partie des fonds dépensés pour les jeux de hasard et d'argent provienne d'un faible pourcentage de joueurs, ce sont les personnes qui ont des habitudes de jeu modérées qui subissent la plupart des méfaits de ces jeux dans la société. Cela signifie que toute stratégie visant à réduire les méfaits des jeux de hasard et d'argent doit comprendre des mesures ciblant non seulement les personnes qui ont, ou qui risquent d'avoir, un trouble lié aux jeux d'argent, mais aussi celles qui jouent seulement à l'occasion.

Une approche axée sur la santé publique s'avère donc particulièrement efficace. Malgré les différences de définition, dans le contexte des jeux de hasard et d'argent, les principes d'une telle approche peuvent être résumés comme suit :

- Une approche axée sur la santé publique reconnaît que les problèmes de jeu font partie d'un spectre et qu'ils varient de légers à graves.
- Cette approche met l'accent sur la santé de toute la population.
- Elle cible les facteurs de risque de méfaits plutôt que les jeux de hasard et d'argent.
- Elle a pour but de réglementer divers types de jeux selon leur risque.

Nous pouvons tirer de nombreuses leçons de la façon dont d'autres territoires réglementent les jeux de hasard et d'argent. Dans la présente section, nous présentons neuf recommandations fondées sur des données probantes pour l'utilisation d'une approche axée sur la santé publique en matière de jeux de hasard et d'argent en Ontario. Toutes ces recommandations ont été mises en œuvre dans au moins un territoire. Elles peuvent donc être adoptées s'il y a une volonté politique.

Mise en garde : Communautés autochtones, réconciliation et obligation de consulter

Les communautés autochtones du Canada ont une relation complexe par rapport aux jeux de hasard et d'argent. Les peuples autochtones sont plus susceptibles d'avoir des problèmes de jeu que les personnes non autochtones. Toutefois, certaines communautés des Premières Nations tirent des avantages économiques des activités commerciales de jeu⁶⁹. Pour ces raisons, les politiques en matière de jeux de hasard et d'argent pourraient avoir une incidence sur les communautés autochtones. Les recommandations que nous formulons ci-après partent du principe que l'on consultera les communautés autochtones et que l'on prendra toute mesure d'adaptation nécessaire avant de mettre en œuvre une politique sur les jeux de hasard et d'argent susceptibles de les toucher, conformément à l'obligation du gouvernement provincial de consulter ces communautés et à son engagement en matière de réconciliation^{70,71}.

Passer du jeu responsable à une approche axée sur la santé publique

Des recherches ont démontré que les facteurs de risque les plus importants en ce qui concerne les méfaits des jeux de hasard et d'argent sont de nature environnementale et non individuelle. Par conséquent, les mesures les plus susceptibles d'atténuer ces méfaits doivent être de la même nature. Malgré cela, la plupart des territoires de compétence, y compris l'Ontario, continuent de mettre l'accent sur l'obligation pour les particuliers de jouer de façon responsable s'ils veulent réduire leur problème de jeu. Cette tendance semble changer. Les organismes de réglementation de certains territoires délaissent les mesures de jeu responsable (JR) et adoptent une approche axée sur la santé des joueurs ou simplement sur la santé publique⁷².

Les mesures mises en œuvre en Ontario sous la bannière du JR peuvent faire partie d'une stratégie globale en matière de

jeu problématique, mais devraient céder le pas aux mesures ciblant les facteurs environnementaux, particulièrement l'accessibilité des jeux de hasard et d'argent et les caractéristiques qui rendent certains jeux plus puissants et, par le fait même, plus nocifs. Pour ces raisons :

- *Le gouvernement de l'Ontario devrait s'engager officiellement à adopter une approche axée sur la santé publique pour mettre en œuvre une politique en matière de jeux de hasard et d'argent.*
- *Le gouvernement de l'Ontario devrait réorienter ses initiatives de prévention des méfaits afin qu'elles ne mettent plus l'accent sur les joueurs, mais plutôt sur les fournisseurs de produits de jeu et les produits eux-mêmes.*

Limiter l'accessibilité globale des jeux de hasard et d'argent

Étant donné le lien entre une disponibilité accrue des jeux de hasard et d'argent et l'exposition à ces jeux, d'une part, et l'augmentation des méfaits qui en découlent, d'autre part :

- *Tout agrandissement des établissements de jeu physiques devrait être précédée d'une consultation auprès de la communauté et d'une évaluation des risques pour la santé publique, et tenir compte des résultats obtenus.*

Au Canada, les appareils électroniques de jeu qui ne se trouvent pas dans les établissements de jeu, mais plutôt dans les bars, les pubs, les hôtels, etc., sont généralement appelés terminaux de loterie vidéo (TLV). Les TLV sont particulièrement problématiques, car, en plus de créer les mêmes problèmes que ceux associés aux AEJ, leur facilité d'accès encourage le jeu impulsif. En théorie, l'Ontario autorise les AEJ uniquement dans les casinos et les hippodromes. Toutefois, depuis 2022, certains types d'AEJ sont autorisés dans les salles de bingo⁷³. Bien que le gouvernement provincial ne considère pas ces AEJ comme des TLV, il n'y a pas de différence appréciable entre ces appareils sur le plan de la santé publique.

- *L'interdiction des TLV imposée par l'Ontario devrait être maintenue et appliquée, et les failles qui*

permettent l'installation d'AEJ dans des établissements communautaires devraient être colmatées.

Il est beaucoup plus difficile de restreindre l'accessibilité des jeux de hasard et d'argent offerts en ligne. La meilleure façon de réduire l'exposition à ces jeux pourrait être d'encadrer la publicité, le marketing et la promotion. Nous y reviendrons.

Réglementer les caractéristiques des produits reconnus comme les plus nocives

En général, les jeux de hasard et d'argent qui se déroulent rapidement encouragent les paris plus élevés et une durée de jeu plus longue. En outre, il est plus difficile d'arrêter d'y jouer. Il est également difficile d'arrêter de jouer aux jeux offrant de nombreuses possibilités de parier en un temps donné et leurs joueurs essuient des pertes pécuniaires plus élevées. Les jeux alliant un rythme de jeu rapide et de nombreuses possibilités de parier en un temps donné créent une expérience de jeu continue et immersive pouvant générer des pertes pécuniaires élevées en peu de temps. Les produits qui possèdent ces caractéristiques sont plus susceptibles de causer des méfaits.

Une approche axée sur la santé publique en matière de jeux de hasard et d'argent devrait prévoir la réglementation de ces jeux en fonction de leur niveau de risque. En ce qui concerne les organismes de réglementation (la CAJO en Ontario), il faudra d'abord qu'ils évaluent le niveau de risque des produits de jeu, une tâche complexe, mais possible. Il existe des cadres et des outils d'évaluation permettant de mesurer le niveau de risque des produits de jeu en vue de le réduire^{74,75}. Des chercheurs ont suggéré que la puissance d'un produit soit un critère pour réglementer les substances et comportements qui entraînent une dépendance. En ce qui concerne les jeux de hasard et d'argent, les pertes potentielles moyennes à la minute pourraient servir à mesurer la puissance⁷⁶.

- *Tous les produits de jeu offerts en Ontario devraient être évalués afin d'en déterminer le risque.*

La prochaine étape serait d'établir des paramètres acceptables pour certaines caractéristiques des produits

Tableau 2 : Le cas de la Norvège⁸⁰

- Le nombre d'AEJ s'est accru rapidement en Norvège dans les années 1990. Les dépenses consacrées aux jeux de hasard et d'argent (les deux tiers étant générées par les AEJ) et les taux de jeu problématique ont atteint un sommet en 2005.
- En réponse aux préoccupations soulevées au sujet des méfaits causés par les AEJ, la Norvège a interdit temporairement ces appareils en 2007.
- En 2009, les AEJ ont été remplacés par des appareils conçus pour causer moins de méfaits (moins de stimuli audiovisuels, aucun dispositif acceptant des billets de banque, aucun prix payé en argent comptant, limites de dépenses fixes).
- De plus, le gouvernement a le monopole des AEJ et ces appareils ne peuvent pas être utilisés entre minuit et six heures du matin.
- Ces changements ont réduit les taux de jeu problématique et d'utilisation des jeux de hasard et d'argent.

(p. ex. établir une fourchette de paris autorisés) et interdire carrément certaines caractéristiques (p. ex. bouton d'arrêt des AEJ)⁷⁵. Certains territoires de compétence ont pris de telles mesures. La Norvège et le Royaume-Uni sont des chefs de file à cet égard. L'organisme de réglementation du Royaume-Uni a interdit les caractéristiques qui accélèrent le rythme de jeu, font naître de faux espoirs chez les joueurs et leur font croire qu'ils possèdent certaines habiletés^{77,78}. La Norvège a adopté des règlements semblables, en plus d'avoir repensé ses AEJ (voir le tableau 2)^{79,80}. Inspirés de ces exemples, nous recommandons les mesures suivantes :

- *La CAJO devrait avoir l'autorité nécessaire pour exiger que les produits de jeu minimisent les caractéristiques les plus problématiques. Dans le cas des AEJ et des jeux de casino en ligne, les mesures prises en ce sens comprendraient ce qui suit⁶⁶ :*
 - *exiger une réduction de la vitesse de rotation ou*

une durée de rotation minimale;

- *réduire les mises ou établir des mises maximales;*
- *interdire les événements de type « j'ai presque gagné » et les caractéristiques qui donnent au joueur l'impression qu'il possède certaines habiletés;*
- *interdire les pertes déguisées en gains.*

En Ontario et ailleurs, on a adopté une approche fondée sur le JR qui a permis au secteur des jeux de hasard et d'argent d'offrir et de promouvoir des produits puissants et risqués. De plus, on s'attend à ce que les consommateurs évitent les méfaits de ces produits. Une approche axée sur la santé publique obligerait le secteur des jeux à concevoir des produits causant moins de méfaits et qui sont conformes aux paramètres établis par l'organisme de réglementation, qui reposerait sur des données scientifiques*.

Adopter des mesures de protection obligatoires

Outre les mesures ciblant la conception et les caractéristiques des produits de jeu, il faut adopter des mesures de protection des consommateurs. Certaines des mesures recommandées ci-après font partie des outils de JR offerts actuellement par les exploitants en Ontario sur une base volontaire, par exemple le préengagement, qui permet à une personne qui joue à des jeux de hasard et d'argent en ligne de fixer au préalable le montant maximal qu'elle y consacrera. Pour qu'elles soient efficaces, ces mesures devraient être obligatoires, comme c'est le cas dans d'autres territoires de compétence.

- *L'Ontario devrait exiger que les mesures de protection suivantes, qui se sont avérées efficaces pour réduire les méfaits^{81,82,83}, soient mises en œuvre dans les établissements de jeu physiques et en ligne :*
 - *Préengagement (avant de commencer à jouer, le consommateur détermine combien de temps durera le jeu ou combien d'argent il y consacrera).*
 - *Limites de pertes (montant maximal des pertes*

* Au cours des dernières années, la CAJO a délaissé son modèle réglementaire prescriptif et adopté un modèle [fondé sur des normes](#), préférant définir les résultats devant être atteints et laisser aux entités réglementées le soin de déterminer comment elles les atteindront. Pour en arriver à des produits plus sûrs, il faudrait probablement, du moins au début, adopter un règlement prescriptif.

pécuniaires que le joueur peut essayer en un temps donné).

- Pauses pendant le jeu (p. ex. pause de 15 minutes après une heure de jeu).
- Messages qui s'affichent pendant le jeu pour que le joueur fasse le point sur ses activités de jeu.
- Interdiction pour les établissements de jeu d'accorder du crédit (p. ex., aucun prêt consenti par un casino).
- Aucun dispositif permettant aux AEJ d'accepter des billets de banque.

Tableau 3 : Exemples de mesures de protection obligatoires en vigueur à l'étranger

Pays	Mesure	Description
Suède	Préengagement	Les utilisateurs des AEJ doivent s'inscrire et fixer une limite quant à l'argent qu'ils dépenseront (par jour et par mois) et à la durée du jeu (limite quotidienne) ⁸⁹ .
Norvège	Limites de pertes	Les pertes des consommateurs sont limitées à environ 2 500 \$CAN par mois. Une limite inférieure est fixée pour les jeux à risque élevé (620 \$ par mois) et les personnes de 18 et 19 ans (250 \$ par mois) ⁹⁰ .
Norvège	Pauses obligatoires	La séance de jeu en ligne prend fin si la personne joue continuellement depuis une heure ⁹¹ .
Nouvelle-Zélande	Messages	Les AEJ doivent afficher des messages pour interrompre le jeu toutes les 30 minutes minimum. Ces messages encouragent le joueur à réfléchir au temps qu'il a passé à jouer ⁹² .
Australie	Ralentissement du rythme de jeu et réduction de la facilité de jeu	Les paris en direct sur un événement sportif peuvent être faits uniquement par téléphone (pas en ligne ou à l'aide d'une application) ⁸⁴ .

Ces mesures visent essentiellement à ralentir le jeu et à le rendre moins facile afin de minimiser le jeu impulsif et de longue durée⁸⁴. Le tableau 3 donne des exemples de mesures de protection obligatoires en vigueur dans d'autres pays.

Les exploitants devraient continuer d'offrir ce qui suit :

- options d'autoexclusion (elles devraient s'appliquer tant à OLG qu'aux exploitants et aux établissements du secteur privé);
- documents d'information sur les traitements et le counseling distribués dans les établissements de jeu physiques et en ligne.

Restreindre la publicité, le marketing et la promotion

La publicité a pour but de stimuler la consommation. Il y a un lien de cause à effet entre l'exposition au marketing des jeux de hasard et d'argent, d'une part, et les activités de jeu et les attitudes à cet égard, d'autre part. Les enfants et les jeunes, ainsi que les personnes aux prises avec un problème de jeu sont particulièrement sensibles à ces effets. Aucun règlement fédéral ne régit le marketing des jeux de hasard et d'argent. Les normes relatives à la publicité adoptées en Ontario sont beaucoup plus permissives que celles d'autres territoires et protègent moins bien les jeunes.

On pourrait certainement faire valoir que le marketing des jeux de hasard et d'argent devrait être interdit, comme l'ont fait ou sont en train de le faire de nombreux pays européens. Au Canada, où l'on tente d'instaurer un marché réglementé des jeux de hasard et d'argent afin de remplacer le marché gris ou les jeux en ligne illégaux, les joueurs devraient être au courant de ce marché légal. Pour cette raison, l'interdiction complète du marketing des jeux de hasard et d'argent n'est peut-être pas réaliste à court terme*. Cela dit, le Canada doit se doter de règles afin de réduire le marketing des jeux de hasard et d'argent et imposer des restrictions quant au contenu des campagnes de marketing.

- Le gouvernement fédéral devrait élaborer et mettre en

* Bien que cette situation soit semblable à celle du cannabis, les jeux de hasard et d'argent en ligne diffèrent de par leur caractère virtuel. Contrairement aux jeux en ligne légaux, les sources de cannabis légal sont visibles dans les magasins et la promotion des produits peut se faire au point de vente. La publicité sur le cannabis doit demeurer interdite.

œuvre des règles nationales régissant la publicité sur les jeux de hasard et d'argent, que ce soit par voie législative (comme il l'a fait pour le cannabis et le tabac) ou réglementaire (comme pour l'alcool). Ces règles devraient, à tout le moins, reposer sur les principes suivants :

- Le recours à des vedettes, des influenceurs, des athlètes, etc., pour faire la promotion des jeux de hasard et d'argent devrait être interdit, y compris pour promouvoir le jeu responsable.
- Il devrait être interdit de promouvoir les jeux de hasard et d'argent pendant la diffusion de matchs sportifs. Par exemple, il serait interdit de promouvoir ces jeux à partir de cinq minutes avant le début d'un match jusqu'à cinq minutes après la fin du match.
- Les mesures de protection des jeunes devraient être renforcées.
 - Les publicités sur les jeux de hasard et d'argent devraient être analysées afin de déterminer si elles attireront les jeunes en plus d'attirer les adultes.
 - Ces publicités ne devraient pas être diffusées dans les médias et les endroits où on peut s'attendre à ce que les personnes mineures représentent plus de 25 % de l'auditoire.
- Les normes suivantes, inspirées du Code du CRTC⁴³, devraient s'appliquer aux publicités sur les jeux de hasard et d'argent. Ces publicités ne devraient pas :
 - tenter d'inciter à jouer les personnes qui ne le font pas, quel que soit leur âge;
 - laisser entendre, directement ou indirectement, que les jeux de hasard et d'argent assurent ou améliorent l'acceptation sociale, le statut social et la réussite personnelle, commerciale ou sportive;
 - laisser entendre, directement ou indirectement, qu'il faut jouer à des jeux de hasard et d'argent pour s'amuser;
 - parler des effets ou sentiments suscités par les jeux de hasard et d'argent.

L'intervention du gouvernement fédéral est nécessaire, mais le gouvernement provincial ne devrait pas attendre pour agir. La CAJO devrait commencer immédiatement à intégrer les principes décrits précédemment à ses normes

relatives à la publicité.

Améliorer les initiatives de prévention et de sensibilisation

La sensibilisation ne peut pas remplacer la réglementation, certes, mais toute approche en matière de jeux de hasard et d'argent axée sur la santé publique doit comprendre des messages adéquats d'intérêt public sur les risques et la façon de les atténuer. Le Conseil canadien pour le jeu responsable (CCJR) déploie de nombreux efforts en ce sens. Il élabore et met en œuvre des campagnes d'information et de sensibilisation du public ainsi que des messages d'intérêt public sur les risques des jeux de hasard et d'argent. De plus, le CCJR exploite les centres Jouez sensé, situés dans les établissements de jeu physiques, où du personnel fournit des renseignements sur les produits de jeu, les traitements et les services de counseling. Enfin, des lignes directrices sur les habitudes de jeu à moindre risque⁸⁵ ont été élaborées il y a quelques années, mais elles pourraient être méconnues du public.

Le gouvernement provincial devrait :

- continuer de financer les campagnes de sensibilisation fondées sur des données probantes ayant pour but de mieux faire connaître à la population de l'Ontario les risques et les méfaits possibles des jeux de hasard et d'argent afin qu'elle les comprenne mieux;
- continuer de soutenir les centres Jouez sensé;
- assurer une diffusion à grande échelle des Lignes directrices sur les habitudes de jeu à moindre risque et des versions adaptées à diverses sous-populations;
- soutenir les initiatives locales de promotion de la santé liées aux jeux de hasard et d'argent en s'assurant que les organismes provinciaux de santé publique disposent d'un financement adéquat.

Renforcer les capacités de traitement

L'idéal serait de prévenir les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent à l'aide des mesures réglementaires décrites précédemment. Si ce n'est pas possible, ces problèmes devraient être détectés rapidement. Un trouble lié aux jeux d'argent peut être traité à l'aide d'interventions

psychosociales et pharmacologiques. Or, peu de recherches ont été réalisées sur l'efficacité des traitements de ce trouble. Toutefois, un examen systématique révèle que la thérapie cognitivo-comportementale (TCC) permet d'atténuer les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent. Des données préliminaires concernant les entretiens motivationnels abondent dans ce sens⁸⁶. De plus, elles laissent entendre que la naltrexone et le nalméfène, deux médicaments utilisés pour traiter les troubles liés à l'usage de substances psychoactives – le nalméfène n'étant toutefois pas offert au Canada – pourraient s'avérer efficaces⁸⁷.

- *Il est recommandé de soutenir les fournisseurs de soins primaires et les autres travailleurs de la santé de première ligne afin qu'ils puissent offrir des services de dépistage et des interventions de courte durée aux personnes susceptibles d'avoir des problèmes de jeu.*
- *Le gouvernement provincial devrait :*
 - *améliorer l'accès aux traitements psychosociaux, particulièrement la TCC, pour venir en aide aux personnes ayant un problème de jeu;*
 - *améliorer l'accès aux traitements pharmacologiques (p. ex. la naltrexone);*
 - *mieux faire connaître ConnexOntario, qui met les personnes ayant un problème de jeu, un trouble de santé mentale ou un trouble lié à l'usage de substances psychoactives en contact avec les services et les soutiens offerts dans leur région.*

Réinvestir dans la recherche, la surveillance et l'évaluation

L'Ontario a déjà eu un modèle robuste et transparent pour le financement des initiatives de prévention des méfaits liés aux jeux de hasard et d'argent, mais ce modèle a été délaissé par les gouvernements successifs. Ainsi, en 2015, le gouvernement provincial a annulé un programme affectant 2 % des revenus générés par les machines à sous à des initiatives de prévention du jeu problématique. En 2018, il a mis fin au financement de Gambling Research Exchange Ontario (GREO), qui génère, synthétise et diffuse

des recherches sur les jeux de hasard et d'argent partout dans la province. Compte tenu de l'expansion récente des jeux de hasard et d'argent en ligne et des paris sportifs, il est plus important que jamais de comprendre l'impact de la politique provinciale en matière de jeux de hasard et d'argent. Pour ce faire, il faut moderniser l'approche de surveillance et d'évaluation.

Le gouvernement provincial devrait réitérer son engagement en matière de prévention du jeu problématique en :

- *affectant un pourcentage des revenus provinciaux générés par les jeux de hasard et d'argent aux initiatives de prévention, aux traitements et aux recherches;*
- *rétablissant le financement de GREO afin de produire et de diffuser des recherches;*
- *s'assurant que des plans ont été mis en œuvre pour recueillir des données agrégées sur les joueurs et les analyser afin de comprendre les tendances de jeu.*

Élaborer et mettre en œuvre une stratégie provinciale en matière de jeux de hasard et d'argent

Toute politique en matière de jeux de hasard et d'argent doit établir un juste équilibre entre des intérêts souvent divergents. Le gouvernement doit s'assurer que les ministères unissent leurs efforts et que des liens sont établis entre les mesures qu'ils prennent, d'une part, et d'autres initiatives et stratégies, d'autre part. De plus, il doit faire preuve de leadership afin que les politiques en matière de jeux de hasard et d'argent soient efficaces et mises en œuvre correctement. Une stratégie provinciale en matière de jeux de hasard et d'argent permet d'y parvenir.

Le gouvernement provincial devrait :

- *élaborer une stratégie provinciale en matière de jeux de hasard et d'argent en collaboration avec les parties prenantes du secteur de la santé publique et des communautés et indépendamment du secteur des jeux;*
- *créer ou désigner une entité chargée de coordonner et de mettre en œuvre la stratégie ontarienne.*

Tableau 4 : Sommaire des recommandations de CAMH

1) Passer du « jeu responsable » à une approche axée sur la santé publique

- Le gouvernement de l'Ontario devrait :
 - s'engager officiellement à adopter une approche axée sur la santé publique pour mettre en œuvre une politique en matière de jeux de hasard et d'argent;
 - réorienter ses initiatives de prévention des méfaits afin qu'elles ne mettent plus l'accent sur les joueurs, mais plutôt sur les fournisseurs de produits de jeu.

2) Limiter l'accessibilité globale des jeux de hasard et d'argent

- Tout agrandissement des établissements de jeu physiques devrait être précédé d'une consultation auprès de la communauté et d'une évaluation des risques pour la santé publique, et tenir compte des résultats obtenus.
- L'interdiction des terminaux de loterie vidéo (TLV) imposée par l'Ontario devrait être maintenue et appliquée et les failles qui permettent l'installation d'appareils électroniques de jeu (AEJ) dans des établissements communautaires devraient être colmatées.

3) Réglementer les caractéristiques des jeux reconnues comme les plus nocives

- Tous les produits de jeu offerts en Ontario devraient être évalués afin d'en déterminer le risque.
- La Commission des alcools et des jeux de l'Ontario (CAJO) devrait avoir l'autorité nécessaire pour exiger que les produits de jeu minimisent les caractéristiques les plus problématiques. Dans le cas des AEJ et des jeux de casino en ligne, les mesures prises en ce sens comprendraient ce qui suit :
 - exiger une réduction de la vitesse de rotation ou une durée de rotation minimale;
 - réduire les mises ou établir des mises maximales;
 - interdire les événements de type « j'ai presque gagné » et les caractéristiques qui donnent au joueur l'impression qu'il possède certaines habiletés;
 - interdire les pertes déguisées en gains.

4) Adopter des mesures de protection obligatoires

- L'Ontario devrait exiger que les mesures de protection suivantes, qui se sont avérées efficaces pour réduire les méfaits, soient mises en œuvre dans les établissements de jeu physiques et en ligne :
 - Préengagement (avant de commencer à jouer, le consommateur détermine combien de temps durera le jeu ou combien d'argent il y consacrera).
 - Limites de pertes (montant maximal des pertes pécuniaires que le joueur peut essayer en un temps donné).
 - Pauses pendant le jeu (p. ex. pause de 15 minutes après une heure de jeu).
 - Messages qui s'affichent pendant le jeu pour que le joueur fasse le point sur ses activités de jeu.
 - Interdiction pour les établissements de jeu physiques d'accorder du crédit (p. ex., aucun prêt consenti par un casino).
 - Aucun dispositif permettant aux AEJ d'accepter des billets de banque.
- Les exploitants devraient continuer d'offrir ce qui suit :
 - options d'autoexclusion (elles devraient s'appliquer tant à OLG qu'aux exploitants et aux établissements du secteur privé);
 - documents d'information sur les traitements et le counseling distribués dans les établissements de jeu physiques et en ligne.

5) Restreindre la publicité, le marketing et la promotion

- Le gouvernement fédéral devrait élaborer et mettre en œuvre des règles nationales régissant la publicité sur les jeux de hasard et d'argent, que ce soit par voie législative (comme il l'a fait pour le cannabis et le tabac) ou réglementaire (comme pour l'alcool). Ces règles devraient, à tout le moins, reposer sur les principes suivants :
 - Le recours à des vedettes, des influenceurs, des athlètes, etc., pour faire la promotion des jeux de hasard et d'argent devrait être interdit.
 - Il devrait être interdit de promouvoir les jeux de hasard et d'argent pendant la diffusion de matchs sportifs. Par exemple, il serait interdit de promouvoir ces jeux à partir de cinq minutes avant le début d'un match jusqu'à cinq minutes après la fin du match.
 - Les mesures de protection des jeunes devraient être renforcées.
 - Les publicités sur les jeux de hasard et d'argent devraient être analysées afin de déterminer si elles attireront les jeunes en plus d'attirer les adultes.
 - Ces publicités ne devraient pas être diffusées dans les médias et les endroits où on peut s'attendre à ce que les personnes mineures représentent plus de 25 % de l'auditoire.
 - Les normes suivantes, inspirées du *Code de la publicité radiodiffusée en faveur de boissons alcoolisées* adopté par le CRTC, devraient s'appliquer aux publicités sur les jeux de hasard et d'argent. Ces publicités ne devraient pas :
 - tenter d'inciter à jouer les personnes qui ne le font pas, quel que soit leur âge;
 - laisser entendre, directement ou indirectement, que les jeux de hasard et d'argent assurent ou améliorent l'acceptation sociale, le statut social et la réussite personnelle, commerciale ou sportive;
 - laisser entendre, directement ou indirectement, qu'il faut jouer à des jeux de hasard et d'argent pour s'amuser;
 - parler des effets ou sentiments suscités par les jeux de hasard et d'argent.

6) Améliorer les initiatives de prévention et de sensibilisation

- Le gouvernement provincial devrait :
 - continuer de financer les campagnes de sensibilisation fondées sur des données probantes ayant pour but de mieux faire connaître à la population de l'Ontario les risques et les méfaits possibles des jeux de hasard et d'argent afin qu'elle les comprenne mieux;
 - continuer de soutenir les centres Jouez sensé;
 - assurer une diffusion à grande échelle des Lignes directrices sur les habitudes de jeu à moindre risque et des versions adaptées à diverses sous-populations;
 - soutenir les initiatives locales de promotion de la santé liées aux jeux de hasard et d'argent en s'assurant que les organismes provinciaux de santé publique disposent d'un financement adéquat.

7) Renforcer les capacités de traitement

- Il est recommandé de soutenir les fournisseurs de soins primaires et les autres travailleurs de la santé de première ligne afin qu'ils puissent offrir des services de dépistage et des interventions de courte durée aux personnes susceptibles d'avoir des problèmes de jeu.
- Le gouvernement provincial devrait :
 - améliorer l'accès aux traitements psychosociaux, particulièrement la thérapie cognitivo-comportementale, pour venir en aide aux personnes ayant un problème de jeu;
 - améliorer l'accès aux traitements pharmacologiques (p. ex. la naltrexone);
 - mieux faire connaître ConnexOntario, qui met les personnes ayant un problème de jeu, un trouble de santé mentale ou un trouble lié à l'usage de substances psychoactives en contact avec les services et les soutiens offerts dans leur région.

8) Réinvestir dans la recherche, la surveillance et l'évaluation

- Le gouvernement provincial devrait réitérer son engagement en matière de prévention du jeu problématique en :
 - affectant un pourcentage des revenus provinciaux générés par les jeux de hasard et d'argent aux initiatives de prévention, aux traitements et aux recherches;
 - rétablissant le financement de GREO afin de produire et de diffuser des recherches;
 - s'assurant que des plans ont été mis en œuvre pour recueillir des données agrégées sur les joueurs et les analyser afin de comprendre les tendances de jeu.

9) Élaborer et mettre en œuvre une stratégie provinciale en matière de jeux de hasard et d'argent

- Le gouvernement provincial devrait :
 - élaborer une stratégie provinciale en matière de jeux de hasard et d'argent en collaboration avec les parties prenantes du secteur de la santé publique et des communautés et indépendamment du secteur des jeux;
 - créer ou désigner une entité chargée de coordonner et de mettre en œuvre la stratégie ontarienne.

Conclusion

Les jeux de hasard et d'argent sont une activité courante en Ontario. Ils jouent un rôle économique important, car ils génèrent des revenus pour les gouvernements et représentent un nombre considérable d'emplois dans la province. Toutefois, ils comportent des risques majeurs et créent des méfaits pour les joueurs et les communautés. Une politique publique fondée sur des données probantes peut atténuer ces risques et méfaits.

Pour réduire les méfaits liés aux jeux de hasard et d'argent, nous devons cesser de mettre l'accent sur le joueur et nous concentrer sur le contexte du jeu. Pour ce faire, il faut mettre en œuvre des mesures qui réglementent l'accessibilité globale des jeux de hasard et d'argent et les

produits de jeu reconnus comme étant plus risqués. Il est probablement impossible d'y parvenir sans réduire les dépenses consacrées à ces jeux et, par le fait même, les revenus versés à l'industrie et au gouvernement. Par conséquent, on peut s'attendre à ce que le secteur des jeux de hasard et d'argent s'oppose à une politique en matière de jeu qui met l'accent sur la santé^{10,47,88}. Nous sommes d'avis que les politiques et interventions proposées dans le présent document établissent un juste équilibre entre la reconnaissance de l'importance des jeux de hasard et d'argent dans notre société et la nécessité d'accorder la priorité à la santé publique. Nous encourageons les gouvernements fédéral et provincial à les mettre en œuvre sans tarder.

Remerciements

Le présent document a été rédigé par **Jean-François Crépault**, analyste principal des politiques au Centre de toxicomanie et de santé mentale.

Les personnes suivantes ont apporté une contribution précieuse :

- D^{re} **Tara Elton-Marshall**, Université d'Ottawa
- D^{re} **Daniela Lobo**, Centre de toxicomanie et de santé mentale
- **Stephen Meredith**, Centre de toxicomanie et de santé mentale
- **Lindsay Sinclair**, Centre de toxicomanie et de santé mentale
- D^r **Garry Smith**, Université de l'Alberta
- D^r **Nigel Turner**, Centre de toxicomanie et de santé mentale
- **Megha Vatsya**, Centre de toxicomanie et de santé mentale
- D^{re} **Tara Marie Watson**, Université de Toronto

Renseignements supplémentaires

JF Crépault

Centre de toxicomanie et de santé mentale

JeanFrancois.Crepault@camh.ca

416 535-8501, poste 32127

Annexe A

Définition du trouble lié aux jeux d'argent

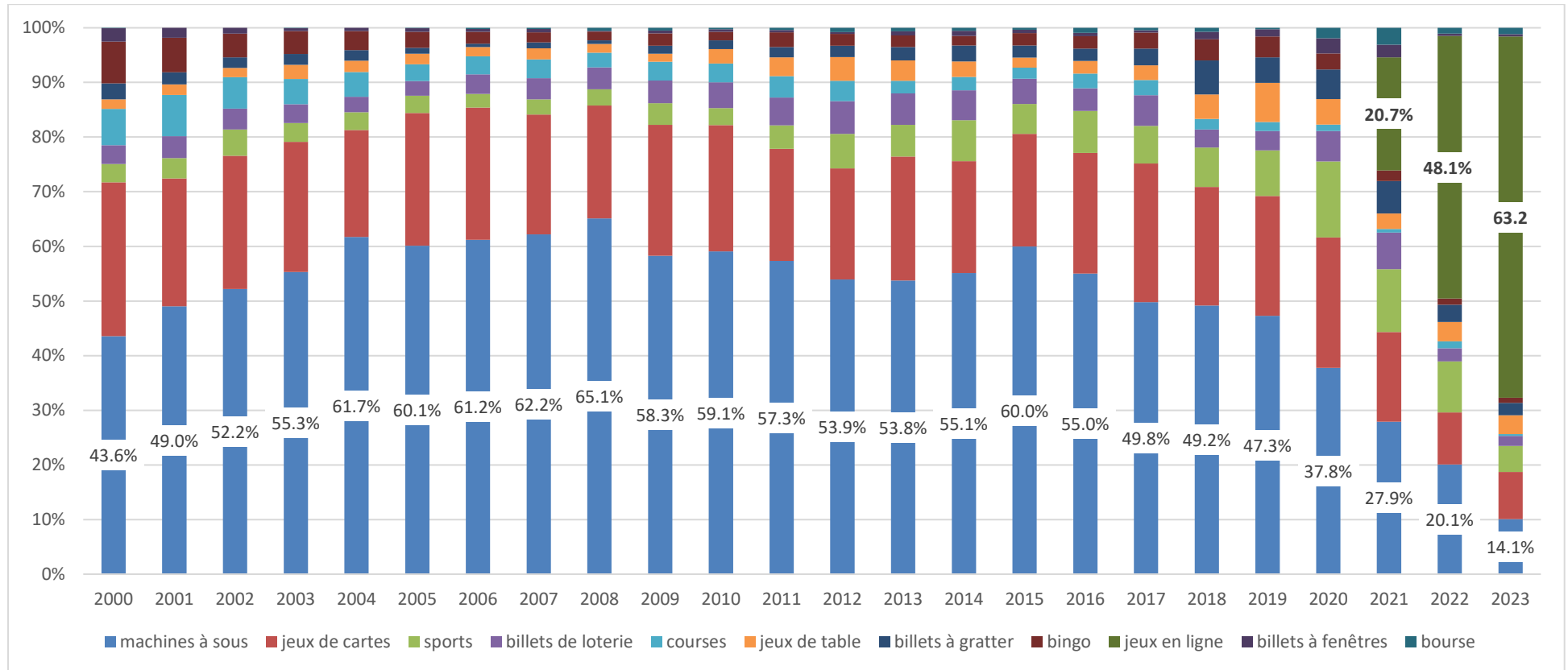
Un diagnostic de trouble lié aux jeux d'argent peut être posé si les événements suivants sont survenus au moins quatre fois au cours d'une période de 12 mois¹⁸ :

- La personne ressent le besoin de jouer à des jeux de hasard et d'argent et doit y consacrer des sommes de plus en plus grandes pour éprouver l'état d'excitation recherché.
- Elle est agitée ou irritable lorsqu'elle essaie de jouer moins ou d'arrêter de jouer.
- Elle a essayé à plusieurs reprises de contrôler ses habitudes de jeu, de jouer moins ou de cesser de jouer, sans succès.
- Elle pense souvent aux jeux de hasard et d'argent (p. ex. elle revit ses expériences de jeu, planifie sa prochaine activité de jeu ou cherche des moyens de se procurer de l'argent pour jouer).
- Il lui arrive souvent de jouer en situation de détresse.
- Il lui arrive souvent, après avoir perdu de l'argent au jeu, de recommencer à jouer pour éponger ses pertes.
- Elle ment au sujet de ses habitudes de jeu.
- Ses habitudes de jeu ont mis en péril une relation importante, un emploi, des études ou une possibilité de carrière, ou y ont mis fin.
- La personne a besoin de l'aide d'autres personnes pour régler ses problèmes financiers causés par les jeux de hasard et d'argent.

Le trouble lié aux jeux d'argent est alors considéré comme léger (si 4 ou 5 critères s'appliquent), modéré (si 6 ou 7 critères s'appliquent) ou grave (si 8 ou 9 critères s'appliquent).

Annexe B

Ligne ontarienne d'aide sur le jeu problématique : types de jeux faisant l'objet des appels^{48*}



* Jeux de hasard et d'argent mentionnés par les personnes qui téléphonent à la Ligne ontarienne d'aide sur le jeu problématique de ConnexOntario pour recevoir des services de traitement.

Références

- ¹ Ialomiteanu, A.R., H.A. Hamilton, E.M. Adlaf et R.E. Mann. *CAMH Monitor e-report: substance use, mental health and well-being among Ontario adults, 1977-2017*, série de documents de recherche de CAMH n° 48, Toronto, Ont., Centre de toxicomanie et de santé mentale, 2018.
- ² Société des loteries et des jeux de l'Ontario. *Rapport annuel 2021-2022*, 2022a. Extrait de https://about.olg.ca/wp-content/uploads/2022/12/OLG-Annual-Report-2021-22-French_FINAL.pdf.
- ³ Gouvernement de l'Ontario. *Comptes publics 2021-2022 : Rapport annuel*, 2022. Extrait de <https://www.ontario.ca/fr/page/les-comptes-publics-2021-22-rapport-annuel>.
- ⁴ Langham, E., H. Thorne, M. Browne, P. Donaldson, J. Rose et M. Rockloff. « Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms », *BMC Public Health*, 16(1), 2016, p. 80.
- ⁵ Williams, R.J., et R.T. Wood. « The proportion of Ontario gambling revenue derived from problem gamblers », *Analyse de politiques*, 33(3), 2007, p. 367-387.
- ⁶ Fiedler, I., S. Kairouz, J.-M. Costes et K.S. Weißmüller. « Gambling spending and its concentration on problem gamblers », *Journal of Business Research*, 98, 2019, p. 82-91.
- ⁷ Wardle, H., G. Reith, E. Langham et R.D. Rogers. « Gambling and public health: we need policy action to prevent harm », *BMJ*, 365, 2019, p. 1807.
- ⁸ Abbott, M., P. Binde, L. Clark, D. Hodgins, M. Johnson, D. Manitowabi, L. Quilty, J. Spångberg, R. Volberg, D. Walker et R. Williams. *Conceptual framework of harmful gambling: an international collaboration* (3^e édition), Guelph, Ont., Gambling Research Exchange Ontario, 2018.
- ⁹ Livingstone, C., A. Rintoul, C. de Lacy-Vawdon, R. Borland, P. Dietze, R. Jenkinson, M. Livingston, R. Room, B. Smith, M. Stooze, R. Winter et P. Hill. *Identifying effective policy interventions to prevent gambling-related harm*, Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation, 2019.
- ¹⁰ Sulkunen, P., T.F. Babor, J. Cisneros Örnberg, M. Egerer, M. Hellman, C. Livingstone, V. Marionneau, J. Nikkinen, J. Orford, R. Room et I. Rossow. *Setting limits: gambling, science and public policy*, Oxford, R.-U., Oxford University Press, 2019.
- ¹¹ Boak, A., T. Elton-Marshall, R.E. Mann, J.L. Henderson et H.A. Hamilton. *The mental health and well-being of Ontario students, 1991-2019: detailed findings from the Ontario Student Drug Use and Health Survey (OSDUHS)*, Toronto, Ont., Centre de toxicomanie et de santé mentale, 2020.
- ¹² Williams, R.J., C.A. Leonard, Y.D. Belanger, D.R. Christensen, N. El-Guebaly, D.C. Hodgins, D.S. McGrath, F. Nicoll et R.M.G. Stevens. « Gambling and problem gambling in Canada in 2018: prevalence and changes since 2002 », *Revue canadienne de psychiatrie*, 66(5), 2021, p. 485-494.
- ¹³ Williams, R.J., C.A. Leonard, Y.D. Belanger, D.R. Christensen, N. El-Guebaly, D.C. Hodgins, D.S. McGrath, F. Nicoll, G.J. Smith et R.M.G. Stevens. « Predictors of gambling and problem gambling in Canada », *Revue canadienne de santé publique*, 112(3), 2021, p. 521-529.
- ¹⁴ Société des loteries et des jeux de l'Ontario. *Document d'information—Les clients d'OLG : Qui sont-ils?*, 2012. Extrait de <https://about.olg.ca/background-olg-customers-who-are-they/?lang=fr>.
- ¹⁵ Casino Canada. *Statistiques sur les jeux d'argent au Canada*, 2022. Extrait de <https://casinocanada.com/fr/blog/statistiques-sur-les-jeux-d-argent-au-canada/>.
- ¹⁶ Zendle D. « Beyond loot boxes: a variety of gambling-like practices in video games are linked to both problem gambling and disordered gaming », *PeerJ*, 8, 2020, p. e9466.
- ¹⁷ Currie, S.R., et Groupe de travail scientifique sur les *Lignes directrices de jeu à moindre risque*. « A research plan to define Canada's first low-risk gambling guidelines », *Health Promotion International*, 34(6), 2019, p. 1207-1217.
- ¹⁸ American Psychiatric Association. « Chapter 16: Substance-related and addictive disorders », *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux : DSM-5* (5^e édition), 2013. Extrait de <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596.dsm16>.
- ¹⁹ Ford, M., et A. Håkansson. « Problem gambling, associations with comorbid health conditions, substance use, and behavioural addictions: opportunities for pathways to treatment », *PLoS One*, 15(1), 2020, p. e0227644.
- ²⁰ Lorrains, F.K., S. Cowlishaw et S.A. Thomas. « Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys », *Addiction*, 106(3), 2011, p. 490-498.
- ²¹ Gray, H.M., T.C. Edson, S.E. Nelson, A.B. Grossman et D.A. LaPlante. « Association between gambling and self-harm: a scoping review », *Addiction Research & Theory*, 29(3), 2020, p. 1-13.
- ²² Karlsson, A., et A. Håkansson. « Gambling disorder, increased mortality, suicidality, and associated comorbidity: a longitudinal nationwide register study », *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 2018, p. 1091-1099.

- ²³ Browne, M., N. Greer, V. Rawat et M. Rockloff. « A population-level metric for gambling-related harm », *International Gambling Studies*, 17(2), 2017, p. 163-175.
- ²⁴ Rotermann, M., et H. Gilmour. *Qui joue à des jeux de hasard et qui éprouve des problèmes de jeu au Canada*, Statistique Canada, 2022. Extrait de <https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/75-006-x/2022001/article/00006-fra.htm>.
- ²⁵ Harris, A., et M.D. Griffiths. « The impact of speed of play in gambling on psychological and behavioural factors: a critical review », *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 2018, p. 393-412.
- ²⁶ Harris, A., G. Gous, B. de Wet et M.D. Griffiths. « The relationship between gambling event frequency, motor response inhibition, arousal, and dissociative experience », *Journal of Gambling Studies*, 37(1), 2021, p. 241-268.
- ²⁷ Walker, D.M., et R.S. Sobel. « Social and economic impacts of gambling », *Current Addiction Reports*, 3(3), 2016, p. 293-298.
- ²⁸ Williams, R.J., J. Rehm et R.M.G. Stevens. *The social and economic impacts of gambling*, Canadian Consortium for Gambling Research, Calgary, Alb., 2011.
- ²⁹ Badji, S., N. Black et D.W. Johnston. « Association between density of gaming venues in a geographical area and prevalence of insolvency: longitudinal evidence from Australia », *Addiction*, 115(12), 2020, p. 2349-2356.
- ³⁰ Storer, J., M. Abbott et J. Stubbs. « Access or adaptation? A meta-analysis of surveys of problem gambling prevalence in Australia and New Zealand with respect to concentration of electronic gaming machines », *International Gambling Studies*, 9(3), 2009, p. 225-244.
- ³¹ Sherk, A., T. Stockwell, T. Chikritzhs, S. Andréasson, C. Angus, J. Gripenberg, H. Holder, J. Holmes, P. Mäkelä, M. Mills, T. Norström, M. Ramstedt et J. Woods. « Alcohol consumption and the physical availability of take-away alcohol: systematic reviews and meta-analyses of the days and hours of sale and outlet density », *Journal of Studies on Alcohol and Drugs*, 79(1), 2018, p. 58-67.
- ³² Kirst, M., M. Chaiton et P. O'Campo. « Tobacco outlet density, neighbourhood stressors and smoking prevalence in Toronto, Canada », *Health & Place*, 58, 2019, p. 102171.
- ³³ Everson, E.M., J.A. Dilley, J.E. Maher et C.E. Mack. « Post-legalization opening of retail cannabis stores and adult cannabis use in Washington State, 2009–2016 », *American Journal of Public Health*, 109(9), 2019, p. 1294-1301.
- ³⁴ McGrane, E., H. Wardle, M. Clowes, L. Blank, R. Pryce, M. Field, C. Sharpe et E. Goyder. « What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature », *Public Health*, 215, 2023, p. 124-130.
- ³⁵ The Fifth Estate. « The gamblification of Canada », *CBC News*, 2023. Extrait de <https://www.cbc.ca/news/fifthestate/the-gamblification-of-canada-1.6709429>.
- ³⁶ Fitz-Gerald, S. « As sports betting ads surge in Canada, the quest for order nears Parliament », *The Athletic*, 2023. Extrait de <https://theathletic.com/4112967/2023/01/26/sports-betting-ads-canada/>.
- ³⁷ Purves, R., et N. Critchlow. « Gambling and sport: how bookmakers win in voluntary 'whistle-to-whistle' advert ban », *The Conversation*, 2019. Extrait de <https://theconversation.com/gambling-and-sport-how-bookmakers-win-in-voluntary-whistle-to-whistle-advert-ban-125692>.
- ³⁸ Rossi, R., A. Nairn, B. Ford et J. Wheaton. « Gambling Act review: how EU countries are tightening restrictions on ads and why the UK should too », *The Conversation*, 2023. Extrait de <https://theconversation.com/gambling-act-review-how-eu-countries-are-tightening-restrictions-on-ads-and-why-the-uk-should-too-199354>.
- ³⁹ Commission des alcools et des jeux de l'Ontario. *Commercialisation et publicité*, 2023. Extrait de <https://www.agco.ca/fr/commercialisation-et-publicite>.
- ⁴⁰ Committee of Advertising Practice. *Gambling and lotteries advertising: protecting under-18s: advertising guidance (non-broadcast and broadcast)*, 2022. Extrait de <https://www.asa.org.uk/resource/protecting-children-and-young-people-gambling-guidance-2022.html>.
- ⁴¹ Campbell, K. *Is Hockey Night in Canada betting too much on betting?*, 2022. Extrait de <https://kencampbell.substack.com/p/is-hockey-night-in-canada-betting>.
- ⁴² Sawa, T., A. Culbert, S.S. Aulakh et B. McKeown. « NHL stars mum on gambling endorsement deals », *CBC News: The Fifth Estate*, 2023. Extrait de <https://www.cbc.ca/news/canada/sports-betting-gambling-ads-gretzky-mcdavid-matthews-nhl-1.6710407>.
- ⁴³ Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes. *Code de la publicité radiodiffusée en faveur de boissons alcoolisées*, 1996. Extrait de <https://crtc.gc.ca/fra/television/publicit/codesalco.htm>.
- ⁴⁴ Centre de toxicomanie et de santé mentale. *Restricting athlete and celebrity participation in gambling advertising: submission to the Alcohol and Gaming Commission of Ontario*, 2023. Extrait de <https://www.camh.ca/-/media/files/agco-submission-pdf.pdf>.
- ⁴⁵ Barton, K.R., A. Yazdani, N. Ayer, S. Kalvapalle, S. Brown, J. Stapleton, D.G. Brown et K.A. Harrigan. « The effect of losses disguised as wins and near misses in electronic gaming machines: a systematic review », *Journal of Gambling Studies*, 33(4), 2017, p. 1241-1260.
- ⁴⁶ Schüll, N.D. *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*, Princeton, NJ, Princeton University Press, 2014.
- ⁴⁷ Van Schalkwyk, M.C.I., M. Petticrew, R. Cassidy, P. Adams, M. McKee, J. Reynolds et J. Orford. « A public health approach to gambling regulation: countering powerful influences », *The Lancet Public Health*, 6(8), 2021, p. e614-e619.
- ⁴⁸ ConnexOntario. *Gambling activities identified by Individuals seeking problem gambling treatment services through ConnexOntario*, K. Cobb (communication personnelle), 23 février 2024.

- ⁴⁹ MacLaren, V.V. « Video lottery is the most harmful form of gambling in Canada », *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 2016, p. 459-485.
- ⁵⁰ Browne, M., P. Delfabbro, H.B. Thorne, C. Tulloch, M.J. Rockloff, N. Hing, N.A. Dowling et M. Stevens. « Unambiguous evidence that over half of gambling problems in Australia are caused by electronic gambling machines: results from a large-scale composite population study », *Journal of Behavioral Addictions*, 12(1), 2023, p. 182-193.
- ⁵¹ Turner, N.E., L. Sinclair et F.I. Matheson. *The rise of online betting in Ontario*, rapport en cours d'examen aux fins de publication, 2023.
- ⁵² Conseil du jeu responsable. *Gambling during COVID-19 in Ontario*, 2022. Extrait de <https://www.responsiblegambling.org/wp-content/uploads/RGC-Gambling-During-COVID-19-in-Ontario-March-2022-compressed-1-compressed.pdf>.
- ⁵³ Gainsbury, S. « Online gambling addiction: the relationship between internet gambling and disordered gambling », *Current Addiction Reports*, 2(2), 2015, p. 185-193.
- ⁵⁴ Allami, Y., D.C. Hodgins, M. Young, N. Brunelle, S. Currie, M. Dufour, M.-C. Flores-Pajot et L. Nadeau. « A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population », *Addiction*, 116(11), 2021, p. 2968-2977.
- ⁵⁵ Gainsbury, S. « Internet gaming and disordered gambling », dans D.C.S. Richard, A. Blaszczynski et L. Nower (éditeurs), *The Wiley-Blackwell handbook of disordered gambling*, Hoboken, NJ, Wiley-Blackwell, 2013, p. 361-385.
- ⁵⁶ Calado, F., et M.D. Griffiths. « Problem gambling worldwide: an update and systematic review of empirical research (2000-2015) », *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 2016, p. 592-613.
- ⁵⁷ Scholes-Balog, K.E., et S.A. Hemphill. « Relationships between online gambling, mental health, and substance use: a review », *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(12), 2012, p. 688-692.
- ⁵⁸ Gainsbury, S, B. Abarbanel et A. Blaszczynski. « The relationship between in-play betting and gambling problems in an Australian context of prohibited online in-play betting », *Frontiers in Psychiatry*, 11, 2020, p. 574884.
- ⁵⁹ LaPlante, D.A., S.E. Nelson et H.M. Gray. « Breadth and depth involvement: understanding Internet gambling involvement and its relationship to gambling problems », *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(2), 2014, p. 396-403.
- ⁶⁰ Dickerson, M., J. Haw et L. Shepherd. *The psychological causes of problem gambling: a longitudinal study of at risk recreational EGM gamblers*, Sydney, University of Western Sydney, 2003.
- ⁶¹ Société des loteries et des jeux de l'Ontario. *Politique sur le jeu responsable et ma pause jeu*, 2022b. Extrait de <https://www.olg.ca/fr/avis-juridique/politique-sur-le-jeu-responsable.html>.
- ⁶² Société des loteries et des jeux de l'Ontario. *Jouez sensé*, 2023. Extrait de <https://www.playsmart.ca/?lang=fr>.
- ⁶³ Jeux en ligne Ontario. *Qu'est-ce que le jeu responsable?*, 2023. Extrait de <https://igamingontario.ca/fr/joueurjoueuse/jeu-responsable>.
- ⁶⁴ Burton, R., C. Henn, D. Lavoie, R. O'Connor, C. Perkins, K. Sweeney, F. Greaves, B. Ferguson, C. Beynon, A. Belloni, V. Musto, J. Marsden et N. Sheron. « A rapid evidence review of the effectiveness and cost-effectiveness of alcohol control policies: an English perspective », *The Lancet*, 389(10078), 2017, p. 1558-1580.
- ⁶⁵ Wiehe, S.E., M.M. Garrison, D.A. Christakis, B.E. Ebel et F.P. Rivara. « A systematic review of school-based smoking prevention trials with long-term follow-up », *Journal of Adolescent Health*, 36(3), 2005, p. 162-169.
- ⁶⁶ McMahon, N., K. Thomson, E. Kaner et C. Bamba. « Effects of prevention and harm reduction interventions on gambling behaviours and gambling related harm: an umbrella review », *Addictive Behaviors*, 90, 2019, p. 380-388.
- ⁶⁷ Hancock, L., et G.J. Smith. « Critiquing the Reno Model I-IV international influence on regulators and governments (2004–2015): the distorted reality of “responsible gambling.” », *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(6), 2017, p. 1151-1176.
- ⁶⁸ Livingstone, C., et A. Rintoul. « Moving on from responsible gambling: a new discourse is needed to prevent and minimise harm from gambling », *Public Health*, 184, 2020, p. 107-112.
- ⁶⁹ Williams, R. J., Y.D. Belanger, C.A. Leonard, R.M.G. Stevens, D.R. Christensen, N. El-Guebaly, D.C. Hodgins et D.S. McGrath. « Indigenous gambling and problem gambling in Canada », *Journal of Gambling Studies*, 38(1), 2022, p. 67-85.
- ⁷⁰ Ministère des Affaires autochtones. *Obligation de consulter les peuples autochtones en Ontario*, 2021. Extrait de <https://www.ontario.ca/fr/page/obligation-de-consulter-les-peuples-autochtones-en-ontario>.
- ⁷¹ Ministère des Affaires autochtones. *Engagement de l'Ontario envers la réconciliation avec les peuples autochtones*, 2022. Extrait de <https://www.ontario.ca/fr/document/dans-un-esprit-de-reconciliation-les-10-premieres-annees-du-ministere-des-relations-avec-les-engagement-de-lontario-envers-la>.
- ⁷² Miller, T., et P. ter Weeme. *Rethinking RG in a time of change* [discussion en groupe], Discovery 2022, Toronto, Ont., 9 novembre 2022. Extrait de <https://www.responsiblegambling.org/discovery2022highlights/>.
- ⁷³ Dobby, C. « OLG quietly transformed dozens of bingo halls into de facto casinos, despite slot machine ban », *The Star*, 2022. Extrait de <https://www.thestar.com/business/2022/08/12/star-investigation-finds-olg-quietly-transformed-dozens-of-bingo-halls-into-de-facto-casinos-despite-slot-machine-ban.html>.

-
- ⁷⁴ Hörnle, J., A. Littler, G. Tyson, E. Padumadasa, M.J. Schmidt-Kessen et D.I. Ibsiola. *Evaluation of regulatory tools for enforcing online gambling rules and channelling demand towards controlled offers*, Luxembourg, Office des publications de l'Union européenne, 2019.
- ⁷⁵ Delfabbro, P., J. Parke, S. Dragecivic, C. Percy et R. Bayliss. « Safer by design: building a collaborative, integrated and evidence-based framework to inform the regulation and mitigation of gambling product risk », *Journal of Gambling Issues*, 48, 2021, p. 158-209.
- ⁷⁶ Rehm, J., J.-F. Crépault, O. Hasan, D. Lachenmeier, R. Room et B. Sornpaisarn. « Regulatory policies for alcohol, other psychoactive substances and addictive behaviours: the role of level of use and potency. A systematic review », *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(19), 2019, p. 3749.
- ⁷⁷ Miller, T. *Safer by design: minimizing risk through game mechanics* [discussion en groupe], Discovery 2022, Toronto, Ont., 10 novembre 2022. Extrait de <https://www.responsiblegambling.org/discovery2022highlights/>.
- ⁷⁸ Gambling Commission (Royaume-Uni). *Online games design and reverse withdrawals*, 2021. Extrait de <https://www.gamblingcommission.gov.uk/consultation-response/online-games-design-and-reverse-withdrawals/ogdrw-executive-summary>.
- ⁷⁹ Sveen, T. *Safer by design: minimizing risk through game mechanics* [discussion en groupe], Discovery 2022, Toronto, Ont., 10 novembre 2022. Extrait de <https://www.responsiblegambling.org/discovery2022highlights/>.
- ⁸⁰ Rossow, I., et M.B. Hansen. « Gambling and gambling policy in Norway: an exceptional case », *Addiction*, 111(4), 2016, p. 593-598.
- ⁸¹ Blank, L., S. Baxter, H.B. Woods et E. Goyder. « Interventions to reduce the public health burden of gambling-related harms: a mapping review », *The Lancet Public Health*, 6(1), 2021, p. e50-e63.
- ⁸² Harris, A., et M.D. Griffiths. « A critical review of the harm-minimisation tools available for electronic gambling », *Journal of Gambling Studies*, 33(1), 2017, p. 187-221.
- ⁸³ Ladouceur, R., P. Shaffer, A. Blaszczynski et H.J. Shaffer. « Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence », *Addiction Research and Theory*, 25(3), 2017, p. 225-235.
- ⁸⁴ Newall P.W.S. « Reduce the speed and ease of online gambling in order to prevent harm », *Addiction*, 118(2), 2023, p. 204-205.
- ⁸⁵ Young, M.M., D.C. Hodgins, S.R. Currie, N. Brunelle, M. Dufour, M.-C. Flores-Pajot et L. Nadeau. « Not too much, not too often, and not too many: the results of the first large-scale, international project to develop lower-risk gambling guidelines », *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2022.
- ⁸⁶ Cowlshaw, S., S. Merkouris, N. Dowling, C. Anderson, A. Jackson et S. Thomas. « Psychological therapies for pathological and problem gambling », *Cochrane Database of Systematic Reviews*, 11, 2012, p. CD008937.
- ⁸⁷ Dowling, N., S. Merkouris, D. Lubman, S. Thomas, H. Bowden-Jones et S. Cowlshaw. « Pharmacological interventions for the treatment of disordered and problem gambling », *Cochrane Database of Systematic Reviews*, 9(9), 2022, p. CD008936.
- ⁸⁸ Fiedler, I., S. Kairouz et J. Reynolds. « Corporate social responsibility vs. financial interests: the case of responsible gambling programs », *Journal of Public Health*, 29, 2021, p. 993-1000.
- ⁸⁹ Rintoul, A., et A. Thomas. *Pre-commitment systems for electronic gambling: preventing harm and improving consumer protection*, document de discussion n° 9 de l'AGRC, Melbourne, Australian Gambling Research Centre, 2017.
- ⁹⁰ Focus Gaming News. *Norsk Tipping further tightens loss limit rules*, 2023. Extrait de <https://focusgn.com/norsk-tipping-further-tightens-loss-limit-rules>.
- ⁹¹ Hopfgartner, N., M. Auer, T. Santos, D. Helic et M.D. Griffiths. « The effect of mandatory play breaks on subsequent gambling behavior among Norwegian online sports betting, slots and bingo players: a large-scale real world study », *Journal of Gambling Studies*, 38(3), 2022, p. 737-752.
- ⁹² Palmer du Preez, K., J. Landon, M. Bellringer, N. Garrett et M. Abbott. « The effects of pop-up harm minimisation messages on electronic gaming machine gambling behaviour in New Zealand », *Journal of Gambling Studies*, 32(4), 2016, p. 1115-1126.