

# Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal

La construction d'un casino au bassin Peel



Agence de la santé  
et des services sociaux  
de Montréal

Québec



Santé publique

# **Avis** sur la **modification** de **l'offre de jeu** à **Montréal**

---

La construction d'un casino au bassin Peel

Février 2006

Une réalisation de la Direction de santé publique de Montréal

Le groupe de travail pour la préparation de l'avis, sous la direction du Dr Richard Lessard, directeur de la DSP de Montréal, comprenait les personnes suivantes :

- Serge Chevalier, sociologue
- François Lamy, responsable Écoles et milieux en santé
- Jean-Luc Moisan, responsable de l'information

Outre Serge Chevalier (auteur principal), l'équipe de rédaction comprenait Christiane Montpetit, Jean-François Biron, Michèle A. Dupont et Chantal Caux.

Les personnes suivantes ont agi à titre de personnes ressources auprès du groupe de travail : Mireille Lajoie, Chantale Paradis et James Massie.

#### Référence suggérée

Chevalier, S.; Montpetit, C.; Biron, J.-F.; Dupont, M.A.; Caux, C. (2006). *Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal. La construction d'un casino au bassin Peel*. Montréal, Direction de santé publique de Montréal.

#### Illustration de couverture

©Fernand Léger, La partie de carte, 1917 – Musée Kröller, Otterlo (Pays-Bas).

© Direction de santé publique

Agence de la santé et des services sociaux de Montréal (2006)

Tous droits réservés

Dépôt légal : 1<sup>e</sup> trimestre 2006

Bibliothèque nationale du Québec

Bibliothèque nationale du Canada

ISBN : 2-89494-477-2

## **Résumé**

En juin 2005, Loto-Québec annonce son intention de construire, au coût d'un milliard de dollars, un complexe casinotier sur l'île de Montréal pour remplacer l'actuel établissement dont les profits ne cessent de diminuer. Une telle mise de fond peut et doit contribuer à l'amélioration de la santé des populations. Un projet d'une telle envergure intègre aussi des potentialités néfastes pour la santé qu'il faut contenir, d'autant plus qu'en l'occurrence la raison d'être du projet est un établissement de jeu.

La Direction de santé publique a donc cherché à évaluer les impacts actuels, prévisibles et potentiels d'un tel dessein.

La clientèle du casino de Montréal se recrute majoritairement dans un périmètre restreint autour dans la grande région métropolitaine, et tout particulièrement à Montréal même. L'augmentation de l'offre de jeu proposée par Loto-Québec provoquera un accroissement de la fréquentation du casino de Montréal qui ne se fera pas au hasard. Il sera essentiellement concentré dans l'actuel bassin de desserte, c'est-à-dire les populations des régions de Montréal et de la Montérégie. Cette croissance entraînera nécessairement une progression du nombre de personnes aux prises avec un problème de jeu. Celles-ci, n'étant pas davantage aléatoirement réparties que la clientèle du casino, proviendront des groupes vulnérables : les hommes, les jeunes adultes, les membres des communautés culturelles et les personnes défavorisées sur le plan socioéconomique. Or, dans les quartiers concernés, ces caractéristiques de vulnérabilité sont surreprésentées par rapport à l'ensemble du territoire montréalais. Par ailleurs, l'offre de jeu y est déjà généralement supérieure à celle qui prévaut dans l'ensemble de la région et les problèmes de jeu sont déjà plus prévalents. De plus, les répercussions des problèmes de jeu dans des zones déjà vulnérables sont davantage percutantes et les capacités de la communauté de les subir et de les contrecarrer ne sont pas illimitées.

Aux problèmes de jeu, s'ajoutent aussi les conséquences relatives à l'implantation d'un équipement au gabarit si imposant dans des quartiers résidentiels. Plusieurs paramètres demeurent inconnus, notamment en ce qui a trait à l'aménagement urbain, aux transports et au logement. Ces lacunes nous interdisent, à ce moment-ci, d'en évaluer les conséquences pour la santé des populations concernées. Il faudra analyser ces données avec beaucoup d'attention lorsqu'elles seront disponibles.

Pour l'instant, les mesures de mitigation qui pourraient être implantées nous prémunissent insuffisamment contre le développement de problèmes de santé et de problèmes sociaux à Montréal et dans les quartiers situés à proximité du bassin Peel.

Force nous est de conclure que le projet casinotier, dans l'état actuel des informations disponibles, n'offre pas les garanties nécessaires et suffisantes quant aux conditions favorables à l'amélioration de la santé de la population montréalaise, ni même au maintien de son état de santé actuel. En conséquence, d'un point de vue de santé publique, il nous apparaît de la plus élémentaire prudence de faire jouer le principe de précaution.

## **Remerciements**

**Nous sommes redevables d'un nombre considérable de personnes qui ont contribué chacune à leur manière à nos travaux.**

**Tous les groupes, tous les organismes, tous les experts et toutes les personnes qui nous ont fourni des données et des renseignements, qui nous ont consenti de leur temps et qui, à titre bénévole, ont facilité notre démarche.**

**Nous désirons souligner tout particulièrement la contribution des organismes qui nous ont transmis des données.**

- ⇒ Action-Gardien
- ⇒ Arrondissement Sud-Ouest – Direction de l'aménagement urbain et des services aux entreprises
- ⇒ Santiago Bertolino (cinéaste)
- ⇒ Cirque du Soleil
- ⇒ Emjeu
- ⇒ Famijeunes
- ⇒ Loto-Québec
- ⇒ INSPQ
- ⇒ Parcs Canada
- ⇒ POPIR Comité logement
- ⇒ RESO
- ⇒ Le RIL de Pointe-Saint-Charles
- ⇒ Service de police de la Ville de Montréal
- ⇒ Société de transport de Montréal
- ⇒ Solidarité Saint-Henri

**Nous aurions voulu remercier nommément toutes les personnes à qui nous sommes débiteurs. La liste est longue et nous avons assuré l'anonymat à plusieurs contributeurs. Qu'ils soient ici collectivement remerciés.**

**Enfin, nous voulons aussi étendre notre gratitude, pour leur soutien constant et tangible, à trois membres de notre direction : Jo Anne Simard, Yves Laplante et Blaise Lefebvre.**

## Table des matières

1.	Introduction .....	1
2.	La santé publique et les jeux d'argent.....	5
2.1	La nature des jeux d'argent .....	5
2.2	Participation aux jeux d'argent .....	7
3.	Le projet de complexe casinotier de Loto-Québec .....	13
3.1	Le projet.....	13
3.2	L'emplacement du projet de casino .....	14
3.3	Les espaces présentement occupés.....	15
4.	Le point de vue des acteurs régionaux et locaux .....	16
4.1	Globalement dans la région montréalaise .....	16
4.2	Le point de vue des occupants actuels du territoire.....	17
5.	Conditions critiques .....	24
5.1	Les revenus supplémentaires anticipés .....	24
5.2	Le maintien de l'offre de jeu au niveau actuel .....	26
5.3	Description du milieu susceptible d'être affecté par la relocalisation du casino .....	29
6.	Les effets prévisibles et potentiels du projet .....	32
6.1	Chez les Montréalais en général.....	32
6.2	Impact dans les quartiers d'accueil.....	32
6.2.1	Impacts déjà observés .....	32
6.2.2	Impacts découlant du jeu dans le quartier .....	33
6.2.3	Impacts indépendants du jeu des résidents.....	33
7.	Mesures de mitigation.....	34
7.1	Réduction de l'accessibilité des jeux.....	34
7.2	Réduction de la dangerosité des jeux .....	35
7.3	La prévention, le dépistage, la prise en charge précoce et le traitement .....	36
7.4	La régie et la surveillance des mesures de mitigation des problèmes de jeu.....	36
7.5	Problèmes de santé et problèmes sociaux pour les joueurs, leur entourage et les communautés .....	37
7.6	Évaluation et monitoring .....	37
8.	Conclusion .....	38
9.	Bibliographie sommaire .....	41
	Annexes.....	45



*Je voudrais que l'on vienne jouer aux dés sur ma tombe, j'ai trop aimé ce bruit.*  
**Jules Mazarin**

*Il faut toujours jouer loyalement quand on a des cartes gagnantes.*  
**Oscar Wilde**

*S'il y a des victimes du casino,  
C'est de la faute à El Niño.*  
**Plume Latraverse**



## **1. Introduction**

En juin 2005, Loto-Québec annonce son intention d'interrompre les activités de son casino actuellement situé sur l'île Notre-Dame pour en construire une nouvelle version, plus grande, qui permette d'infléchir la courbe déclinante des profits du présent établissement.

L'investissement consenti pour la réalisation du projet s'élève à près d'un milliard deux cent millions de dollars, sans compter les dépenses associées pour améliorer l'accès au site et en assurer la salubrité, la sécurité, voire même l'approvisionnement en eau et en électricité.

Un tel investissement peut et doit contribuer à l'amélioration de la santé des populations et même aux conditions de production de la santé. Un projet d'une telle envergure intègre aussi des potentialités néfastes pour la santé qu'il faut contenir, d'autant plus qu'en l'occurrence la raison d'être du projet est un établissement de jeu.

Loto-Québec n'en était pas à son premier projet de relocalisation du casino de Montréal et les plans antérieurs avaient tous été contestés par différentes autorités de santé publique sinon conspués par différents groupes de pression.

Dans le cas présent, Loto-Québec destine son complexe casinotier à

- un secteur où les sols sont parmi les plus contaminés au Canada,
- un secteur où des efforts de revitalisation sont déjà en cours notamment en vertu de la collaboration de la Ville de Montréal et de Parcs Canada autour du Canal de Lachine, de la réappropriation des berges, des circuits piétonniers et cyclistes et de la réouverture du canal au trafic maritime plaisancier et, davantage important encore,
- un secteur situé à proximité de zones résidentielles,
- un secteur où se retrouvent des populations parmi les plus défavorisés du Québec.

Le directeur de la santé publique à Montréal a immédiatement conclu que l'exercice de son mandat nécessitait une étude approfondie des opportunités et des conséquences sur la santé qu'un tel projet renfermait. Fort de son mandat légal qui le rend responsable

« d'informer la population de l'état de santé général des individus qui la composent, des problèmes de santé prioritaires, des groupes les plus vulnérables, des principaux facteurs de risque et des interventions qu'il juge les plus efficaces, d'en suivre l'évolution et le cas échéant, de conduire des études ou recherches nécessaires à cette fin. »

Le directeur a exigé la réalisation d'une étude visant à établir les effets prévisibles sur la santé et le bien-être de la population montréalaise, en particulier, des occupants du territoire à proximité du bassin Peel, des populations à risque, notamment celles de jeunes. Les conséquences adverses identifiées devaient être

assorties de mesures d'atténuation efficaces recensées dans les écrits scientifiques et d'une évaluation de leur applicabilité dans le contexte québécois et montréalais.

Nous avons, d'entrée de jeu, adopté le modèle de l'évaluation des effets sur la santé (Groupe de travail sur les lignes directrices relatives à la conduite d'études d'impact sur la santé, 2004), privilégiant une définition large et englobante de la santé publique. En accord avec ce modèle nous chercherons à dégager, pour chacun des thèmes étudiés, trois perspectives : celle de l'individu, celle du milieu local d'implantation et celle de la région de Montréal. Les thèmes ou dimensions examinées en vue de produire le présent avis incluent, entre autres, l'environnement physique, les conditions de vie, les populations (voir nomenclature au tableau 1). Pour chacune des dimensions, nous avons cherché à documenter les relations entretenues avec les jeux d'argent et à voir comment l'implantation d'un casino au bassin Peel pourrait transformer la situation qui prévaut actuellement (avec le casino sur l'île Notre-Dame).

Pour mener à bien notre tâche, nous avons utilisé une série de méthodes complémentaires : recension de la littérature scientifique, revue des documents officiels en matière notamment de développement durable, d'urbanisme et de tourisme, revue de presse, analyse des informations transmises par le promoteur, dans ce cas-ci Loto-Québec et le Cirque du Soleil, analyse des informations de la Ville de Montréal et de l'arrondissement du Sud-Ouest, analyse des informations transmises par le milieu, entrevues auprès des protagonistes, d'experts et de spécialistes, observations sur le terrain et analyses de plusieurs banques de données.

Le contenu du présent document ne retient que les éléments les mieux documentés ou les plus déterminants pour la santé. D'autres chapitres auraient pu être inclus mais nous avons plutôt choisi de produire, en sus du présent avis, des documents de soutien qui permettront de développer plus en profondeur des thèmes traités ou à peine esquissés dans le présent Avis.



Loto-Québec a affiché ses intentions de modifier l'offre de jeu dans la région montréalaise. Que peut signifier une telle transformation? Notre propos sera d'abord d'établir les enjeux de santé publique par rapport aux jeux d'argent. Les jeux d'argent en général et les jeux de casino en particulier sont associés à une série de problèmes de santé et de problèmes sociaux qui ne se limitent certainement pas au plus connu, celui du jeu pathologique. Certains problèmes de santé tels le stress, les troubles du sommeil, la toxicomanie et la dépression sont bien connus des joueurs. Pour ceux chez qui les problèmes de jeu sont particulièrement graves on pourra observer des idées suicidaires qui parfois s'actualisent en tentative de suicide. Au chapitre des problèmes sociaux, les problèmes financiers viennent immédiatement à l'esprit, mais il ne faut pas omettre de citer les problèmes conjugaux et familiaux, les pertes de relations

affectives significatives, les problèmes professionnels et même la criminalité. Les problèmes de jeu n'ont rien de bénin ni de banal.

Tableau 1. Les dimensions évaluées

1. Environnement physique
  - 1.1 Écologie
  - 1.2 Sols et sous-sols
  - 1.3 Eau
  - 1.4 Air
  - 1.5 Bruit
  - 1.6 Luminosité
  - 1.7 Flore et faune
  - 1.8 Occupation des sols et urbanisme
2. Conditions de vie
  - 2.1 Sécurité / insécurité (incluant criminalités)
  - 2.2 Logement
  - 2.3 Travail et revenu
  - 2.4 Transport
  - 2.5 Réseaux de soutien social
  - 2.6 Éducation et développement des enfants
3. Biologie et génétique
4. Habitudes de vie et habiletés d'adaptation
  - 4.1 Participation aux jeux d'argent
5. Services sociaux et de santé
  - 5.1 Services sociaux et de santé en général
  - 5.2 ACEF
  - 5.3 Ligne d'aide téléphonique
  - 5.4 Intervention de crise
  - 5.5 Traitement des joueurs pathologiques
6. Les populations à risque (locaux, montréalais et plus largement)
  - 6.1 Les personnes socioéconomiquement défavorisées
  - 6.2 Les jeunes adultes
  - 6.3 Les mineurs
  - 6.4 Les aînés
  - 6.5 Les communautés culturelles
  - 6.6 Les personnes pour lesquelles l'accessibilité au casino augmentera
7. Les autres populations concernées
  - 7.1 Les travailleurs à la construction du site
  - 7.2 Les travailleurs sur le site
  - 7.3 Les utilisateurs du site
  - 7.4 Les personnes qui transitent par ce secteur

Au Québec, l'État met en marché un nombre considérable de jeux. Les plus populaires sont les loteries sur terminal et les loteries instantanées. Les jeux de casino viennent au troisième rang de popularité. La clientèle des casinos se recrute davantage parmi les populations qui résident à proximité. Dans le cas du casino de Montréal, la majeure partie de la clientèle provient des régions de Montréal et de la Montérégie. Les jeux d'argent se caractérisent aussi par leur

dangerosité. Il est bien connu que les appareils de loterie vidéo (ALV) sont particulièrement nocifs en ce qu'une portion plus importante des personnes qui s'adonnent à ce jeu est aux prises avec un problème de jeu. Les jeux de casino se classent au troisième rang pour la dangerosité. Les personnes qui jouent au casino et développent un problème de jeu ne se retrouvent pas également distribuées dans l'ensemble de la population. Elles sont typifiées. Les hommes, les jeunes adultes, les personnes résidant à proximité des casinos, les personnes défavorisés sur le plan socioéconomique, les communautés culturelles sont parmi celles les plus susceptibles de présenter un problème de jeu.

Le projet de Loto-Québec retient l'attention par la magnitude des investissements prévus. Le contenu de ce projet demeure lacunaire. Une telle situation d'incomplétude informationnelle a l'heur d'attiser les critiques et de polariser les opinions des acteurs impliqués. Il importe de bien cerner les préoccupations de ces différents acteurs qui représentent, en dernière analyse, une mesure d'acceptabilité, elle-même une condition de succès d'un projet. En l'occurrence, seule une portion du milieu des affaires, notamment dans les domaines du tourisme et de la culture, soutient le projet; les opposants se recrutent aussi dans ces milieux mais aussi parmi les organismes communautaires, du secteur et de Montréal. La population est divisée.

Parmi les éléments pouvant contribuer à la réussite du projet, nous retrouvons aussi des conditions critiques identifiées par le promoteur. Trois parmi celles-ci ont des incidences directes et marquées sur la santé publique.

- ⇒ La capacité d'attraction des touristes provenant de l'extérieur du Québec et plus spécifiquement celle des « gros joueurs ». Si les touristes et les « gros joueurs » ne sont pas au rendez-vous, il est à prévoir que ce sont les joueurs locaux qui rempliront les coffres du casino.
- ⇒ Le maintien de l'offre de jeu au niveau actuel. Si l'offre de jeu augmentait, les joueurs locaux seraient plus nombreux et, découlant, la quantité de personnes aux prises avec un problème de jeu croîtrait en relation directe avec cette augmentation.
- ⇒ Le peu d'impact qu'aura le projet sur les populations des quartiers d'accueil. Si les populations des quartiers jouxtant le bassin vivent déjà dans des conditions parmi les plus précaires à Montréal, et toute dégradation supplémentaire des conditions de vie aurait des effets plus marquées que dans des quartiers mieux nantis.

Il existe des mesures d'atténuation des problèmes associés aux jeux. Certaines sont déjà implantées au Québec, d'autres ailleurs dans le monde. Certaines ont d'ailleurs été évaluées scientifiquement. Nous verrons si et, le cas échéant, comment, certaines de ces mesures pourraient bénéficier à la population montréalaise et aux populations des quartiers avoisinant le site pressenti pour la construction d'un nouveau casino.

## **2. La santé publique et les jeux d'argent**

### **2.1 La nature des jeux d'argent**

Le tout premier constat qui s'impose en matière de jeux d'argent est que leur popularité ne s'est pas démentie sous différents cieux depuis déjà au moins trois millénaires. L'activité doit donc nécessairement présenter des attraits pour ceux qui s'y adonnent. Les jeux d'argent, tels qu'on les connaît maintenant, s'inscrivent dans la sphère du loisir : ils constituent un délasserment, une façon pour délaisser temporairement ses soucis et ses préoccupations; certains les apprécient pour les émotions plus ou moins vives qu'ils leur font vivre, que l'effet en soit euphorisant ou anesthésiant; plusieurs jeux dégagent des espaces de socialisation ou s'ouvrent sur le rêve, sur la possibilité de dépasser sa condition actuelle pour accéder à un avenir mieux pourvu financièrement; certains jeux, permettent de mettre à contribution la fibre intellectuelle ou encore le penchant compétitif de certaines personnes (Chevalier, 2002). Les jeux diffèrent notablement les uns des autres, les joueurs établiront leurs préférences justement à partir de ces différentes caractéristiques.

Si telle était la seule nature des jeux, il n'y aurait pas lieu de s'inquiéter; il s'agirait d'une des rares activités humaines d'où seules des conséquences bénéfiques découlent.

Mais la réalité est tout autre, les problèmes de santé reliés aux jeux de hasard et d'argent sont de plus en plus et de mieux en mieux documentés à travers le monde, et au Québec en particulier. Nous connaissons désormais les effets délétères parfois dramatiques des jeux d'argent, non seulement pour les seules personnes aux prises avec un problème de jeu, mais aussi, de façon plus générale, sur leurs proches et sur la communauté.

Les problèmes de jeu sont associés à des situations bénignes ou passagères mais ils le sont aussi à des conditions nettement plus sérieuses et incapacitantes : les effets vont du stress, aux problèmes de sommeil, du «mal-être transitoire jusqu'à des problèmes de comportement beaucoup plus graves (incluant la criminalité), la négligence des relations sociales, des rôles parentaux, la perte d'emploi, la dépression, l'anxiété généralisée, les idées suicidaires et, dans certains cas extrêmes, débouchent sur le jeu pathologique et quelque fois même se résolvent en suicide» (Chevalier, 2003).

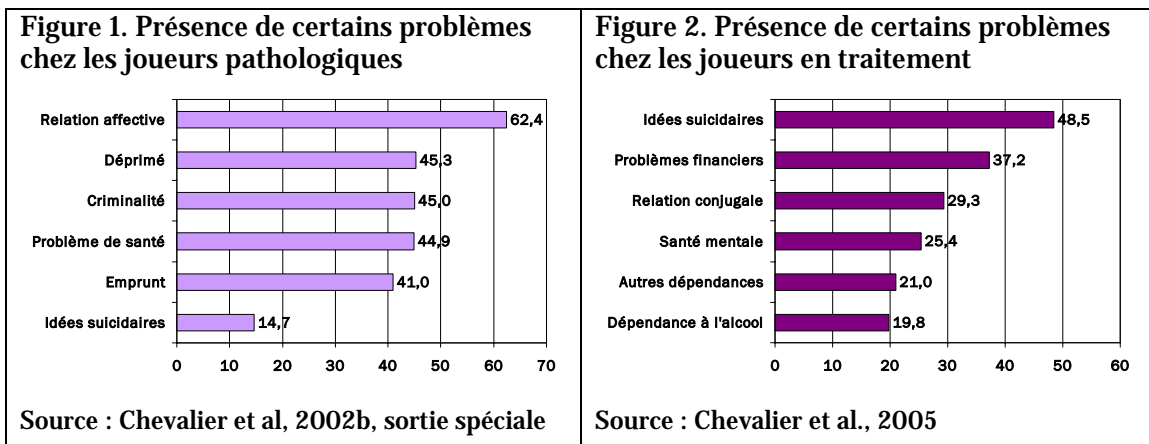
Quelques données suffiront à tracer un portrait suffisamment évocateur de la nature et de l'ampleur des problèmes de jeu. Au Québec, près des deux tiers des joueurs pathologiques (62 %) ont perdu une relation affective significative à cause de leur problème de jeu (figure 1). Un peu moins de la moitié de ce type de joueurs a, en relation avec leur problème de jeu, développé des problèmes de santé (45 %), se sentent déprimés (45 %) ou ont commis des actes illégaux (45 %). Deux sur cinq (41 %) ont emprunté pour honorer leurs dettes de jeu ou continuer de jouer. C'est un joueur pathologique sur sept (15 %) qui songera sérieusement à mettre fin à ses jours<sup>1</sup> (Chevalier et al., 2002).

---

<sup>1</sup> Cette proportion ne s'élève qu'à 3,9 % dans la population générale du Québec (Boyer, et al., 2000).

La situation se présente d'une manière plus dégradée encore chez les joueurs qui sollicitent un traitement. C'est un joueur sur deux (49 %) qui aura eu des idées suicidaires dans l'année précédant son traitement (figure 2). Les problèmes financiers (37 %), la dissolution de relation conjugale (29 %), les problèmes de santé mentale (25 %), la dépendance aux drogues (21 %) et la dépendance à l'alcool (20 %) sont au menu des personnes en traitement pour un problème de jeu (réf).

Les problèmes de jeu n'ont rien de banal.



Avant de poursuivre avec le portrait du jeu au Québec et à Montréal, il nous semble utile de rappeler la symptomatologie du jeu pathologique.

*« Jeu pathologique – Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, comme en témoigne au moins cinq des manifestations suivantes.*

1. *préoccupation par le jeu (par exemple, préoccupation par le remémoration d'expériences passées ou par la prévision de tentatives prochaines, ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer);*
2. *besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré;*
3. *efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu;*
4. *agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu;*
5. *joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par exemple, des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression);*
6. *après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (« pour se refaire »);*

7. *ment à sa famille, à son thérapeute ou è d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu;*
8. *commet des actes illégaux, tels que falsifications, fraudes, vols ou détournement d'argent pour financer la pratique du jeu;*
9. *met en danger ou perd une relation affective importante un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu;*
10. *compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées due au jeu. »*

(American Psychiatric Association, 1996, p. 273)

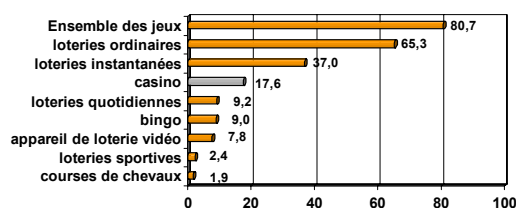
**Si le jeu pathologique nécessite la présence de cinq manifestation, le problème de jeu est présent lorsque qu'une personne montre au moins trois de ces manifestations.**

## **2.2 Participation aux jeux d'argent**

### *Au Québec*

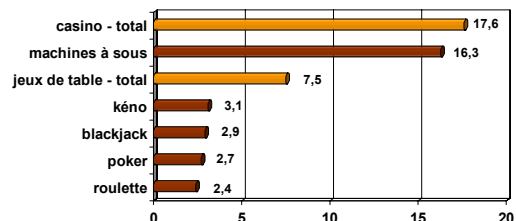
Au Québec en 2002, 81 % des adultes ont participé à l'un ou l'autre des jeux d'argent disponibles. Ce sont 18 % de la population adulte québécoise qui participent à l'un ou l'autre des jeux de casino. La popularité des casinos les classe au troisième rang loin derrière la participation aux loteries ordinaires (65 %) et aux loteries instantanées (37 %) mais devant les loteries quotidiennes, le bingo, les appareils de loterie vidéo, les loteries sportives et les courses de chevaux (figure 3).

Figure 3. Participation aux jeux d'argent selon le jeu (%) – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 4. Participation au casino selon le jeu (%) – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

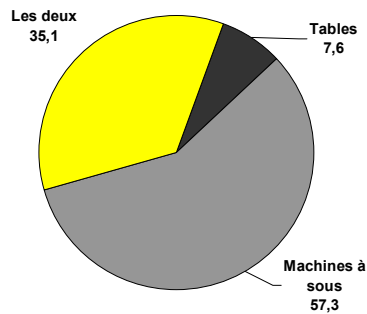
Nombreux sont les jeux offerts par les casinos; on peut les diviser succinctement selon deux catégories : les machines à sous et les jeux de table<sup>2</sup>. Ce sont environ 16 % des Québécois qui jouent au machines à sous et entre 2 et 3 % seront tentés

<sup>2</sup> Les jeux de table traités ici sont le blackjack, la roulette, le kéno et différentes formes de poker : la poker à trois cartes, le poker des Caraïbes, le poker Grand Prix et le poker Pai Gow. Le Casino de Montréal offre des variétés de poker où les joueurs sont opposés à la maison; les formes de poker où les joueurs sont opposés entre eux, comme à la télévision ne sont pas disponibles.

par l'un ou l'autre des jeux de table ; globalement, ce sont 8 % des adultes du Québec qui se sont assis autour de l'une ou l'autre tables de jeu (figure 4). Parmi les joueurs de casino, 57 % ne s'adonnent qu'aux machines à sous, 8 % ne n'assoient qu'aux tables de jeu et le reste, 35 %, participent à ces deux types de jeux.

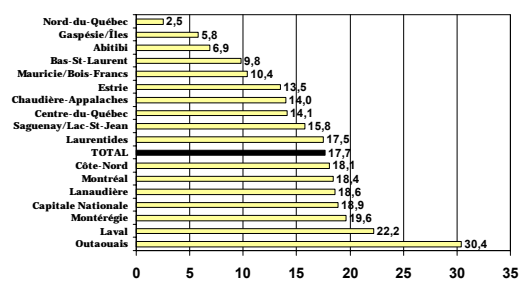
La participation aux jeux d'argent varie selon plusieurs paramètres, notamment selon la région de résidence. Ainsi, les personnes qui habitent les régions hébergeant un casino ou qui en sont proches ne présentent pas les mêmes habitudes de jeu<sup>3</sup>. Les personnes des régions dotées d'un casino jouent moins, dans l'ensemble, aux jeux d'argent; toutefois s'ils jouent moins à tous les jeux les plus populaires (les loteries ordinaires, les loteries instantanées, le bingo et les appareils de loterie vidéo) ils participent davantage aux jeux de casino (figure 6).

Figure 5. Participation au casino selon le type de jeu (%) – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 6. Fréquentation de casino selon la région (%) – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

### À Montréal

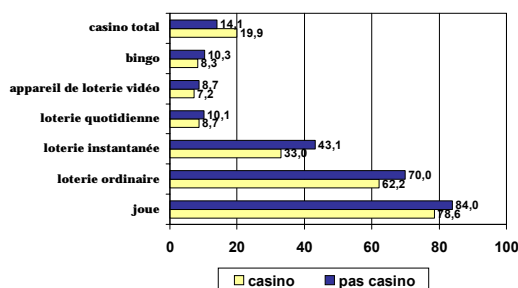
En 2002, 74 % des Montréalais ont participé à au moins un jeu d'argent; cette proportion est significativement inférieure à celle observée dans le reste du Québec où cette proportion s'établit à 83 % (figure 9). D'ailleurs, les Montréalais sont proportionnellement moins nombreux à jouer à tous les jeux sauf les courses de chevaux et les casinos.

Parmi les jeux de casino, nous observons que les résidents de la région jouent tout autant sur les machines à sous que les autres Québécois. La situation se révèle toute autre autour des tables de jeu alors que les Montréalais sont, toutes proportions gardées, significativement plus nombreux à jouer (figure 10).

<sup>3</sup> Pour les fins présentes, il s'agit des régions de la Capitale Nationale, de Montréal, de l'Outaouais, de Laval et de la Montérégie.

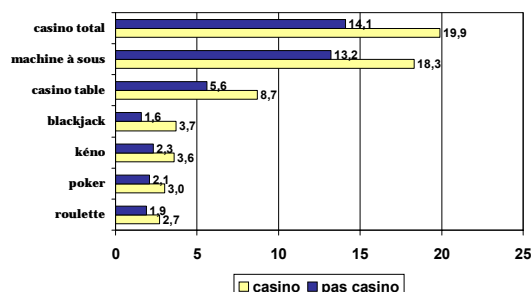


Figure 7. Participation aux jeux d'argent selon le jeu et la région (%) – Québec, population adulte, 2002



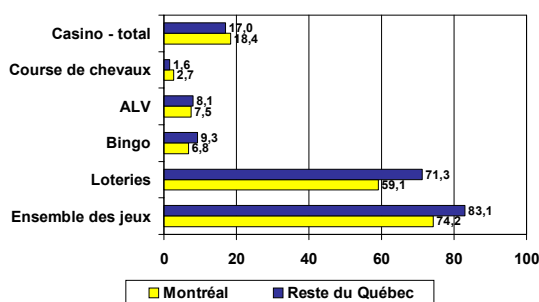
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 8. Participation au casino selon le jeu et la région (%) – Québec, population adulte, 2002



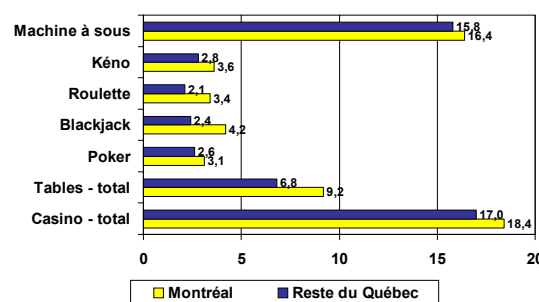
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 9. Participation aux jeux d'argent selon la région (%) – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 10. Participation aux jeux de casino selon la région (%) – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

### Les problèmes de jeu

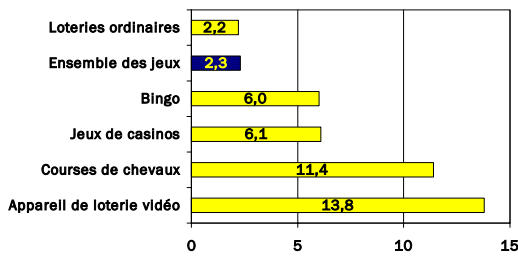
Au Québec, parmi les joueurs, le taux de personnes au prise avec un problème de jeu s'élève à 2,3 % (figure 11). Cette statistique globale masque les différences considérables qu'on observe selon les jeux; ainsi, chez les joueurs de loteries<sup>4</sup>, nous retrouvons une proportion de 2,2 % de personnes affichant un problème de jeu, cette proportion s'élève à 6,1 % chez les joueurs de casinos et atteint 13,8 % chez les joueurs d'appareils de loterie vidéo. Des disparités d'importance apparaissent même selon les jeux de casino (figure 12) : 6,0 % des personnes qui jouent aux machines à sous ont un problème de jeu, ce sont 10,1 % des personnes qui s'asseyent autour des tables de jeu qui éprouvent la même situation et 14,6 % des joueurs de kéno spécifiquement.

Les données disponibles nous permettent de déterminer que le taux de personnes avec un problème de jeu parmi celles qui ne s'adonnent qu'aux machines à sous est de 2,9 % (figure 13), cette proportion est de 6,8 % pour les personnes qui ne participent qu'aux jeux de table et elle culmine à 11,4 % pour celles qui jouent aux

<sup>4</sup> Un joueur de loterie peut participer à d'autres jeux, le problème de jeu n'est pas nécessairement lié à la participation de cette personne aux seules loteries. Il en va de même pour les autres jeux.

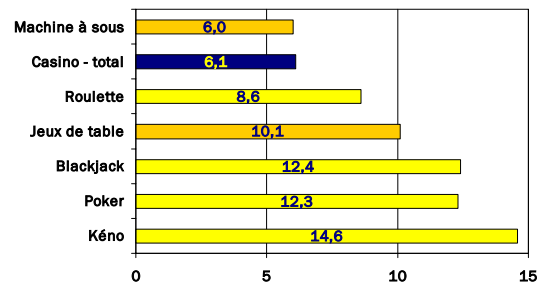
machines à sous et aux jeux de table. Mises en perspective, ces données nous indiquent que les personnes jouant à la fois aux tables et aux machines à sous représentent 35 % des joueurs; or, 65 % des personnes qui jouent au casino et qui ont un problème de jeu pratiquent à la fois ces deux types de jeu. (figure 14).

Figure 11. Proportion de joueurs avec un problème de jeu selon la participation à différents jeux – Québec, population adulte, 2002



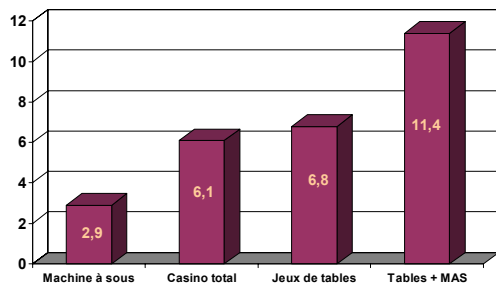
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 12. Proportion de personnes avec un problème de jeu selon la participation à différents jeux de casino – Québec, population adulte, 2002



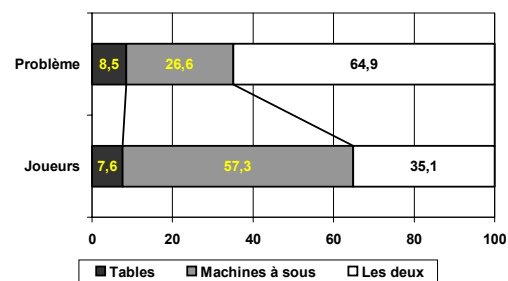
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 13. Proportion de personnes avec un problème de jeu selon la participation à différents jeux de casino – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 14. Participation aux jeux de casino et problème de jeu selon le type de jeu (%) – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

La situation à Montréal paraît précaire par rapport à celle du reste du Québec. En effet, la proportion de personnes présentant un problème de jeu est supérieure à Montréal (2,7 %) qu'elle ne l'est dans le reste du Québec (2,1 %). Mais surtout la disparité est encore plus importante dans le cas des participants au jeux de casino puisque, parmi les Montréalais, nous retrouvons 7,8 % des joueurs de casino avec un problème de jeu pour 5,6 % pour ce même type de clientèle dans le reste du Québec. Ces résultats suggèrent un lien étroit entre la présence de problème de jeu et leur accessibilité, notamment aux jeux de casino.

Il existe aussi une association particulièrement forte entre les problèmes de jeu et les dépenses de jeu. Environ 6,1 % des Québécois qui fréquentent les casinos ont un problème de jeu ; ces personnes sont responsables de 43 % des dépenses de la population québécoise dans les casinos (figure 15). Des résultats similaires sont

obtenus pour les machines à sous et les jeux de table (figures 16 et 17) ; dans ce dernier cas, les personnes qui ont un problème de jeu sont responsables de la moitié (49 %) des dépenses totales aux jeux de table.

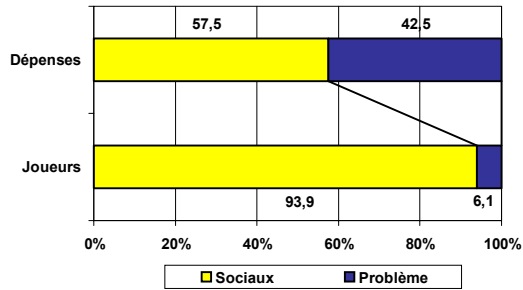
Plus une personne dépense dans les jeux de casino, plus elle est susceptible de présenter un problème de jeu. La moitié (52 %) des joueurs de casino du Québec misent moins de 50 \$ par année dans ces jeux (figure 18) ; cette moitié de la clientèle ne contribue que 8 % des personnes qui jouent au casino et qui ont un problème de jeu. À l'autre extrémité du spectre des dépenses, nous retrouvons 10 % de la clientèle qui dépensent annuellement 600 \$ ou plus (moins de 12 \$ par semaine en moyenne) dans les casinos ; plus de la moitié (53 %) des personnes qui ont un problème de jeu avec les jeux de casino se retrouve dans cette portion de la clientèle. Si nous ajoutons à ceux qui misent annuellement 600 \$ et plus ceux qui consentent de 240 \$ à 599 \$ (en moyenne, de 5 à 12 \$ par semaine), nous regroupons alors 20 % de la clientèle casinotière et 72 % des joueurs de casino aux prises avec un problème de jeu.

Des différences d'importance sont toutefois présentes dans la proportion de personnes aux prises avec un problème de jeu. La population qui réside actuellement proche du bassin Peel et qui participe à des jeux d'argent présente un niveau de problème de jeu largement supérieur à celui retrouvé ailleurs à Montréal : 4,7 % pour les personnes vivant à proximité pour 2,4 % pour les autres. Cette proportion atteint 12,8 % pour les personnes de ce secteur qui s'adonnent aux jeux de casino (figure 19).

Les données les plus récentes permettent d'identifier d'autres groupes à risque.

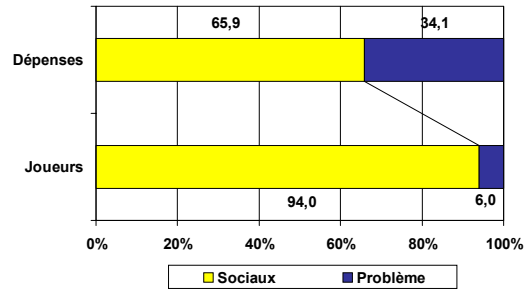
- Les **hommes** parmi les quels nous dénombrons 55 % des joueurs de casino et 74 % des personnes qui jouent au casino et qui ont un problème de jeu (voir les figures en annexe).
- Les **jeunes adultes**, âgées de 18 à 24 ans, représentent 16 % des joueurs machines à sous au casino mais qui totalisent 25 % de ceux qui jouent aux machines à sous et qui ont un problème de jeu.
- Les **aînés**, âgées de 45 ans et plus, qui sont 29 % des joueurs de tables alors qu'ils représentent 38 % des joueurs de ces jeux qui ont un problème de jeu.
- Les personnes dont la **langue maternelle** est autre que le français ou l'anglais regroupent 8 % des Québécois qui jouent au casino, ils sont cependant responsables de 29 % des sommes consenties à ces jeux par les Québécois.
- Les personnes dont les **revenus du ménage** n'atteignent pas 30 000 \$ par année, c'est-à-dire la portion la plus pauvre de la population, totalisent 28 % de ceux qui jouent au casino mais 41 % de ceux qui éprouvent un problème de jeu parmi les joueurs de casino.

Figure 15. Dépenses de jeu selon la présence d'un problème de jeu – Québec, personnes qui jouent aux jeux de casino, 2002



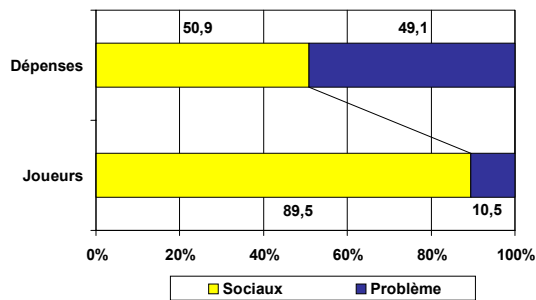
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 16. Dépenses de jeu selon la présence d'un problème de jeu – Québec, personnes qui jouent aux machines à sous, 2002



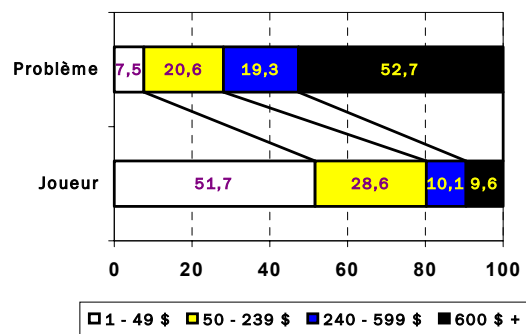
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 17. Dépenses de jeu selon la présence d'un problème de jeu – Québec, personnes qui jouent aux jeux de table, 2002



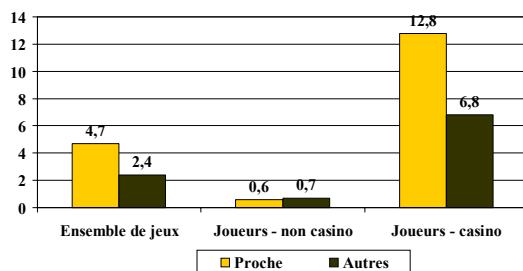
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 18. Dépenses de jeu selon la présence d'un problème de jeu – Québec, personnes qui jouent aux jeux de casino, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure 19. Problème de jeu selon le jeu et la proximité au site pressenti pour le nouveau casino (%) – Montréal, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

### **3. Le projet de complexe casinotier de Loto-Québec**

Dans cette section nous présentons le projet de Loto-Québec<sup>5</sup>. L'avis de santé publique traite des effets potentiels sur l'offre de jeu tout comme il s'attarde aussi aux effets possibles induits par l'ensemble des composantes du complexe casinotier projeté, d'où la nécessité de bien dégager la situation actuelle et de la présenter en rapport avec celle projetée. Notre description reflète l'état des nos connaissances actuelles du projet qui sont plus embryonnaires que pleinement développées.

#### **3.1 Le projet**

Loto-Québec ne souhaite plus mener ses activités casinotières montréalaises à partir de l'île Notre-Dame estimant que ses possibilités de développement y sont trop restreintes, menaçant ainsi la rentabilité de cette activité commerciale qui, depuis quelques années, décroît. La société d'État désire rapprocher ce type d'activité d'autres pôles touristiques, nommément le Vieux-Montréal et le centre-ville. Le projet annoncé prévoit que Loto-Québec profiterait d'un déménagement pour développer certains équipements et même assortir le nouveau casino d'éléments présentement absents.

Le projet tel que connu au moment d'écrire ces lignes comprend les éléments suivants.

Un casino de 21 000 m<sup>2</sup> contenant 3 212 machines à sous et 120 tables de jeu (tableau 2). Le casino contiendrait le même nombre de places de jeu, environ 4 000. La superficie actuelle du casino est de 10 900 m<sup>2</sup>.

Certaines composantes déjà existantes seront agrandies notamment les aires de restauration et les bars ainsi que la salle de spectacle; les espaces commerciaux actuels occupent une superficie tout à fait réduite par rapport à ceux prévus.

Certains éléments absents à l'île Notre-Dame sont intégrés au projet : une scène extérieure pour des spectacles, un hôtel et une marina.

Loto-Québec gèrera elle-même les activités de jeu, la salle de spectacle, les restaurants, les bars, le stationnement et une boutique. Les autres équipements seront exploités par des intérêts privés.

D'autres éléments pourraient toujours être adjoints à celui déjà décrit et ont été associés à la promotion de celui de Loto-Québec. La construction d'un centre de foire de grande dimension, la construction d'un monorail reliant le Vieux-Montréal au stade Saputo (voir carte 1 en annexe) en passant par le casino, la construction de 800 logements à prix abordable sont autant d'ajuts potentiels qui seraient développés et exploités par des intérêts privés.

---

<sup>5</sup> Toutes les informations contenues dans cette section proviennent du site [www.bassinpeel.com](http://www.bassinpeel.com) ou nous ont été directement transmises par Loto-Québec.

Tableau 2. Les composantes du Casino de Montréal actuel à l'île Notre-Dame et pressenti au bassin Peel

	île Notre-Dame	Pressenti au bassin Peel
<b>Jeu</b>		
Surface de jeu	10 900 m <sup>2</sup>	21 000 m <sup>2</sup>
Nombre de machines à sous	3 212	3 212
Nombre de tables de jeu	120	120
<b>Restauration</b>		
Nombre de restaurant	4	6
Nombre de place de restaurant	582	1 115
Nombre de bars	4	4
Nombre de places de bars	280	350
Salles de réception ou multifonctionnelles	2 160 convives attablés	2 825 convives attablées
<b>Salle de spectacle</b>		
Nombre de salles	1	1
Nombre de places	500	2 500
Scène extérieure	Non	8 000 à 10 000 places
<b>Stationnement</b>		
Nombre de places	3 000	4 000 places 3 000 places d'automobile souterraines, 1 000 places en surface
<b>Espaces commerciaux</b>		
Nombre de boutiques	1	20 à 30
Comptoir bancaire	1	1
Guichet automatique	13	nombre inconnu
Superficie	réduit	4 000 m <sup>2</sup>
Spa	Non	1 (2 000 m <sup>2</sup> )
<b>Hôtellerie</b>		
Nombre de chambres	—	300
Places de restaurants et bars	—	nombre inconnu
<b>Équipements supplémentaires</b>		
Marina	Non	1 (superficie et capacité inconnues)
Quai des artistes	Non	Aucun détail disponible

Source : Loto-Québec / www.bassinpeel.com

### 3.2 L'emplacement du projet de casino

Il est projeté de construire le casino sur l'île de Montréal, plus précisément aux abords du bassin Peel (cartes 1 à 3 en annexe). Le bassin Peel est sis sur le site patrimonial du Canal-de-Lachine à proximité du Vieux-Port. Sauf pour le stationnement extérieur, le casino projeté est enclos dans le périmètre constitué au nord par le bassin Peel, à l'est par la rue Mill, au sud par la rue Bridge, et à l'ouest par la voie ferrée du CN (carte 3 en annexe). La rue Bridge mène au pont Victoria et le pont Champlain est tout proche.

Le casino, en terme de géographie municipale, serait construit sur le territoire de l'arrondissement Sud-Ouest, à proximité immédiate de l'arrondissement Ville-

Marie et près de l'arrondissement Verdun. Il se situe aussi à courte distance de la Rive-Sud.

Le projet prévoit le déblaiement du bassin Wellington qui a été presque entièrement remblayé dans les années 1960. Pour l'instant, il n'est pas prévu que le bassin Tate soit déblayé.

### ***3.3 Les espaces présentement occupés***

Les espaces présentement occupés subiraient différents sorts. Les locaux du siège social sur la rue Sherbrooke seraient délaissés, Loto-Québec prévoyant déménager ces bureaux dans l'actuel Casino de Montréal, et les espaces de bureaux localisés présentement sur la rue Mill seraient conservés.

## 4. Le point de vue des acteurs régionaux et locaux

Le projet de Loto-Québec suscite des réactions dans la région de Montréal et plus spécifiquement, dans les quartiers d'implantation, chez les occupants actuels du territoire. La teneur des propos exprimés représente en quelque sorte une mesure d'acceptabilité du projet et il existe une relation certaine entre l'acceptabilité d'un projet et sa réussite.

### 4.1. Globalement dans la région montréalaise

⇒ La **Ville de Montréal** a inclus dans son plan Montréal 2025 le projet de «complexe de divertissement» du bassin Peel. Mais à ce jour aucun projet n'a été officiellement déposé par Loto-Québec. Toutes les informations nécessaires à une prise de décision éclairée de la part la Ville à propos d'un projet spécifique ne sont pas encore colligées. L'**arrondissement du Sud-Ouest** n'a pas encore pris de position officielle dans le débat.

⇒ En ce qui concerne les **acteurs politiques**, la mairesse de l'arrondissement, Jacqueline Montpetit, bien qu'invitée pendant la campagne électorale municipale à le faire, n'a pas pris position dans ce dossier. Nicole Loiseau, députée (PLQ) de la circonscription de Saint-Henri–Sainte-Anne s'est aussi abstenue de se situer dans le débat. Elle a reçu à son bureau de comté la pétition qui a circulé dans le milieu pour ensuite la déposer à l'Assemblée nationale. Les candidats aux élections fédérales du Nouveau parti démocratique et du Bloc québécois se sont pour leur part rangés du côté des opposants. L'Union des forces progressistes, le Parti Québécois et le NPD-Québec se sont aussi montrés défavorables au projet. Dans la sphère politique les motifs d'opposition s'agrègent autour des impacts sociaux négatifs pressentis et des incompatibilités du projet avec les besoins du milieu.

⇒ Dans le **milieu des affaires**, la Chambre de commerce du Montréal métropolitain, et plus particulièrement une portion du secteur du tourisme et de l'hôtellerie sous l'égide de Tourisme Montréal, ont pris position en faveur du projet de Loto-Québec. Les éléments déterminants du projet, selon ces protagonistes, sont le centre de foire et la capacité pressentie du nouveau casino à attirer une plus large clientèle touristique que les présentes installations casinotières. Les tenants de ce milieu y voient «le projet montréalais le plus important depuis les Olympiques de 1976» et estiment que les retombées économiques seront substantielles; aucun argumentaire n'est cependant proposé outre une étude portant sur la situation des centres de foire en Amérique du Nord. Des voix discordantes se font toutefois entendre notamment de la part d'organiseurs d'expositions publiques<sup>6</sup> qui effectuent une lecture fort différente de la situation. En plus d'émettre des réserves sur la pertinence des investissements requis, ces derniers s'opposent à l'idée que l'essor de l'industrie

---

<sup>6</sup> Une lettre d'opinion regroupant les signataires suivants est parue dans l'édition du journal Le Devoir du vendredi 13 janvier 2006 : Louise Benoit (Présidente-fondatrice, Salon Maternité Paternité Enfants), Serge Demers (Directeur général, Salon des métiers d'art du Québec), Ray Sriubiskis (Vice-président, Salons nationaux des sportsmen au Canada).



touristique montréalais dépend de l'ajout d'un centre de foire. De plus, ces acteurs mentionnent qu'ils refuseront d'utiliser les futures installations puisqu'ils jugent le complexe casinotier incompatibles avec leurs activités, y voyant des désavantages sur le plan économique.

⇒ Deux compagnies de l'**industrie du spectacle** (Équipe Spectra et Groupe Juste pour rire) se sont jointes à l'initiative de Tourisme Montréal et des personnes impliquées dans l'industrie culturelle<sup>7</sup> ont, par ailleurs, fait connaître leur soutien à la construction de la salle de spectacle de 2 500 places prévue sur le site du casino.

L'organisme Culture Montréal conclut temporairement que le concept demeure encore insuffisamment défini et qu'un certain nombre de précisions supplémentaires sont essentielles avant qu'une position officielle ne puisse être dégagée. Autrement, peu d'intervenants du milieu culturel se sont prononcés bien que les promoteurs soulignent les composantes culturelles du projet.

⇒ Une portion du **réseau communautaire** montréalais et québécois s'est aussi mobilisés pour dénoncer les effets potentiellement néfastes du projet relativement au logement, à l'éducation, à la vie familiale et aux conditions économiques des personnes vivant d'aide sociale et, plus généralement, sur les personnes défavorisées<sup>8</sup>. Les arguments invoqués se déclinent selon deux axes. D'une part, une participation accrue des populations défavorisées est à prévoir; d'autre part, les effets déstructurants des dépenses de jeu se font sentir directement, et souvent dramatiquement, parmi les personnes vulnérables. Leur conclusion est double : opposition au projet et promotion de solutions de développement social durable.

#### ***4.2. Le point de vue des occupants actuels du territoire***

⇒ Le **milieu communautaire** a été le premier à réagir sous l'impulsion d'Action-Gardien (un regroupement d'organismes communautaires de Pointe-Saint-Charles) et de la Clinique communautaire de Pointe-Sainte-Charles. Il s'est opposé dès le départ à la nature du projet. Peu de temps après, les rangs des contestataires se sont élargis avec l'adhésion de plusieurs groupes dont les assises sont concentrées autour du site pressenti : Petite-Bourgogne, Saint-Henri et le quartier chinois ; plus récemment le milieu communautaire de Verdun a été sensibilisé et certains organismes ont rejoint le mouvement d'opposition qui tend à s'élargir. Les opposants ont entrepris de multiples démarches pour informer, sensibiliser et mobiliser la population locale et, plus largement, la population montréalaise : la consultation d'experts, la sollicitation de l'appui de figures politiques, l'organisation d'assemblées d'information ou partisans, des conférences de presse, une lettre ouverte publiée dans les médias, une pétition

---

<sup>7</sup> Zone 3, Spectra, Sogestalt Télévision Québec, Productions Phaneuf et Théâtre Corona. Le président du Salon international de l'auto de Montréal a plus récemment joint sa voix à ce groupe.

<sup>8</sup> On compte près de 200 groupes dont le Regroupement des organismes communautaires famille de Montréal, la Table régionale des organismes volontaires en éducation, l'IR des centres de femmes du Québec, le Front commun des personnes assistées sociales du Québec, la Coalition des associations de consommateurs du Québec, le Front d'action populaire en réaménagement urbain intervient (FRAPRU) et Emjeu (Éthique pour une modération du jeu).

(plus tard déposée à l'Assemblée nationale), une marche de protestation dans les rues du quartier de Pointe-Saint-Charles, la distribution de macarons et l'apposition d'affiches NON-CASINO, etc. Plus d'une cinquantaine d'articles de journaux relatent les différents événements et démarches mises de l'avant par les opposants.

L'argumentaire des opposants au projet s'articule selon deux axes : d'une part, les conséquences sociales néfastes appréhendées et, d'autre part, le processus par lequel Loto-Québec a présenté son projet.

- Pour le milieu, les **effets défavorables** de l'implantation d'un casino au bassin Peel gravitent autour des pôles de la santé, des problèmes sociaux, de la criminalité, du logement, du développement économique et social et de l'emploi, des jeunes, et aussi d'un certain symbolisme associé aux jeux d'argent.

*Santé* – Le milieu craint ici au premier chef l'accroissement des problèmes de jeu, déjà présents, dans la population. Les populations défavorisées sont décrites comme moins bien équipées pour prendre du recul face à leurs activités de jeu et à la promotion des jeux de hasard et d'argent plus généralement. De plus, plusieurs acteurs locaux sont convaincus que l'augmentation considérable de la circulation automobile entraînera une détérioration de la qualité de l'air, un problème qui préoccupe actuellement les intervenants locaux de la santé. La sécurité des piétons, des cyclistes et des automobilistes locaux risqueraient de se détériorer, entraînant une augmentation des traumatismes routiers. Dans le meilleurs des cas, on parle d'un prolongement de l'heure de pointe et d'une circulation accrue de façon permanente.

*Problème sociaux* – Le jeu en soi, même s'il n'atteint pas des niveaux pathologiques, pourrait provoquer un certain nombre de conséquences indésirables ; l'ensemble de ces effets serait occasionné par la dépense de sommes d'argent nécessaires à d'autres postes budgétaires plus proches de la survie que du loisir : le logement ou l'alimentation, par exemple. De tels comportements pourraient entraîner certains problèmes individuels ou familiaux, pour n'en citer que quelques-uns; des problèmes conjugaux, des problèmes scolaires allant jusqu'au décrochage et le recours au crédit parallèle qui initierait un phénomène de spirale dont une personne défavorisée peut difficilement s'extirper.

*Criminalité* – La criminalité est un problème social qui préoccupe le milieu. Déjà, les quartiers à proximité ressentent de manière aiguë et croissante les problèmes de délinquance et de criminalité. Des démarches concertées ont été enclenchées pour s'attaquer à la situation. Les groupes communautaires sont convaincus que le nouveau casino pourrait être un catalyseur en ce domaine. Ainsi, la petite et la moins petite criminalité présentes dans le secteur (les gangs de rue ou le gang de l'Ouest) verraient l'avènement d'un casino sur leur territoire comme une opportunité d'accroître ou de diversifier leurs activités. Par ailleurs, d'éventuelles luttes de territoire parmi ces groupes délinquants renforcent le sentiment d'insécurité dans le secteur. On craint aussi la croissance de la criminalité acquisitive de la part des personnes

qui, sans nécessairement être des joueurs pathologiques, auraient trop dépensé au casino par rapport à leurs moyens. On parle ici de personnes qui commettraient des vols ou s'activeraient dans le domaine de la prostitution pour financer leurs activités de jeu. Enfin, on pense qu'une plus grande intolérance face à la petite criminalité<sup>9</sup>, afin de « nettoyer » le quartier, pourrait nuire au travail d'intervention effectué auprès des jeunes. Des intervenants jeunesse pensent que c'est à travers une certaine tolérance, de la part des résidants et des forces de l'ordre, qu'ils peuvent le mieux contribuer à solutionner ce problème.

*Logement* – Au chapitre du logement, les principales inquiétudes sont celles de l'augmentation de la spéculation immobilière dans le secteur. Pour les organismes locaux et plus particulièrement ceux spécialisés dans les dossiers relatifs au logement social, on s'inquiète de la pression supplémentaire causée par le type de développement proposé. L'embourgeoisement du secteur menacerait l'équilibre relatif du marché du logement locatif, les populations défavorisées peinant déjà à trouver des logements abordables. Bien que le milieu soit proactif, notamment dans le développement de projets coopératifs d'habitation, plus de 1500 ménages sont toujours en attentes de logement abordables à Pointe-Saint-Charles seulement. Les résidants les plus démunis se voient parfois contraints de quitter leur réseau social, ce qui engendre des répercussions négatives observables sur la santé des populations : stress, problème de santé mentale, dégradation de la qualité de vie. Les résidants du secteur, de concert avec des organismes sociaux, avaient déjà formulé plusieurs projets de développement social; des démarches avaient d'ailleurs été entamées auprès des instances politiques dans l'arrondissement. Le projet casinotier irait à l'encontre des plans présentés par les occupants actuel du territoire.

*Développement économique et social* – Dans le Sud-Ouest, la notion de développement économique est étroitement associée à celle de développement social et de développement durable. On ne pense pas que le projet de Loto-Québec s'inscrive dans ce qui, dans ce milieu, est considérée relever du concept de «durabilité». On évoque les exemples positifs du centre de tri postal dans la Petite-Bourgogne et du projet de la ferme Benny, dans le quartier Notre-Dame-de-Grâce, comme des modèles à suivre. Le projet est jugé incompatible avec les aspirations du milieu, voire même une menace aux projets locaux – tel l'Opération Populaire d'Aménagement (OPA). En ce qui a trait à l'emploi, les points de vue sont davantage partagés. Certains résidants sont d'avis que le projet pourrait créer des emplois dont devraient bénéficier les occupants actuels. D'autres, à l'instar des organismes, estiment que les emplois créés seraient ou bien inadéquats pour sortir d'une situation de pauvreté (emplois temporaires, irréguliers, saisonniers) ou bien nécessitant des qualifications que peu des résidants possèdent. Les annonces par Loto-Québec d'embauche préférentielle, de programme d'aide à l'employabilité ou la création d'entreprises d'économie sociale laissent plutôt sceptique le milieu

---

<sup>9</sup> On parle ici de consommation de drogues et d'alcool chez les jeunes, de petits revendeurs de drogue, de flamage dans les parcs hors des heures prescrites, etc.

communautaire. Le milieu se souvient aussi d'offres similaires faites par la Cotsco lors de son implantation dans le secteur ; on estime que les attentes créées n'ont pas du tout été comblées.

*« On peut comparer l'offre de Loto-Québec à la situation suivante : un promoteur veut implanter une usine de traitement de déchets toxiques, sachant pertinemment que le projet ferait exploser le nombre de cancers dans le quartier. Celui-ci promet, en échange, la construction d'un hôpital où on réserverait aux habitants du secteur un certain nombre des emplois à la buanderie et à la cafeteria. »*

**Jean Lalande**

Welfare Rights Committee et résidant de Pointe-Saint-Charles

*Symbolique* – La symbolique des jeux d'argent a aussi tendance à jurer avec les valeurs du milieu qui prône plutôt «des modèles de réussites accessibles à tous et qui favorisent une approche réaliste». La « vente de rêve » et la « glorification du jeu » sont perçues comme des risques supplémentaires auprès de populations disposant de moyens restreints pour se sortir de situations difficiles. L'association avec le Cirque du Soleil apparaît, en ce domaine, pernicieuse. Le milieu rappelle qu'il s'agit essentiellement d'un « développement luxueux pour adultes et gens d'affaires », allant à l'encontre des besoins des jeunes et des familles du quartier. Par conséquent, on craint particulièrement pour le développement des jeunes. Finalement, tous les impacts négatifs seront exacerbés en raison du niveau de vulnérabilité des populations résidant à proximité. Il en découlerait une pression accrue sur les réseaux actuels de soutien qui craignent d'être dépassés.

○ Le **processus** amorcé par Loto-Québec occasionne également plusieurs réactions négatives chez les groupes communautaires et les résidants. Si l'objection fondamentale du milieu communautaire provient du fait que le projet dissone des aspirations relatives à l'amélioration des conditions de vie de la population et compromet des développements déjà planifiés, d'autres éléments ont contribué à rendre le projet inacceptable.

Tout d'abord l'ampleur des moyens déployés par Loto-Québec, pour promouvoir son projet, est jugée excessive. On dénonce aussi la «promotion outrancière» et la «stratégie de communication» souvent associées à de la désinformation voire à de la propagande. Le niveau de suspicion de ces groupes augmente encore d'un cran quand les activités d'information menées par le «Bureau de projet<sup>10</sup>» diffèrent en fonction des intérêts et de la stratégie

---

<sup>10</sup> Il s'agit d'un «Bureau» mis sur pied par le Cirque du Soleil et Loto-Québec. Le bureau est virtuel, dans la mesure où il n'existe pas de locaux accessibles, le «Bureau » ne peut être rejoint que par Internet.

des promoteurs. La suspicion du milieu s'est cependant cristallisée autour du refus, par le «Bureau de projet», de participer à une activité et des discussions publiques : on s'est immédiatement questionné à propos de ce que Loto-Québec avait à cacher pour refuser d'informer uniformément toute la population. Les occupants jugent aussi que le sondage commandité par le Cirque du Soleil dans le Sud-Ouest est biaisé dans la mesure où il diffuse de fausses informations et visent surtout à identifier des mesures pour rendre le projet plus acceptables pour la population. Le milieu se questionne aussi devant ce qu'il considère un double discours de la part de Loto-Québec : d'une part, on retirera quelques dizaines d'appareils de loterie vidéo du Sud-Ouest et, d'autre part, on ajoutera 3000 machines par l'implantation du casino ; d'une part, on indique que le casino est enclavé et difficile d'accès, d'autre part, on insiste pour souligner l'accessibilité des activités sur le site. De plus, le milieu a été fortement ébranlé par les dessous de la vente pour 1 \$ des terrains du CN à des promoteurs qui en revendront une part à Loto-Québec et en conserveront une autre part pour le projet de centre de foire et celui de construction de 800 logements abordables mentionnés lors de l'annonce initiale du projet. Mais là où le milieu a réagi le plus émotivement et de façon hostile fut lorsque Loto-Québec a dénigré le mouvement d'opposition à son projet<sup>11</sup>. Les résidants et les groupes communautaires se sont sentis injustement attaqués au cœur de leur légitimité par un intrus dès lors jugé outrageusement arrogant.

*« Nous n'avons pas accès à d'autres informations que les textes promotionnels, les communiqués de presse ou les prévisions irréalistes des promoteurs. »*

Un participant à une assemblée populaire.

⇒ Outre les milieux communautaire et de la santé, les **milieux économiques et de développement social** du secteur se sont aussi exprimés à propos du projet de Loto-Québec. La Chambre de commerce et d'industrie du Sud-Ouest s'est montrée tout à fait favorable à l'initiative de Loto-Québec. Aucun argumentaire n'a toutefois été fourni. Le Regroupement économique et social du Sud-Ouest (RESO) a entrepris une série de démarches et de consultations dont l'organisation d'un forum public afin de mieux comprendre la situation et pouvoir, par la suite, proposer une position informée sur le projet. Ce qu'il a fait à la fin janvier 2006 en adoptant une position par laquelle l'organisme constate des lacunes importantes sur des aspects déterminants du projet. Si les informations supplémentaires n'apparaissent pas probantes à RESO ou qu'elles tardent trop à venir leur position réservée actuelle se transformerait en opposition au projet.

---

<sup>11</sup> Propos d'Alain Cousineau, dans les médias, sur la marginalité du mouvement d'opposition et de la faible participation à la marche d'opposition au projet tenue le 29 octobre.

⇒ Et finalement, que pense la **population** du projet ? Deux sources d'information sont disponibles : la pétition émanant des opposants et les sondages des promoteurs.

La pétition qui a circulé dans le quartier Pointe-Sainte-Charles, dans les autres quartiers à proximité du site proposé et plus largement accessible (notamment par Internet) comporte 8 700 signatures, plus de 4 500 proviendraient de Pointe-Saint-Charles. Ce quartier est peuplé d'environ 13 000 habitants dont 10 250 adultes. Les instigateurs de la pétition avancent qu'environ 80% des gens approchés dans Pointe-Saint-Charles s'opposent spontanément au projet. Une autre source n'ayant pas pris position dans le dossier affirme pour sa part, selon ses observations, que l'opposition du quartier se situe à au moins 65%. Clairement, il existe un mouvement considérable contre le projet. Par ailleurs, le Cirque du Soleil a commandé un sondage auprès de la population de l'arrondissement du Sud-Ouest pour établir le niveau d'acceptabilité du projet parmi les populations résidant à proximité du bassin Peel. Bien qu'il ait été effectué avant la plupart des activités de sensibilisation des opposants, le sondage demeure néanmoins une source informative intéressante<sup>12</sup>. Les données<sup>13</sup> indiquent que, dans le Sud-Ouest, la population adulte est généralement en faveur du projet dans une proportion de 57 %, 40 % s'opposent. Les données par quartier montrent cependant que pour les quartiers de Pointe-Saint-Charles et de la Petite-Bourgogne, le soutien au projet est équivalent à son rejet<sup>14</sup> – dans chacun de ces quartiers la désapprobation du projet atteint 48 %. Les résultats montrent par ailleurs que ce sont les personnes qui n'ont jamais joué à des jeux de casino qui sont davantage en faveur; les personnes qui ont joué dans un casino sont majoritairement opposées au projet. Ces données suggèrent que les personnes les mieux informés sur les jeux de casino se montrent moins favorables à un projet de casino. Par ailleurs, bien que le sondage soit informatif, selon notre point de vue, les personnes résidant à proximité du site pressenti ne se limitant pas aux habitants du Sud-Ouest, il eut été préférable d'inclure la population de l'arrondissement Verdun et une portion de l'arrondissement Ville-Marie – sans parler de certaines populations de la Rive-Sud.

⇒ La **communauté chinoise** est depuis longtemps sensibilisée et mobilisée pour réduire les problèmes attribuables aux jeux d'argent (Papineau et al., 2005). La construction d'un du casino au bassin Peel inquiète considérablement cette communauté.

---

<sup>12</sup> Il est à noter que, selon-nous, certaines questions du sondage présentent le projet de façon avantageuse.

<sup>13</sup> Le Cirque du Soleil nous a gracieusement transmis le rapport contenant les résultats de ce sondage. Nous les en remercions.

<sup>14</sup> Avec une marge d'erreur supérieur à 3% et la question telle que formulée par les sondeurs.

*« Nous craignons que le déménagement du casino fasse en sorte que les travailleurs de la restauration fréquente encore plus le casino. Non seulement l'accessibilité augmenterait pour la population chinoise du quartier chinois mais aussi pour celles de Pointe-Saint-Charles et de Verdun. »*

**May Chiu**  
Directrice générale  
Service à la famille chinoise du Grand Montréal

En résumé, les groupes favorables au projet de Loto-Québec le sont systématiquement en raison des avantages économiques qu'ils y décèlent. Les groupes qui ne se sont pas encore positionnés évoquent l'insuffisance de l'information disponible sur le projet. À l'instar des «non-alignés», les opposants au projet soulignent le caractère lacunaire de l'information rendue publique mais justifient par ailleurs leur position par le caractère peu prioritaire du projet ainsi que par les répercussions néfastes associées au projet.

Tableau 3. Résumé des positions des acteurs et des motifs de leur prise e position

	Groupe	Motifs
Favorables	⇒ Chambres de commerce ⇒ Portion du milieu des affaires surtout des secteurs touristiques et culturels	⇒ Avantages économiques
«Non-alignés»	⇒ Une portion du milieu culturel ⇒ RÉSO	⇒ Manque d'information
Défavorables	⇒ Milieux communautaires montréalais et local ⇒ Portion substantielle de la population des quartiers avoisinants ⇒ Majorité des joueurs de casino des quartiers avoisinants	⇒ Répercussions néfastes ⇒ Projet peu prioritaire ⇒ Manque d'information

## 5. Conditions critiques

Parmi les conditions critiques à la réalisation du projet identifiées par Loto-Québec, trois nous apparaissent tout particulièrement relevées du champ d'intervention de la santé publique.

- Capacité d'attirer les clientèles touristiques, notamment les «gros joueurs»
- Maintien de l'offre de jeu au niveau antérieur au déménagement
- Peu d'impacts sur les quartiers d'accueil

### 5.1. Les revenus supplémentaires anticipés

#### *Ampleur des revenus supplémentaires anticipés*

Loto-Québec prévoit investir un milliard de dollars pour financer le projet casinotier au bassin Peel.

La société d'État estime que pendant les dix premières années d'opération du complexe casinotier, le dividende (ou les profits nets) remis au ministre des Finances sera augmenté de 25 millions \$. Pour atteindre cet objectif, les profits supplémentaires requis sont de l'ordre de 178 millions \$. La différence entre les revenus supplémentaires et les profits nets sont évidemment attribuables au remboursement de l'emprunt d'un milliard de dollars.

Ce scénario ne vaut que si les coûts de construction et de déménagement ne dépassent pas le budget prévu d'un milliard de dollars. L'investissement prévu peut être sous-estimé pour différentes raisons, par exemple si les bases du calcul sont défaillantes ou encore si surviennent des délais dans la mise en chantier ou dans l'exécution des travaux résultant dans un retard de la date d'ouverture.

Étant donné que le retour annuel sur investissement semble tout à fait minimal, de l'ordre de 2,5 % (25 millions sur 1 000 millions de dollars), toutes sous-estimations des coûts ou surévaluations des revenus feraient en sorte les profits nets supplémentaires **prévus** ne seraient pas au rendez-vous.

#### *Provenance des revenus supplémentaires anticipés*

Selon (Pouliot, 2005), les prévisions de revenus supplémentaires de Loto-Québec s'actualiseraient dans la mesure où

- ⇒ Les «gros joueurs» du casino passent de 400 à 4000 (c'est-à-dire qu'ils décuplerait, qu'ils seraient 10 fois plus nombreux qu'actuellement).
- ⇒ La clientèle de l'extérieur du Québec s'accroît et passe de 737 000 à 1 474 000 (donc qu'elle double).
- ⇒ La clientèle locale augmente : les visites passant de 5,6 millions à 7,2 millions (un accroissement de 1,6 million de visites).

Les documents disponibles à ce jour n'établissent pas comment seront attirés autant de «gros joueurs». La compétition dans l'univers des casinos augmente au fil des ans et tous les établissements casinotiers convoitent prioritairement cette lucrative frange aussi appelée «high rollers», «premium players» ou «whales».



Une étude de l'institut Dale Carnegie montre les efforts considérables désormais requis pour rendre un casino attrayant à cette clientèle (voir en annexe).

Loto-Québec n'indique pas non plus comment seront attirés autant de visiteurs de l'extérieur du Québec. Ici encore, il s'agit d'une clientèle visée par l'ensemble des casinos. Or, les établissements du nord-est de l'Amérique du Nord qui ont ouvert leurs portes depuis la venue du Casino de Montréal n'ont pas atteint leurs cibles en matière d'attraction de la clientèle touristique (McQueen, 2005). Notamment, le tout nouveau casino de Niagara Falls qui s'avère loin du compte. De plus, il appert que la feuille de route de Loto-Québec n'est pas garante d'un succès à cet égard alors qu'il était prévu à l'ouverture du Casino de Montréal que les touristes provenant de l'extérieur du Québec représentent 25 % de la clientèle totale (Authier et Thompson, 1992). Or, la proportion la plus élevée de touriste hors-Québec atteinte à ce jour est de 11,9 % en 2004-2005 (données transmises par Loto-Québec). De plus, les recherches récentes démontrent aussi, qu'en milieu urbain, les casinos n'attirent pas par eux-mêmes les touristes (Smith et Hinch, 1996).

*« So we have seen visitation from the American side decrease, not just a tour property, but all the hotels around here. »*  
*« We are much more dependent on a Canadian market, so we're fighting marketing share against Casino Rama, Woddbine, Fort Erie, Flamboro and Mohawk. »*  
*« So we really have to not just deal with the high-rollers that are regionally available, but we have to become more of a destination for gaming-profiled customer. »<sup>15</sup>*

**Larry L. Lewin**  
Président  
Niagara Casinos

Il est déjà préoccupant que Loto-Québec cherche à augmenter sa clientèle québécoise parce que si le nombre de visites attribuables aux Québécois augmente dans la mesure prévue, le nombre de personnes à développer un problème de jeu augmentera dans la mesure du nombre de visites (soit 29 %). Nous savons que l'essentiel de la clientèle du Casino de Montréal réside dans la grande région métropolitaine et tout particulièrement à Montréal; les impacts seront prévisiblement concentrés dans ces secteurs.

<sup>15</sup> Parlant du Niagara Fallsview Casino Resort ouvert en juin 2004 qui a été construit au coût de un milliard de dollars et qui inclut une aire de jeu d'environ 20 000 m<sup>2</sup>, un hôtel de 374 chambres, une centre de foire d'environ 9 000 m<sup>2</sup>, une salle de spectacle, un centre d'entraînement et un spa de luxe ainsi qu'une galerie commerciale d'environ 11 000 m<sup>2</sup>. Ces informations sont tirées de McQueen (2005).

Qu'advient-il si, de plus, les hypothèses eu égard à la clientèle des «gros joueurs» ou à celle des touristes provenant de l'extérieur du Québec ne sont pas atteintes? Il nous semble tout à fait possible que Loto-Québec se tourne vers les clientèles locales pour atteindre leurs cibles financières et ainsi fournir les dividendes prévus au ministre des Finances et rembourser l'emprunt d'au moins un milliard de dollars. Une augmentation de la clientèle locale est associée à une augmentation du nombre de personnes aux prises avec un problème de jeu et à l'entourage de ces personnes qui en subiraient les contrecoups.

Même s'il n'est actuellement pas prévu augmenter le nombre de places de jeu, l'aire de jeu, elle, sera considérablement agrandie. Si des dépassements budgétaires surviennent ou si le casino accroît sa popularité au point que la demande de jeu surpasse l'offre, la possibilité d'augmenter le nombre de place de jeu (machines à sous ou tables) pour augmenter les revenus du casino devient inquiétante d'un point de vue de santé publique. Rappelons que le Casino de Montréal à son ouverture offrait 65 tables de jeu et 1200 machines à sous et qu'actuellement on y retrouve 120 tables et plus de 3200 machines à sous. Une augmentation du nombre de places de jeu se traduirait aussi par une augmentation du nombre de joueurs québécois, résidant surtout à proximité du casino, et, découlant du nombre de personnes atteint d'un problème de jeu.

Les conséquences sur la santé des populations locales sont suffisamment importantes pour qu'il soit impératif que Loto-Québec fournisse une démonstration probante de sa capacité à rendre attirante aux «gros joueurs» et aux touristes en général le casino projeté au bassin Peel.

## ***5.2. Maintien de l'offre de jeu au niveau actuel***

L'offre de jeu se définit tout simplement comme l'ensemble des opportunités de jeu qui se présentent à une population. Deux dimensions principales servent à déterminer cette offre : les types de jeux disponibles et leur accessibilité.

Au Québec, l'offre de jeu par l'État inclut les appareils de loterie vidéo, les casinos, les loteries, les bingos et les courses de chevaux.

L'accessibilité aux jeux possède quatre composantes : géographique, temporelle, économique et symbolique.

L'accessibilité **géographique** réfère à la capacité d'une personne ou d'une population à parcourir la distance nécessaire pour participer à une activité de jeu ou au temps requis pour parcourir cette distance.

L'accessibilité **temporelle** fait référence au temps requis pour participer à une activité de jeu ainsi qu'aux périodes pendant lesquelles les activités de jeu sont disponibles.

L'accessibilité **économique** correspond à la capacité d'une personne ou d'une population de défrayer les coûts directs et indirects inhérents à la participation à une activité de jeu. Les coûts directs incluent le coût des mises et éventuellement du restaurant et du spectacle, dans le cas d'un casino, ou de l'alcool, dans le cas des appareils électroniques de jeu. Les frais de transport ou de gardiennage s'inscrivent dans les coûts indirects.

L'accessibilité **symbolique** tient davantage de l'acceptabilité sociale de participer à une activité, à se trouver dans les endroits où les jeux sont offerts et avec les autres personnes qui participent aux activités de jeu.

Présentement, la région de Montréal est celle où l'offre de jeu est la plus considérable au Québec pour les appareils de loterie vidéo et les jeux de casinos. La région accueille près de 7 500 appareils électroniques de jeu, ce qui représente 38 % du parc total de Loto-Québec.

Des recherches récentes ont démontré qu'à Montréal les appareils de loterie vidéo sont concentrés dans les secteurs socioéconomiquement défavorisés (Gilliland et Ross, 2005) et que les Montréalais ayant une plus grande accessibilité à ces appareils sont proportionnellement plus nombreux à jouer (Brown et al., soumis pour publication).

**Accessibilité géographique** – En cas de construction d'un casino au bassin Peel, le nouveau casino sera plus accessible à presque tous les Montréalais que l'actuel casino de l'île Notre-Dame. Nous avons étudié l'effet de la relocalisation selon trois modes de déplacement : à pied, en transport en commun et par le réseau routier.

Présentement, le Casino de Montréal est, à toutes fins pratiques, inaccessible à pied en moins de 30 minutes. Situé au bassin Peel, environ 8 000 personnes pourraient accéder au site en 15 minutes de marche (à 4 ou 5 km/h) et 30 000 en 30 minutes.

Une portion substantielle de la clientèle actuelle du casino à Montréal s'y déplace en transport en commun. Montréal compte 63 stations de métro sur son territoire. Le trajet vers un casino situé au bassin Peel serait de moindre durée qu'un transport vers l'emplacement actuel du casino à partir de 59 stations. Pour 29 stations, le trajet serait amputé d'au moins 10 minutes (tableau 4); pour 24 autres stations, nous observons une réduction du temps de transport de 5 à 9 minutes; la durée d'un trajet vers le casino serait augmenté à partir de quatre stations seulement et l'augmentation de la durée serait de l'ordre de 2 à 3 minutes.

Par ailleurs, il faut noter que la proximité d'une station de métro concentre souvent des populations défavorisées. Ainsi 41 % des résidants de ces secteurs affichent des niveaux de revenu sous le seuil de la pauvreté alors que la moyenne montréalaise est de 29 %. Ce qui signifie que cette population risque davantage que les autres de développer un problème de jeu.

Nous avons procédé à des mesures du temps de déplacement en utilisant les voies routières. Le temps de déplacement en transitant par l'autoroute Bonaventure en provenance de la rue University ou de l'ouest est réduit par environ quatre minutes. En provenance de l'ouest en passant par la rue Wellington le temps de transport est réduit par environ cinq minutes. Des études plus complètes sont nécessaires afin d'établir et caractériser quelles sont les populations qui verraient le temps de transport diminuer de manière conséquente.

**Tableaux 4. Accessibilité géographique par transport en commun à un casino situé au bassin Peel plutôt que sur l'île Notre-Dame**

	Nombre de stations	Proportion des personnes vivant sous le seuil de la pauvreté à proximité immédiate des stations de métro
Réduction du temps de transport de 10 à 17 minutes	29	40,9
Réduction du temps de transport de 5 à 9 minutes	24	35,8
Réduction du temps de transport de 1 à 4 minutes	6	34,1
Augmentation du temps de transport de 2 ou 3 minutes	4	0
<b>Montréal</b>	<b>63*</b>	

\* Montréal compte 64 stations de métro sur son territoire, nous n'avons pas considéré la station Jean-Drapeau parce qu'il n'y a aucun habitant résidant à proximité.

Source : [www.stm.info](http://www.stm.info).

**Accessibilité temporelle** – Le Casino de Montréal est présentement ouvert 24 heures par jour, tous les jours de l'année. Nous n'avons eu aucune indication que cette situation serait modifiée. Force est donc de conclure que l'accessibilité temporelle du casino resterait inchangée.

**Accessibilité économique** – Aucune indication non plus ne nous permet de penser que les coûts de participation, c'est-à-dire le niveau minimal des mises, seraient augmenté. De même que les frais indirects de participation devraient demeurer comparables à ce qu'ils sont maintenant, l'accessibilité économique demeurerait inchangée.

**Accessibilité symbolique** – Il est à prévoir que, si le projet va de l'avant, l'ouverture du complexe casinotier sera un événement de taille à Montréal et au Québec. La médiatisation et la promotion de ce nouvel équipement seraient telles que peu de Québécois en ignorerait l'existence. L'adjonction au casino de composantes inédites au Québec attirerait indubitablement une grande quantité de visiteurs curieux d'examiner de près la teneur de cette nouveauté.

L'association avec le Cirque du Soleil en raison de la grande notoriété de celui-ci, apporte une touche de respectabilité au point où il est même vraisemblable que le Cirque serve de locomotive au marketing du complexe casinotier. Bref, en plus de la clientèle actuelle, la notoriété du complexe, associée à une curiosité de bon aloi, aurait pour effet d'accroître l'accessibilité symbolique du casino.

Dans l'ensemble, nous estimons qu'avec une accessibilité temporelle et économique stable, une accessibilité symbolique et une accessibilité

géographique significativement accrue, l'offre de jeu eu égard aux jeux de casino s'accroîtrait.

### **5.3. Description du milieu susceptible d'être affecté par la relocalisation du casino**

Neuf quartiers jouxtent le bassin Peel et plus de 136 000 personnes habitent le secteur<sup>16</sup>. Quatre de ces quartiers sont parmi les plus défavorisés de Montréal : **Pointe-Saint-Charles, Petite-Bourgogne, Verdun** (la portion sur l'île de Montréal) et **Saint-Henri** (voir carte 4 en annexe). Le quartier **Émard / Côte-Saint-Paul** se situe davantage autour des «moyennes» montréalaises. Ces cinq quartiers regroupent plus de 119 000 personnes. Les quatre autres quartiers sont peuplés d'environ 17 000 habitants et sont particulièrement favorisés : le **Vieux-Montréal, Griffintown, l'Île-des-Sœurs** et la très riche **Cité-du-Havre**. Ces réalités se reflètent tant dans les niveaux de revenus moyens, dans la proportion de personnes vivant sous le seuil de faible revenu que dans le taux de personnes détenant un diplôme d'études secondaires (figures 20 à 22).

Les répercussions sur la santé du niveau socioéconomique sont importantes et transparaissent pour la plupart des problèmes de santé et des problèmes sociaux. Les données par CLSC nous indiquent systématiquement des situations plus dégradées dans les quartiers Pointe-Saint-Charles, Saint-Henri et Verdun/Côte-Saint-Paul par rapport à la situation dans l'ensemble de la région; que ce soit pour le diabète, les cancers en général, le cancer du poumon en particulier, l'ensemble des hospitalisations, plus particulièrement celles relatives aux lésions traumatiques, aux problèmes de l'appareil respiratoire et à ceux de l'appareil circulatoire<sup>17</sup> (figures A6 à A11 en annexe). Le tout culminant en une espérance de vie significativement moindre que pour l'ensemble des Montréalais (figure 21).

Les problèmes sociaux sont aussi fort prévalents dans ces secteurs. Les taux de grossesse à l'adolescence, la prévalence de troubles de comportement chez les mineurs ainsi que les taux de victimes d'abandon, de négligence, d'abus physique ou sexuel chez les jeunes âgés de 0 à 17 ans, pour ne nommer que ceux-là sont supérieurs au niveau montréalais, et, le plus souvent, parmi les plus élevés de la région (figures A12 à A14 en annexe).

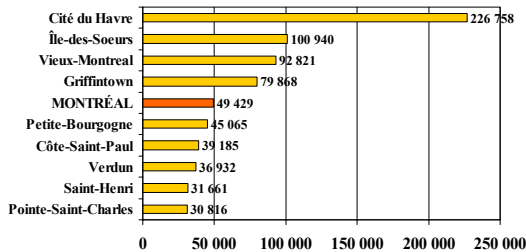
L'offre de jeu dans les quartiers défavorisés situés à proximité du bassin Peel varie selon le quartier et le jeu (tableau 5). On observe toutefois que l'offre est globalement faible dans la Petite-Bourgogne alors qu'elle est notablement plus élevée que pour l'ensemble de la région dans les quartiers Pointe-Saint-Charles, Émard/Côte-Saint-Paul et Verdun. C'est l'offre de produits de loteries qui est la plus grande ; l'offre en appareils de loterie vidéo et le nombre de visites au casino par les membres du Club privilège sont aussi plus élevés que la taille de la population locale ne le laisserait prévoir.

---

<sup>16</sup> Sans compter le quartier chinois situé à environ deux kilomètres du bassin Peel.

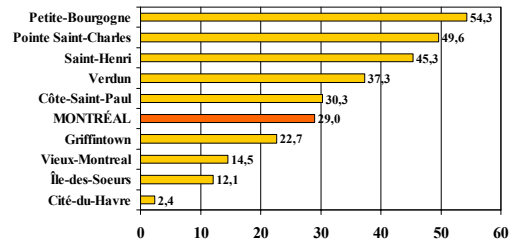
<sup>17</sup> Une étude récente montre que le taux d'asthme infantile est tout particulièrement élevé à Pointe-Saint-Charles.

**Tableau 20. Revenu moyen des ménages (\$) – Montréal et quartiers à proximité du bassin Peel, 2001**



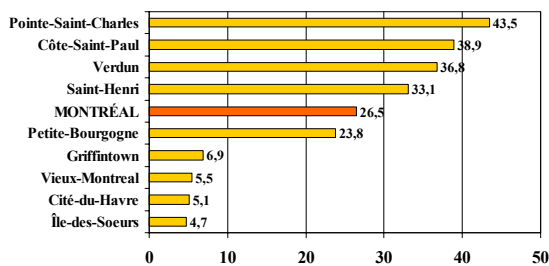
Source : www.santepub-mtl.qc.ca ou DSP Montréal

**Tableau 21. Proportion de personnes vivant sous le seuil de faible revenu (%) – Montréal et quartiers à proximité du bassin Peel, 2001**



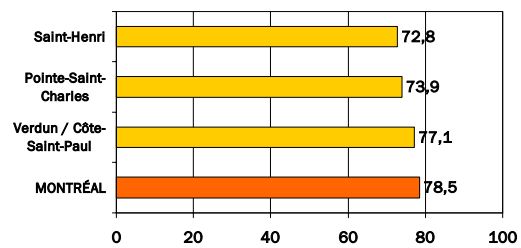
Source : www.santepub-mtl.qc.ca ou DSP Montréal

**Tableau 22. Proportion de personnes ne détenant pas un diplôme d'études secondaires (%) – Montréal et quartiers à proximité du bassin Peel, 2001**



Source : www.santepub-mtl.qc.ca ou DSP Montréal

**Tableau 23. Espérance de vie à la naissance selon le CLSC – Montréal et quartiers à proximité du bassin Peel, 1997-1999**



Source : www.santepub-mtl.qc.ca ou DSP Montréal

La majorité de la population des quartiers montréalais entourant le bassin Peel présente un profil particulièrement vulnérable : les ressources matérielles des ménages sont bien en deçà du niveau moyen retrouvé à Montréal et souvent sous le seuil de faible revenu; le niveau de scolarité qu'on retrouve dans le secteur indique par ailleurs une capacité limitée de la population à s'extirper de leur situation de pauvreté matérielle. Ce portrait s'assombrit davantage lorsque s'y ajoute les données sur les problèmes de santé et les problèmes sociaux. La situation qui prévaut autour du bassin est l'une des plus précaires de Montréal et même de l'ensemble du Québec. N'était-ce de la capacité de ce milieu à se prendre en charge, la situation serait encore plus difficile pour ces populations.

Dans ces quartiers, si le projet de casino se concrétise, l'augmentation de l'offre de jeu, déjà particulièrement élevée, atteindra un niveau de « sursaturation » par rapport à la situation actuelle alors qu'on dénombre 80 appareils de loterie vidéo dans les quartiers de Pointe-Saint-Charles et Saint-Henri ainsi que 60 dans l'arrondissement Verdun (aucun sur l'Île-des-Sœurs), l'offre de jeu pour les appareils électroniques de jeu atteindrait plus de 3 200 machines! L'offre actuelle

de jeu serait tout simplement multipliée par 40 si on ne considère que Pointe-Saint-Charles et Saint-Henri.

Tableau 5. Rapport de l'offre de jeu dans les quartiers sur celle observée dans la région de Montréal

	ALV	Bingo	Terminaux de loterie	Visites au casino
Pointe-Saint-Charles	1,3	1,0	1,6	1,2
Petite-Bourgogne	0,0	0,0	0,7	0,7
Saint-Henri	1,5	0,0	1,2	0,7
Émard/Côte-Saint-Paul	1,2	0,4	1,2	1,6
Verdun	0,6	2,1	1,4	1,3

Les données d'offre de jeu proviennent de Loto-Québec.

Les rapports sont ajustés par la population des quartiers.

ALV = appareils de loterie vidéo.

Bingo = programmes de bingo.

Terminaux de loterie = endroit où des loteries sur terminal sont offerts (Lotto 6/49®, Super®, Astro® et autres).

Visites au casino = visites au casino des personnes membres du Club privilège.

Interprétation= les données supérieures à l'unité indiquent une offre supérieure à celle de la région (1,3 signifie une offre de 30 % supérieure), les données inférieures à l'unité indiquent une offre moindre que celle de la région.

Pour nous, il ne fait aucun doute que la construction d'un casino au bassin Peel affecterait négativement les occupants actuels. Mais, vu l'état actuel de la situation, une dégradation supplémentaire des conditions de vie ne pourrait peut-être pas être contrebalancée par des efforts d'un réseau communautaire déjà sursollicité; alors, pourrait en résulter des dommages considérables sur le plan de santé et sur celui de la cohésion sociale.



Selon nos analyses, deux des conditions critiques énoncées par Loto-Québec ne sont pas rencontrées :

l'offre de jeu s'accroîtrait de manière générale à Montréal et elle augmenterait surtout dans les quartiers à proximité de bassin Peel

les populations occupant actuellement les territoires jouxtant le bassin Peel se trouvent déjà dans une situation précaire tant sur les plans socioéconomique, sanitaire que par rapport aux jeux d'argent.

La troisième condition relative à la capacité de Loto-Québec à rencontrer ses objectifs financiers en attirant les touristes provenant de l'extérieur du Québec, notamment les « gros joueurs » n'a pas fait, à ce jour, l'objet d'une démonstration probante.

## 6. Les effets prévisibles et potentiels du projet

Nous prévoyons que le projet casinotier de Loto-Québec aura des effets notables pour la population montréalaise en général. Dans les populations vivant à proximité du bassin Peel, nous avons déjà observé des effets; si le projet devait se réaliser, nous prévoyons des effets supplémentaires découlant des jeux de casino ainsi que par la simple implantation d'un tel équipement dans ce secteur.

### 6.1 *Chez les Montréalais en général*

Pour nous, il ne fait aucun doute que l'augmentation de l'offre de jeu résultera en une augmentation de la clientèle montréalaise au casino. Le nouveau casino sera, nous l'avons démontré, géographiquement plus accessible mais surtout c'est l'accessibilité symbolique qui sera accrue. Nous savons aussi que pour chaque 100 nouveaux joueurs 6, en moyenne, développeront un problème de jeu, davantage encore parmi les populations vulnérables dont les personnes socioéconomiquement défavorisées, les jeunes adultes, les communautés culturelles et les personnes résidant à proximité.

### 6.2 *Impact dans les quartiers d'accueil*

#### 6.2.1 *Impacts déjà observés*

Nos observations sur le terrain ainsi que les entrevues auprès d'un nombre considérable d'interlocuteurs privilégiés nous ont permis d'identifier des effets déjà présent.

La première manifestation a été l'apparition d'un sentiment d'**insécurité**<sup>18</sup>. La population, notamment celle de Pointe-Saint-Charles mais aussi celles de Saint-Henri et de la Petite-Bourgogne, craint d'être évincée en raison d'un éventuel embourgeoisement causant une spéculation immobilière qui rendrait le prix des loyers inabordable pour plusieurs. Les populations locales s'attendent aussi à une augmentation des problèmes de jeu et de la criminalité. On appréhende une aggravation des problèmes sociaux.

Le projet de Loto-Québec a aussi eu l'heur d'exacerber un sentiment de **dépossession** chez les occupants actuel du territoire. Il s'agit de communautés qui se prennent en charge et travaillent à leur mieux-être collectif. Pour eux, le complexe casinotier est arrivé inopinément et bouscule des projets en développement qui émanent de la communauté. La vision de Loto-Québec a été entièrement réalisée sans l'apport des populations locales et semble incompatible avec les orientations préconisés par les groupes locaux.

Finalement, les approches et les actions de Loto-Québec ont contribué au premier chef à créer un **antagonisme**, parfois acerbe, avec une portion de la population et des groupes communautaires du secteur. S'en est suivi une levée de bouclier des instances locales. Le promoteur et les résidants ont, tout d'abord eu le réflexe de se camper dans leurs positions. À telle enseigne que la société d'État n'est

---

<sup>18</sup> Le sentiment d'insécurité est, en soi, un fait social; il n'est nullement nécessaire que les situations ou événements redoutés se réalisent ni même qu'elles soient probables.



désormais plus perçue, par les habitants et les groupes résidant autour du bassin Peel, comme un interlocuteur crédible.

### *6.2.2 Impacts découlant du jeu dans le quartier*

Nous anticipons une augmentation de la fréquentation du casino par les habitants des quartiers jouxtant le bassin Peel. Nous savons que la proximité des jeux est associée à la participation; que de la participation découle une hausse du nombre de personnes aux prises avec un problème de jeu. Dans le cas qui nous occupe, les populations habitant à proximité du bassin Peel présentent des caractéristiques qui les rendent encore plus vulnérables à développer un problème de jeu : le faible niveau de socioéconomique, la présence d'une proportion élevée de jeunes adultes et de personnes des communautés culturelles, notamment de la communauté chinoise. Dans des quartiers déjà vulnérables ces problèmes supplémentaires s'ajoutent à un contexte déjà difficile. Il est à prévoir une augmentation des problèmes financiers, des problèmes de logement, des problèmes de sécurité alimentaire, des problèmes conjugaux et familiaux, des problèmes de stress, de santé physique et mentale, de toxicomanie, des problèmes de criminalité et des problèmes de jeu pathologique, tant pour les joueurs que pour leur entourage. Sur le plan des communautés, il est vraisemblable qu'apparaissent des difficultés pour prendre en charge l'ensemble des problèmes engendrés, des problèmes d'insécurité, sans omettre des impacts sur la cohésion sociale.

### *6.2.3 Impacts indépendants du jeu des résidents*

Les occupants actuels du territoire seront aussi affectés par la simple présence d'un casino dans leurs quartiers. L'augmentation de la circulation automobile pourrait contribuer à accroître la présence de problèmes respiratoires (tel l'asthme), les nuisances reliées à l'augmentation du bruit environnant. et les traumatismes routiers dans des quartiers qui présentent déjà des niveaux élevés pour ces problèmes. Des problèmes d'insécurité sont aussi prévisibles chez les piétons relativement à l'augmentation de la circulation automobile.



Il nous apparaît que la construction d'un établissement de jeu au bassin Peel aura des effets néfastes sur les populations des alentours. Des impacts adverses ont d'ailleurs déjà été observés. Dans le contexte où ces quartiers sont défavorisés et leurs populations vulnérables, les problèmes supplémentaires à survenir provoqueront des impacts d'autant plus néfastes. Il nous semble qu'on ne pourrait choisir un emplacement à Montréal où les conséquences de la construction d'un complexe casinotier soient davantage nocives.

## **7. Mesures de mitigation**

Bien que nous ayons clairement établi les dangers et les menaces de la construction d'un casino au bassin Peel, s'il advenait que le projet soit accepté, des mesures de mitigation devraient absolument être implantées et «monitorées» afin d'atténuer au mieux les problèmes prévisibles, ou encore de prévenir, dépister et prendre en charge le plus précocement possible les problèmes de santé et les problèmes sociaux engendrés.

Nous avons déjà établi que les problèmes relatifs au jeu ne se limitent nullement aux joueurs mais affectent aussi leur entourage et plus largement la communauté. Des mesures spécifiquement doivent être développées et implantées pour soutenir chacun de ces trois «groupes».

Trois approches seulement permettent la réduction des problèmes de jeu :

- Le réduction de l'accessibilité des jeux d'argent.
- La réduction de la dangerosité des jeux d'argent.
- La prévention, le dépistage et la prise en charge précoce des problèmes de jeu.

Il est fortement suggéré d'empruntées simultanément ces trois avenues. Elles auraient grand avantage à être soutenues par des mesures de régie et de surveillance spécifiques. Le but est de limiter l'apparition de problèmes de jeu chez les nouveaux joueurs ou de dissuader de jouer ceux qui sont déjà aux prises avec un tel problème.

### **7.1 Réduction de l'accessibilité des jeux**

La réduction de l'accessibilité au casino et aux autres jeux d'argent peut être atteinte en manipulant l'une, l'autre ou plusieurs des formes d'accessibilité.

**Accessibilité temporelle** – Il est possible de limiter les heures d'ouverture – le Casino de Montréal est présentement ouvert 24 heures par jour; rappelons que les heures d'affaires du casino à son ouverture s'étendaient de midi à 3h le lendemain matin. Une telle mesure n'a pas fourni des résultats véritablement significatifs là où elle a été implantée (Rodda et Cowie, 2005).

**Accessibilité économique** – Il s'agit ici de rendre l'activité plus dispendieuse et ainsi limiter le nombre de personnes qui peuvent y participer. Pour ce faire, le prix de mises minimales pourrait être augmenté ou encore le stationnement et le vestiaire pourraient ne pas être gratuits, ou encore un prix d'admission pourrait être exigé (pour tous ou pour les Québécois seulement). De telles mesures n'ont jamais, à notre connaissance, été implantées et il est impossible de connaître l'effet qu'elles auraient, ni même si elles en généreraient.

**Accessibilité symbolique** – Il s'agit soit de faire des efforts pour rendre l'activité moins attrayante pour le public, soit, à la rigueur, de ne prendre aucune mesure visant à développer l'attractivité d'un produit. Nous sommes ici dans le domaine de l'image, du marketing, de la mise en marché, de la publicité, des commandites, des programmes de fidélisation et de la promotion. Les mesures visant à proscrire ou limiter les mesures d'augmentation de l'accessibilité symbolique n'ont d'effet que sur les personnes qui ne jouent pas encore et sur une portion de

celles qui n'ont pas de problème de jeu. Plusieurs dispositions ont déjà fait l'objet de discussions scientifiques dont l'abolition de la publicité autour des activités de jeu, la réduction de la publicité, l'encadrement strict de cette publicité, l'adoption d'un code de déontologie en matière de publicité, etc. (Rodda et Cowie, 2005). Au Québec, de telles dispositions sont déjà en vigueur pour d'autres produits nocifs à la santé des populations tels le tabac et l'alcool. Il n'en est encore rien pour les jeux d'argent; il est d'ailleurs intéressant de noter qu'en matière de commandite, lorsque le législateur a interdit aux cigarettières de telles pratiques, le Festival des feux d'artifices Benson & Hedges est devenu l'International des Feux Loto-Québec. Ce type de pratique vise à associer un événement prestigieux à une compagnie (ou à un label) afin de faire bénéficier à cette dernière du lustre et de la renommée de la première. L'association de Loto-Québec avec le Cirque du Soleil relève, pour partie, de cette stratégie d'améliorer l'image de la société d'État. Loto-Québec investit annuellement plus de 20 millions de dollars dans les commandites. À ce montant, il faut ajouter une somme comparable destinée à la publicité dans les médias de masse. Un autre poste budgétaire est consenti à la mise en marché (site Internet, dépliants, matériel promotionnel, probablement le budget de production des émissions de télévision telles La Poule aux Œufs d'Or® et Célébration, etc.) pour un montant qui nous est inconnu. Toutes ces activités contribuent à l'augmentation de l'accessibilité symbolique des jeux d'argent en général et des jeux de casino en particulier. Bien que Loto-Québec se soit dotée d'un code publicitaire (qui ne semble pas disponible sur leur site Internet), aucune restriction légale ni supervision externe ne sont exercées sur cette société. Plusieurs juridictions se sont engagés dans cette voie de la limitation des mesures publicitaires ou, plus généralement, de mise en marché. L'association avec le Cirque du Soleil pourrait d'ailleurs, dans ce contexte, être revue ou même remise en question.

## **7.2 Réduction de la dangerosité des jeux**

La dangerosité des appareils électroniques de jeu et spécifiquement des machines à sous a été étudiée en profondeur par plusieurs chercheurs dont Griffiths et son équipe qui ont publié plus d'une vingtaine d'articles sur le sujet au cours des douze dernières années (Griffiths et Parke, 2001; Parke et Griffiths, 2001; voir aussi l'étude de Leblond, 2004). Désormais nous connaissons bien les mécanismes psychocognitifs qui entrent en action et favorisent la continuation du jeu et, découlant, le développement, chez certains, de problèmes de jeu. Schématiquement, les caractéristiques même des machines contribuent à l'étiologie des problèmes de jeu; au nombre de celles-ci nous retrouvons les renforcements visuels et auditifs, la rapidité des parties, les «near misses» (quand le joueur est sous l'impression qu'il a presque gagné), etc. Toutes ces caractéristiques sont sous le contrôle des casinos qui stipulent leurs besoins précis aux fabricants; ces derniers ne sont pas en reste et poursuivent leurs activités de recherche et de développement dans le sens de l'augmentation des profits des casinos – les nouveaux développements visent systématiquement à augmenter la durée de la période que le joueur passe à jouer (voir les publicités dans la revue *Casino Player*). Quelques recherches ont tenté de mesurer l'effet de certaines de ces caractéristiques, les résultats s'avèrent pour l'instant

difficilement applicables ou insuffisamment efficaces (Blaszczynski, 2001, Quinn, 2001, Rodda et Cowie, 2005, Schrans et al., 2001).

### **7.3 La prévention, le dépistage, la prise en charge précoce et le traitement**

#### *Au casino*

À ce chapitre, un nombre considérable de mesures spécifiques au casino ont été identifiées (nous en signalons une quinzaine en annexe). Aucune des mesures recensées, lorsque prises séparément, n'a un effet déterminant sur la diminution des problèmes de jeu des personnes affectées ou sur l'apparition d'un problème chez ceux qui n'en ont pas encore (Rodda et Cowie, 2005). Présentement, plusieurs juridictions à travers le monde expérimentent sous une forme ou une autre les cartes de membre (Häefeli, 2003). Ces cartes électroniques permettent de connaître le profil des joueurs, d'établir leurs préférences de jeu, les montants maximaux qu'ils désirent jouer, leur fréquentation maximale du casino. Si un joueur atteint les limites de jeu qu'il s'est lui-même fixé, un membre du personnel sera chargé d'aller rencontrer le joueur et de déterminer s'il y a compromission.

La prévention reste cependant la voie la plus prometteuse qui nous soit actuellement disponible. En ce qui concerne le casino actuel, il y aurait déjà place à amélioration du niveau d'information, de la sensibilisation et des ressources de consultation et de références disponibles, notamment quant à leur visibilité pour la clientèle.

#### *En dehors du casino*

Il existe plusieurs similitudes entre les machines à sous des casinos et les appareils de loterie vidéo beaucoup plus répandus retrouvés dans les bars. Leurs conceptions similaires expliquent leur potentiel de créer de la dépendance ou de générer des problèmes chez leurs adeptes. La majorité de ceux qui consultent en thérapie sont des joueurs de machine électronique de jeu.

L'information et la sensibilisation portant sur les risques reliés à ces appareils, leur fonctionnement et les précautions à prendre doivent être intensifiées et adaptées aux divers groupes ciblés et aux sites de jeux. Pour les population à proximité de ces sites, surtout dans des milieux à faibles revenus, des mesures particulières doivent être développées pour les rejoindre.

### **7.4 La régie et la surveillance des mesures de mitigation des problèmes de jeu**

Présentement, Loto-Québec se charge seule de déterminer, d'implanter et d'évaluer (ce qui n'est pas une pratique courante) essentiellement toutes les mesures de prévention et d'intervention précoce dans les casinos (voir en annexe). Ceci nous semble tout à fait anormal et probablement contre-productif. Un organisme tout à fait neutre (dont le financement ne provient pas de Loto-Québec et où cette dernière ne siège pas au conseil d'administration) et possédant l'expertise requise devrait être mandaté pour réaliser ce mandat. Présentement aucun tel organisme ne semble pas exister, une collaboration entre la Régie des alcools, des courses et des jeux, le ministère de la Santé et des Services sociaux

ainsi que les Agences de santé et de services sociaux des régions qui hébergent un casino représenterait une solution acceptable.

### ***7.5 Problèmes de santé et problèmes sociaux pour les joueurs, leur entourage et les communautés***

Des mesures de mitigation doivent aussi être implantées pour composer le plus adéquatement possible avec les problèmes de santé et les problèmes sociaux qui surgiront chez les joueurs, leur entourage et dans les communautés. Ce type de mesures est mieux connu mais demeure un palliatif qui entre en action seulement quand les problèmes ont éclos. Il faudrait s'assurer d'augmenter les ressources disponibles tout en encourageant les initiatives émanant du milieu afin qu'il puisse répondre adéquatement aux nouveaux stress produits sur son environnement. Bien que ces mesures soient nécessaires et incontournables, les activités préventives sont davantage souhaitables en matière de jeux d'argent.

### ***7.6 Évaluation et monitoring***

Dans tous les cas, les mesures implantées visant à inhiber, contenir ou prendre en charge les problèmes découlant de l'implantation d'un casino doivent impérativement faire l'objet d'un suivi non seulement administratif mais surtout évaluatif. L'ensemble des parties concernées devront participer à ces efforts d'évaluation et de monitoring.

## **8. Conclusion**

Nos travaux démontrent que les jeux d'argent, incluant les casinos, occasionnent des problèmes chez les joueurs, dans leur entourage et dans les communautés. Nous avons aussi établi que la clientèle du casino de Montréal se recrute majoritairement dans un périmètre restreint autour dans la grande région métropolitaine et tout particulièrement à Montréal même. Nous avons conclu que l'augmentation de l'offre de jeu proposée par Loto-Québec entraînera un accroissement de la fréquentation du casino de Montréal qui ne se fera pas au hasard mais bien plutôt sera concentrée dans l'actuel bassin de desserte, c'est-à-dire les populations provenant surtout des régions de Montréal et de la Montérégie. Cette augmentation de la fréquentation sera nécessairement assortie d'une progression du nombre de personnes aux prises avec un problème de jeu. Celles-ci n'étant pas davantage aléatoirement réparties que la clientèle du casino proviendront des groupes particulièrement vulnérables que sont les hommes, les jeunes adultes, les membres des communautés culturelles et les personnes défavorisées au plan socioéconomiques. Or, dans les quartiers qui hébergeraient le nouveau casino, ces caractéristiques de vulnérabilité sont surreprésentées par rapport à l'ensemble du territoire montréalais. Par ailleurs, l'offre de jeu dans ces secteurs y est déjà généralement supérieure à celle qui prévaut dans l'ensemble de la région et les problèmes de jeu sont déjà plus prévalents. Il faut aussi bien voir que les répercussions des problèmes de jeu dans des zones déjà vulnérables sont davantage percutantes qu'ailleurs et que les capacités de la communauté à subir et contrecarrer ces effets funestes ne sont pas illimitées.

Aux problèmes de jeu, s'ajoutent aussi les conséquences relatives à l'implantation d'un équipement au gabarit si imposant dans des quartiers résidentiels. Plusieurs paramètres demeurent inconnus, notamment en ce qui a trait à l'aménagement urbain, aux transports et au logement. Ces lacunes nous interdisent, à ce moment-ci, d'en évaluer les conséquences pour la santé des populations concernées. Il faudra analyser ces données avec beaucoup d'attention lorsqu'elles seront disponibles.

Il nous apparaît aussi que, pour l'instant, les mesures de mitigation qui pourraient être implantées nous prémunissent insuffisamment contre le développement de problèmes de santé et de problèmes sociaux à Montréal et dans les quartiers situés à proximité du bassin Peel.

Force nous est de conclure qu'en ce moment, le projet, dans l'état actuel des connaissances détenues sur son développement, n'offre pas les garanties nécessaires et suffisantes quant aux conditions favorables à l'amélioration de la santé de la population montréalaise, ni même au maintien de son état de santé actuel.

## **Recommandation 1**

---

**En conséquence, nous ne pouvons recommander que le projet aille de l'avant avant que ne soient revus en profondeur et intégrés les éléments nécessaires à l'amélioration de la santé et des conditions de production de la santé.**

La viabilité financière du projet de complexe casinotier n'est pas démontrée. De manière plus importante encore pour la préservation et l'amélioration de la santé des populations, les projections de revenus sont basées sur une augmentation de la clientèle touristique et notamment celles des «gros joueurs». De telles cibles visant la proportion de touristes ont été fixées à 25 % en 1993 à l'ouverture du Casino de Montréal. Loto-Québec n'a jamais atteint la moitié de cet objectif initial alors que la compétition dans l'est de l'Amérique du Nord était presque inexistante. Cependant les revenus ont dépassé les prévisions les plus optimistes, à telle enseigne que l'offre de jeu du casino a été doublée quant aux places de jeu et les heures d'ouverture ont été augmentées de 60 %. Ce sont les clientèles locales, surtout montréalaises et montréalaises qui ont permis cette augmentation des revenus. Si, cette fois encore, et dans un contexte où la compétition casinotière ne cesse de s'accroître, les objectifs touristiques et concernant les «gros joueurs» sont par trop optimistes, seront-ce les clientèles locales qui combleront le manque à gagner? Rappelons que la superficie de jeu prévue au casino du bassin Peel sera d'environ le double de ce qu'elle est au casino de l'île Notre-Dame, laissant toute latitude spatiale pour une augmentation significative des places de jeu.

## **Recommandation 2**

---

**Il importe d'organiser au Québec et dans les meilleurs délais un colloque ou une conférence internationale visant à établir les paramètres de l'étude des conséquences économiques et sanitaires de l'implantation d'un casino en situation de compétition internationale croissante.**

Un projet de l'envergure de celui promu par Loto-Québec doit nécessairement améliorer la santé ainsi que les conditions de production de santé des populations locales et régionales. Si le projet devait être soumis de nouveau, un investissement de cette magnitude nécessite inévitablement de prévoir et d'intégrer des mécanismes visant ce type de conséquences profitables et durables. Prioritairement, il faut agir sur les déterminants de la santé que sont l'employabilité et l'emploi, le niveau d'éducation et la réussite scolaire, la sécurité alimentaire, la qualité de vie et l'aménagement du territoire, la prévention et le soutien aux organismes communautaires, pour ne nommer que ceux-ci. Le tout doit être orienté selon une perspective de développement communautaire où les populations et les organismes locaux participent et contribuent aux mécanismes décisionnels.

*« [L]a gestion d'un milieu en transition par l'intégration de nouvelles activités urbaines et de nouvelles clientèles [doit s'exercer] dans le respect du patrimoine industriel et résidentiel, en harmonie avec la population en place et pour son bénéfice. »  
(Plan d'aménagement de Montréal, 2005, p. 1)*

Le processus de développement du projet devrait être entièrement reconsidéré.

### **Recommandation 3**

---

**Le processus de développement du projet doit en être un de concertation entre les différents acteurs impliqués relativement aux divers enjeux identifiés : Loto-Québec, la Ville de Montréal, les arrondissements situés à proximité du site et les représentants de la population locale.**

L'approche initiale de Loto-Québec pour « vendre » son projet a suscité des réactions négatives dans les quartiers autour du site pressenti. Pour des raisons que nous avons évoqué plus haut, les positions de certains opposants se sont durcies. Loto-Québec a préconisé des solutions de type marketing à cette levée de bouclier plutôt qu'une approche de véritable concertation. Plus d'ouverture et de rigueur auraient été souhaitables. Quoiqu'il en soit, il en résulte que l'état actuel des relations entre les promoteurs du projet et la population locale nous semble si tendu qu'un processus de médiation sociale<sup>19</sup> apparaît indispensable.

### **Recommandation 4**

---

**Si le projet doit cheminer, nous recommandons une médiation sociale entre le promoteur et la population locale.**

---

<sup>19</sup> Ce mécanisme, s'il est acceptable pour les parties, devrait permettre le partage des préoccupations, l'identification de la nature et de l'ampleur des effets indésirables, la mise de l'avant de solutions en vue de limiter les effets nocifs. Le tout débouchant sur la production d'un plan de développement qui tient compte des dimensions sociales, sanitaires, écologiques et économiques.



## 9. Bibliographie sommaire

- American Psychiatric Association (1996). *Mini DSM-IV. Critères diagnostiques*. Paris, Masson, p. 273.
- Authier, P.; Thompson, E. (1992). It's Quebec's turn to roll the dice; casino operator wants mostly bilingual staff. *The Gazette*, 16 décembre, p. A1.
- Blaszczynski, A. (2001). *Harm minimization strategies in gambling - An overview of international initiatives & interventions*. Sydney: University of Sydney.
- Boyer, R., St-Laurent, D., Prévaille, M., Légaré, G., Massé, R., Poulin, C. (2000). Idées suicidaires et parasuicides. In Daveluy, C., Pica, N., Audet, N., Courtemanche, R., Lapointe, F. *Enquête sociale et de santé 1998, 2e édition*, Québec, Institut de la statistique du Québec.
- Brown, K.; Ross, N.; Chevalier, S.; Gilliland, J. (soumis pour publication). The Influence of Geographic Accessibility on the Use of Video Lottery Terminals (VLTs).
- Chevalier, S. (2003) La prise en compte des problèmes de jeu dans la détermination de l'offre de jeu de hasard et d'argent au Québec. *Éthique publique* 5[2], 100-110.
- Chevalier, S. & Allard, D. (2000). *Correlates and comorbidities associated with excessive gambling*. Las Vegas: The 2000 Conference of the National Center for Responsible Gaming.
- Chevalier, S. & Allard, D. (2001). *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*. Montréal: Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique.
- Chevalier, S., Allard, D., Kimpton, M.-A., Audet, C., Hamel, D., St-Laurent, D. (2005). *Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique - Monitoring évaluatif - Indicateurs d'implantation - Mai 2001-décembre 2003*. Québec, Institut national de santé publique du Québec, 68 pages + annexes.
- Chevalier, S., Geoffrion, C., Allard, D., & Audet, C. (2002a). *Motivation for gambling as tools for prevention and treatment of pathological gambling*. Barcelona: European Association for the Study of Gambling, 5th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, 2-5 October 2002.
- Chevalier, S.; Ladouceur, R.; Jacques, C.; Allard, D.; Hamel, D.; Sévigny, S. (2002b). *Enquête sur les habitudes et les problèmes de jeu des Québécois*. Sorties spéciales.
- Eadington, W. R. (1998). Contributions of casino-style gambling to local economics. *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 556, 53-65.
- Gardner, K., Sumner, R., & Klotz, M. (2004). *Rochester Downtown casino. An economic & social impact assessment*. Rochester: CGR Inc.

- Gazel, R. (1998). The economic impacts of casino gambling at the state and local levels. *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 556, 66-84.
- Gilliland, J.A., Ross, N.A. (2005). Opportunities for video lottery terminal gambling in Montréal. An environmental analysis. *Canadian Journal of Public Health*, 96[1], 55-59.
- Govoni, R., Frisch, R., Rupcich, N., & Getty, H. (1998). First year impacts of casino gambling in a community. *Journal of Gambling Studies* 14[4], 347-358.
- Griffiths, M. & Parke, J. (2001). *Gaming machines and methods of payment - The psychological impact*. Nottingham: Nottingham Trent University.
- Groupe de travail sur les lignes directrices relatives à la conduite d'études d'impact sur la santé. (2004). Guide canadien d'évaluation. des incidences sur la santé. *Volume 2 : Approches et prises de décisions*. Ottawa, Santé Canada.
- Häfeli, J. (2005). *After three years of responsible gaming practice in Switzerland - does it work?* Malmö: 6th European conference on gambling studies and policy issues.
- Kilby, J. & Fox, J. (1998). *Casino operations management*. New York: John Wiley & Sons.
- Leblond, J. (2004). Évaluation de la dangerosité des appareils de loterie vidéo.
- McQueen, P.A. (2005). Making a splash in Niagara Falls. *Casino Journal*, 18[9], 47-48.
- Moore, L. (1994). Casino lure tourists with April expansion of slots and tables. *The Gazette*, 8 février, p. A5.
- National Research Council (1999). *Pathological gambling. A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Nichols, M., Stitt, G., & Giacomassi, D. (2002). Community assessment of the effects of casinos on quality of life. *Social Indicators Research* 57, 229-262.
- Papineau, É., Chevalier, S., Helly, D., Belhassen, A., Sun, F., Campeau, L. (2005). *Les jeux de hasard et d'argent dans les communautés, maghrébine, centre-américaine, haïtienne et chinoise de Montréal : faits saillants*. Québec, Institut national de santé publique du Québec, 16 p.
- Parke, J. & Griffiths, M. (2001). *The psychology of the fruit machine: The role of structural characteristics (revisited)*. Nottingham: Nottingham Trent University.
- Phipps, A. G. (2004). Crime and disorder, and house sales and prices around the casino sites in Windsor, Ontario, Canada. *Canadian Geographer* 2348[4], 403-432.
- Pouliot, F. (2005). Casino : a-t-on une main gagnante? *Le Soleil*, 7 juillet, p. C3.
- Quinn, F. L. (2001). First do no harm: What could be done by casinos to limit pathological gambling. *Managerial and Decision Economics* 22, 133-142.
- Ref Type: Journal (Full)

Rodda, S.; Cowie, M. (2005). Evaluation of electronic gaming machine harm minimisation measures in Victoria. Final Report. Victoria (AU), Community Support Fund.

Room, R., Turner, N. E., & Ialomiteanu, A. (1999). Community effects of the opening of the Niagara casino. *Addiction* 94[10], 1449-1466.

Schrans, T., Schellinck, T., & Walsh, G. (2001). *Highlights reports - 2000 regular VL players follow up - A comparative analysis of problem development & resolution*. Halifax: Nova Scotia, Department of Health, Addictions Services.

Smith, G. F. & Hinch, T. D. (1996). Canadian casinos as tourist attractions: Chasing the pot of gold. *Journal of Travel Research* , 37-45.

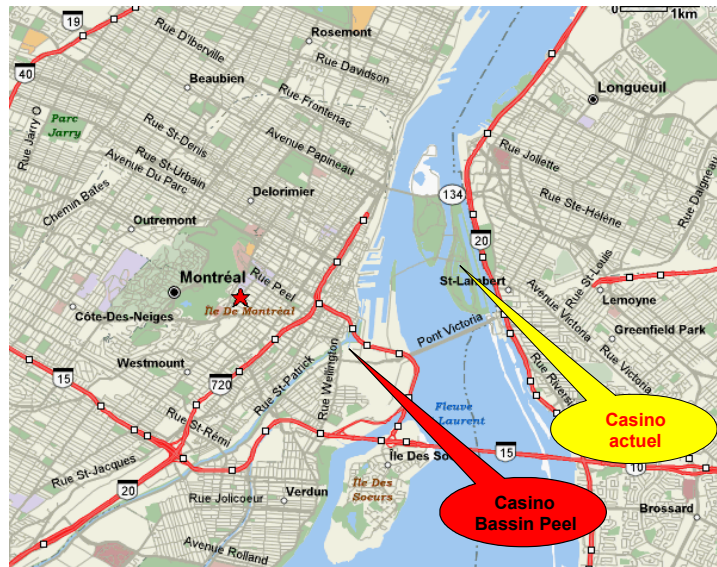
Williams, R. J. & Wood, R. T. (2004). The proportion of gaming revenue derived from problem gamblers: Examining the issues in a Canadian context. *Analyses of Social Issues and Public Policy* 4[1], 33-45.



# **Annexes**



Carte 1. Localisation actuelle et projetée du Casino de Montréal



Carte Mapquest – adaptée.

Carte 2. Localisation des composantes des projets de casino, de centre de foire et du Stade Saputo



Carte produite par Loto-Québec – adaptée.



Carte 3. Occupation actuelle du site pressenti pour le projet de casino



Photo Google Earth – adaptée.

Les délimitations des bassins Peel et Tate sont approximativement établies à partir de cartes d'époque.

La ligne blanche pointillée représente le parcours actuel de la piste cyclable du canal de Lachine.


Carte 4. Les quartiers joutant le bassin Peel



Carte Mapquest – adaptée.



## Présentation de Dale Carnegie & Associates, 1996

<h3>Marketing the Premium Player</h3>  <p>Copyright, 1996 © Dale Carnegie &amp; Associates, Inc.</p>	<h3>The "3 legged stool"</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• There are 3 critical elements if the casino is to market to premium players:</li><li>• The amenities</li><li>• The relationship</li><li>• The "deal"</li></ul>
<h3>The amenities</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• Suites<ul style="list-style-type: none"><li>– Private pools, putting greens, steam rooms, etc.</li></ul></li><li>• 24-limo access</li><li>• Private jets</li><li>• 24-hour butler service</li><li>• Private gaming salons</li><li>• An environment equal to or better than what the guest is accustomed</li></ul>	<h3>The relationship</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• To attract premium players you must be able to contact the player.</li><li>• Hosts provide the relationship.</li></ul>
<h3>The "deal"</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• Special betting limits</li><li>• Special rules/games</li><li>• Increased credit lines</li><li>• Show-up money</li><li>• Airfare reimbursements</li><li>• Rep commissions</li><li>• Shopping money</li><li>• Cash incentives (for cash deposits)</li><li>• Quick pay discounts</li><li>• Promo chips</li><li>• Dead chip programs</li><li>• Discounts on loss</li></ul>	

## Des formes de la contestation locale

Affichette de contestation – apposée au fenètre des commerces et des résidences privées qui s’oppose au projet



Slogan de contestation – reproduit sous forme de banderolle

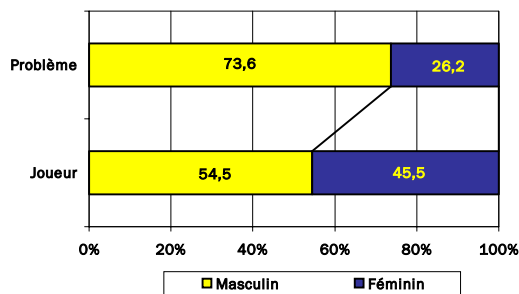


Marche de contestation dans les rues de Pointe-Saint-Charles tenue le 29 octobre 2005.



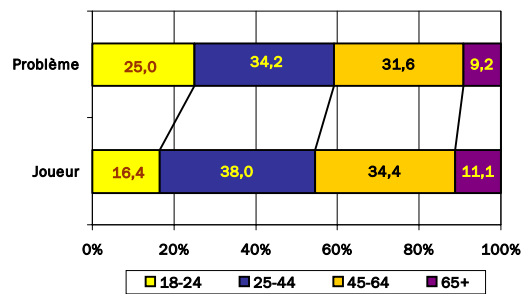
## Données supplémentaires

Figure A1. Répartition des joueurs de casino et des joueurs de casino qui ont un problème de jeu selon le sexe (%) – Québec, population adulte, 2002



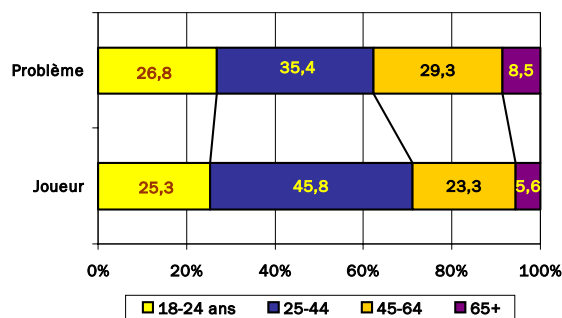
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure A2. Répartition des joueurs de machine à sous et des joueurs de machine à sous qui ont un problème de jeu selon l'âge (%) – Québec, population adulte, 2002



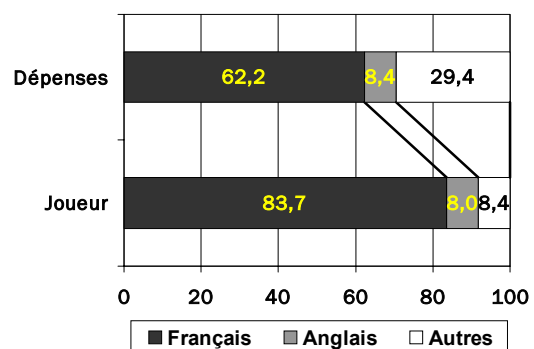
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure A3. Répartition des joueurs de jeu de table et des joueurs de jeu de table qui ont un problème de jeu selon l'âge (%) – Québec, population adulte, 2002



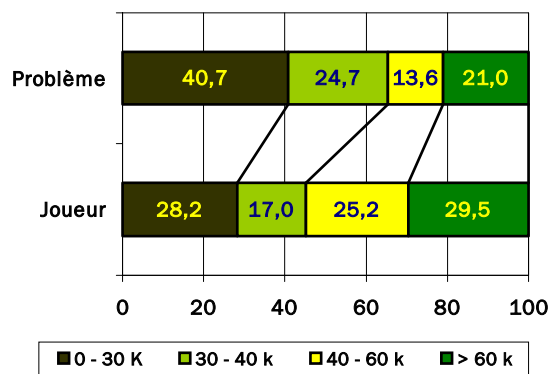
Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

Figure A4. Répartition des joueurs de casino et des dépenses de jeu au casino selon la langue maternelle (%) – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

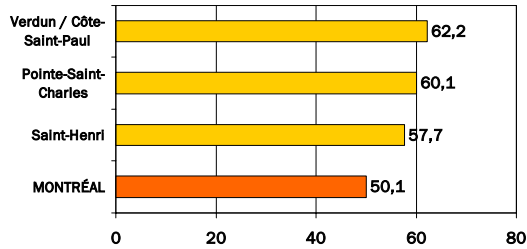
Figure A5. Répartition des joueurs de casino et des joueurs de casino qui ont un problème de jeu selon le revenu du ménage (%) – Québec, population adulte, 2002



Source : Chevalier et al, 2002b, sortie spéciale

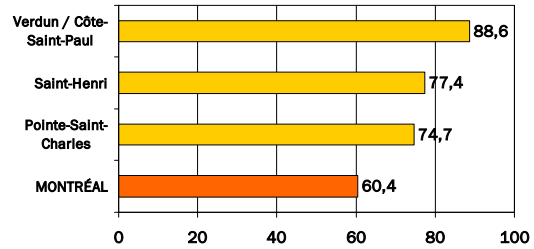
## Problèmes de santé

**Tableau A6. Taux d'hospitalisation pour lésions traumatiques par CLSC (par 10 000) – femmes – 2000-2002**



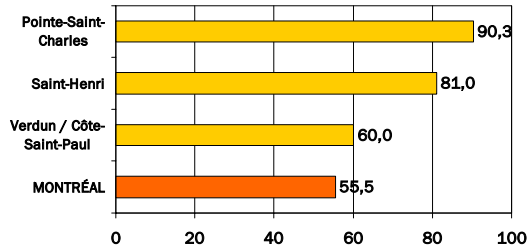
Source : [www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca) ou DSP Montréal

**Tableau A7. Taux d'hospitalisation pour lésions traumatiques par CLSC (par 10 000) – hommes – 2000-2002**



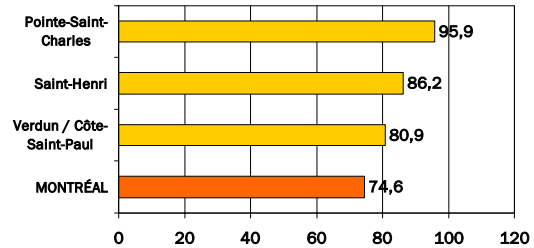
Source : [www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca) ou DSP Montréal

**Tableau A8. Taux d'hospitalisation pour problème de l'appareil respiratoire par CLSC (par 10 000) – femmes – 2000-2002**



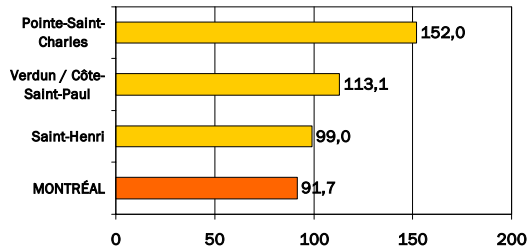
Source : [www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca) ou DSP Montréal

**Tableau A9. Taux d'hospitalisation pour problème de l'appareil respiratoire par CLSC (par 10 000) – hommes – 2000-2002**



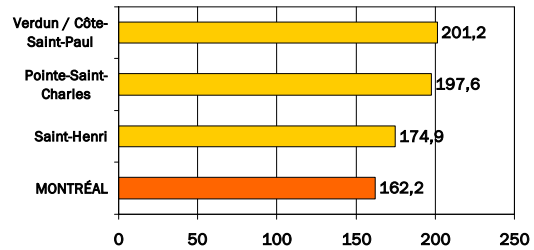
Source : [www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca) ou DSP Montréal

**Tableau A10. Taux d'hospitalisation pour problème de l'appareil circulatoire par CLSC (par 10 000) – femmes – 2000-2002**



Source : [www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca) ou DSP Montréal

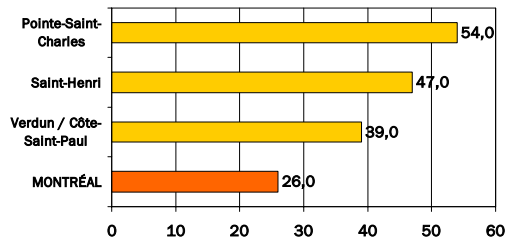
**Tableau A11. Taux d'hospitalisation pour problème de l'appareil circulatoire par CLSC (par 10 000) – hommes – 2000-2002**



Source : [www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca) ou DSP Montréal

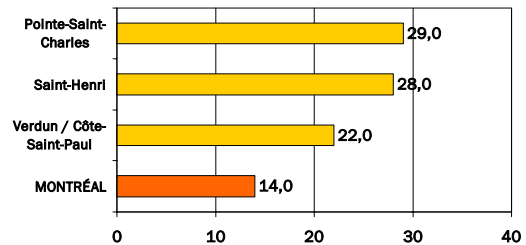
## Problèmes sociaux

**Tableau A12. Taux de grossesse à l'adolescence par CLSC (par 1000) – 14-17 ans – 1999-2001**



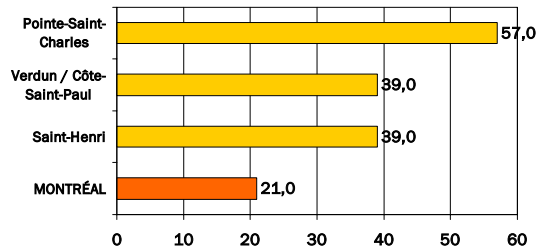
Source : [www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca) ou DSP Montréal

**Tableau A13. Taux de troubles du comportement ou de commission de délits par CLSC (par 1000) – 0-17 ans – 1998-2000**



Source : [www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca) ou DSP Montréal

**Tableau A14. Taux de victimes d'abandon, de négligence, d'abus physique ou sexuel par CLSC (par 1000) – 0-17 ans – 1998-2000**



Source : [www.santepub-mtl.qc.ca](http://www.santepub-mtl.qc.ca) ou DSP Montréal

## Mesures d'atténuation / de mitigation

	Mesure de mitigation
<b>Problèmes de santé pour les joueurs</b> tant ceux de Montréal en général que ceux des quartiers d'accueil	
♠ Problèmes de jeu <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Réduction de l'accessibilité               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Temporelle</li> </ul> </li> </ul>	⇒ limiter les heures d'ouverture du casino (rappelons que les heures d'affaires du casino à son ouverture s'étendaient de midi à 3h00 le lendemain matin)
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Économique</li> </ul>	⇒ Prix d'admission pour les Québécois ⇒ Augmenter le prix minimale des mises (autant pour les machines à sous que le jeux de table)
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Géographique</li> </ul>	⇒ Aucune mesure de ce type ne nous est connue
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Symbolique</li> </ul>	⇒ Abolir la publicité dans la grande région montréalaise (y incluant les loteries télévisées telles la Poule aux Œufs d'Or®); ⇒ Remettre en question l'association avec le Cirque du Soleil; ⇒ Implanter des mesures locales pour contrer la banalisation des jeux d'argent; ⇒ Implanter des mesures locales pour contrer la vision de gains monétaires faciles et immédiat; ⇒ Réviser le site Internet de Loto-Québec ⇒ Instaurer un système de carte de membre obligatoire pour entrer au casino
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Réduction de la dangerosité               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jeux de table</li> </ul> </li> </ul>	⇒ Aucune mesure de ce type ne nous est connue

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Machines à sous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ voir toutes les conditions psychocognitives (renforcements visuels et auditifs, rapidité des parties, accepteur de billets de banque, «near miss», ...) – recherches nécessaires</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Prévention, dépistage et prise en charge précoce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Ne pas servir d'alcool dans les aires de jeu (initiative de L-Q)</li> <li>⇒ Offrir un casino non-fumeur (loi québécoise)</li> <li>⇒ Éclairer les lieux à la lumière du jour (initiative de L-Q)</li> <li>⇒ Ne pas offrir de crédit aux joueurs (initiative de L-Q)</li> <li>⇒ Offrir / améliorer le programme d'autoexclusion</li> <li>⇒ Offrir / améliorer le programme d'intervention de crise</li> <li>⇒ Offrir / améliorer la diffusion de l'information sur les problèmes de jeu</li> <li>⇒ Offrir / améliorer les mécanismes d'autoévaluation des problèmes de jeu</li> <li>⇒ Fournir / améliorer les mesures de sensibilisation du personnel aux problèmes de jeu</li> <li>⇒ Limiter / inhiber la possibilité d'obtenir des fonds sur place (guichet automatique)</li> <li>⇒ Cesser d'organiser des tournois</li> <li>⇒ Interdire totalement l'accès de lieux aux mineurs, y incluant les restaurants</li> <li>⇒ Instaurer un système de carte de membre obligatoire (permettant de connaître les limites de jeu que se fixe le joueur, ses comportements de jeu – temps de jeu, mises, gains, pertes, nombre de visites, fréquence des visites, ...) <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cette initiative permettrait d'identifier les comportements de jeu potentiellement nocifs et d'intervenir précocement et directement auprès du joueur possiblement en difficulté</li> </ul> </li> <li>⇒ Analyse des impacts des mesures de fidélisation / interdire les mesures de fidélisation pour les Québécois</li> <li>⇒ Diminuer considérablement le montant maximal des mises</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Régie et surveillance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Transférer entièrement à la RACJ en collaboration avec les instances québécoises et régionales concernées de santé et de</li> </ul>

	<p>services sociaux</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Gestion de la formation du personnel des casinos (cadres et employés; programme particulier pour les employés qui travaillent dans les aires de jeu) en matière de problème de jeu et d'éthique commerciale</li> <li>⇒ Gestion des cartes de membres</li> <li>⇒ Gestion du programme d'autoexclusion</li> <li>⇒ Gestion du programme de dépistage</li> <li>⇒ Gestion du programme d'autoévaluation des joueurs</li> <li>⇒ Gestion du programme d'information sur les problèmes de jeu</li> <li>⇒ Gestion du programme de vérification d'âge de la clientèle</li> <li>⇒ Gestion du programme des autres règles de limitation d'accès (voir la réglementation à ce sujet)</li> <li>⇒ Régie de la publicité et de toutes les autres formes de promotion des jeux d'argent en général et du casino en particulier (publicité, commandite et mise en marché)</li> <li>⇒ Régie de la dangerosité des jeux offerts (incluant l'émission d'un avis préalable à la mise en marché de tout nouveau produit par Loto-Québec)</li> <li>⇒ Élimination du financement direct de la RACJ par Loto-Québec (actuellement, 3 millions \$ annuellement)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Maintien et bonification du programme d'intervention de crise (géré et défrayé par le MSSS)</li> </ul>
♠ Problèmes de santé	
♥ Problèmes de santé mentale	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Stress, problème de sommeil, anxiété, dépression, dépendance</li> <li>⇒ Augmenter les capacités des services de première ligne à dépister les problèmes en jeu à partir de ce type de problème</li> </ul>



♠ Problèmes sociaux	
♠ Soutien social	⇒ Prendre des mesures pour rejoindre et influencer les réseaux sociaux des joueurs et des populations vulnérables
♠ Problèmes financiers	⇒ Soutenir les ACEF et les autres organismes communautaires œuvrant en ce domaine
♠ Problèmes conjugaux / familiaux	⇒ Soutenir les organismes qui œuvrent à la prévention et à la prise en charge de ce type de problème
♠ Criminalité	⇒ Voir avec les services policiers et SURTOUT avec les organismes qui s'occupent de prévention/traitement/réinsertion
<b>Problèmes de santé pour l'entourage</b>	
♠ Santé mentale	⇒ Soutenir les organismes qui œuvrent à la prévention et à la prise en charge de ce type de problème
♠ Problèmes de jeu	⇒ Développement et implantation dans les écoles des quartiers avoisinants de programme de prévention (globale pas pour le seul silo du jeu)
<b>Problèmes sociaux pour l'entourage</b>	
♠ Problèmes financiers	⇒ Soutenir les ACEF et les autres organismes communautaires œuvrant en ce domaine
♠ Problèmes conjugaux / familiaux	⇒ Soutenir les organismes qui œuvrent à la prévention et à la prise en charge de ce type de problème
<b>Problèmes de santé dans la communauté</b>	
♠ Capacité de prise en charge des problèmes de santé physique	⇒ Augmenter les ressources des organismes afin qu'ils puissent

(notamment les problèmes de jeu)	<p>répondre à une demande accrue</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Encourager de nouvelles initiatives émanant des acteurs évoluant au sein des quartiers proximaux</li> <li>⇒ Mettre sur pied une instance ayant pour mission de suivre l'évolution de la situation à l'égard des impacts se produisant dans le milieu d'implantation</li> </ul>
♣ Capacité de prévenir les problèmes de jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Développement et implantation dans les écoles des quartiers avoisinants de programme de prévention (globale pas pour le seul silo du jeu)</li> <li>⇒ Développement de programme de prévention pour les sous-groupes les plus à risque (jeunes, communautés culturelles, personnes défavorisées, personnel du casino, ...)</li> </ul>
<b>Problèmes sociaux dans la communauté</b>	
♣ Cohésion sociale <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Sentiment de dépossession</li> <li>♥ Détérioration du climat et du tissu social</li> <li>♥ Exode des populations à faible revenu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Développer une politique gouvernementale des jeux d'argent</li> <li>⇒ Développer et soutenir financièrement des alternatives au complexe casinotier (parcs, infrastructures, aménagements) convenant à la population locale, notamment aux jeunes</li> <li>⇒ Instaurer des mesures favorisant la rétention des occupants actuels et leur accessibilité à des services de proximité</li> </ul>
♣ Capacité de prise en charge des problèmes sociaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Soutenir les organismes qui œuvrent à la prévention et à la prise en charge de ce type de problème</li> </ul>
♣ Sentiment d'insécurité	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Information</li> <li>⇒ Désensibilisation</li> <li>⇒ Présence policière accrue</li> <li>⇒ Répression accrue en matière de circulation automobile</li> </ul>