

QUAND DÉFAVORISATION ET
LOTÉRIE VIDÉO SE RENCONTRENT
AU COIN DE LA RUE

Géolocalisation des sites détenteurs
de licences d'exploitant d'appareils de
loterie vidéo dans la région de la
Capitale-Nationale



**QUAND DÉFAVORISATION ET
LOTÉRIE VIDÉO SE RENCONTRENT
AU COIN DE LA RUE**

***Géolocalisation des sites détenteurs de
licences d'exploitant d'appareils de
loterie vidéo dans la région de la
Capitale-Nationale***

Agence de la santé et des services sociaux
de la Capitale-Nationale
Direction régionale de santé publique

Août 2013

Auteurs

Valérie Houle, agente de planification, de programmation et de recherche, Direction régionale de santé publique, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale

Éric Robitaille, géographe, Institut national de santé publique du Québec

Coordination

Michel Beauchemin, coordonnateur, Direction régionale de santé publique, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale

Mise en page

Danielle Gagné, agente administrative, Direction régionale de santé publique, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale

Révision linguistique

Andréanne Guay, agente administrative, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale

Ce document est disponible en version électronique à l'adresse Internet www.dspq.qc.ca, **section Documentation, rubrique Publications.**

Le genre masculin est utilisé dans ce document et désigne aussi bien les femmes que les hommes.

Dépôt légal, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2013

ISBN: 978-2-89616-188-1 (version imprimée)

978-2-89616-189-8 (version électronique)

Cette publication a été versée dans la banque SANTÉCOM

La reproduction de ce document est permise, pourvu que la source soit mentionnée.

Référence suggérée :

HOULE, Valérie et Éric ROBITAILLE. *Quand défavorisation et loterie vidéo se rencontrent au coin de la rue. Géolocalisation des sites détenteurs de licences d'exploitant d'appareils de loterie vidéo dans la région de la Capitale-Nationale*, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction régionale de santé publique, 2013, 80 p.

© Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale

REMERCIEMENTS

De sincères remerciements sont transmis aux nombreux collaborateurs à la rédaction de ce rapport.

D'abord, les auteurs tiennent à remercier Monsieur Patrick Herjean, coauteur de l'étude réalisée en 2008 à Montréal ayant inspiré le présent projet.

Les membres du Comité interrégional de suivi de l'offre de jeu (CISOJ) ont contribué au développement de cette étude lors des rencontres régulières d'échanges, ainsi que dans le cadre de communications électroniques. Notamment, Monsieur Jean-François Biron, de la Direction de santé publique (DSP) de l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal, a grandement enrichi le contenu théorique de ce rapport par ses réflexions critiques et son soutien constructif.

La justesse et la rigueur de Madame Myriam Duplain, de l'équipe Connaissance et surveillance de la Direction régionale de santé publique (DRSP) de l'Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, ont marqué l'ensemble de ce rapport. Ses conseils et ses éclaircissements, notamment sur l'indice de défavorisation, ont été très précieux.

L'équipe Pauvreté et développement social et des communautés de la DRSP a également contribué à la bonification de l'analyse. Les échanges avec Madame Céline Lepage concernant l'analyse de l'accessibilité selon les différents milieux ont marqué un tournant dans les travaux.

Les auteurs remercient les autres relecteurs assidus qui ont transmis leurs commentaires tout au long de la démarche : Mesdames Marlène Gagnon (DRSP), Élisabeth Papineau (Institut national de santé publique du Québec [INSPQ]) et Camille Paquette (DSP de l'Agence de la santé et des services sociaux de l'Outaouais).

Finalement, des remerciements sont transmis à Monsieur Michel Beauchemin, coordonnateur à la DRSP pour son soutien et la coordination du projet, à Madame Johanne Laguë, chef d'unité scientifique à l'INSPQ pour son soutien à la démarche, ainsi qu'à Madame Danielle Gagné, secrétaire du secteur 6-25 ans de l'équipe Adaptation familiale et sociale pour l'aide technique, la relecture et la mise en page du document. Les auteurs remercient également Madame Andréanne Guay pour la qualité de la révision linguistique.

RÉSUMÉ

Au cours des dernières décennies, l'industrie du jeu est devenue une activité de divertissement acceptée socialement qui rapporte des revenus considérables, en plus de créer de nombreux emplois. Malgré ce contexte favorable, la plupart des pays industrialisés ont observé au cours des dernières années une stagnation des revenus générés par les jeux de hasard et d'argent (JHA). En réponse à ce ralentissement, l'offre de jeu n'a cessé de se diversifier, de même que ses outils de promotion. La modification rapide de l'offre de jeu au cours de la dernière décennie, notamment grâce aux avancées technologiques, a conséquemment modifié les habitudes de jeu dans la population.

Dans la région de la Capitale-Nationale, plusieurs changements récents ont motivé la réalisation de la présente étude. D'abord, depuis 2010, la levée du moratoire sur la délivrance de licence d'appareils de loterie vidéo (ALV) a transformé l'offre en ce qui a trait au nombre de sites et de licences par site. Cette nouvelle répartition des établissements offrant de la loterie vidéo s'ajoute au retrait de permis dans un rayon de 2,3 km autour du Salon de jeux de Québec. Ce dernier, ouvert depuis 2007, vise à concentrer l'offre dans un même lieu tout en retirant les appareils d'un certain périmètre. D'ailleurs, l'annonce du déménagement du Salon de jeux en raison de la construction du nouvel amphithéâtre s'avère être une raison supplémentaire de faire le portrait de l'offre afin d'alimenter les réflexions quant à la destination à choisir. Aussi, le développement d'un nouveau type de jeu associé à la loterie vidéo, le Kinzo, (dans certains bingos de la région) s'ajoute aux autres modifications de l'offre de jeu.

La cartographie du réseau des appareils de loterie vidéo s'imposait alors afin de mieux connaître l'offre actuelle dans la région. À l'instar de projets similaires réalisés ailleurs, notamment à Montréal et en Australie, l'étude a permis de déterminer la distance entre les sites détenteurs de licences de loterie vidéo et les résidences privées, en plus de croiser l'accessibilité géographique aux indices de défavorisation et de vulnérabilité aux problèmes de jeu. Les données ont pu être analysées selon le type de milieux, soit urbain (quartiers centraux, banlieues ou villes en milieu rural), périurbain et rural.

Selon les données de la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) de février 2012, on retrouvait dans la région 166 établissements détenant 212 licences. Depuis 2008, 47 commerces ont perdu leurs licences et 19 nouveaux sites ont été répertoriés. La majorité (134) des sites détient une seule licence et 34 en détiennent plus d'une. Les sites sont surtout situés en banlieues (90) et dans les quartiers centraux (41).

La région présente des disparités urbaine et rurale ayant une grande influence sur l'accessibilité aux sites d'appareils de loterie vidéo (ALV). Dans les quartiers centraux, près de 600 m séparent les résidences des sites d'ALV. Pour les banlieues et les villes en zones rurales, ce sont respectivement près de 1000 m et 2 km qui les distancent des sites d'ALV. Les personnes vivant en territoires périurbains ou dans les milieux ruraux doivent franchir approximativement 6 km pour atteindre ces sites. Ces données permettent d'avancer qu'il est théoriquement possible d'atteindre un site d'ALV en moins de 10 minutes partout dans la région, et ce, en supposant une vitesse moyenne de 40 km/h en voiture.

Globalement sur le plan régional, les territoires présentant un niveau élevé de défavorisation ont accès au plus proche site d'ALV en 660 m, alors que les secteurs favorisés doivent franchir le double, soit 1325 m, pour y accéder. L'analyse par type de milieux fournit plus d'informations sur l'accessibilité selon la défavorisation. Ainsi, dans tous les types de milieux, à l'exception des zones rurales, les populations vivant en secteurs défavorisés ont accès plus rapidement à un site d'ALV. L'écart entre les secteurs favorisés et défavorisés est d'environ 500 m au centre-ville et de plus de 3 km en zone périurbaine.

Au chapitre de la vulnérabilité aux problèmes de jeu, dans l'ensemble de la région, il faut à peine un peu plus de 500 m pour atteindre un établissement d'ALV dans les secteurs les plus vulnérables. C'est près de trois fois plus dans les secteurs moins vulnérables, soit 1 374 m. Lorsque les types de milieux sont considérés, un portrait similaire à la défavorisation est révélé. Les territoires urbains les plus vulnérables situés au cœur de la ville, en banlieues et dans les villes rurales, ont accès plus rapidement aux établissements d'ALV. Il faut franchir 500 m de moins que dans les zones moins vulnérables. Les secteurs périurbains vulnérables ont également accès plus facilement aux sites, tout en conservant une distance assez élevée. Les territoires vulnérables des zones rurales présentent un portrait inverse, où l'offre de jeu est plus éloignée.

Trois constats émergent des travaux. D'abord, la population de tous les territoires de la région, à l'exception des zones rurales, a accès plus facilement à la loterie vidéo si elle réside dans un secteur défavorisé ou vulnérable. Il ne s'agit pas d'un phénomène exclusivement réservé au centre-ville; les banlieues sont également touchées, de même que les villes en zone rurale et les secteurs périurbains. Deuxième constat : en plus de la grande proximité de la loterie vidéo dans ces secteurs, force est de constater que ce sont également les secteurs où l'accès aux débits de boissons est le plus facile. La stratégie commerciale choisie en 1993, lorsque le gouvernement du Québec a créé la Société des loteries vidéo du Québec, était d'installer un nouveau parc d'appareils de loterie vidéo dans les établissements réservés aux personnes de 18 ans et plus. Ce faisant, il accentuait un risque déjà présent pour la population, en y ajoutant un autre produit à risque. Au cours des dernières années, de nombreuses études ont d'ailleurs confirmé la concomitance de ces deux comportements problématiques. Finalement, le portrait de l'accessibilité géographique à la loterie vidéo dans la région témoigne de la richesse de l'information disponible, et ce, même à petite échelle, soit celle des aires de diffusion. Les autorités doivent maintenant utiliser les données disponibles pour analyser la situation et même faire des projections en ce qui a trait aux changements envisagés pour l'offre. Ces portraits locaux peuvent même aider les services publics dans la planification des activités de sensibilisation, de prévention et de soutien.

L'offre actuelle de loterie vidéo dans la région semble contribuer à la production d'environnements défavorables à la santé. Considérant les inégalités sociales de santé reconnues et bien documentées dans la région, ainsi que les impacts démontrés de la proximité du lieu de résidence d'un établissement de jeu, il importe que les futurs développements de l'offre de jeu soient envisagés de façon prudente. La levée du moratoire sur la délivrance de nouveaux permis de loterie vidéo, le déménagement projeté du Salon de jeux de Québec et l'ouverture des Kinzos ont le potentiel de générer des impacts préjudiciables pour les communautés locales.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	5
RÉSUMÉ	7
TABLE DES MATIÈRES	9
QUAND DÉFAVORISATION ET LOTERIE VIDÉO SE RENCONTRENT AU COIN DE LA RUE	15
OFFRE DE JEUX DE HASARD ET D'ARGENT	16
DÉTERMINANTS DES COMPORTEMENTS DE JEU	17
CONSTATS DE LA LITTÉRATURE ET QUESTIONS DE RECHERCHE	23
MÉTHODE	25
LOCALISATION DES SITES DÉTENANT UNE LICENCE D'EXPLOITANT D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO	25
ACCESSIBILITÉ GÉOGRAPHIQUE AUX ÉTABLISSEMENTS DÉTENANT DES LICENCES D'EXPLOITANT D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO	25
INDICE DE DÉFAVORISATION ET INDICE DE VULNÉRABILITÉ AU JEU	27
TYPES DE MILIEUX RETENUS	28
PORTRAIT DE LA RÉGION	29
LOCALISATION DES SITES DÉTENANT UNE LICENCE D'EXPLOITANT D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO	29
ACCESSIBILITÉ AUX ÉTABLISSEMENTS DÉTENANT DES LICENCES D'EXPLOITATION D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO	33
INDICE DE DÉFAVORISATION	35
INDICE DE VULNÉRABILITÉ AU JEU	36
ACCESSIBILITÉ DANS LES SECTEURS DÉFAVORISÉS ET VULNÉRABLES AU JEU	39
CROISEMENT ENTRE L'ACCESSIBILITÉ ET L'INDICE DE DÉFAVORISATION	39
CROISEMENT ENTRE L'ACCESSIBILITÉ ET L'INDICE DE VULNÉRABILITÉ	41
PORTRAIT PAR TYPE DE MILIEU	45
DISCUSSION	47
PROXIMITÉ AU-DELÀ DU CENTRE	47
RISQUES ASSOCIÉS À LA STRATÉGIE COMMERCIALE	47
BÉNÉFICES DE L'ANALYSE À L'ÉCHELLE LOCALE	48
LIMITES	49
CONCLUSION	51
BIBLIOGRAPHIE	53

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 – Variation du nombre de sites et de licences entre 2008 à 2012 dans la région de la Capitale-Nationale.....	17
Tableau 2 – Types de milieux retenus selon leur correspondance géographique et le nombre d'aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006.....	28
Tableau 3 – Répartition des établissements détenant une licence d'exploitant d'appareils de loterie vidéo, selon le nombre de licences, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012	29
Tableau 4 – Répartition des sites et des licences d'exploitant d'appareils de loterie vidéo détenues, selon le type de milieux, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012	30
Tableau 5 – Distance médiane et temps estimé pour atteindre un établissement détenant une licence d'appareils de loterie vidéo, par type de milieux .	34
Tableau 6 – Proportion des aires de diffusion par catégories de l'indice de vulnérabilité au jeu selon les types de milieux, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006.....	37
Tableau 7 – Distance médiane en mètres en fonction de la défavorisation matérielle et sociale, selon le type de milieux, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale.....	40
Tableau 8 – Distance médiane en mètres en fonction des quintiles de vulnérabilité, selon le type de milieux, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale.....	43

LISTE DES FIGURES

Figure 1 – Modèle de santé publique des déterminants des comportements de jeu .	17
Figure 2 – Méthode pour le calcul du point moyen central des aires de diffusion	26
Figure 3 – Méthode pour le calcul de l'accessibilité	27
Figure 4 – Nombre d'aires de diffusion selon l'accessibilité aux établissements d'appareils de loterie vidéo, par catégorie de défavorisation matérielle et sociale, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale.....	39
Figure 5 – Distance médiane en mètres en fonction des catégories de défavorisation matérielle et sociale, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale	40
Figure 6 – Nombre d'aires de diffusion selon l'accessibilité aux établissements d'appareils de loterie vidéo, par catégorie de vulnérabilité, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale.....	42
Figure 7 – Distance médiane en mètres en fonction des quintiles de vulnérabilité, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale	43

LISTE DES CARTES

Carte 1 – Distribution des établissements détenant une licence d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012	30
Carte 2 – Distribution des établissements détenant une licence d’exploitant de site d’ALV, secteur « Agglomération de Québec », 2012.....	31
Carte 3 – Distribution des établissements selon le nombre de licences d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012	32
Carte 4 – Distribution des établissements selon le nombre de licences d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, secteur Agglomération de Québec, 2012	33
Carte 5 – Accessibilité aux établissements détenant un permis d’exploitant ‘appareils de loterie vidéo (en mètres) à l’échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012.....	34
Carte 6 – Indice régional de défavorisation matérielle à l’échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006	35
Carte 7 – Indice régional de défavorisation sociale à l’échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006	36
Carte 8 – Indice de vulnérabilité au jeu à l’échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006.....	37
Carte 9 – Défavorisation sociale et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo à l’échelle des aires de diffusion, secteur « Agglomération de Québec ».....	41
Carte 10 – Vulnérabilité et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d’exploitant d’appareils de loterie vidéo à l’échelle des aires de diffusion, secteur « Agglomération de Québec », 2006.....	44

LISTE DES ANNEXES

ANNEXE 1 – Statistiques	59
ANNEXE 2 - Catégories de défavorisation	61
ANNEXE 3 - Répertoire de cartes.....	63

QUAND DÉFAVORISATION ET LOTERIE VIDÉO SE RENCONTRENT AU COIN DE LA RUE

GÉOLOCALISATION DES SITES DÉTENTEURS DE LICENCES D'EXPLOITANT D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO DANS LA RÉGION DE LA CAPITALE- NATIONALE

L'industrie du jeu est devenue au fil des années une activité de divertissement de plus en plus acceptée socialement. Elle rapporte aux détenteurs, publics ou privés, des revenus considérables et elle génère un grand nombre d'emplois¹. Pourtant, au cours des dernières années, dans la plupart des pays industrialisés tels que les États-Unis, l'Australie et le Canada, une stagnation des revenus générés par les jeux de hasard et d'argent (JHA) est observée. Différentes hypothèses ont été proposées pour expliquer cette situation dont la crise économique, la saturation du marché et la concurrence des marchés illégaux.

Ainsi, l'offre de jeu n'a cessé de se diversifier, tout autant que sa promotion. L'industrie rivalise d'originalité afin de développer de nouvelles formes de jeu grâce, entre autres, aux avancées technologiques. Conséquemment, la modification rapide de l'offre de jeu dans la dernière décennie a modifié les habitudes de jeu dans la population. À cet égard, certains organismes publics, parapublics et privés critiquent cette nouvelle situation, affirmant que l'augmentation de l'offre de JHA a pour effet de les rendre plus accessibles à des populations souvent vulnérables. En effet, ces développements se font généralement sans en évaluer les impacts sur la population.

En février 2007, le directeur régional de santé publique publiait un avis sur le projet de salon de jeux dans la région de la Capitale-Nationale. Des recommandations étaient alors formulées en fonction des données disponibles sur le projet et sur les dernières connaissances scientifiques. Il suggérait, entre autres, de développer une politique gouvernementale sur les jeux de hasard et d'argent afin d'encadrer le développement de l'offre de jeu au Québec. Force est de constater que, depuis la parution de cet avis, de nouveaux types de jeu ont fait leur entrée sur le marché, sans qu'il y ait eu d'évaluation des impacts de ces changements dans la population.

Depuis 2007, les directions régionales de santé publique se sont dotées d'un mécanisme interrégional de suivi de l'offre de jeu : ce comité a rendu possible la rédaction d'un mémoire, adopté par tous les directeurs régionaux de santé publique, sur le lancement du jeu en ligne par Loto-Québec (mars 2010). Récemment, ce comité s'est également intéressé à l'arrivée des Kinzos dans plusieurs régions du Québec.

Les acteurs de santé publique s'intéressent tout particulièrement à la loterie vidéo, puisque plusieurs recherches ont démontré que la proportion d'individus ayant des problèmes de jeu est plus élevée parmi les joueurs d'ALV comparativement à l'ensemble de la population (environ 20 % contre 2 %)². De plus, les caractéristiques de l'appareil (rapidité, taux de retour, etc.) et l'environnement de jeu (disponibilité d'alcool, peu d'initiatives préventives) accentuent les préoccupations pour ce type de jeu.

¹ Source : Wheeler et coll. (2006), Reith, G (1999) et Doughney, J. (2006).

² Source : Chevalier et coll. (2006), Houle (2008), Kairouz et coll. (2010), Nanhou, V. et Audet, N. (2012).

La réalisation de la présente étude régionale est possible grâce à une demande d'accès à l'information à la RACJ déposée par le CISOJ, au nom de tous les directeurs régionaux de santé publique. La première analyse de ces données a été effectuée dans la région de la Capitale-Nationale, puisque des changements importants à son offre de loterie vidéo ont été annoncés dernièrement. En effet, dans la foulée des travaux préparatoires à la construction d'un nouvel amphithéâtre sur le terrain d'ExpoCité, Loto-Québec annonçait en juin 2012 qu'elle avait jusqu'en mars 2014 pour déménager le Salon de jeux de Québec. Selon le rapport annuel de la société d'État, « il est prévu d'abriter dans les locaux actuels de l'établissement des bureaux et un studio de télévision de Québecor, ainsi qu'un resto-bar »³.

La cartographie du réseau des ALV s'imposait alors afin de mieux connaître l'offre actuelle dans la région. Cette représentation visuelle a d'ailleurs permis de repérer une dizaine de sites détenteurs de licences de loterie vidéo dans le rayon de 2,3 km de l'actuel Salon de jeux de Québec, alors que Loto-Québec s'était engagée, lors de la création de la maison de jeux, à retirer totalement les appareils dans ce secteur. Ces sites étaient tous en place en 2008 au moment de l'engagement de la société d'État dans le sens de la concentration de l'offre de loterie vidéo. De plus, l'abandon du moratoire sur l'octroi de permis a occasionné l'ajout de nouveaux appareils dans les établissements de la région qui en ont fait la demande. Cette étude permet donc de mettre à jour les informations sur la répartition régionale des sites détenteurs de licences de loterie vidéo.

OFFRE DE JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Au Québec, c'est en 1969 que la société d'État Loto-Québec a été créée. Elle a été mise sur pied afin de réglementer et d'organiser l'offre de jeu de hasard et d'argent. En 2012, ses orientations stratégiques sont de canaliser l'offre de JHA dans des circuits contrôlés, d'encadrer efficacement la consommation des JHA et d'accroître l'efficacité et la performance globale de la société d'État. Elle présente des revenus annuels de 3,6 milliards de dollars et un profit de 1,3 milliard de dollars. Loto-Québec est la 2^e entreprise ayant le plus de visibilité dans les commandites et le 7^e annonceur en télévision en importance au Québec⁴. Selon les informations disponibles⁵, on estime à environ 100 millions de dollars par année les dépenses que la société consent en publicité, en promotion, en commandites et en fidélisation.

Au début des années 1990, le mandat de Loto-Québec est élargi à la gestion du parc québécois d'ALV. Depuis, le réseau des établissements détenant un permis d'ALV s'est considérablement développé, permettant à la société d'État de générer des revenus de 998 millions de dollars et des profits de 652 millions de dollars pour l'année financière 2011-2012⁶. Ces chiffres représentent 27 % des revenus de Loto-Québec et 51 % de ses profits. Le plafond de 12 000 ALV répartis dans 2000 sites a été maintenu au cours de la dernière année.

Pour la région de la Capitale-Nationale, selon les données de la RACJ, 166 établissements détiennent 212 licences. Depuis 2008, 47 commerces ont perdu leurs licences et 19 nouveaux sites sont répertoriés (tableau 1).

³ Source : Loto-Québec (2012).

⁴ Source : Nielsen recherche média (2013), Duchesne (2009) in Papineau et coll. (2012).

⁵ Source : Rapport annuel 2012, reportage Enquête (23 février 2012), Nielsen recherche média (2010).

⁶ Source : Loto-Québec (2012).

Tableau 1 – Variation du nombre de sites et de licences entre 2008 à 2012 dans la région de la Capitale-Nationale

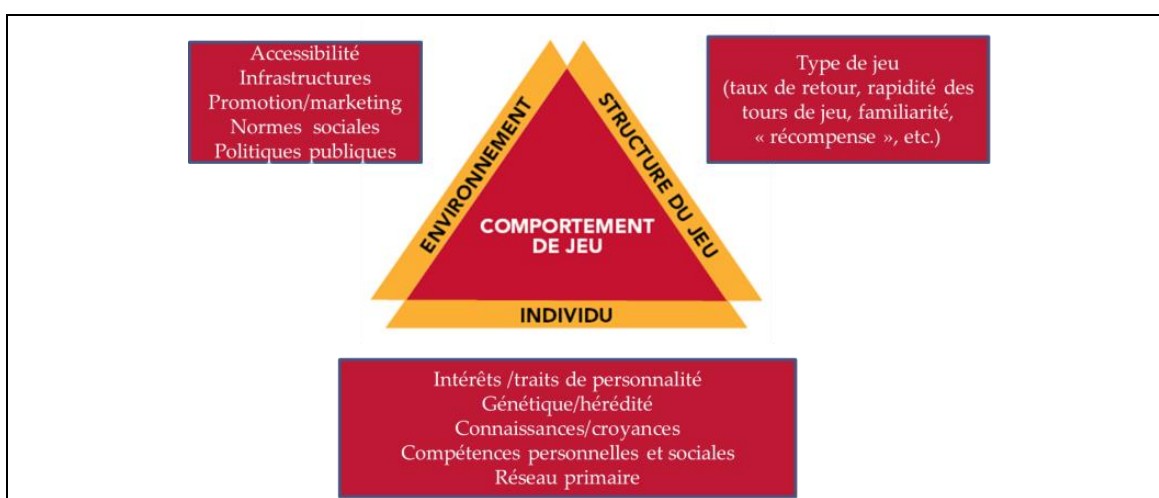
	2008	<i>Modifications</i>	2012
Nombre de sites	188	+ 19 - 47	166
Nombre de licences	230	+ 42 - 60	212
Ratio licences/site	1,2		1,3

Au 31 décembre 2012, il y avait 1588 ALV dans la région de Québec-Chaudière-Appalaches⁷, incluant les 335 appareils du Salon de jeux de Québec. Ce regroupement entre les deux régions est fait par Loto-Québec. Il est impossible avec les données disponibles actuellement de calculer un ratio d'appareils/population pour la région de la Capitale-Nationale uniquement. Le ratio provincial est de 1,48 ALV par 1000 habitants⁸.

DÉTERMINANTS DES COMPORTEMENTS DE JEU

Dès le début des années 2000, une première perspective québécoise de santé publique dans le domaine des jeux de hasard et d'argent était proposée par l'INSPQ⁹. Des définitions et des données sur le phénomène visaient alors à convenir d'une vision commune. En 2007, les directeurs régionaux de santé publique publiaient un avis commun basé sur un modèle comprenant trois axes, soit l'accessibilité, la dangerosité et la prévention¹⁰. Après quelques années de recherches et de réflexions, les acteurs québécois de santé publique proposent aujourd'hui un modèle basé sur trois déterminants des comportements de jeu : les caractéristiques de l'individu, la structure du jeu et les dimensions de l'environnement¹¹.

Figure 1 – Modèle de santé publique des déterminants des comportements de jeu¹²



⁷ Source : Société des loteries du Québec (2013). Étude des crédits 2013-2014.

⁸ Source : Donnée consultée le 19 avril 2013 à partir de <http://lotoquebec.com/loteriesvideo/fr/gerer-les-appareils/reseau>

⁹ Source : Chevalier (2001).

¹⁰ Source : Houle et Paradis (2007).

¹¹ Source : Biron et coll. (2012).

¹² Source : Biron, J.-F. et Lapointe, A.-É. (2012).

Chacun de ces déterminants possède un pouvoir d'influence sur les comportements de jeu. Ce sont pourtant dans leurs interactions que ces facteurs sont les plus signifiants dans la compréhension du développement d'une pratique préjudiciable pour le joueur et son entourage.

Actuellement, les recherches sur les problèmes reliés aux jeux se sont davantage concentrées sur les **facteurs individuels**. Parmi ces facteurs, il est possible d'inclure¹³ les comportements individuels face aux jeux de hasard, la consommation de substances psychoactives (alcool ou drogues illicites), les autres problèmes de comportements individuels et le statut socio-économique. Au Québec¹⁴, les hommes sont plus nombreux à déclarer avoir joué que les femmes. Ils développent également dans une plus grande proportion des problèmes de jeu. De plus, chez les individus ayant un problème de jeu, on remarque des niveaux élevés de détresse psychologique et un soutien social faible. Les joueurs ayant dépensé annuellement plus de 250 \$ seraient davantage à risque que les autres et présenteraient plus de problèmes de jeu¹⁵.

Au Québec, deux études de prévalence ont été menées au cours de la dernière décennie. Une première, en 2002, a permis de décrire les comportements et les habitudes de jeu, ainsi que la prévalence des problèmes de jeu¹⁶. Plus récemment, en 2010, une autre étude a permis de sonder la population québécoise sur les mêmes aspects¹⁷. Les auteures ont notamment identifié certaines caractéristiques propres aux joueurs d'ALV. Les jeunes de 18 à 24 ans présentent une proportion plus élevée de joueurs d'ALV, soit 15 %, ce qui est largement supérieur au taux de participation de 4,6 % de la population générale. Toujours selon cette dernière étude québécoise, les dépenses annuelles des joueurs d'ALV étaient environ six fois plus élevées que celles des autres joueurs (médiane de 767 \$ contre 132 \$). Les auteures relèvent que « les proportions de fumeurs quotidiens, d'usagers de cannabis et de buveurs problématiques sont significativement plus élevées parmi les joueurs d'ALV que parmi les joueurs qui ne parient pas aux ALV¹⁸ ».

Les enquêtes populationnelles récentes peinent à démontrer clairement les impacts des comportements de jeu. De nombreuses recherches s'inscrivent dans une logique de mesure du risque de dépendance ou de la dépendance, alors que, dans une perspective préventive, la logique de jeu préjudiciable (*harmful gambling*) est plus porteuse. Il s'agit en fait de s'intéresser aux méfaits sur la santé, sur les relations interpersonnelles (famille, emploi, amis), sur les finances et sur la communauté. Les chercheurs et les instances gouvernementales s'intéressent de plus en plus à cette façon de définir et de mesurer les problèmes de jeu¹⁹.

Les résultats de certaines recherches confirment l'importance de bien comprendre les habitudes et les comportements des joueurs à risque, mais dans une perspective populationnelle. Une recherche particulièrement éloquentesur ce point a été réalisée avant et après l'introduction d'une loterie nationale en Grande-Bretagne²⁰. Après l'arrivée de cette loterie, les dépenses moyennes au jeu ont augmenté, ainsi que la

¹³ Source : Guelfi, JD. (2009).

¹⁴ Source : Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes (ESCC 2007-2008).

¹⁵ Source : Nanhou, V. et Audet, N. (2012).

¹⁶ Source : Chevalier S. et coll. (2001) et Ladouceur et coll. (2004).

¹⁷ Source : Kairouz et Nadeau (2010).

¹⁸ Source : Kairouz et Nadeau, (2010) p.35.

¹⁹ Source : William et Volberg (2012), Raisamo et coll. (2012), Neal et coll. (2005), PHAA (2011).

²⁰ Source : Grun et coll. (2000).

proportion de joueurs excessifs. Cette étude a permis de démontrer que le groupe de joueurs à risque, dans ce cas-ci les individus dépensant plus de 20 £ par semaine ou plus de 10 % du revenu du ménage, était plus nombreux après la modification de l'offre de jeu. Un déplacement a été observé quant aux individus ayant un comportement dans la moyenne vers le groupe des individus à risque. Une récente étude norvégienne confirme ce constat²¹. L'augmentation d'un comportement de jeu dans l'ensemble de la population est directement associée à l'augmentation de ce même comportement chez les joueurs à risque. Dans une perspective préventive, ces recherches démontrent l'importance de s'intéresser à l'ensemble des joueurs et non pas seulement aux individus présentant des problèmes de jeu. Les stratégies préventives qui ciblent tous les joueurs peuvent également avoir un impact sur les joueurs à risque.

La seconde dimension influençant le développement d'un problème de jeu est la **structure du jeu**. Des productions antérieures de santé publique utilisaient l'appellation de dangerosité intrinsèque. Dans le cas des appareils de loterie vidéo, ce sont certaines caractéristiques de la machine qui accentuent les risques pour les joueurs. Selon deux auteurs québécois²², il est possible de regrouper ces éléments sous trois dimensions : le temps, l'argent et le contrôle du joueur. L'appareil est d'abord programmé pour faire durer la séance de jeu le plus longtemps possible. La durée très courte d'une partie et entre les parties est l'une des façons de prolonger la période de jeu. Les « presque gains », les renforcements auditifs et la limitation des repères temporels en sont d'autres. Le deuxième volet de la structure du jeu augmentant le risque consiste à diminuer la valeur de l'argent engagé par le joueur à ses yeux. L'affichage des gains en crédit plutôt qu'en argent et la possibilité de miser de très petites sommes (entre 0,02 \$ et 2,50 \$ dans un ALV) accentuent cette désensibilisation à la valeur de l'argent. Finalement, la perception de contrôle du joueur sur l'issue d'une partie influence également les risques de développer un problème de jeu. Ainsi, la simplicité des jeux, la possibilité de prendre des décisions sur le déroulement du jeu et le manque d'information quant aux probabilités de gains sont autant de caractéristiques des appareils visant à créer une illusion de contrôle.

Concernant l'influence de **l'environnement**, des études ont tenté de mesurer, dans des domaines connexes au jeu, l'effet des caractéristiques du quartier sur les comportements délinquants, agressifs, violents ou dépressifs, sur la santé mentale et physique, sur les trajectoires d'emploi et sur la réussite scolaire des individus²³. Plusieurs recherches ont également trouvé des liens entre les environnements socio-économiques et physiques des quartiers et la consommation de stupéfiants et d'alcool²⁴. Certaines recherches ont même tenté d'établir le lien entre la localisation des lieux de distribution de vente d'alcool et de drogues (bars et lieux de vente de stupéfiants) et certains problèmes individuels tels que la maltraitance et la négligence sur les enfants²⁵.

Les recherches dans le domaine des JHA se sont particulièrement intéressées à la promotion du jeu et à l'accessibilité²⁶. Une récente étude québécoise démontre que, dans l'ensemble de la population, plus l'exposition à la publicité est élevée, plus les

²¹ Source : Hansen, M.B. et Rossow, I.M. (2012).

²² Description complète de chaque élément de dangerosité intrinsèque dans le rapport de Chevalier et Papineau (2007).

²³ Source : Brooks-Gunn, J. et coll. (1997), Dietz RD (2002), Ellen IG, Turner MA (1997), Leventhal T, Brooks-Gunn J (2000), Pickett KE, Pearl M (2001), Sampson RJ et coll. (2002).

²⁴ Source : Hill TD, Angel RJ (2005), Pollack CE (2005), Fuller CM (2005), Galea S (2005).

²⁵ Source : Freisthler B (2004).

²⁶ Source : Welte JW (2004).

dépenses en billets de loterie augmentent²⁷. Selon cette étude, « les messages publicitaires véhiculent (...) des biais cognitifs qui influencent les attitudes et les intentions comportementales ». Dès 2001, des chercheurs établissaient des liens entre l'exposition aux produits et le désir de jouer²⁸. Plusieurs auteurs ont d'ailleurs témoigné de l'omniprésence de la publicité sur les jeux, notamment auprès des mineurs, dont le tiers se considère comme la première cible de cette promotion²⁹, alors que cette part de la population n'y a pas légalement accès. Cet environnement de sollicitation récurrente au jeu a des effets sur l'ensemble de la population, sur les joueurs à risque et sur l'efficacité des messages préventifs et des services d'aide.

Concernant l'accessibilité aux jeux, il est possible de la décliner en cinq dimensions³⁰ : géographique, temporelle, économique, symbolique et légale. L'accessibilité *géographique* fait référence à la distance parcourue par un individu ou une population pour accéder aux établissements offrant ce type d'activité, mais également à la densité de la population ou à la proximité des voies de circulation. La dimension *temporelle* est associée, d'une part, au temps nécessaire afin de participer à une activité reliée aux JHA, et d'autre part, aux heures de disponibilité (horaires) des activités offertes. L'accessibilité *économique* concerne les coûts associés à la participation aux jeux et les coûts liés à la sortie (transport, repas, hébergement, gardiennage, etc.). L'aspect *symbolique* de l'accessibilité touche particulièrement l'acceptabilité sociale. Cette dimension est influencée par l'aspect sécuritaire des lieux, la banalisation du comportement de jeu, la publicité et la promotion des jeux ou des lieux qui offrent ces jeux. Finalement, l'accessibilité *légale* concerne les règlements et les lois qui régissent l'accès aux mineurs ou qui déterminent certaines caractéristiques conditionnelles à l'accès.

Les liens entre l'accessibilité géographique et la pratique de jeux de hasard et d'argent ont été établis dans plusieurs études au cours des dernières années. Ce lien n'est pas absolu, mais il est certainement très influent dans le développement de comportements de jeu risqués. En 2006, une revue de littérature britannique concluait que la disponibilité et la facilité d'accès des appareils électroniques de jeu sont fortement associées aux problèmes de jeu³¹.

La mesure d'accessibilité utilisée dans certaines recherches se résume en la présence ou non du jeu dans un rayon entourant la résidence des répondants. Plusieurs recherches ont plutôt tenté d'élaborer des mesures d'accessibilité plus complexes utilisant les systèmes d'information géographique comme outils d'analyse. Dans une perspective écologique, une étude montréalaise³² a ainsi démontré une forte association entre l'accessibilité géographique des établissements détenant un permis d'ALV et la vulnérabilité socio-économique des arrondissements. En combinant des données individuelles et des données à l'échelle du quartier, une autre étude montréalaise³³ arrive à la conclusion que les opportunités de jeu sur des ALV sont plus grandes près des écoles localisées dans des milieux défavorisés sur le plan socio-économique. D'autres études, notamment en Australie^{34 35}, ont offert des

²⁷ Source : Papineau et coll. (2012).

²⁸ Source : Grant et Kim (2001), Griffiths et Wood (2001), in Papineau et coll. (2012).

²⁹ Source : Monaghan, Derevensky et Sklar (2008).

³⁰ Source : Chevalier, S. et Papineau, É. (2007).

³¹ Source : Reith, G. (2006).

³² Source : Gilliland et Ross (2005).

³³ Source : Wilson et coll. (2006).

³⁴ Source : Marshall (2005).

³⁵ Source : Doughney (2006).

conclusions similaires. Certains auteurs affirment que « les dépenses aux appareils électroniques de jeu sont inéquitables entre les individus et entre les zones sociogéographiques, c'est-à-dire qu'elles sont plus lourdes à porter pour les ménages à faible revenu et elles ont plus d'impacts dans les zones à faible revenu³⁶ ».

Pour influencer la pratique du jeu, l'opportunité (par exemple l'établissement possédant un permis d'ALV) doit être localisée dans un périmètre restreint du consommateur potentiel. En d'autres mots, pour jouer quotidiennement, l'opportunité doit être accessible quotidiennement³⁷. D'ailleurs, un rapport d'étude longitudinale³⁸ mentionne que les joueurs peuvent parcourir en moyenne 2,5 km pour jouer aux ALV. À cet effet, les joueurs ont tendance à se rendre dans les brasseries et les bars locaux, plutôt que dans les casinos ou les salons de jeux.

Plus récemment, dans une étude qualitative³⁹, des chercheurs ont montré que l'accessibilité géotemporelle était un facteur important dans la pratique du jeu. Les auteurs rappellent toutefois que l'accessibilité doit être considérée dans une perspective multidimensionnelle, c'est-à-dire dans ses dimensions sociale et économique. Finalement, une récente étude australienne⁴⁰ a permis de constater que l'accessibilité géographique, opérationnalisée par la distance entre le lieu de résidence et l'établissement visité, est associée à la pratique du jeu. Ainsi, la proximité résidentielle est associée à une fréquentation accrue et à une participation plus importante au jeu. La proximité est d'ailleurs l'élément le plus associé au choix d'un site de jeu pour les joueurs fréquentant les établissements détenteurs de licences d'ALV selon une étude réalisée dans la région de Québec⁴¹.

La compréhension des comportements de jeux de hasard et d'argent est difficilement dissociable du contexte et de l'environnement⁴². La survenue d'un problème est intimement liée au contexte local dans lequel les individus s'adonnent à des activités de jeux de hasard et d'argent. Ainsi, les impacts de l'arrivée d'une nouvelle offre de jeu dans un territoire seront modulés en fonction des conditions socio-économiques existantes avant ce changement⁴³.

³⁶ Source : Doughney et Kelleher (1999), p.70, traduction libre.

³⁷ Source : Marshall (2005), p.81.

³⁸ Source : KPMG (2000).

³⁹ Source : Thomas et coll. (2011).

⁴⁰ Source : Young et coll. (2012).

⁴¹ Source : Sévigny et coll. (2010).

⁴² Source : Marshall (2009).

⁴³ Source : Marshall (1996), in Marshall (2009).

CONSTATS DE LA LITTÉRATURE ET QUESTIONS DE RECHERCHE

À la lecture des recherches pertinentes et des dernières enquêtes, les constats suivants ont émergé et ont orienté la construction du présent projet d'étude.

1. La connaissance du contexte local de l'offre de jeu est essentielle à une compréhension globale du phénomène.
2. La proximité entre l'établissement de jeu et la résidence est associée à la participation aux JHA.
3. Les impacts de la participation aux JHA se distribuent de façon inégale entre les individus et les communautés.

Nos questions de recherche sont donc les suivantes :

- ☞ Existe-t-il des variations dans l'accessibilité géographique des établissements détenant un permis d'ALV selon les territoires de la région de la Capitale-Nationale?
- ☞ L'accessibilité géographique est-elle différente selon les niveaux de défavorisation des territoires de la région?
- ☞ L'accessibilité géographique varie-t-elle selon les niveaux de vulnérabilité des populations à développer un problème de jeu?

MÉTHODE

Trois séries de données ont été utilisées dans la réalisation de la présente étude. Dans un premier temps, le registre de la RACJ a été consulté pour localiser les établissements possédant une licence d'exploitant de site d'ALV. Ensuite, les données permettant de caractériser les aspects socio-économiques du territoire sont issues de l'indice de défavorisation utilisé par le réseau de la santé et des services sociaux. Finalement, un indice de vulnérabilité au jeu, développé dans une étude précédente à partir des données du recensement canadien de 2006, a été utilisé.

LOCALISATION DES SITES DÉTENANT UNE LICENCE D'EXPLOITANT D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO

Selon la Loi sur les loteries, les concours publicitaires et les appareils d'amusement (c. L-6), la RACJ est responsable de la délivrance des licences. Au Québec, afin d'obtenir une licence d'exploitant de site d'ALV, il est nécessaire d'avoir un permis de bar, de brasserie ou de taverne. Une licence de site permet l'exploitation d'au plus cinq appareils. Il est possible de regrouper des licences obtenues pour une même adresse jusqu'à un maximum de dix appareils au même endroit⁴⁴. À la suite d'une demande d'accès à l'information, les directions régionales de santé publique du Québec ont reçu une liste complète des établissements détenteurs de licences d'ALV en mars 2012. Le géoréférencement des sites d'exploitation a alors été réalisé à partir des services de géocodage de Google.

ACCESSIBILITÉ GÉOGRAPHIQUE AUX ÉTABLISSEMENTS DÉTENANT DES LICENCES D'EXPLOITANT D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO

Depuis quelque temps, grâce au développement et à la démocratisation des systèmes d'information géographique, de plus en plus de recherches concernant la mise en place de mesures d'accessibilité géographique à certains types de service ont été réalisées. En santé publique et en épidémiologie, plusieurs recherches portent sur le développement et l'utilisation de mesures d'accès aux services de santé. Ces recherches font généralement les liens entre les caractéristiques de la santé des individus ou des quartiers et l'accessibilité à certains services⁴⁵. Avec le temps, plusieurs mesures d'accessibilité géographique ont été développées⁴⁶. Ces différentes mesures d'accessibilité peuvent être calculées en fonction de trois types de distance : la distance euclidienne, la distance de Manhattan et la distance réticulaire (*network distance*)⁴⁷.

La distance réticulaire est la plus précise des trois. Elle a donc été choisie dans le cadre de cette étude, car elle permet de modéliser le trajet comme s'il était parcouru à pied. Cette mesure est centrée sur le service le plus proche à partir d'un lieu d'origine. Pour l'analyse, les lieux d'origine sont les points moyens centraux des aires de diffusion (AD) et les lieux de destination sont les établissements détenant des licences.

⁴⁴ Source : Gouvernement du Québec (2012)

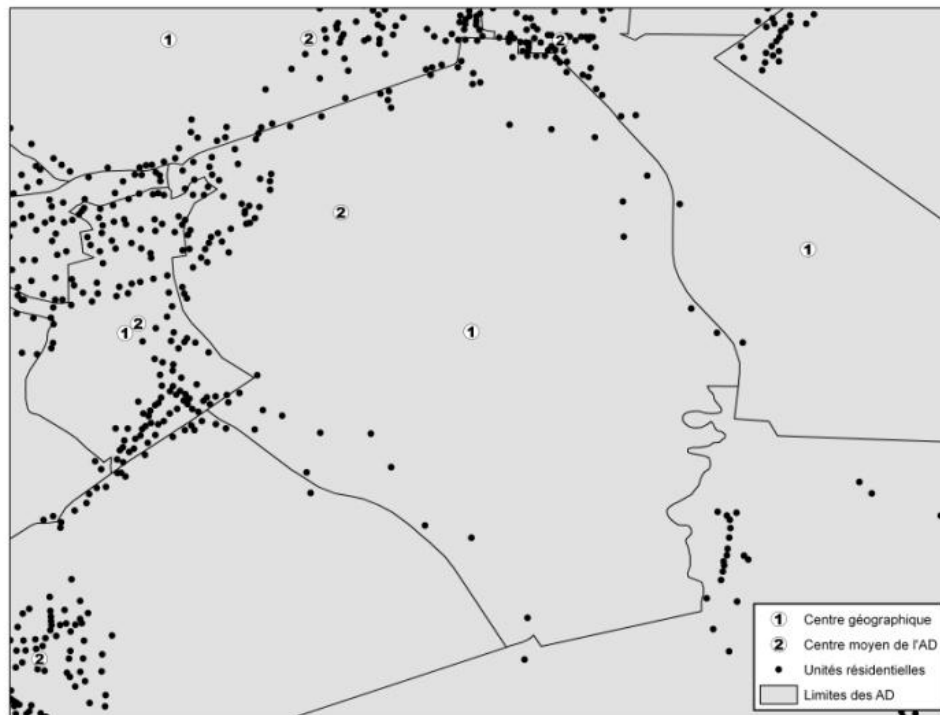
⁴⁵ Source : Guagliardo MF (2004) et Jones AP, Bentham G (1997)

⁴⁶ Les plus connues sont les ratios, le nombre de services sur la population d'une aire donnée ou bien le nombre de services dans un rayon donné, la distance au service le plus proche, la distance moyenne à l'ensemble des services ou le modèle gravitaire

⁴⁷ Source : Giles-Corti B, Donovan RJ (2002) et Guagliardo MF (2004)

En analyse spatiale, certaines mesures « centrographiques » permettent de modéliser de nouveaux points en fonction de la distribution spatiale d'un phénomène. Un centre moyen pour les aires de diffusion a été créé comme point d'origine des mesures d'accessibilité aux services⁴⁸. Le centre moyen reflète mieux les distances que les populations ont à parcourir afin de se rendre aux services, et ce, en particulier pour les aires de diffusion localisées en milieux ruraux ou dans des zones de faible densité, comme le montre la figure 2. Ces données ont été utilisées pour accroître la précision de la mesure d'accessibilité et prendre en compte le plus possible la distribution spatiale de la population.

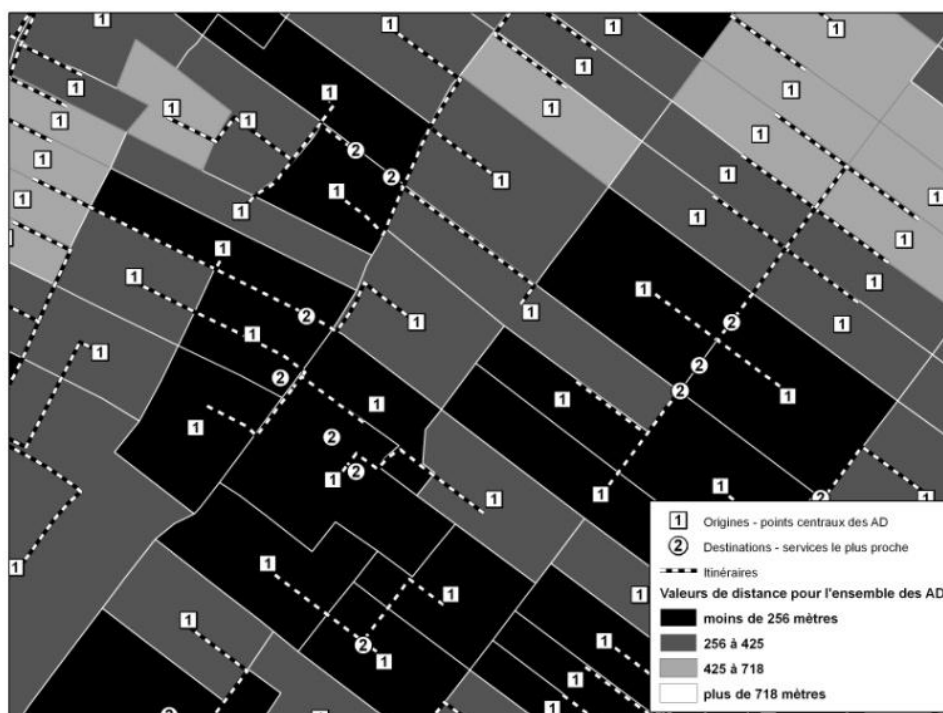
Figure 2 - Méthode pour le calcul du point moyen central des aires de diffusion



Une matrice origine/destination a été créée à partir du logiciel ArcGis 10.0. La matrice contient les tracés entre chaque point d'origine (centre de l'aire de diffusion) et la destination la plus proche (établissement détenant une licence d'ALV). Les 1 188 tracés compilés permettent de calculer la distance en mètres entre l'unité d'évaluation foncière résidentielle (lieu de résidence) et l'établissement détenteur d'une licence le plus proche. Le calcul du temps de marche est basé sur une vitesse de 6 km/h à partir uniquement des voies pédestres. La figure 3 montre un exemple du processus de mesure d'accessibilité utilisé dans cette étude.

⁴⁸ Le centre moyen se base sur la distribution spatiale des unités d'évaluation foncière résidentielle pour chaque aire de diffusion du territoire de la Capitale-Nationale. Dans un premier temps, le processus consiste à affecter pour chaque unité d'évaluation foncière un code d'aire de diffusion. Les codes sont attribués aux unités en fonction de leur inclusion dans les différentes aires de diffusion. Par la suite, il est possible de déterminer le centre moyen de la distribution spatiale des unités résidentielles pour chaque aire de diffusion.

Figure 3 – Méthode pour le calcul de l'accessibilité



INDICE DE DÉFAVORISATION ET INDICE DE VULNÉRABILITÉ AU JEU

Les données sur l'accessibilité ont été reliées à un indice de défavorisation utilisé dans le réseau de la santé et des services sociaux et à un indice de vulnérabilité au jeu. Ces indices sont disponibles à l'échelle des aires de diffusion, soit la plus petite unité territoriale à laquelle les données du recensement canadien sont diffusées. La région de la Capitale-Nationale contient 1 192 aires de diffusion comprenant de 400 à 700 personnes.

L'indice de défavorisation est utilisé pour détecter les zones désavantagées sur le plan socio-économique. « Les indicateurs retenus pour la construction de l'indice l'ont été en fonction de leurs relations connues avec la santé, leurs affinités avec les dimensions matérielle et sociale de la défavorisation et leur disponibilité par secteur de dénombrement ou aire de diffusion⁴⁹. » Cet indice comprend deux composantes: matérielle et sociale. La composante matérielle reflète le revenu, la scolarité et l'emploi, alors que la composante sociale comprend l'état matrimonial, la monoparentalité et le fait de vivre seul.

L'indice de vulnérabilité au jeu a été développé⁵⁰ à partir de quatre variables provenant également du recensement canadien de 2006. Les variables sélectionnées sont fortement associées au risque de développer un problème de jeu. Pour l'analyse, les variables sélectionnées sont la proportion des hommes âgés de 20 à 44 ans, la proportion des personnes vivant seules, la proportion des personnes âgées

⁴⁹ Source : Gamache et coll. (2010).

⁵⁰ Source : Robitaille et Herjean (2008).

de 25 ans et plus ne détenant pas de diplôme d'études secondaires et le revenu moyen des ménages.

L'annexe 1 présente les statistiques descriptives de la mesure de distance, ainsi que les résultats d'une analyse de corrélations bivariées entre la mesure d'accessibilité en mètres aux établissements et les différents indices de vulnérabilité et de défavorisation.

TYPES DE MILIEUX RETENUS

Une catégorisation selon trois types de milieux a été retenue pour l'analyse de l'accessibilité. Le tableau suivant présente les catégories, leur correspondance géographique ainsi que la densité de population sur le territoire concerné. Cette nomenclature est inspirée des travaux sur l'accessibilité à l'offre alimentaire dans la région de la Capitale-Nationale⁵¹.

Tableau 2 – Types de milieux retenus selon leur correspondance géographique et le nombre d'aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006

Types de milieux		Correspondance géographique	Nombre d'aires de diffusion	Population (arrondie au millier)
Urbains	Quartiers centraux	Ville de Québec (territoires de centre local de services communautaires [CLSC] Limoilou-Vanier, Basse-Ville et Haute-Ville)	223	121 000
	Banlieues	Ville de Québec (territoires de CLSC Laurentien, Sainte-Foy-Sillery, Duberger-Les Saules-Lebourgneuf, Charlesbourg, Beauport et Loretteville-Val-Bélair), L'Ancienne-Lorette et Saint-Augustin-de-Desmaures	717	406 000
	Villes en zones rurales	Baie-Saint-Paul, La Malbaie, Donnacona, Pont-Rouge, Saint-Raymond	69	39 000
Périurbains		MRC de la Jacques-Cartier, de l'Île-d'Orléans et une partie de la municipalité régionale de comté [MRC] de la Côte-de-Beaupré	83	48 000
Ruraux		MRC de Portneuf, Charlevoix, Charlevoix-Est, et l'ouest de la MRC de la Côte-de-Beaupré (Sainte-Anne-de-Beaupré, Beaupré, Saint-Ferréol-des-Neiges, Saint-Joachim et Saint-Tite-des-Caps)	104	49 000

⁵¹ Source : Lepage et Guay (à paraître).

PORTRAIT DE LA RÉGION

Dans cette section, la localisation des sites détenant une licence d'exploitant d'ALV est décrite par la répartition géographique des sites dans la région et le nombre de licences par site. Ensuite, la mesure de l'accessibilité en mètres et en minutes aux sites d'ALV dans la région est exposée. Finalement, les différents indices colligés (défavorisation et vulnérabilité) sont présentés afin de bien comprendre le portrait de la région. La section subséquente permet d'apprécier le croisement des indices de défavorisation et de vulnérabilité avec l'accessibilité aux sites détenteurs de licences d'ALV.

LOCALISATION DES SITES DÉTENANT UNE LICENCE D'EXPLOITANT D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO

Dans la région de la Capitale-Nationale, 166 établissements ont été géocodés et seront utilisés comme base d'analyse dans les pages suivantes. Deux principaux établissements de jeu ne sont pas inclus, soit le Casino de Charlevoix (La Malbaie, 950 machines à sous) et le Salon de jeux de Québec (quartiers centraux, 335 appareils électroniques de jeu). Les sites analysés détiennent un total de 212 licences. Parmi ces établissements, 34 en détiennent plus d'une. Le tableau 3 présente la répartition des établissements selon le nombre de licences.

Tableau 3 – Répartition des établissements détenant une licence d'exploitant d'appareils de loterie vidéo, selon le nombre de licences, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012

Nombre de licences	Nombre d'établissements
1	134
2	22
3	9
7	1

La distribution régionale des établissements détenant une licence d'exploitant de site d'ALV est principalement concentrée sur le territoire du Centre de santé et de services sociaux (CSSS) de la Vieille-Capitale et au sud du territoire du CSSS Québec-Nord (carte 1). Toutes les cartes présentées dans ce rapport sont disponibles en format « pleine page » dans le répertoire de cartes en annexe. Il est également possible d'y retrouver les cartes du secteur de l'agglomération de Québec présentées en encadré sur les représentations régionales.

Carte 1 – Distribution des établissements détenant une licence d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012

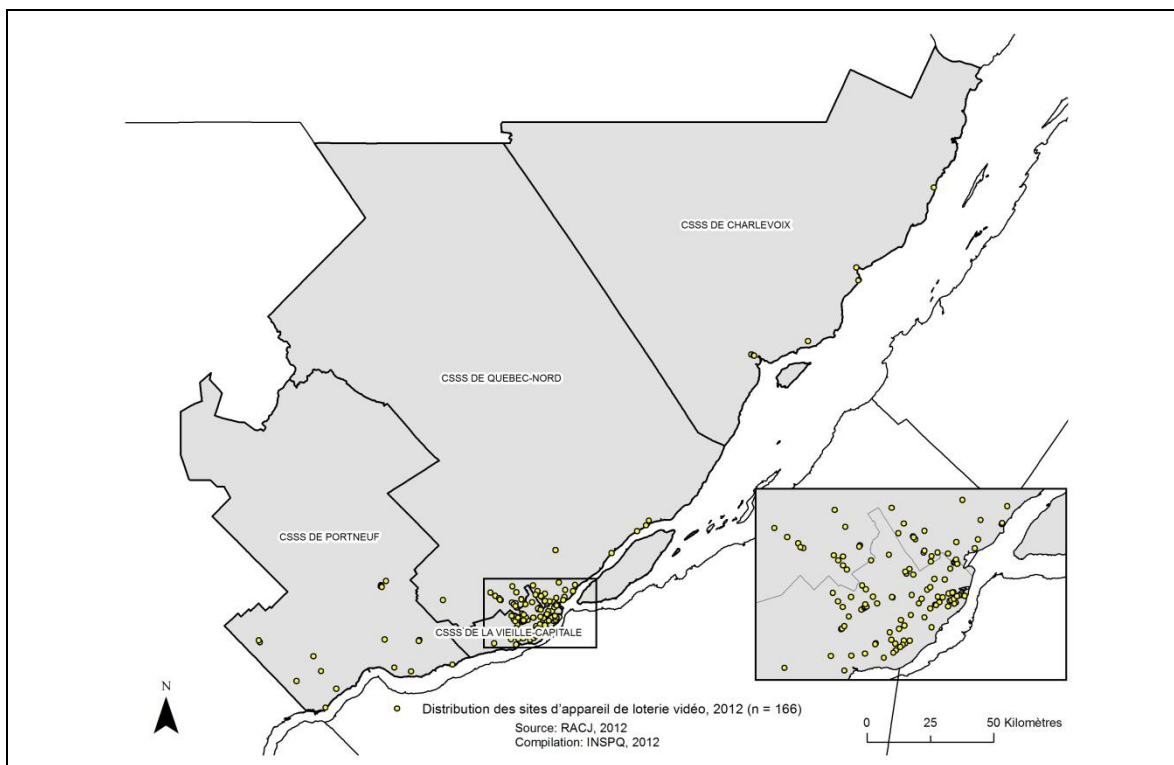
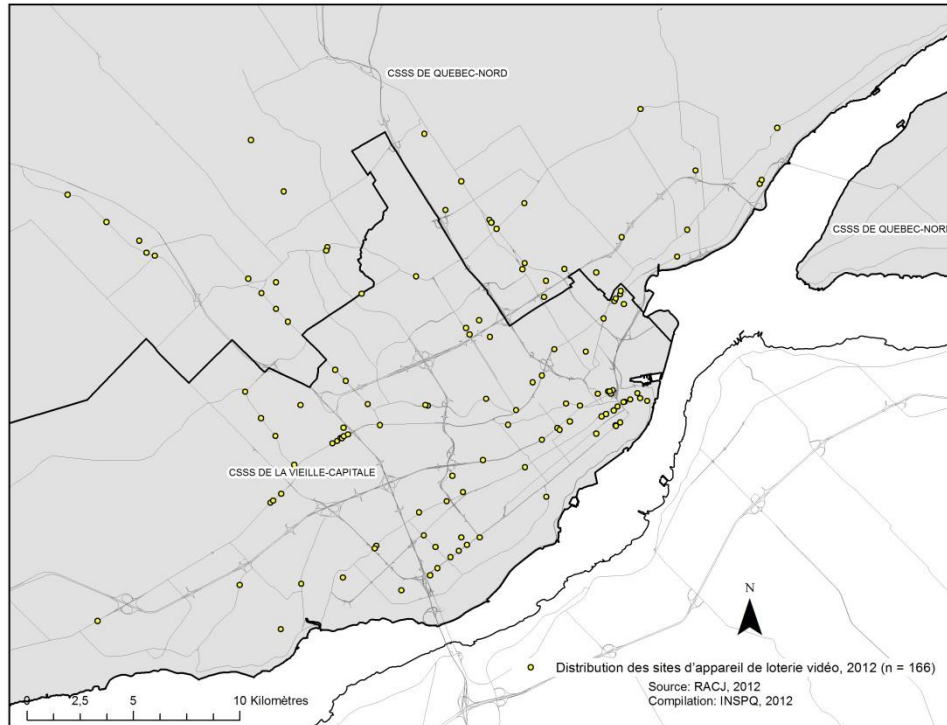


Tableau 4 – Répartition des sites et des licences d’exploitant d’appareils de loterie vidéo détenues, selon le type de milieu, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012

Types de milieux	Nombre de sites	Nombre de licences
Urbains – Quartiers centraux	41	54
Urbains – Banlieues	90	121
Urbains – Villes rurales	17	18
Périurbains	3	3
Ruraux	15	16
Capitale-Nationale	166	212

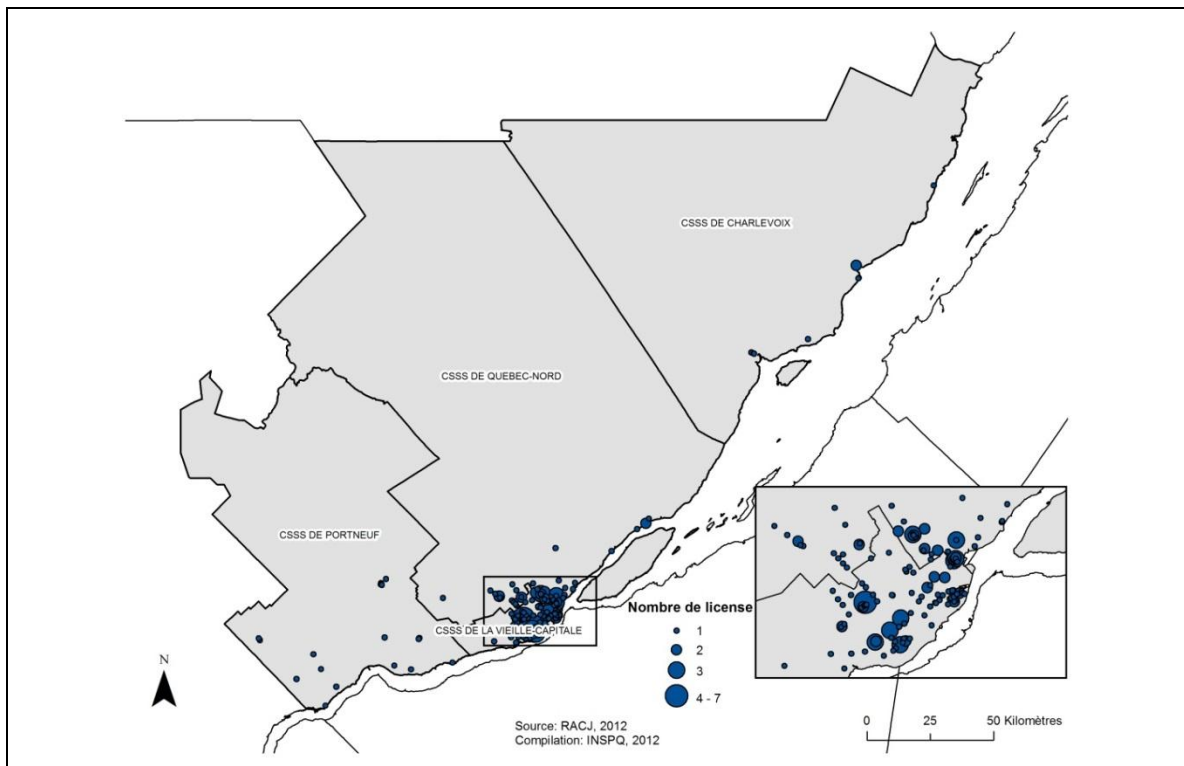
La carte 2 laisse entrevoir une répartition des établissements en fonction des principaux axes routiers. Ainsi, certaines rues ayant une concentration de commerces plus élevée regroupent plusieurs établissements d’ALV. La mixité des types de bâtiments et la densité dans le secteur de l’agglomération de Québec font en sorte que ces rues commerciales sont souvent adjacentes aux rues résidentielles.

Carte 2 – Distribution des établissements détenant une licence d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, secteur de l’agglomération de Québec, 2012

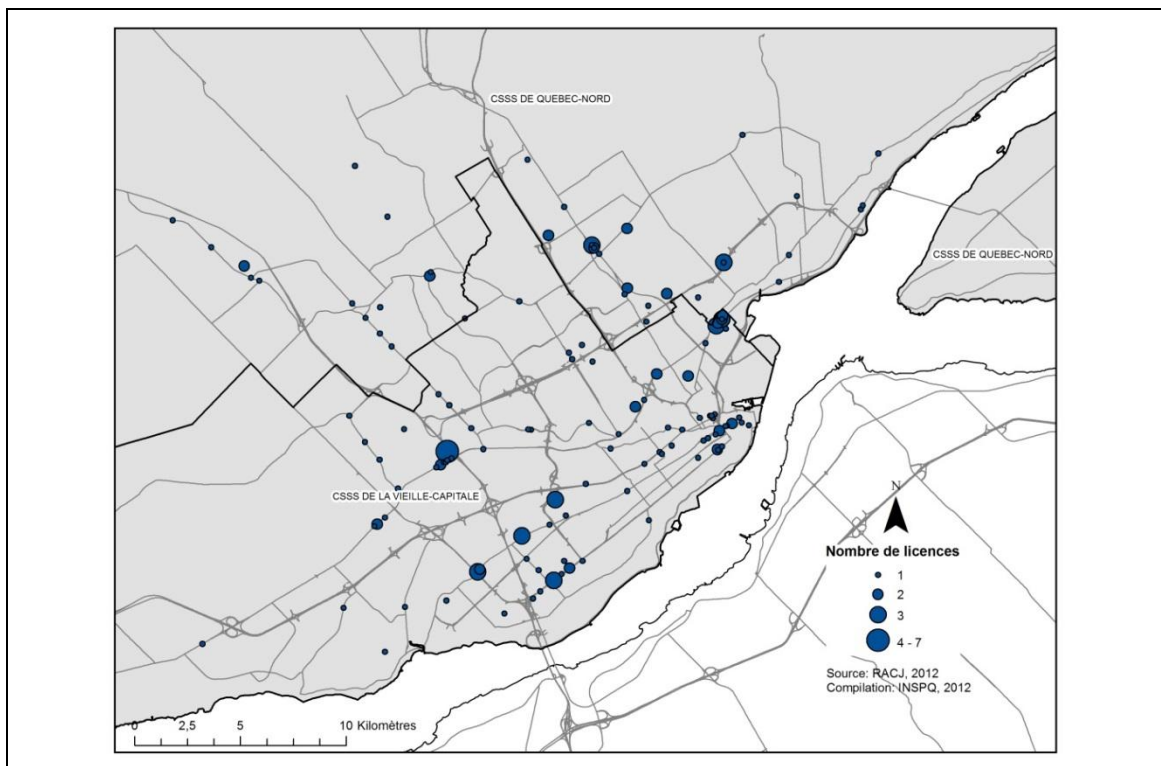


Les cartes suivantes (3 et 4) montrent la distribution du nombre de licences. En toute cohérence avec la distribution des sites, on retrouve une concentration plus élevée des licences dans le secteur du centre-ville (représenté sous l’appellation « agglomération de Québec »).

Carte 3 – Distribution des établissements selon le nombre de licences d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012



Carte 4 – Distribution des établissements selon le nombre de licences d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, secteur de l’agglomération de Québec, 2012



ACCESSIBILITÉ AUX ÉTABLISSEMENTS DÉTENANT DES LICENCES D’EXPLOITATION D’APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO

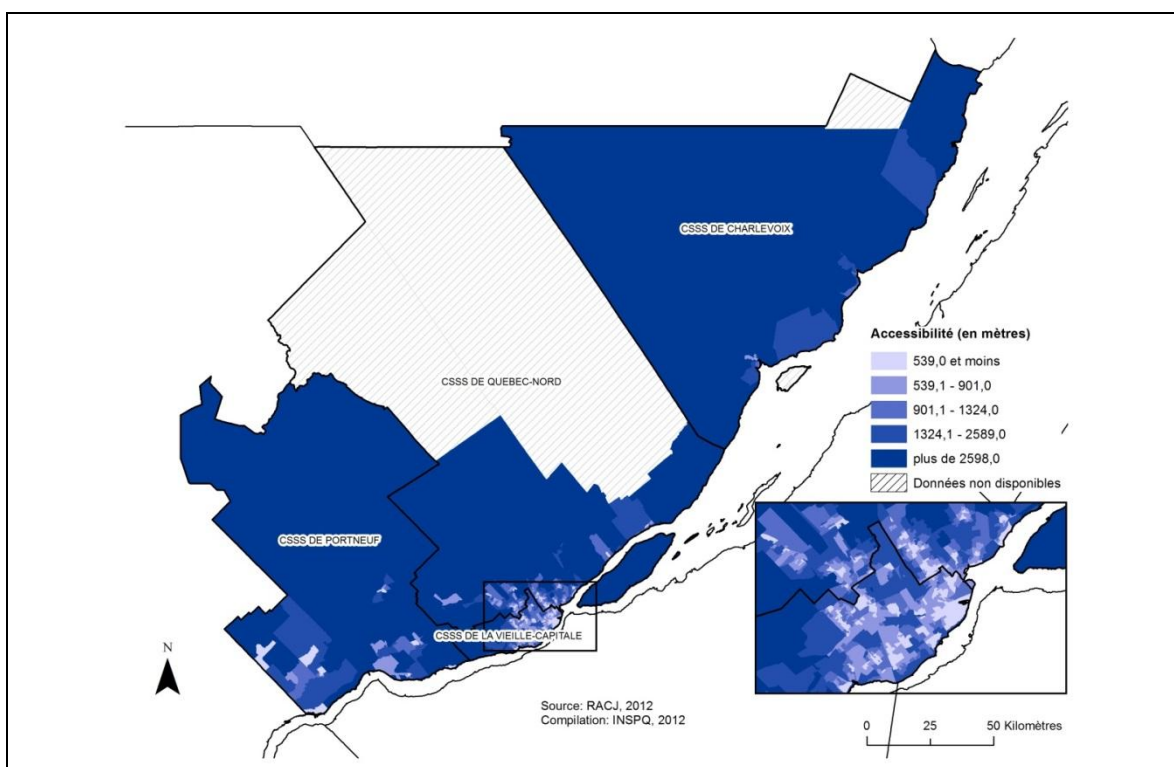
La région présente des disparités urbaine et rurale ayant une grande influence sur l’accessibilité aux sites d’ALV (tableau 5). La médiane a été utilisée, plutôt que la moyenne, afin de rendre compte des distances par type de milieu. Les très grandes distances, particulièrement à l’extérieur des quartiers centraux, rendaient le calcul de la distance moyenne incohérente et moins représentative de la réalité des milieux. Ainsi, dans les quartiers centraux, un peu plus de 500 m séparent les résidences des sites d’ALV. Pour les banlieues et les villes en zones rurales, ce sont respectivement près de 1000 m et de 2 km qui séparent les résidences des sites d’ALV. Quant à elle, les personnes vivant en territoires périurbains ou dans les milieux ruraux doivent franchir plus ou moins 6 km pour accéder à ces sites.

Le temps d’accès est calculé selon deux moyens de déplacement, soit la marche et la voiture. Ces données permettent d’estimer qu’à une vitesse moyenne de 40 km/h en voiture, il est théoriquement possible d’atteindre un site d’ALV en moins de 10 minutes partout dans la région. La carte 5 montre la variation intrarégionale de l’accessibilité aux établissements d’ALV.

Tableau 5 – Distance médiane et temps estimé pour atteindre un établissement détenant une licence d’appareils de loterie vidéo, par type de milieux

Types de milieux	Distance médiane ⁵² (mètres)	Temps estimé de marche ⁵³ (minutes)	Temps estimé de déplacement en voiture ⁵⁴ (minutes)
Urbains – Quartiers centraux	519	5	1
Urbains – Banlieues	1 069	10	2
Urbains – Villes rurales	2 013	20	3
Périurbains	6 630	66	10
Ruraux	5 767	58	9

Carte 5 – Accessibilité aux établissements détenant un permis d’exploitant d’appareils de loterie vidéo (en mètres) à l’échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012



Dans le répertoire de cartes en annexe, la carte 5a présente le secteur « agglomération de Québec ». Rappelons que ce secteur regroupe principalement le CSSS de la Vieille-Capitale et le sud du territoire du CSSS de Québec-Nord. Il s’agit du secteur où la concentration des établissements détenteurs d’une licence d’ALV est la plus élevée.

⁵² Donnée médiane est plus révélatrice de la tendance centrale en raison des extrêmes.

⁵³ Calculé à partir d’une vitesse de marche de 6 km/h.

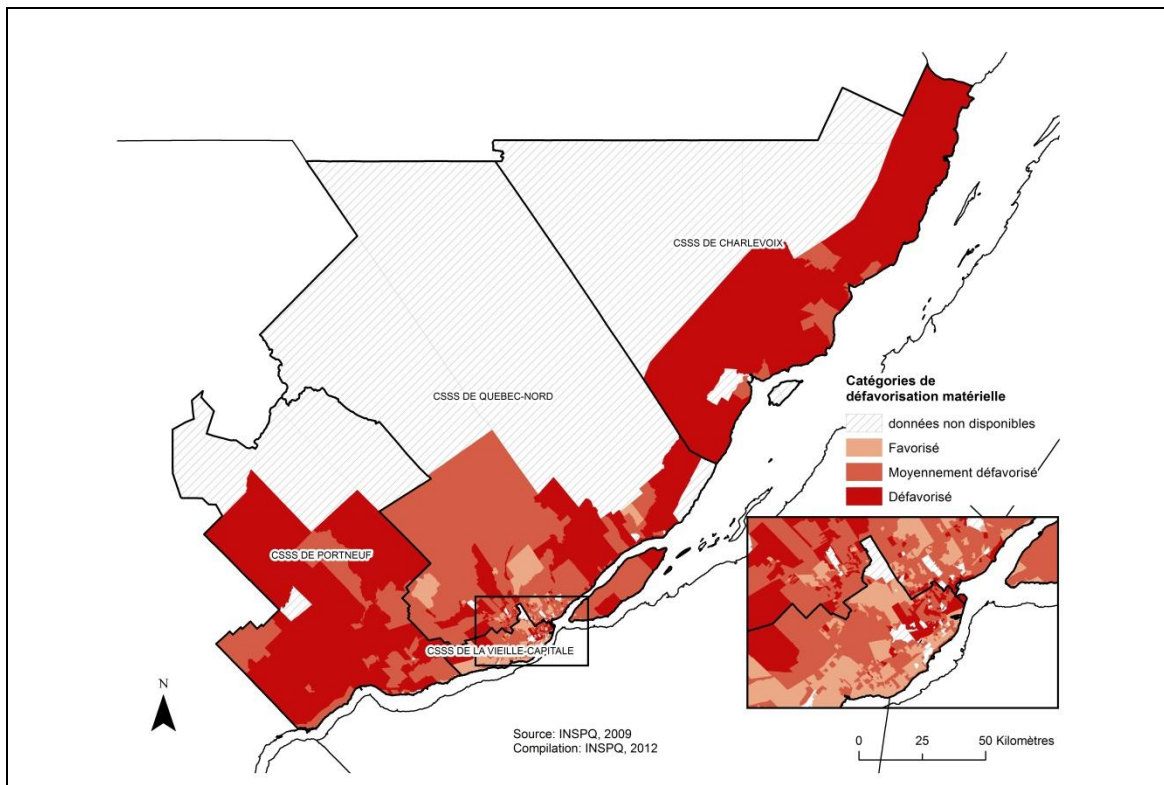
⁵⁴ Calculé à partir d’une vitesse de déplacement en voiture de 40 km/h.

INDICE DE DÉFAVORISATION

Les cartes 6 et 7 sont une représentation cartographique de la distribution de l'indice de défavorisation pour chacune de ses composantes (matérielle et sociale) pour chaque aire de diffusion de la région de la Capitale-Nationale. La dimension matérielle reflète les caractéristiques d'un territoire en fonction du revenu moyen, de la proportion de la population sans diplôme et du rapport emploi-population, alors que la dimension sociale comprend la proportion de la population séparée, divorcée ou veuve, la proportion de la population vivant seule et la proportion de familles monoparentales. Puisque la variation régionale de l'indice est utilisée, les données sont présentées selon trois catégories: « favorisé », « moyennement défavorisé » et « défavorisé » (détails sur la construction des catégories à l'annexe 2).

Les zones les plus défavorisées sur le plan matériel, soit les plus sombres sur la carte 6, se retrouvent tout particulièrement sur les territoires de Charlevoix et de Portneuf. Plus de la moitié de la population de chacun de ces territoires habite des secteurs caractérisés par un niveau élevé de défavorisation matérielle. Malgré que se côtoient les aires de diffusion des trois catégories dans le secteur de l'agglomération de Québec », une certaine concentration des zones défavorisées se démarque au centre, de même qu'une série de zones favorisées se succédant sur le littoral (carte 6a – répertoire de cartes en annexe).

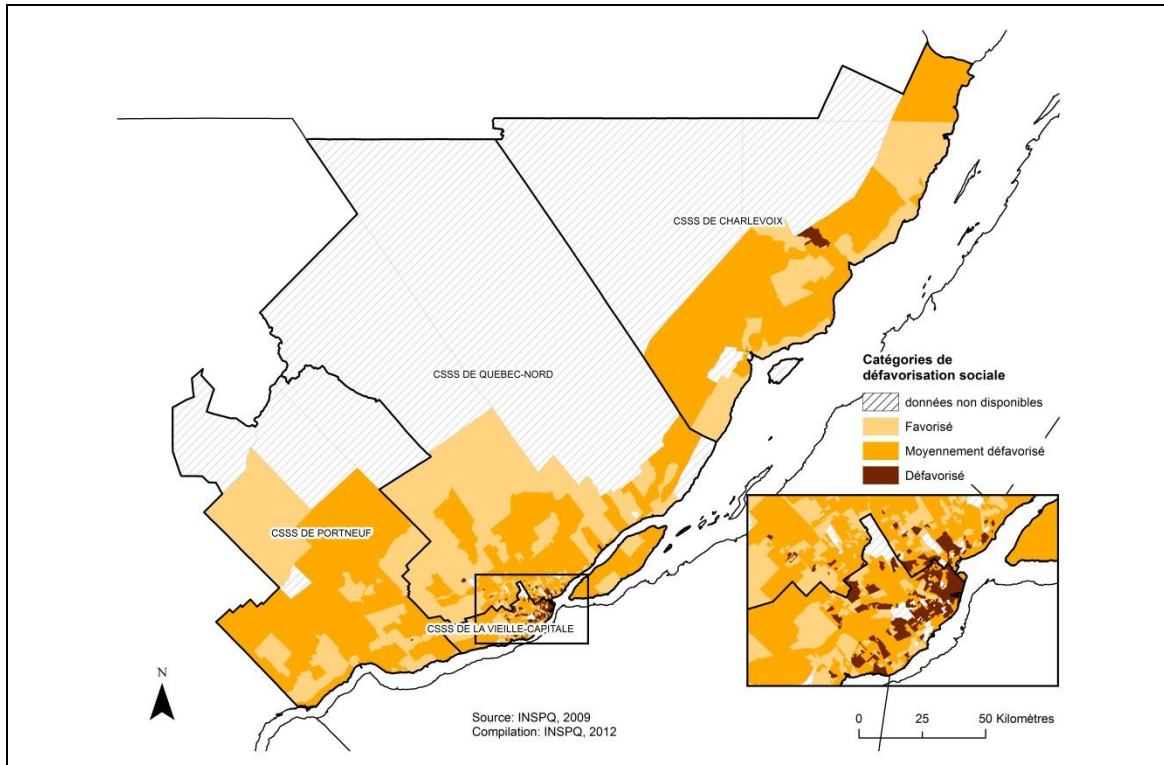
Carte 6 – Indice régional de défavorisation matérielle à l'échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006



Les populations vivant dans des secteurs défavorisés socialement sont concentrées principalement au centre-ville, soit sur le territoire du CSSS de la Vieille-Capitale et au sud du CSSS Québec-Nord. La carte 7 permet d'apprécier la répartition régionale

des aires de diffusion selon les catégories de défavorisation sociale. Les zones jaunes et orangées (plus pâles) représentent les secteurs favorisés et moyennement défavorisés, qui caractérisent surtout les territoires ruraux.

Carte 7 – Indice régional de défavorisation sociale à l'échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006



INDICE DE VULNÉRABILITÉ AU JEU

Comme il a été précisé précédemment, les secteurs les plus vulnérables sont ceux où la proportion des hommes âgés de 20 à 44 ans est élevée; où la proportion de personnes vivant seules est élevée; où la proportion de personnes n'ayant pas de diplôme d'études secondaires est élevée et où le revenu moyen des ménages est bas. Ces variables ont été standardisées et additionnées pour créer l'indice de vulnérabilité au jeu. Dans la région de la Capitale-Nationale, il varie de -8 à +16. La valeur maximale signifie un secteur très vulnérable.

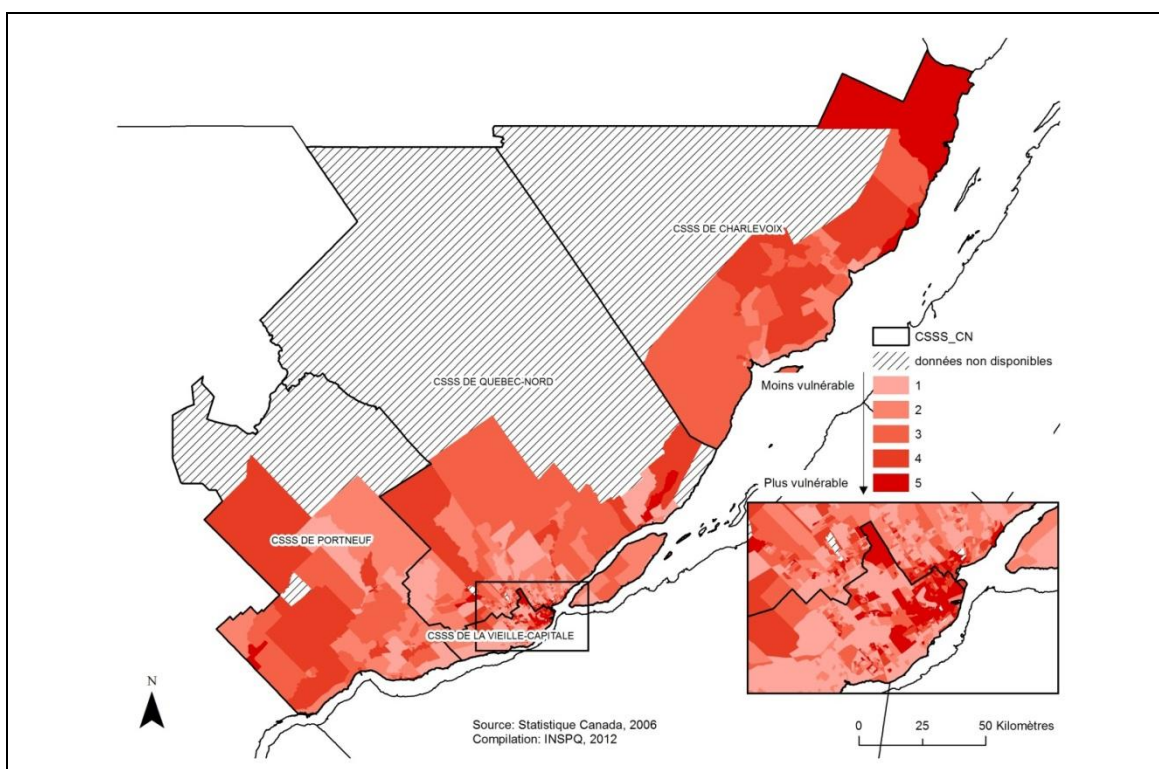
Un peu plus du tiers de la région se situe en position de vulnérabilité de développer un problème de jeu (quintiles 4 et 5). Lorsque l'indice de vulnérabilité est considéré selon les types de milieux (tableau 6), les particularités des territoires se dessinent. Ainsi, la population des zones périurbaines semble présenter très peu de caractéristiques de vulnérabilité au jeu. Il faut noter qu'entre 23 et 32% des zones rurales, des villes rurales et des banlieues présentent un certain niveau de vulnérabilité (quintiles 4 et 5). Le fait de vivre dans un territoire en périphérie des villes semble protecteur face aux problèmes de jeu. Les populations les plus vulnérables sont clairement concentrées dans les quartiers centraux où 80 % du territoire présente un niveau de vulnérabilité élevé (quintiles 4 et 5).

Tableau 6 – Proportion des aires de diffusion par catégories de l'indice de vulnérabilité au jeu selon les types de milieux, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006

Milieux Catégories	Urbains Quartiers centraux	Urbains Banlieues	Urbains Villes rurales	Périurbains	Ruraux
1 (-)	6	38	13	35	15
2	5	25	30	34	16
3	8	13	25	23	30
4	19	13	25	4	23
5 (+)	61	10	7	2	7
Total	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

La carte 8 montre la variation de l'indice de vulnérabilité par quintiles dans la région. Les zones les plus sombres représentent les aires de diffusion où la vulnérabilité au jeu est la plus élevée. Une certaine concentration des secteurs plus vulnérables est observable sur le territoire du CSSS de la Vieille-Capitale. La représentation graphique du secteur de l'agglomération de Québec est disponible dans le répertoire de cartes en annexe (carte 8a).

Carte 8 – Indice de vulnérabilité au jeu à l'échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006



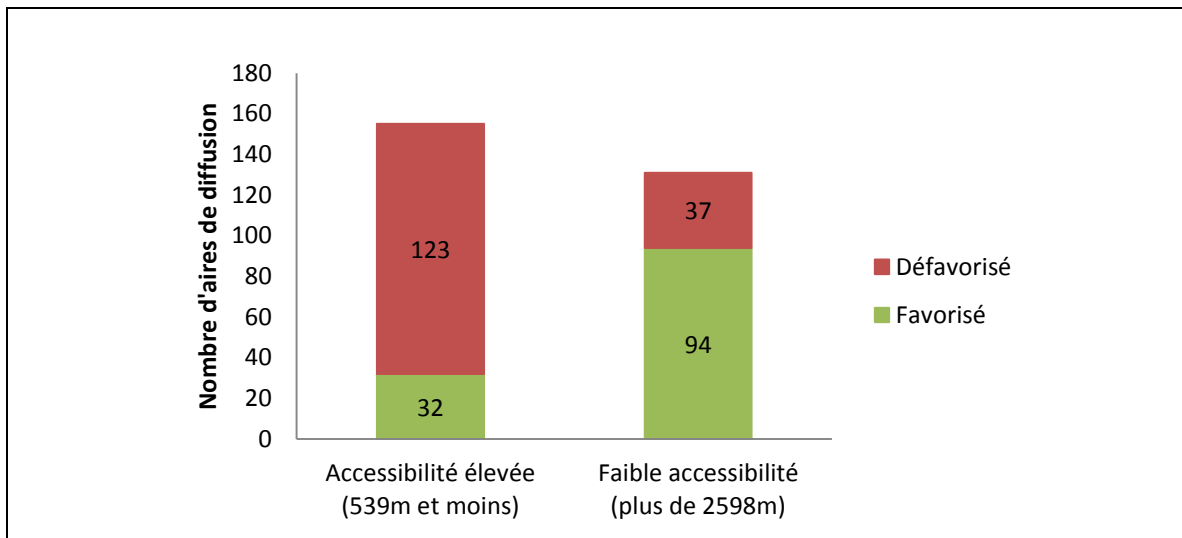
ACCESSIBILITÉ DANS LES SECTEURS DÉFAVORISÉS ET VULNÉRABLES AU JEU

Les analyses croisées présentées dans cette section permettent de répondre aux questions de recherche énoncées précédemment : l'accessibilité géographique est-elle différente selon les niveaux de défavorisation des territoires et varie-t-elle selon les niveaux de vulnérabilité des populations à développer un problème de jeu?

CROISEMENT ENTRE L'ACCESSIBILITÉ ET L'INDICE DE DÉFAVORISATION

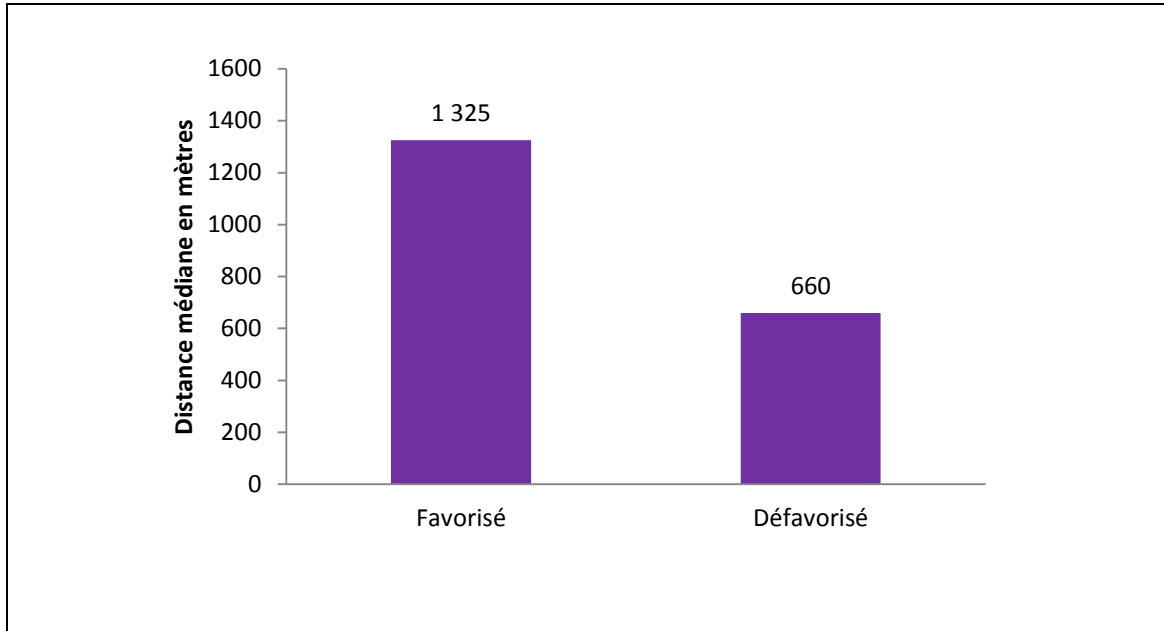
Les analyses croisées incluant l'indice de défavorisation n'utilisent que les catégories « favorisé » et « défavorisé ». Puisque l'une des questions principales de recherche vise la définition des liens entre la défavorisation et l'accessibilité, ce choix permettra de se concentrer sur l'essentiel. Ainsi, pour la région de la Capitale-Nationale, les secteurs où les établissements d'ALV sont les plus accessibles (à moins de 539 m) sont principalement situés dans des zones défavorisées. Les secteurs favorisés sont beaucoup moins nombreux à avoir un accès facile aux sites. En somme, ce sont les populations des secteurs défavorisés qui ont accès le plus facilement et rapidement aux établissements d'ALV.

Figure 4 – Nombre d'aires de diffusion selon l'accessibilité aux établissements d'appareils de loterie vidéo, par catégorie de défavorisation matérielle et sociale, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale



Comme il a été précisé précédemment, la mesure de tendance centrale la plus révélatrice et la plus juste est la médiane, contrairement à la moyenne très sensible aux extrêmes. Globalement sur le plan régional, les territoires présentant un niveau élevé de défavorisation ont accès au plus proche site d'ALV en 660 m, alors que les secteurs favorisés doivent en franchir le double, soit 1325 m (figure 5).

Figure 5 – Distance médiane en mètres en fonction des catégories de défavorisation matérielle et sociale, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale



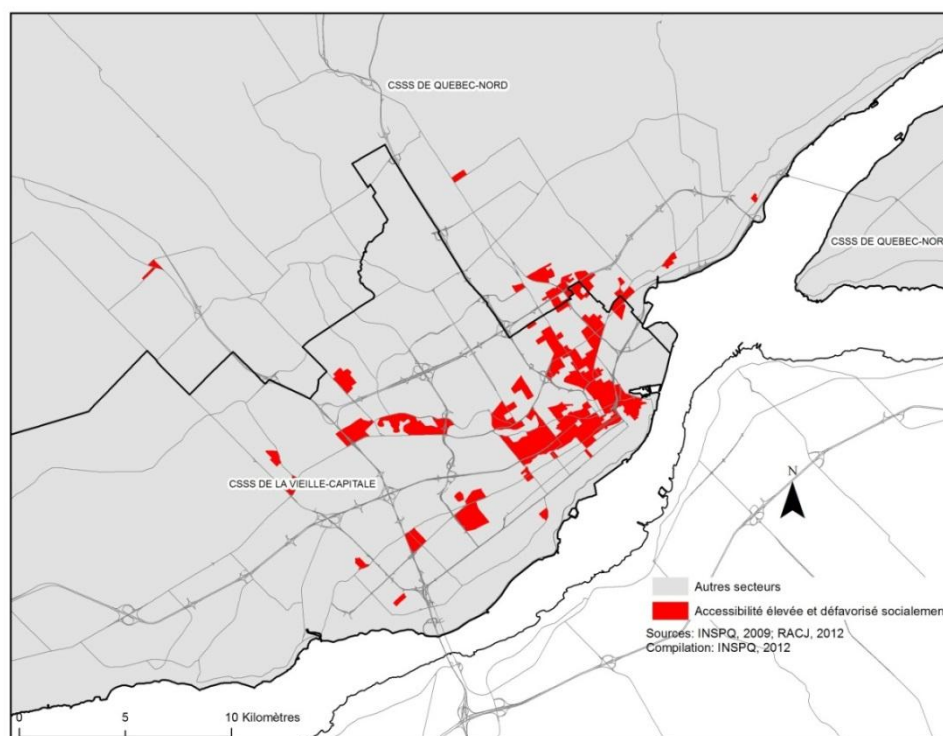
L'analyse par type de milieux fournit plus d'informations sur l'accessibilité selon la défavorisation (tableau 7). À l'instar de la région, à l'exception des populations des zones rurales, les populations vivant en secteurs défavorisés ont accès plus rapidement à un site d'ALV.

Tableau 7 – Distance médiane en mètres en fonction de la défavorisation matérielle et sociale, selon le type de milieu, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale

	Favorisé	Défavorisé	<i>Écart entre catégories favorisé et défavorisé</i>
Urbains – Quartiers centraux	866	482	-384
Urbains – Banlieues	1242	668	-574
Urbains – Villes rurales	1853	1391	-462
Périurbains	7079	3543	-3536
Ruraux	4481	7226	+2745

La carte 9 montre les secteurs de la région ayant un niveau d'accessibilité élevée, soit moins de 901 m d'un site d'ALV et les secteurs défavorisés socialement. Ces secteurs se concentrent principalement sur le territoire du CSSS de la Vieille-Capitale et légèrement au sud du territoire du CSSS Québec-Nord. La carte régionale complète est disponible dans le répertoire de cartes en annexe (carte 9a). Les données ne permettent pas de faire de représentation significative des liens entre le niveau d'accessibilité élevée et la défavorisation matérielle (cartes 9b et 9c en annexe).

Carte 9 – Défavorisation sociale et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d'exploitant de site d'appareils de loterie vidéo à l'échelle des aires de diffusion, secteur de l'agglomération de Québec

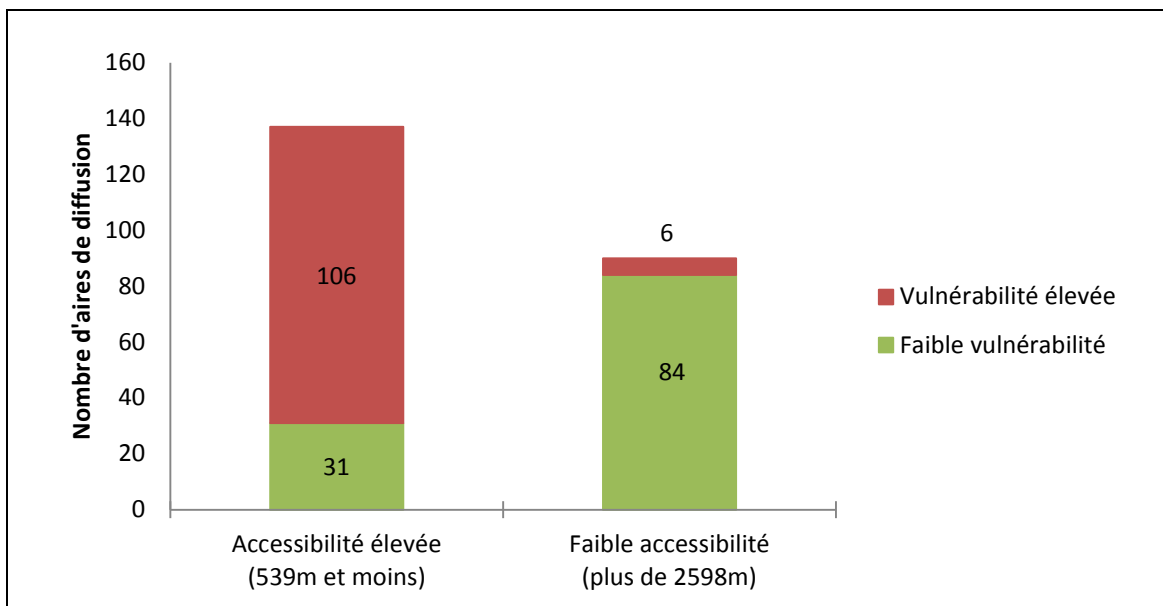


CROISEMENT ENTRE L'ACCESSIBILITÉ ET L'INDICE DE VULNÉRABILITÉ

Comme dans le cas de l'analyse de la défavorisation et de la proximité des sites d'ALV, les données croisées à partir de l'indice de vulnérabilité se concentrent sur la comparaison des catégories extrêmes. Ainsi, afin de permettre une réponse claire à la seconde question de recherche, seulement les quintiles supérieur et inférieur seront présentés.

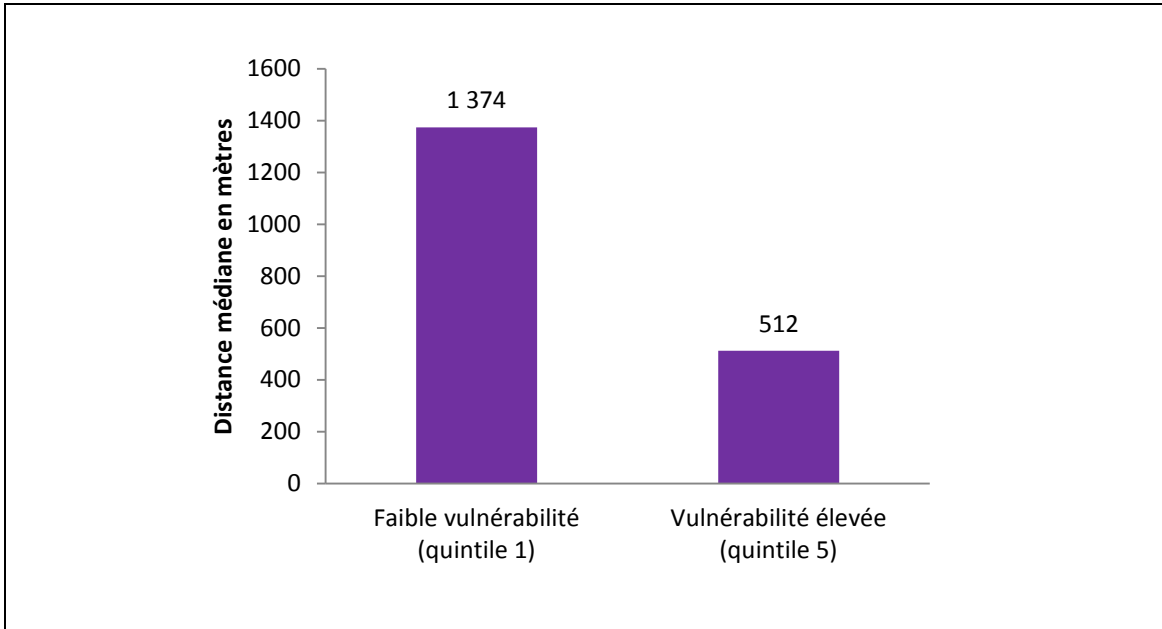
Un premier point de vue sur l'accessibilité dans les secteurs vulnérables est la comparaison du nombre d'aires de diffusion dans les catégories extrêmes (accessibilité et vulnérabilité élevées c. accessibilité et vulnérabilité faibles). La vulnérabilité élevée correspond au quintile 5, alors que la faible vulnérabilité correspond au premier quintile. Le portrait est sans équivoque, comme le révèle la figure 7, où il est possible d'observer la grande proportion des secteurs vulnérables en proximité des sites d'ALV. Ces derniers sont plus accessibles lorsqu'ils sont situés dans les zones où la population est le plus à risque de développer un problème de jeu.

Figure 6 – Nombre d'aires de diffusion selon l'accessibilité aux établissements d'appareils de loterie vidéo, par catégorie de vulnérabilité, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale



Ce premier regard sur l'association entre la vulnérabilité et la proximité se précise davantage lorsque l'on calcule la distance médiane selon les catégories de vulnérabilité. Il faut se rappeler que l'indice de vulnérabilité au jeu est constitué à partir de la proportion d'hommes de 20 à 44 ans, de personnes vivant seules, de personnes sans diplôme d'études secondaire et de personnes ayant de faibles revenus. Globalement, dans l'ensemble de la région, il faut à peine 512 m pour atteindre un établissement d'ALV dans les secteurs les plus vulnérables. C'est près de trois fois moins que dans les zones les moins vulnérables au développement d'un problème de jeu, dont la distance est établie à 1 374 m (figure 8).

Figure 7 – Distance médiane en mètres en fonction des quintiles de vulnérabilité, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale



Lorsque la vulnérabilité au jeu est considérée selon le type de milieu, un portrait similaire à la défavorisation est révélé. Les territoires urbains les plus vulnérables situés au cœur de la ville, en banlieues et dans les villes rurales ont accès plus rapidement aux établissements d’ALV. Les secteurs périurbains vulnérables ont également accès plus facilement aux sites, tout en conservant une distance assez élevée. Les territoires vulnérables des zones rurales présentent un portrait inverse, où l’offre de jeu est plus éloignée.

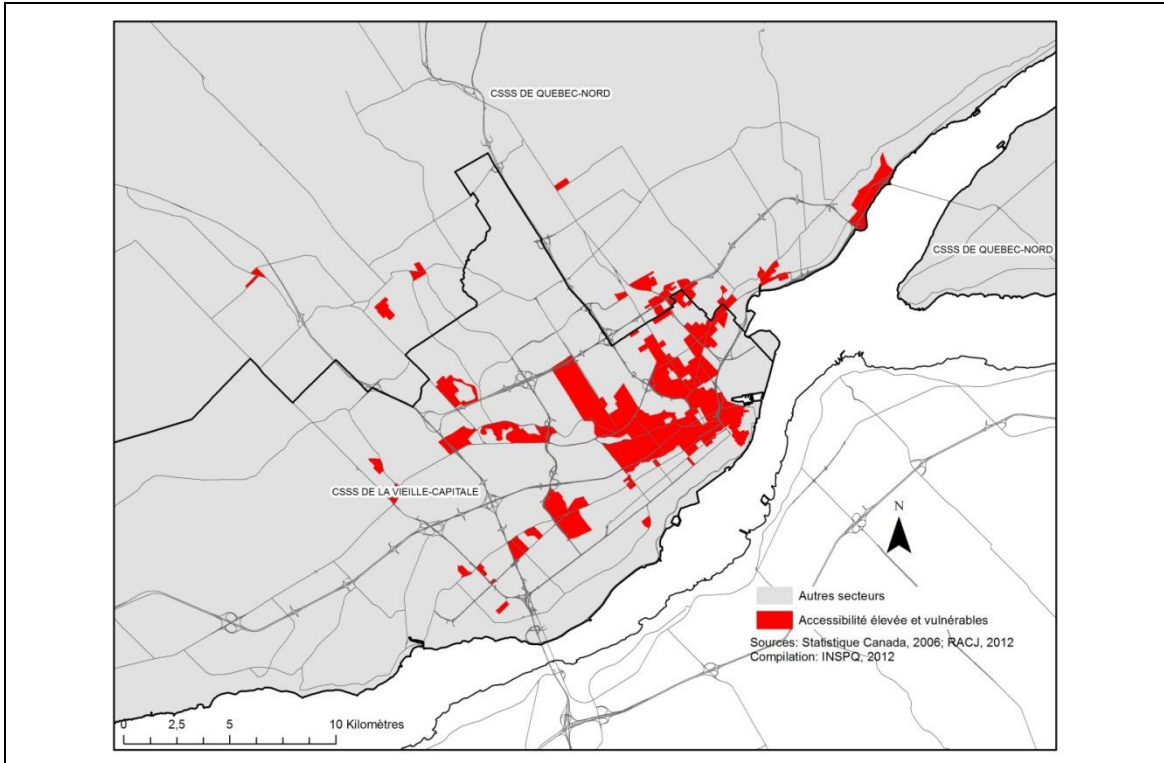
Tableau 8 – Distance médiane en mètres en fonction des quintiles de vulnérabilité, selon le type de milieu, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale

	Faible vulnérabilité (quintile 1)	Vulnérabilité élevée (quintile 5)	Écart entre quintiles 1 et 5
Urbains – Quartiers centraux	952	419	-533
Urbains – Banlieues	1242	668	-574
Urbains – Villes rurales	1901	1063	-838
Périurbains	7048	5007	-2041
Ruraux	4302	6690	+2388

La carte 10 montre les aires de diffusion du secteur de l’agglomération de Québec où l’on trouve la population la plus vulnérable aux problèmes de jeu (quintile 5 de l’indice) et où l’accès est le plus facile (moins de 901 m d’un établissement détenant une licence d’ALV). Cette représentation cartographique identifie en rouge les aires de diffusion où la vulnérabilité est la plus élevée et où la disponibilité est la plus grande. Il s’agit donc des secteurs, principalement sur le territoire du CSSS de la Vieille-Capitale, où les risques de développer un problème de jeu sont les plus

élevés. La carte complète de la région est disponible dans le répertoire de cartes en annexe (carte 10a).

Carte 10 – Vulnérabilité et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d’exploitant d’appareils de loterie vidéo à l’échelle des aires de diffusion, secteur de l’agglomération de Québec, 2006



PORTRAIT PAR TYPE DE MILIEU



QUARTIERS CENTRAUX

- 121 000 personnes
- 41 sites d'ALV, dont 11 possèdent plus d'une licence
- Territoire ayant la plus grande proportion (80%) de personnes très vulnérables aux problèmes de jeu
- 580 m séparent les résidences des sites d'ALV
- Accessibilité accrue dans les secteurs défavorisés (384 m de moins à franchir que les secteurs favorisés)
- Accessibilité accrue dans les secteurs vulnérables (533 m de moins à franchir que les secteurs moins vulnérables)



BANLIEUES

- 406 000 personnes
- 90 sites d'ALV, dont 18 possèdent plus d'une licence
- 23% du territoire présentent des caractéristiques de grande vulnérabilité aux problèmes de jeu
- 1,1 km sépare les résidences des sites d'ALV
- Accessibilité accrue dans les secteurs défavorisés (574 m de moins à franchir que les secteurs favorisés)
- Accessibilité accrue dans les secteurs vulnérables (574 m de moins à franchir que les secteurs moins vulnérables)



VILLES EN MILIEU RURAL

- 39 000 personnes
- 17 sites d'ALV, dont un seul possède plus d'une licence
- 32% du territoire présentent des caractéristiques de grande vulnérabilité aux problèmes de jeu
- 2 km séparent les résidences des sites d'ALV
- Accessibilité accrue dans les secteurs défavorisés (462 m de moins à franchir que les secteurs favorisés)
- Accessibilité accrue dans les secteurs vulnérables (838 m de moins à franchir que les secteurs moins vulnérables)



MILIEUX PÉRIURBAINS

- 48 000 personnes
- 3 sites d'ALV, dont aucun ne possède plus d'une licence
- Territoire ayant la plus faible proportion (6%) de personnes très vulnérables aux problèmes de jeu
- 6,6 km séparent les résidences des sites d'ALV
- Accessibilité accrue dans les secteurs défavorisés (3,5 km de moins à franchir que les secteurs favorisés)
- Accessibilité accrue dans les secteurs vulnérables (2 km de moins à franchir que les secteurs moins vulnérables)



MILIEUX RURAUX

- 49 000 personnes
- 15 sites d'ALV, dont un seul possède plus d'une licence
- 30% du territoire présentent des caractéristiques de grande vulnérabilité aux problèmes de jeu
- 5,8 km séparent les résidences des sites d'ALV
- Accessibilité réduite dans les secteurs défavorisés (2,7 km de plus à franchir que les secteurs favorisés)
- Accessibilité réduite dans les secteurs vulnérables (2,4 km de plus à franchir que les secteurs moins vulnérables)

Les **quartiers centraux** sont caractérisés par la concentration des sites et l'accessibilité dans les secteurs défavorisés et vulnérables aux problèmes de jeu. À peine 480 m doivent être franchis dans les secteurs à haute défavorisation matérielle et sociale avant d'atteindre le plus proche site d'ALV. Considérant que ces quartiers regroupent la plus grande proportion d'individus présentant une vulnérabilité élevée aux problèmes de jeu, il s'agit certainement d'un cumul inquiétant de facteurs de risque pour cette population.

Les résidents des **banlieues** constituent plus de la moitié de la population de la région. C'est également dans ces territoires que se trouve le plus grand nombre de sites d'ALV. Comme dans les quartiers centraux, les secteurs défavorisés et vulnérables aux problèmes de jeu ont accès plus rapidement aux sites d'ALV. Il faut franchir moins de 700 m pour atteindre le premier site d'ALV dans ces secteurs à risque.

Les **villes en milieu rural** présentent une concentration de sites comparable aux quartiers centraux. En effet, les dix-sept sites ayant des licences d'ALV sont accessibles à moins de 40 000 personnes. La défavorisation et la vulnérabilité dans ces territoires sont liées à une plus grande accessibilité. Les secteurs à haute défavorisation matérielle et sociale sont situés à près de 1,4 km des sites d'ALV, alors que la population des secteurs vulnérables franchit à peine plus d'1 km. Comme les zones urbaines centrales et les banlieues, les villes rurales présentent d'importants enjeux d'accessibilité pour la population à risque.

Les milieux **périurbains** semblent protégés d'une certaine façon face aux problèmes de jeu étant donné qu'une très faible proportion du territoire présente des caractéristiques de vulnérabilité. Par ailleurs, peu de sites d'ALV sont présents dans ces secteurs. Malgré ces éléments protecteurs, l'accessibilité aux sites d'ALV demeure plus grande dans les zones défavorisées (3,5 km) ainsi que dans celles présentant une grande vulnérabilité (5 km).

Finalement, les **territoires ruraux** présentent davantage une offre de loterie vidéo qualifiée de destination plutôt que de proximité. La taille de la population est comparable aux milieux périurbains, mais le nombre de sites d'ALV y est cinq fois plus grand. La concentration y est donc plus élevée et comparable aux quartiers centraux. La distance à parcourir est toutefois beaucoup plus grande, alors qu'il faut franchir près de 6 km avant d'atteindre un site d'ALV. Les zones défavorisées et celles ayant une grande vulnérabilité sont situées très loin des sites d'ALV. Il n'existe pas de corrélation positive entre l'accessibilité, la défavorisation et la vulnérabilité dans ces secteurs.

DISCUSSION

PROXIMITÉ AU-DELÀ DU CENTRE

Une récente étude australienne révélait que la proximité du lieu de résidence d'un établissement de loterie vidéo avait des effets directs sur la fréquentation du lieu, sur la participation et sur les problèmes de jeu⁵⁵. L'accessibilité géographique constitue pour les auteurs un élément majeur d'une stratégie de réduction des méfaits qui tenterait d'accroître la distance entre les résidences et les établissements de jeu.

Dans le cas de la région de la Capitale-Nationale, aux fins de l'analyse, des moyennes de distances ont été calculées par aire de diffusion à partir de toutes les résidences de cet espace géographique. À l'issue de ces calculs, il s'avère que des résidences se trouvent parfois à quelques mètres (les plus proches à 1,47 m) et d'autres à plus de 75 km d'un site d'ALV. Il demeure tout de même étonnant de voir que la moitié de la population de la région habite à moins d'1 km d'un site d'ALV (distance médiane de 1 076 m)⁵⁶.

La volonté de départ de cette étude était de réaliser un portrait régional de l'accessibilité aux sites de loterie vidéo. À cet effet, les spécificités de chaque type de milieux se sont rapidement révélées. Les analyses différenciées selon l'urbanité ou la ruralité ont permis plus de précisions quant aux particularités des territoires. Un constat étonnant de la présente étude est que toute la population de la région, à l'exception de celle des zones rurales, a accès plus facilement à la loterie vidéo si elle réside dans un secteur défavorisé ou vulnérable. Il ne s'agit pas d'un phénomène exclusivement réservé au centre-ville; les banlieues sont également touchées, de même que les villes en zone rurale et les secteurs périurbains.

Une étude sur l'accessibilité dans les banlieues australiennes a comparé les dépenses des joueurs aux ALV selon la distance parcourue pour se rendre au site de jeu⁵⁷. Les personnes qui parcouraient moins de 3,54 km dépensaient plus annuellement (1 858 \$) que celles qui devaient franchir une plus grande distance (580 \$). Il n'est toutefois pas possible de faire cette analyse à partir des données disponibles pour la région. Cela confirme néanmoins la pertinence de s'intéresser à l'accessibilité au centre-ville, mais également dans les banlieues. Le modèle de santé publique des comportements de jeu prend alors tout son sens. Les joueurs d'ALV, en plus des risques issus de la structure du jeu lui-même, pourraient être plus vulnérables selon la proximité des sites de jeu de leur résidence.

RISQUES ASSOCIÉS À LA STRATÉGIE COMMERCIALE

Dans son plan de développement 2004-2007, Loto-Québec s'engageait à « regrouper les activités liées au jeu dans des zones où la dynamique sociale n'est pas fragilisée et contenir l'offre dans les quartiers où les risques de problèmes sociaux et les coûts s'y rattachant sont élevés⁵⁸ ». Son plan stratégique 2010-2013 soulevait plutôt l'inquiétude de la précarité du réseau considérant la présence d'un moratoire depuis

⁵⁵ Source : Young, Markham & Doran (2012).

⁵⁶ Voir annexe 1 pour les statistiques descriptives.

⁵⁷ Source : Marshall et coll. (2004).

⁵⁸ Source : Loto-Québec (2004).

2002 sur toute nouvelle licence d'ALV. La société d'État souhaitait donc, avec la levée de ce moratoire, « mettre de l'avant une concentration d'ALV en facilitant le regroupement dans les établissements actuels ou nouveaux⁵⁹ ». Depuis la levée du moratoire, dans la région de la Capitale-Nationale, neuf sites ont eu des ALV supplémentaires et dix-neuf nouveaux sites sont maintenant détenteurs de licences d'ALV. Considérant la proximité établie dans les zones de défavorisation, de grandes préoccupations peuvent être émises quant à une plus grande concentration des licences dans ces zones.

Le portrait de l'accessibilité des établissements d'ALV réalisé dans cette étude permet également de faire celui de l'accessibilité aux débits de boissons (bars, brasseries et tavernes). Lorsqu'en 1993, le gouvernement du Québec a créé la Société des loteries vidéo du Québec, un nouveau parc d'appareils de loterie vidéo a été déployé « dans les établissements licenciés ayant un espace réservé aux 18 ans et plus⁶⁰ ». En plus de faire le constat de la grande proximité de la loterie vidéo dans les secteurs défavorisés et vulnérables, force est de constater que ce sont également les secteurs où l'accès aux débits de boissons est le plus facile. Plusieurs enquêtes ont déjà observé une concomitance de la consommation d'alcool et de la pratique de jeux de hasard et d'argent⁶¹. D'autres études ont également répertorié que des environnements « addictifs » se concentraient dans les secteurs défavorisés⁶². Les résidents de ces secteurs présentent déjà plusieurs caractéristiques personnelles qui augmentent leur vulnérabilité au développement d'un problème de jeu, en plus des caractéristiques propres à leur lieu de résidence.

BÉNÉFICES DE L'ANALYSE À L'ÉCHELLE LOCALE

Le portrait de l'accessibilité géographique à la loterie vidéo dans la région témoigne de la richesse de l'information disponible, et ce, même à petite échelle, soit celle des aires de diffusion. Toutes les données du recensement sont accessibles pour les aires de diffusion et permettent des analyses territoriales très fines. Ce sont d'ailleurs les données du recensement qui ont été utilisées afin de construire l'indice de vulnérabilité au jeu. Le second indice utilisé, soit la défavorisation matérielle et sociale, permet d'obtenir une lecture détaillée à l'échelle des aires de diffusion pour un territoire précis, une région ou pour la province. La variation régionale de l'indice a été utilisée dans cette étude, ce qui a permis d'identifier des milieux particulièrement à risque où les sites d'ALV étaient accessibles à moins de 500 m de résidences. Une analyse à partir de la variation territoriale de l'indice de défavorisation serait encore plus pertinente afin d'identifier les secteurs où l'accessibilité est trop élevée. Ce type d'analyse permettrait d'orienter les octrois et les retraits de licences d'ALV à l'échelle locale.

Les limites des portraits globaux ont déjà été identifiées⁶³. Les autorités doivent maintenant utiliser les données disponibles pour analyser la situation et même faire des projections pour les changements envisagés pour cette offre. Ces portraits locaux peuvent même aider les services publics dans la planification des activités de sensibilisation, de prévention et de soutien.

⁵⁹ Source : Loto-Québec (2010).

⁶⁰ Source : Loto-Québec (2012a).

⁶¹ Source : Dubé et coll. (2009), Hayatbakhsh et coll. (2012), Nanhou et Audet (2012).

⁶² Source : Schneider et Gruber (2012).

⁶³ Source : Young (2010).

LIMITES

Les données d'emplacement des sites de loterie vidéo ont été fournies par la RACJ à la demande des directeurs régionaux de santé publique. La liste obtenue ne permet pas d'identifier le nombre d'appareils par site. Seul le nombre de licences est disponible, ce qui fournit une estimation du nombre d'appareils potentiels. De plus, il est probable que certains sites ne possèdent pas d'ALV. Plusieurs licences ont été octroyées récemment et de nouveaux appareils ont été mis en circulation par Loto-Québec. Des sites pourraient donc ne pas avoir encore reçu leurs appareils. Il pourrait aussi y avoir des sites qui ne possèdent plus d'appareils pour différentes raisons. Le portrait réalisé est donc possiblement partiel. Il sera confirmé par l'accès aux données de la Société des loteries vidéo du Québec ou par une tournée d'observation dans les sites.

Pour les trois principales variables à l'étude, soit la distance entre la résidence et le plus proche site d'ALV, l'indice de défavorisation et l'indice de vulnérabilité, une certaine proportion de données manquantes est observée. Dans le cas de la distance, cette proportion est à 0,5 %. Ce sont respectivement 4,1 % et 1,7 % des aires de diffusion pour lesquelles l'indice de défavorisation et l'indice de vulnérabilité n'a pu être calculé. L'absence de statistiques issues du recensement pour certaines aires de diffusion explique en grande partie ces données manquantes.

CONCLUSION

En février dernier, le directeur régional de santé publique de la Capitale-Nationale diffusait son rapport sur les inégalités sociales de santé dans la région. Il y faisait le constat que, malgré son qualificatif de région prospère et son bilan de santé positif, on observait dans la région d'importantes inégalités sociales de santé. Ces inégalités découlent des inégalités des conditions de vie qui résultent d'inégalités sociales⁶⁴. L'un des éléments recommandés afin de réduire ces inégalités est de développer des environnements physiques et sociaux favorables à la santé. Le portrait de l'accessibilité géographique à la loterie vidéo permet de conclure que certains territoires déjà fortement touchés par la défavorisation matérielle et sociale sont sollicités par une offre de proximité inquiétante. Il s'agirait davantage d'une production d'environnements défavorables à la santé.

La simple présence des sites d'ALV et même leur utilisation ne signifient pas que les problèmes de jeu se développeront parmi la population. Un amalgame complexe de différentes variables est à considérer. Cependant, le contexte local influence assurément les impacts des jeux de hasard et d'argent sur la population, et ce, de trois façons⁶⁵ :

- 1) Il crée les conditions dans lesquels le problème peut émerger (par exemple, la présence ou le type de jeu offert et la façon de les réglementer).
- 2) Il influence la participation et les comportements dans le secteur et donc le type, l'étendue et la gravité des impacts.
- 3) Il influence la capacité de la communauté à gérer les problèmes émergents.

Considérant les inégalités reconnues et bien documentées dans la région ainsi que les impacts démontrés de la proximité du lieu de résidence d'un établissement de jeu, les futurs développements de l'offre de jeu devront se faire de façon prudente. La levée du moratoire sur la délivrance de nouveaux permis de loterie vidéo, le déménagement projeté du Salon de jeux de Québec et l'ouverture des Kinzos ont le potentiel de générer des impacts préjudiciables pour les communautés locales.

⁶⁴ Source : Hyppolite, S.R. (2012).

⁶⁵ Source : Marshall (2009) traduction libre.

BIBLIOGRAPHIE

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *DSM-IV : manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux*, 4^e éd., Paris, Masson, 1996, 1556 p.

BIRON, J.-F. et coll. *Guide Bien Joué! Sensibilisation et prévention des risques associés aux jeux d'argent auprès des adolescents*, Montréal, Agence de la santé et des services sociaux de Montréal, 2012, 125 p.

BIRON, J.-F. et A.-É. Lapointe. *Expériences et défis d'intégration de la prévention des problèmes de jeu à Montréal 2003-2012 - De la théorie à la pratique*, Communication présentée lors du 3^e colloque sur les multiples facettes du jeu, Québec, Université Laval, 2012.

BROOKS-GUNN, J., G.J. DUNCAN, et J.L. ABER. *Neighborhood poverty : Context and consequences for children*, New York, Russell Sage Foundation, 1997.

CHEVALIER, S. *Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent*, Montréal, Institut national de santé publique du Québec, 2001, 53 p.

CHEVALIER, S et D. ALLARD. *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, 2001, 124 p.

CHEVALIER, S. et coll. *Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal : La construction d'un casino au bassin Peel*, Montréal, Agence de la santé et des services sociaux de Montréal, Direction de santé publique, 2006, 58 p.

CHEVALIER, S. et É. PAPINEAU. *Analyse des effets sur la santé des populations des projets d'implantation de salons de jeux et d'hippodromes au Québec*, Rapport déposé aux directeurs régionaux de santé publique, Québec, Agence de la santé et des services sociaux de Montréal et Institut national de santé publique du Québec, 2007, 75 p.

DIETZ, R.D. « The estimation of neighborhood effects in the social sciences : An interdisciplinary approach », *Social Science Research*, 2002;31(4) : 539-575.

DOUGHNEY, J. « The Poker-machine State in Australia : A Consideration of Ethical and Policy Issues », *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2006;4(4) :351-368.

DOUGHNEY, J. et T. KELLEHER. *The Impact of Poker Machine Gambling on Low Income Municipalities : A Critical Survey of Key Issues*, Victoria, University of Technology, 1999, 72 p.

DUBÉ, G. et coll. *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2008*, Québec, Institut de la statistique du Québec, 2009, 222 p.

ELLEN, I.G. et M.A. TURNER. « Does neighborhood matter? Assessing recent evidence », *Housing Policy Debate*, 1997;8(4) : 833-866.

FREISTHLER, B. « A spatial analysis of social disorganization, alcohol access, and rates of child maltreatment in neighborhoods », *Children and Youth Services Review*, 2004;26(9) : 803-819.

FULLER, C.M. et coll. « Effects of race, neighborhood, and social network on age at initiation of injection drug use », *American journal of public health*, 2005;95(4) :689-695.

GALEA, S., S. RUDENSTINE et D. VLAHOV. « Drug use, misuse, and the urban environment », *Drug and alcohol review*, 2005;24(2) :127-136.

GAMACHE, P., R. PAMPALON et D. Hamel. *Guide méthodologique : L'indice de défavorisation matérielle et sociale en bref*, [En ligne], 2010. [www.inspq.qc.ca/santescope/documents/Guide_Metho_Indice_defavo_Sept_2010.pdf].

GILES-CORTI, B. et R.J. DONOVAN. « Socioeconomic status differences in recreational physical activity levels and real and perceived access to a supportive physical environment », *Preventive medicine*, 2002;35(6) : 601-611.

GILLILAND, J.A. et N.A. ROSS. « Opportunities for Video Lottery Terminal Gambling in Montréal: an environmental analysis », *Canadian Journal of Public Health*, 2005;96(1) :55-59.

GOVERNEMENT DU QUÉBEC. *Loi sur les appareils de loterie vidéo*, [En ligne], 2012. [http://www2.publicationsduquebec.gouv.qc.ca/dynamicSearch/telecharge.php?type=2&file=%2F%2FL_6%2FL6R3.htm].

GRUN, L. et P. MCKEIGUE. « Prevalence of excessive gambling before and after introduction of a national lottery in the United Kingdom : another example of the single distribution theory », *Addiction*, 2000;95(6) : 959-966.

GUAGLIARDO, M.F. « Spatial accessibility of primary care : concepts, methods and challenges », *International journal of health geographics*, 2004;3(3).

HANSEN, M.B. et I.M. ROSSOW. « Does a reduction in the overall amount of gambling imply a reduction at all levels of gambling? », *Addiction Research and Theory*, 2012;20(2) : 145-152.

HAYATBAKSHI, M.R. et coll. « Young adults' gambling and its association with mental health and substance use problems », *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 2012;36(2) : 160-166.

HILL, T.D. et R.J. ANGEL. « Neighborhood disorder, psychological distress, and heavy drinking », *Social Science & Medicine*, 2005;61(5) : 965-975.

HOULE, V. *Avis de santé publique sur l'implantation d'un salon de jeux à l'Hippodrome de Québec*, Québec, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction régionale de santé publique, 2007, 21 p.

HOULE, V. *Processus de vigie mis en place dans le cadre de l'ouverture du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec – Enquête auprès de la population et indicateurs retenus*, Québec, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction régionale de santé publique, 2008, 93 p.

HOULE, V. et I. PARADIS. *Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec*. Québec, Les Directeurs régionaux de santé publique, 2007, 24 p.

JONES, A.P. et G. BENTHAM. « Health service accessibility and deaths from asthma in 401 local authority districts in England and Wales, 1988-92 », *Thorax*, 1997;52(3) : 218-222.

KAIROUZ, S. et L. NADEAU. *Enquête ENHJEU-Québec-Portrait du jeu au Québec : Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*, Montréal, Université de Montréal et Université Concordia, 2010, 46 p.

KPMG CONSULTING. *Report of the 1999 Longitudinal Community Impact Study: Main Report*, Victorian Casino and Gaming Authority, 2000, 184 p.

LEPAGE, C. et P. GUAY, *Inégalités d'accès aux aliments sains et nutritifs dans la région de la capitale-nationale : le point sur les déserts alimentaires*, Québec, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction régionale de santé publique, à paraître, 109 p.

LEVENTHAL, T. et J. BROOKS-GUNN. « The Neighborhoods They Live in : The Effects of Neighborhood Residence on Child and Adolescent Outcomes », *Psychological Bulletin*, 2000;126(2) : 309-337.

LOTO-QUÉBEC. *Plan stratégique 2010-2013 - Assurer pleinement nos responsabilités au bénéfice de la population du Québec*, [En ligne], 2010. [http://lotoquebec.com/cms/dms/Corporatif/fr/la-societe/documentation/centre-de-documentation/plan-strategique-fr/plan_strategique_fr.pdf]

LOTO-QUÉBEC. *Plan de développement 2004-2007 de Loto-Québec – Assurer l'équilibre entre mission économique et responsabilité sociale. Proposition soumise au gouvernement*, [En ligne], 2004. [http://www.emjeu.com/documents/plan-affaire-loto-quebec/plan_de_developpement_fr-LQ-2004.pdf]

LOTO-QUÉBEC. *Rapport annuel 2012 – Loto-Québec Innovatrice d'hier à aujourd'hui*, [En ligne], 2012. [http://lotoquebec.com/cms/dms/Corporatif/fr/la-societe/rapport-annuel/rapport_annuel_2012_fr.pdf].

LOTO-QUÉBEC. *La création d'un réseau intègre, géré par l'État*, [En ligne], 2012a. [<http://lotoquebec.com/loteriesvideo/fr/a-propos/nos-debuts>].

MARSHALL, D. « The Gambling Environment and Gambler Behaviour: Evidence from Richmond-Tweed Australia », *International Gambling Studies*, 2005;5 :63-83.

MARSHALL, D. « Gambling as a public health issue : The critical role of the local environment », *Journal of Gambling issues*, 2009;23 : 66-80.

MONAGHAN, S., J. DEREVENSKY et A. SKLAR. « Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents : Policy recommendations to minimise harm », *Journal of Gambling Issues*, 2008;22 : 252-274.

NANHOU, V. et N. AUDET. « Les comportements à risque pour la santé liés au tabac, à l'alcool, aux drogues et aux jeux de hasard et d'argent. Qui les adopte? Qui les combine? », *Institut de la statistique du Québec, Zoom Santé*, 2012;36 : 15 p.

PAPINEAU, É. et coll. *La commercialisation des loteries au Québec : modalités, impacts et implications sociales et de santé publique*, Rapport scientifique intégral, 2010-JC-136938, 2012.

PICKETT, K.E. et M. PEARL. « Multilevel analyses of neighbourhood socioeconomic context and health outcomes: a critical review », *Journal of Epidemiology & Community Health*, 2001;55(2) : 111-122.

POLLACK, C.E. et coll. « Neighbourhood deprivation and alcohol consumption : does the availability of alcohol play a role? », *International Journal of Epidemiology*, 2005;34(4) : 772-780.

PHAA, éd. *Public Health Association Australia : Policy-at-a-glance – Gambling & Health Policy*, 2011, 6 p.

RAISAMO, S. et coll. *Gambling-related harms among adolescents : a population based study*, [En ligne], 2012. [<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22367512>].

REITH G. *The age of chance : Gambling in western culture*, London, Routledge, 1999, 232 p.

REITH, G. *Research on social impact of gambling – Final report*, Glasgow, Scottish Executive Social Research, 2006, 116 p.

ROBITAILLE, É. et P. HERJEAN. « An analysis of the accessibility of video lottery terminals : the case of Montréal », *International Journal of Health Geographics*, 2008;7(2) : 15 p.

SAMPSON, R.J., J.D. MORENOFF et T. GANNON-ROWLEY. « Assessing "Neighborhood Effects" : Social processes and new directions in research », *Annual Review of Sociology*, 2002;28 : 443-478.

SCHNEIDER, S. et J. GRUBER. « Neighbourhood deprivation and outlet density for tobacco, alcohol and fast food : first hints of obesogenic and addictive environments in Germany », *Public Health Nutrition*, 2012;16(7) : 1168-1177.

SÉVIGNY, S., I. GIROUX et R. LADOUCEUR. *Effet du nombre d'appareils de loterie vidéo présents par site de jeu sur les habitudes de jeu et les motivations des joueurs*, Rapport de recherche, Programme actions concertées 2008-JA-124511, Québec, FQRSC, 2010, 40 p.

THOMAS, A.M. et coll. « Gambling and the Multidimensionality of Accessibility : More Than Just Proximity to Venues 2012 », *International Journal of Mental Health Addiction*, 2011;9(1) : 88-101.

WELTE J.W. et coll. « The relationship of ecological and geographic factors to gambling behavior and pathology », *Journal of gambling studies*, 2004;20(4) : 405-423.

WILLIAMS, R.J. et R.A. VOLBERG. *Population Assessment of Problem Gambling: Utility and Best Practices*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care, 2012, 25 p.

WHEELER B.W., J.E. RIGBY et T. HURIWAI. « Pokies and poverty : problem gambling risk factor geography in New Zealand », *Health and Place*, 2006;12(1) : 86-96.

WILSON D.H. et coll. « Video lottery terminal access and gambling among high school students in Montréal », *Canadian Journal of Public Health*, 2006;97(3) : 202-206.

YOUNG, M., F. MARKHAMB et B. DORAN. « Too close to home? The relationships between residential distance to venue and gambling outcomes », *International Gambling Studies*, 2012;12(2) : 257-273.

ANNEXE 1 – Statistiques

Les tableaux A et B montrent les statistiques descriptives et les résultats d'une analyse de corrélations bivariées entre la mesure d'accessibilité en mètres aux établissements et les différents indices de vulnérabilité et de défavorisation.

Tableau A – Statistiques descriptives

		Distance (mètres)
Moyenne		2569,83
Médiane		1075,58
Écart-type		5675,01
Minimum		1,47
Maximum		75125,13
Centiles	25	621,23
	50	1075,58
	75	2028,81

Tableau B – Analyse de corrélations bivariées

	Indice Défavo/mat	Indice Défavo/soc	Indice vulnérabilité	Distance (m)
Indice Défavo/mat	1,000	-,036	,499**	,034
Indice Défavo/soc	-,036	1,000	,538**	-,504**
Indice vulnérabilité	,499**	,538**	1,000	-,362**
Distance (m)	,034	-,504**	-,362**	1,000

** La corrélation est significative au niveau 0,01 (bilatéral).

ANNEXE 2 - Catégories de défavorisation

Méthode utilisée pour former les trois catégories de défavorisation lorsque l'indice est utilisé à une échelle régionale ou locale

1. Lorsque les composantes sont considérées de manière distincte, on regroupe les quartiles 2 et 3 pour la catégorie « moyennement défavorisée »

Défavorisation matérielle

Q1	Q2 + Q3	Q4
F	M	D

Défavorisation sociale

Q1	Q2 + Q3	Q4
F	M	D

F	Favorisé
M	Moyennement défavorisé
D	Défavorisé

2. Pour l'indice combiné, voir la matrice selon les quartiles (16 entrées) pour l'association avec les 3 catégories

La catégorie « défavorisé » comprend les regroupements des quartiles « matériel Q4 » avec « social Q3-Q4 » ou « social Q4 » avec « matériel Q3-Q4 ».

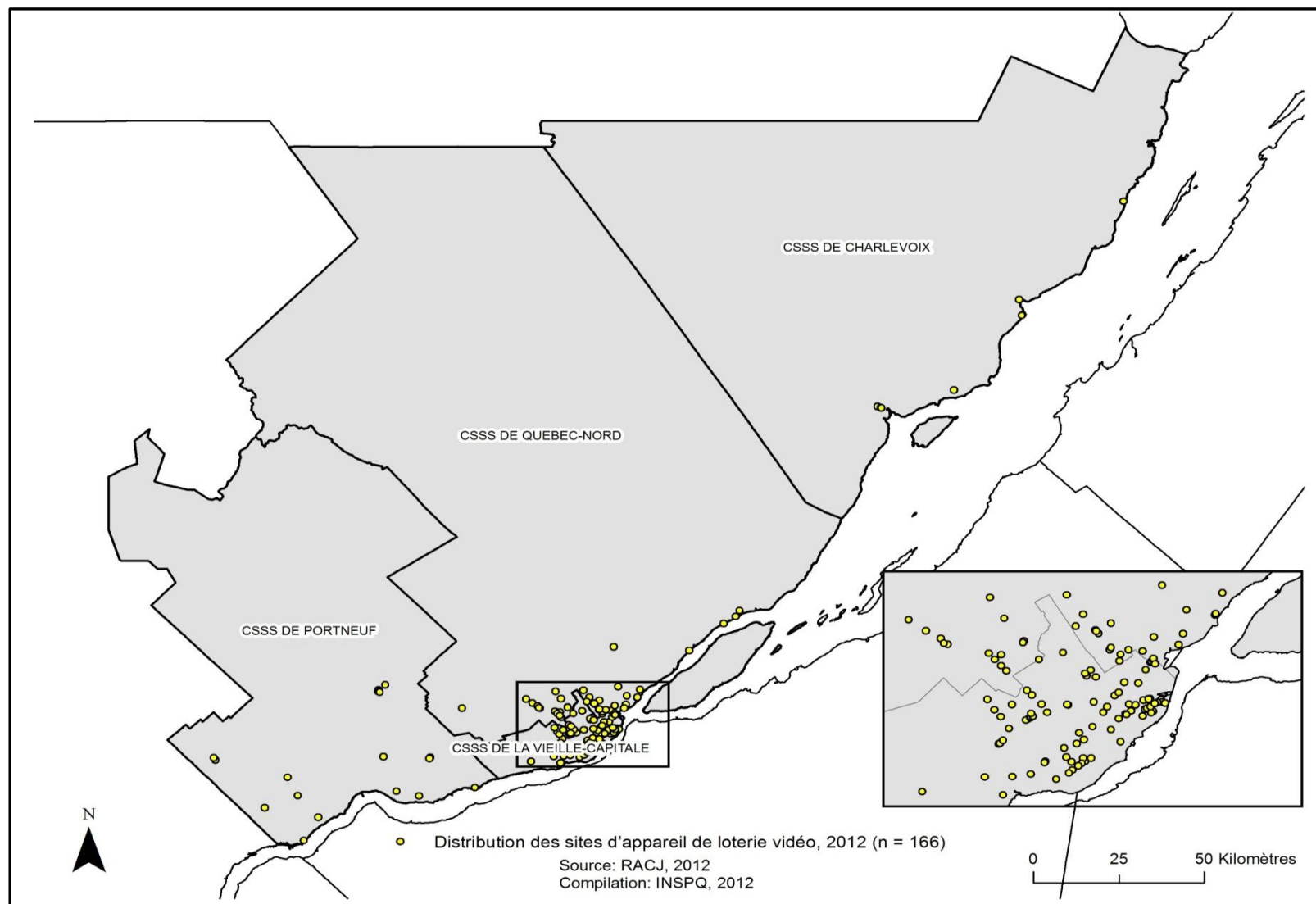
Matrice de répartition des 3 catégories de l'indice combiné de défavorisation matérielle et sociale selon les quartiles

		Composante sociale						
		Q1	Q2	Q3	Q4			
Composante matérielle	Q1	F	F	M	M	Indice combiné	F	Favorisé
	Q2	F	M	M	M		M	Moyen
	Q3	M	M	M	D		D	Défavorisé
	Q4	M	M	D	D		D	

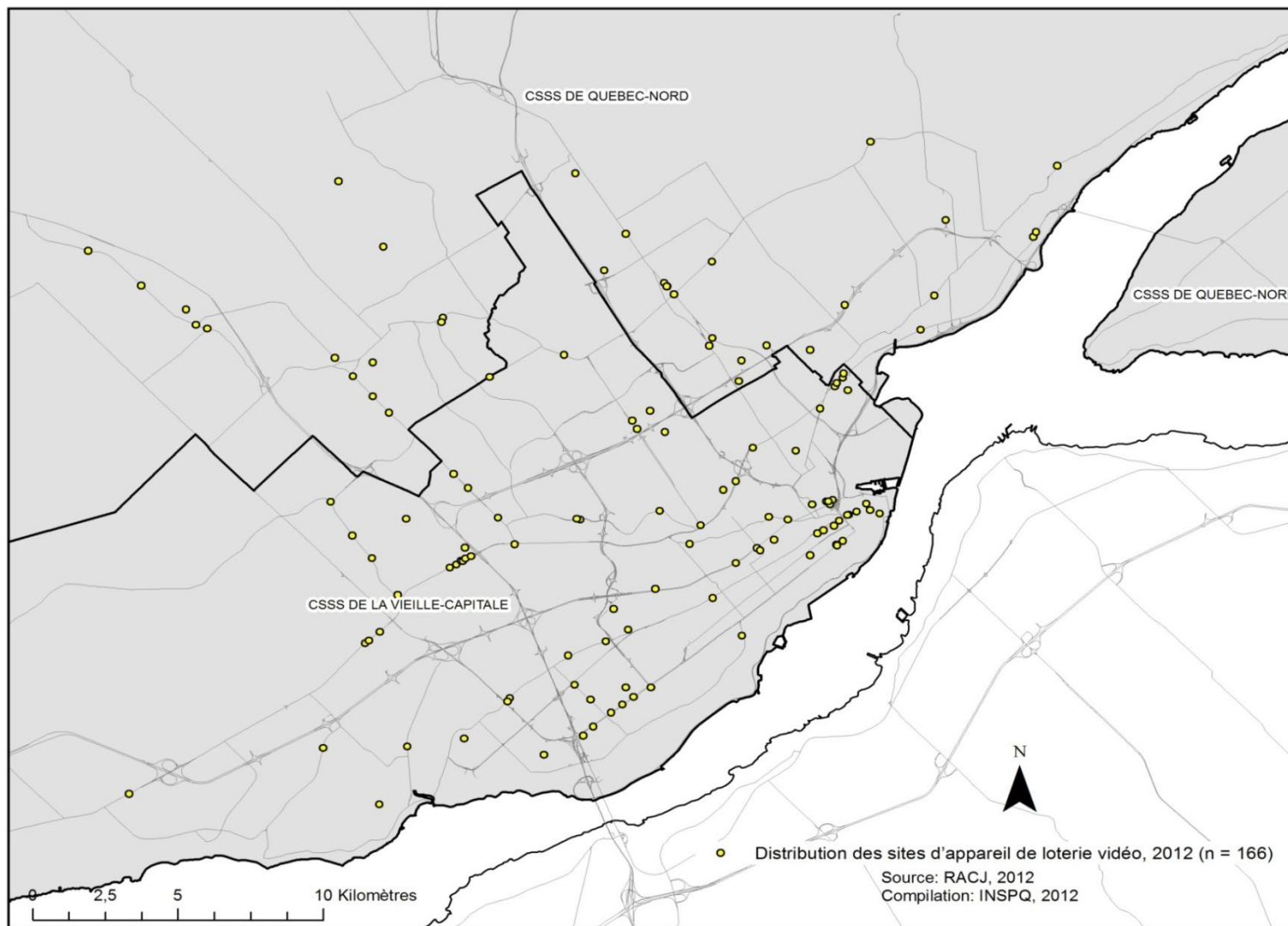
Puisqu'il s'agit d'un indice de défavorisation, l'utilisation du terme « favorisé » constitue un raccourci pour simplifier la compréhension des résultats. Une formulation de catégories plus juste et respectueuse de la définition de l'indice serait « faiblement défavorisé », « moyennement défavorisé » et « hautement défavorisé ».

ANNEXE 3 - Répertoire de cartes

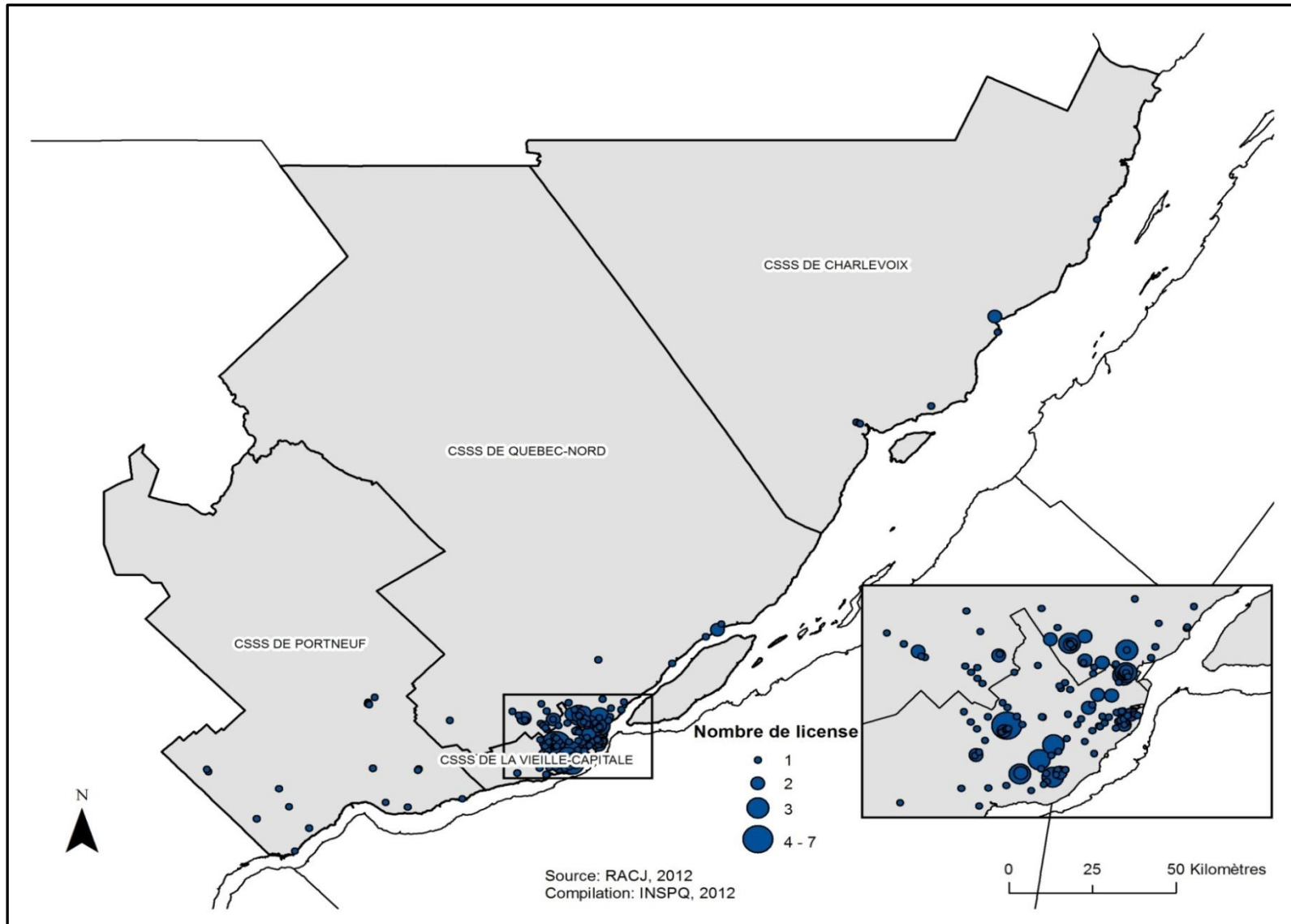
Carte 1 – Répartition des établissements détenant une licence d'exploitant de site d'appareils de loterie vidéo, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012



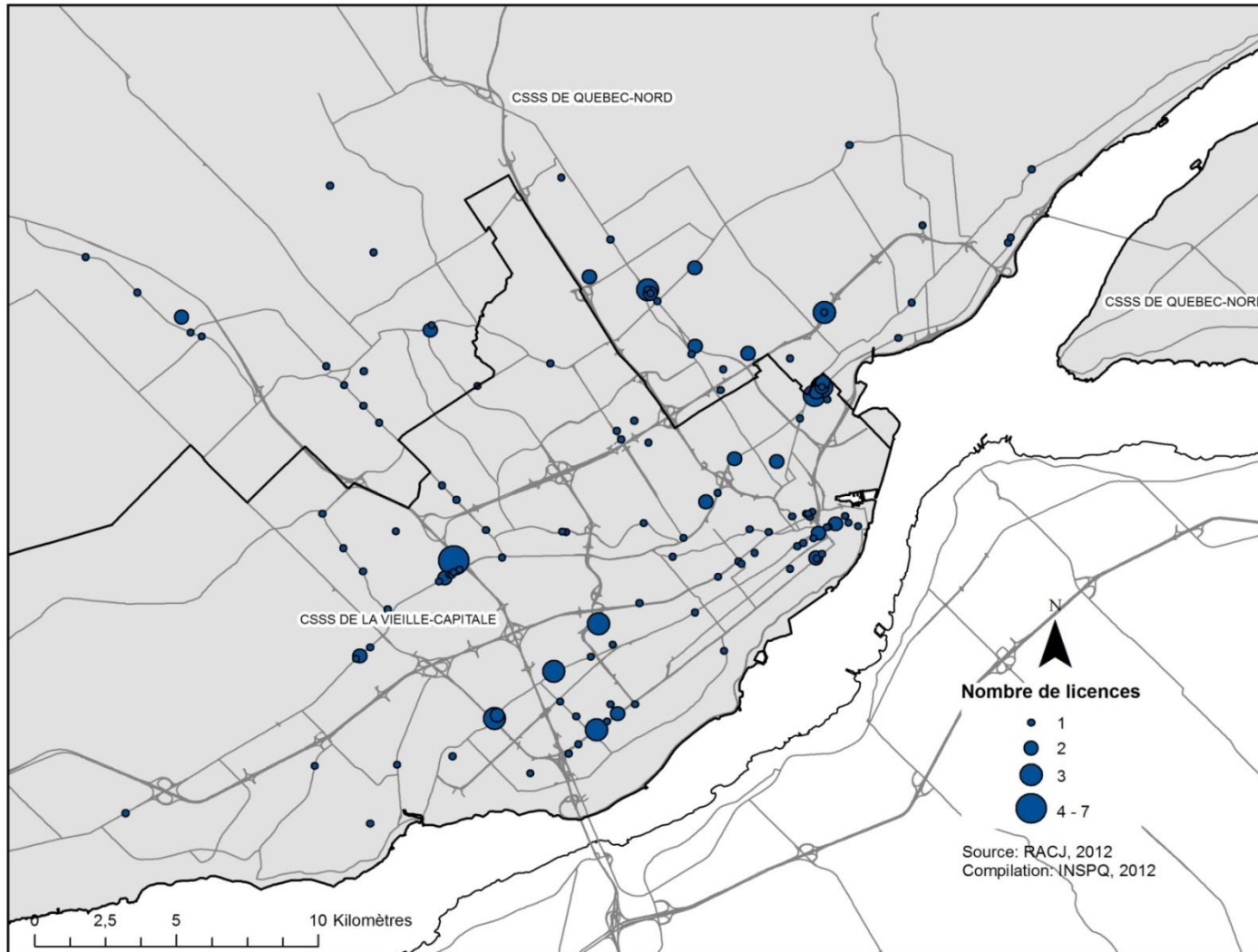
Carte 2 – Répartition des établissements détenant une licence d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, secteur de l’agglomération de Québec, 2012



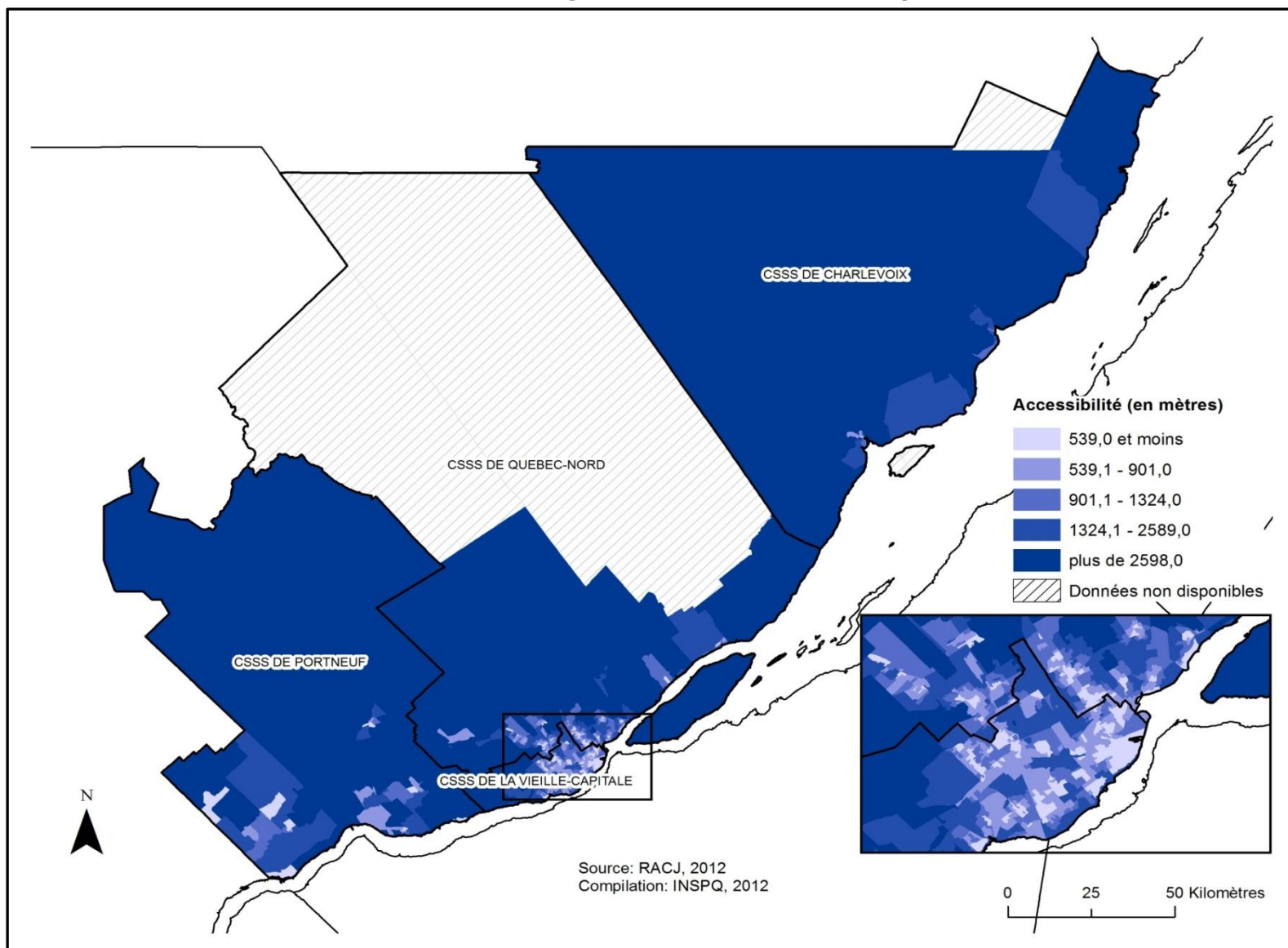
Carte 3 – Répartition des établissements selon le nombre de licences d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, région socio-sanitaire de la Capitale-Nationale, 2012



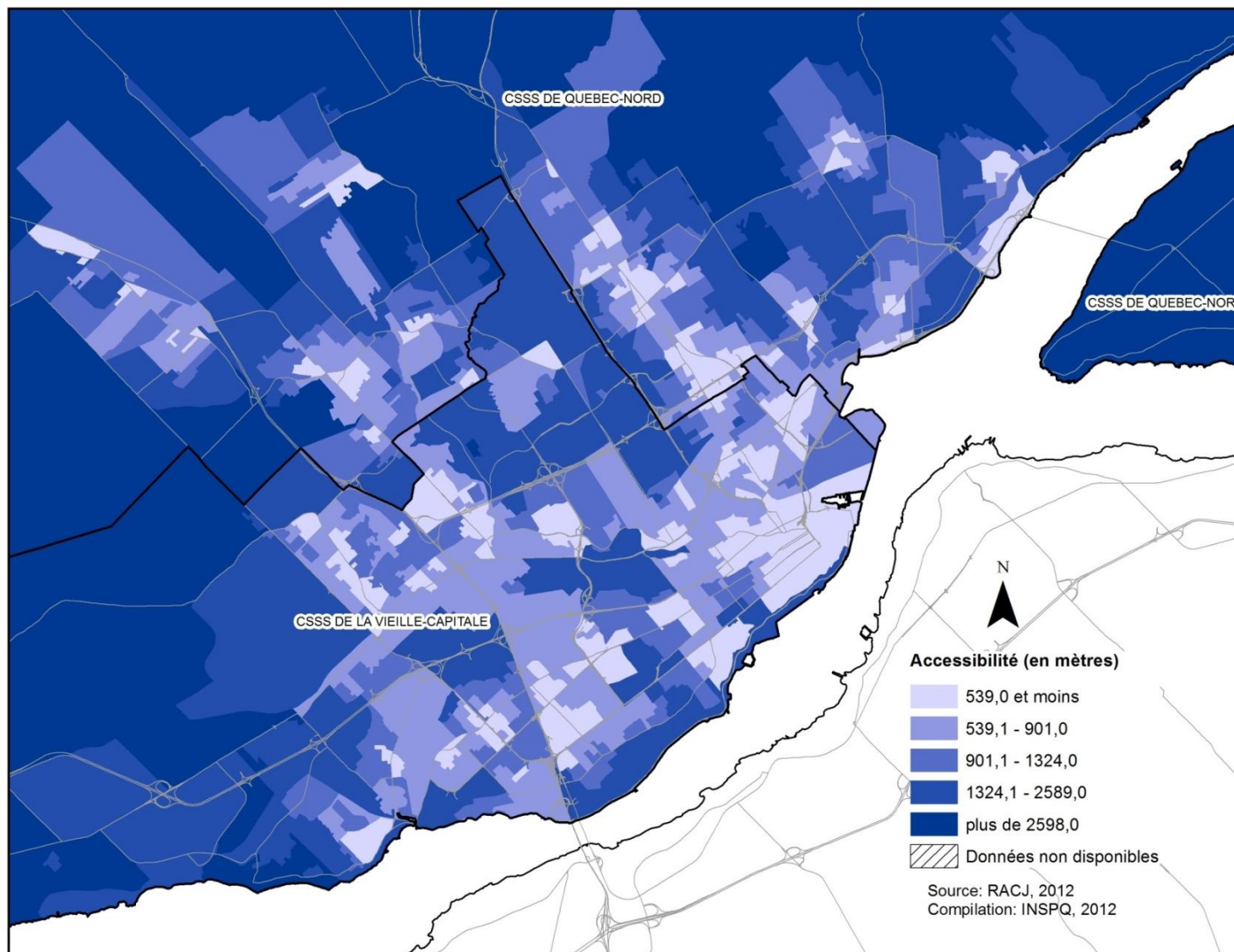
Carte 4 – Répartition des établissements selon le nombre de licences d’exploitant de site d’appareils de loterie vidéo, secteur de l’agglomération de Québec, 2012



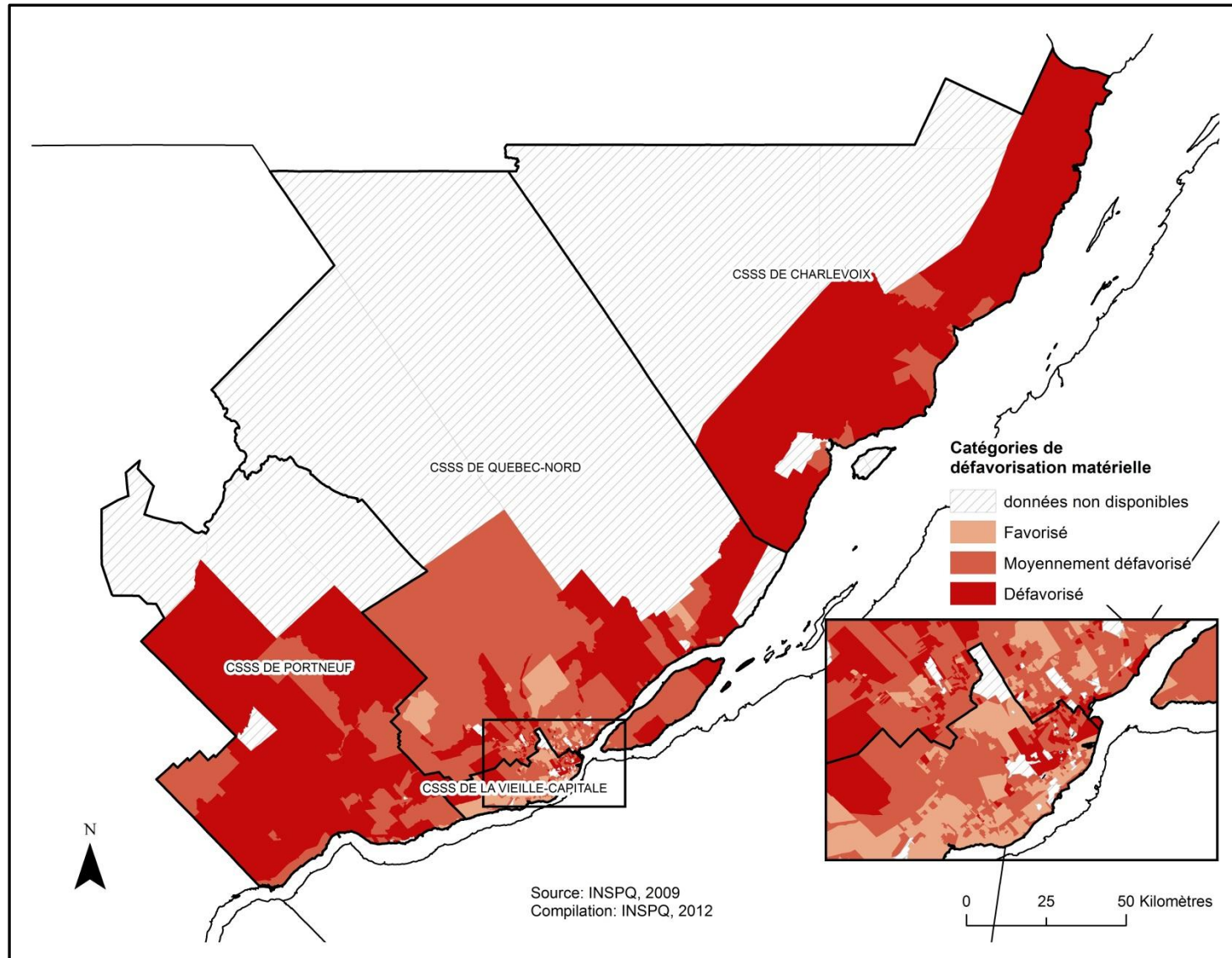
**Carte 5 – Accessibilité aux établissements détenant un permis d’exploitant d’appareils de loterie vidéo (en mètres)
à l’échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2012**



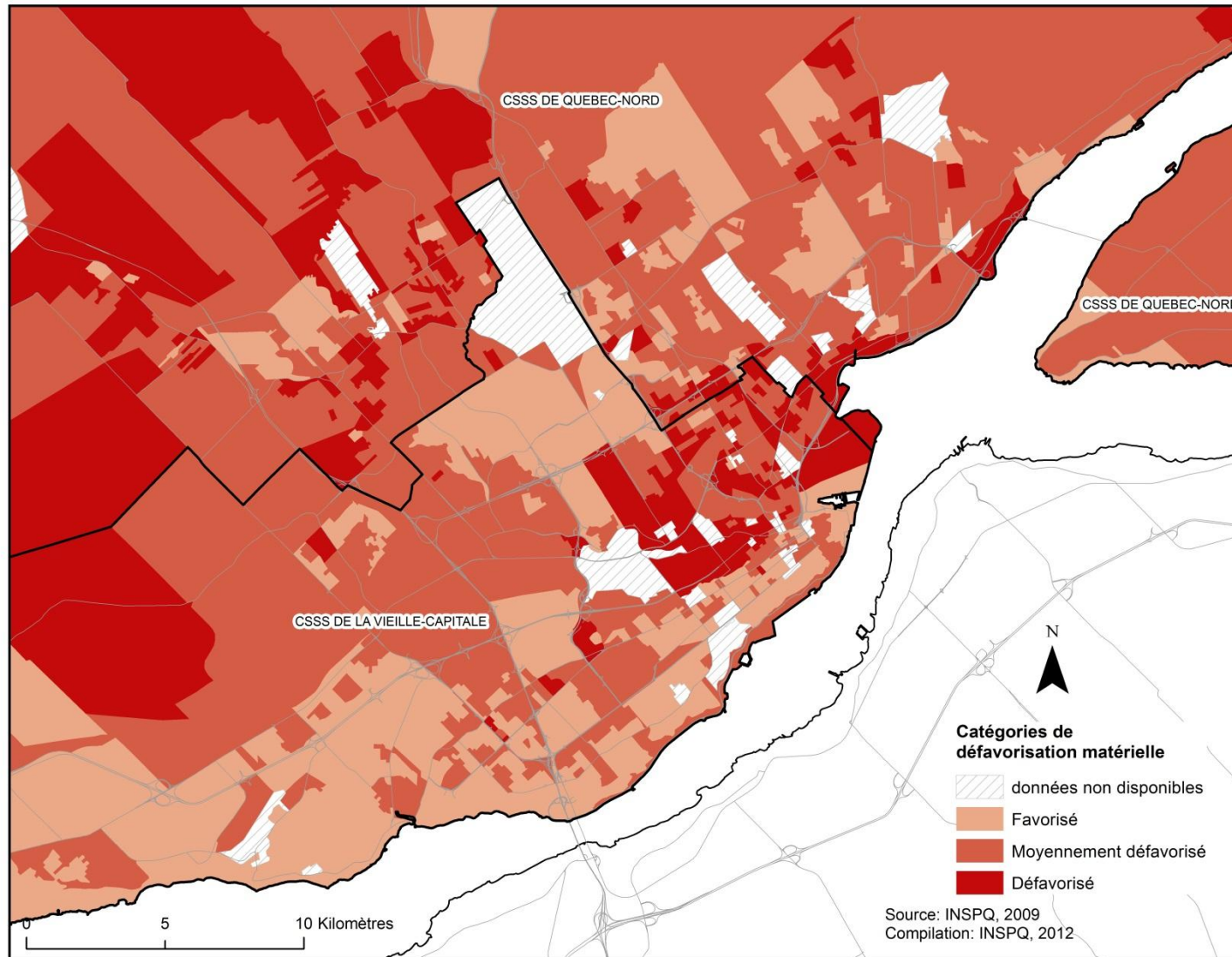
**Carte 5a – Accessibilité aux établissements détenant une licence d’exploitant d’appareils de loterie vidéo (en mètres)
à l’échelle des aires de diffusion, secteur de l’agglomération de Québec, 2012**



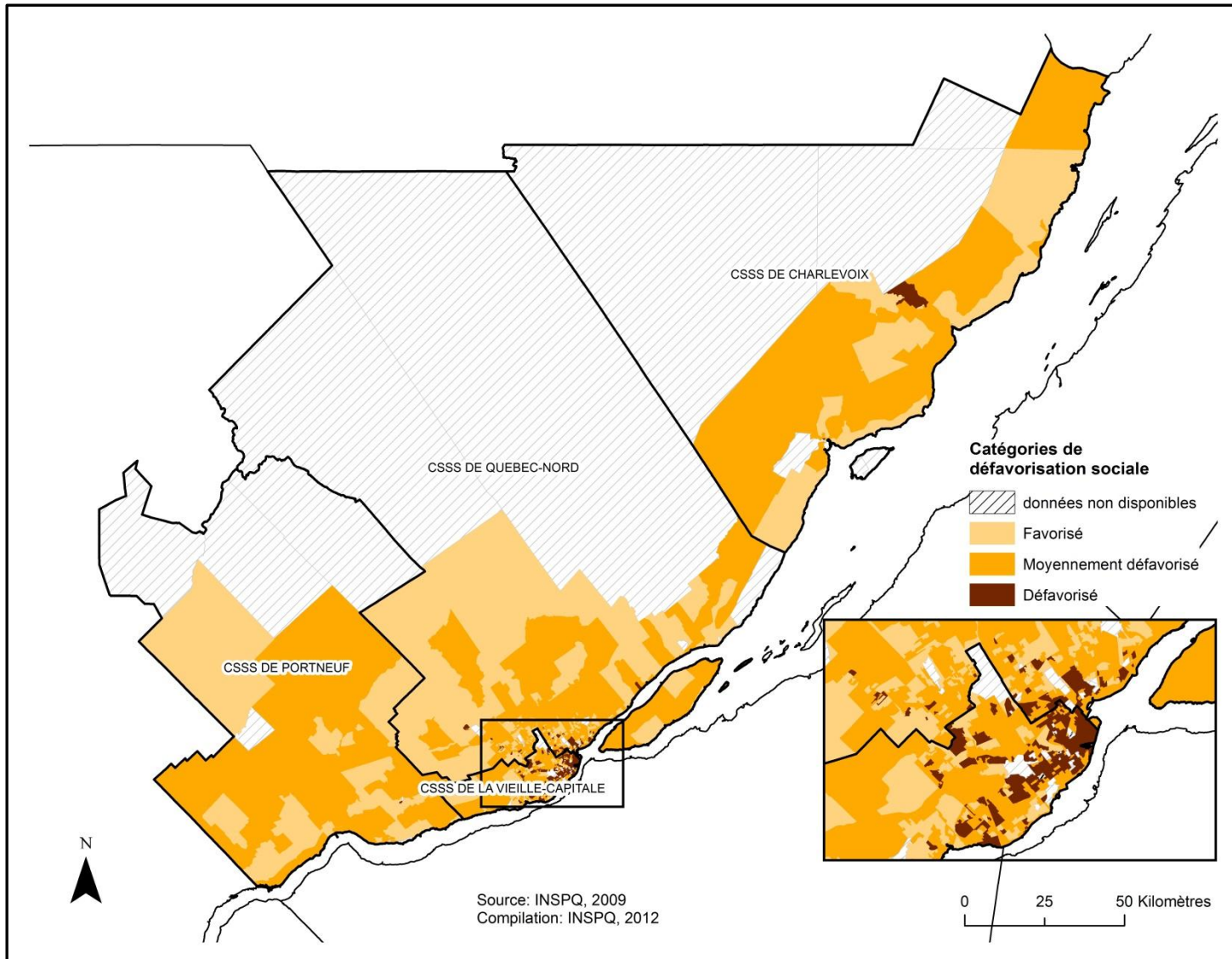
Carte 6 – Indice régional de défavorisation matérielle à l'échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006



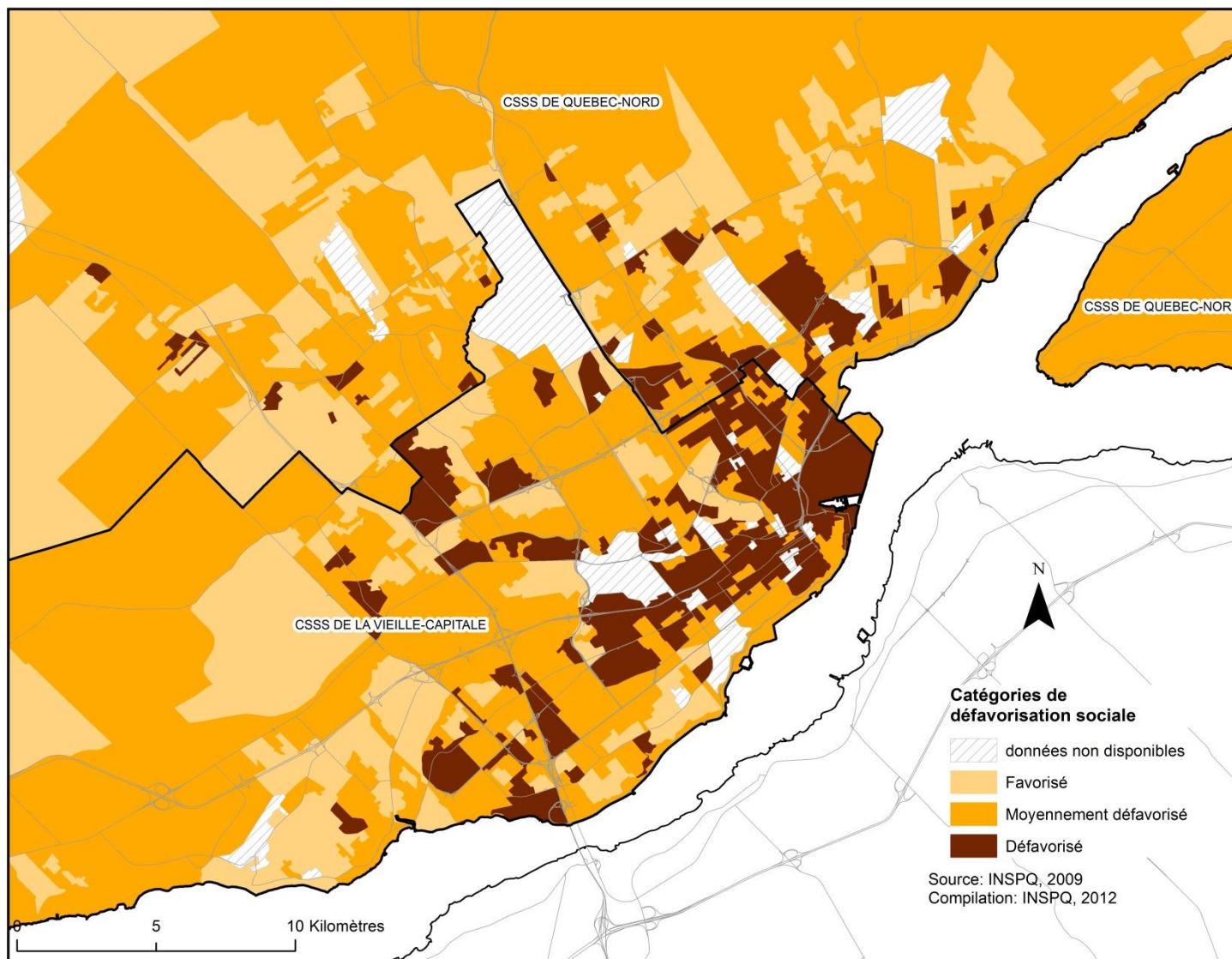
Carte 6a – Indice régional de défavorisation matérielle à l'échelle des aires de diffusion, secteur de l'agglomération de Québec, 2006



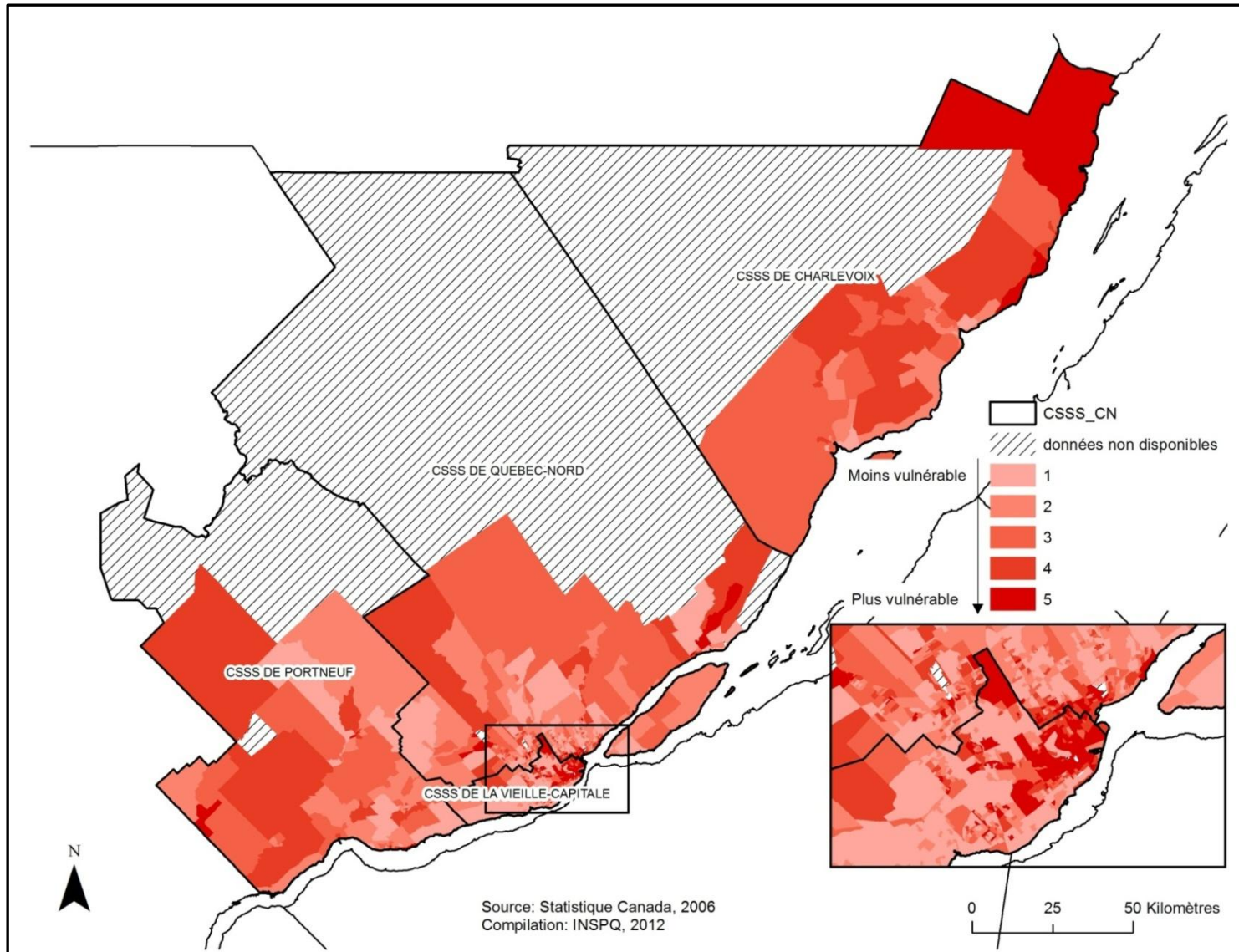
Carte 7 - Indice régional de défavorisation sociale à l'échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006



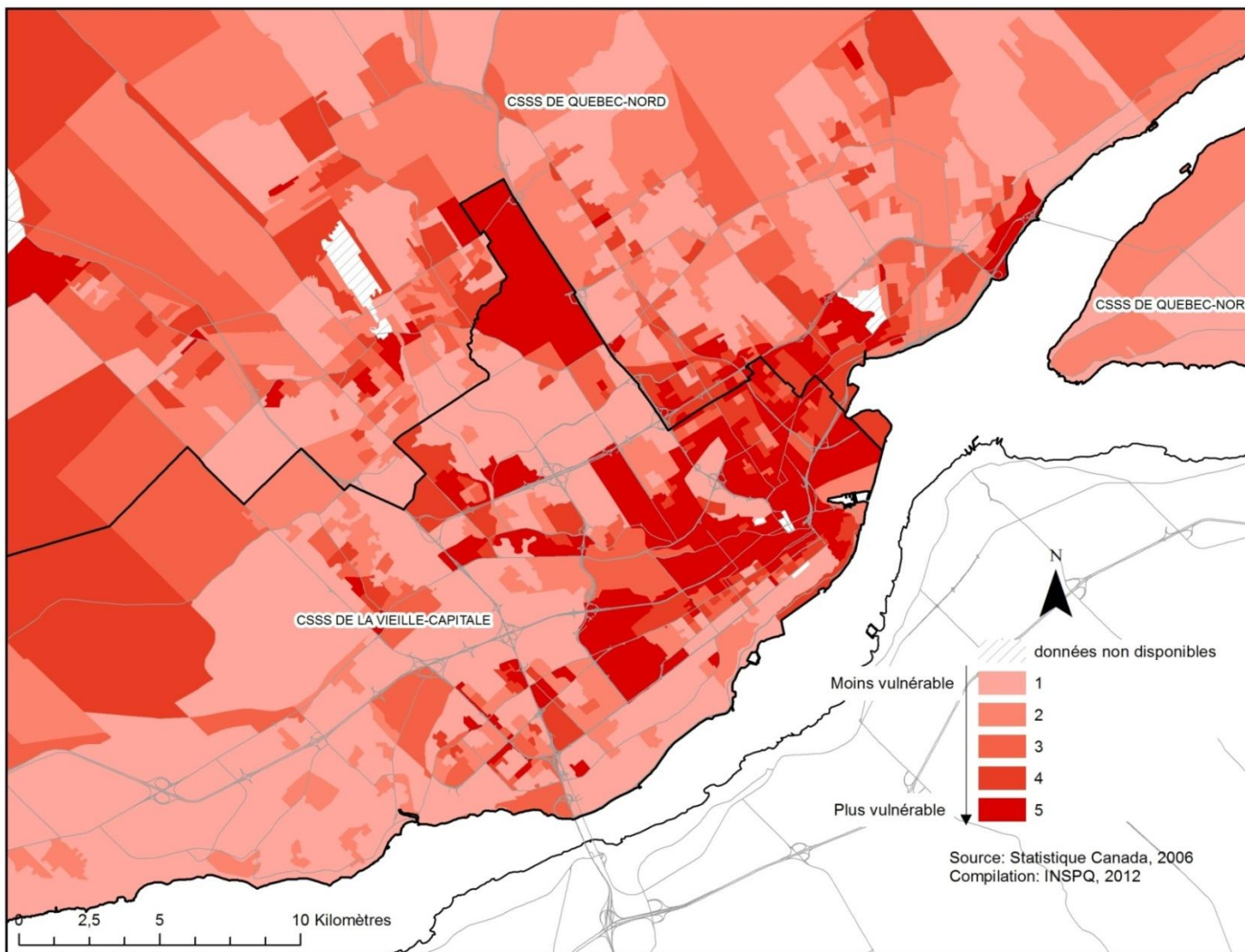
Carte 7a – Indice régional de défavorisation sociale à l'échelle des aires de diffusion, secteur de l'agglomération de Québec, 2006



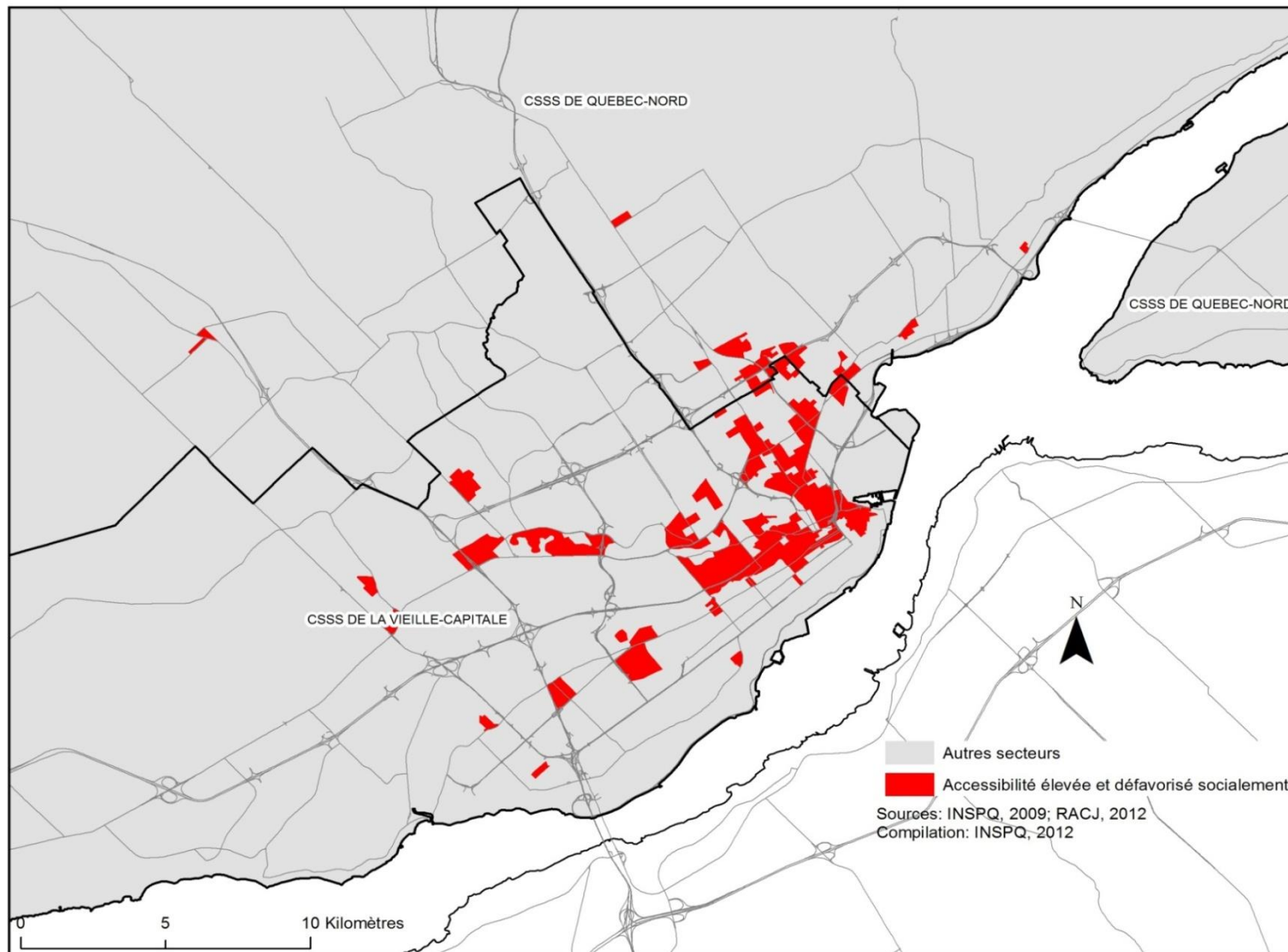
Carte 8 – Indice de vulnérabilité au jeu à l'échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale, 2006



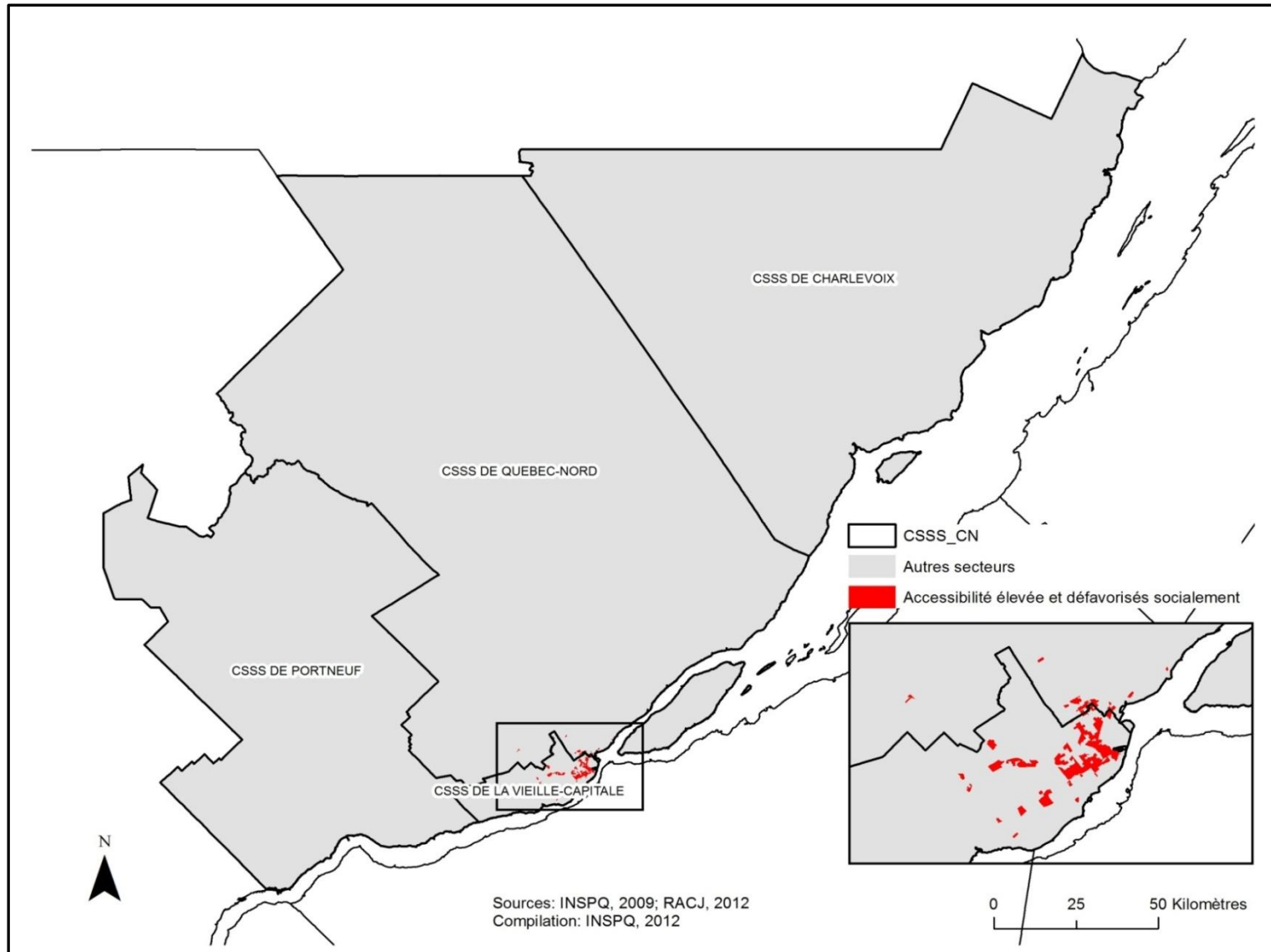
Carte 8a – Indice de vulnérabilité au jeu à l'échelle des aires de diffusion, secteur de l'agglomération de Québec, 2006



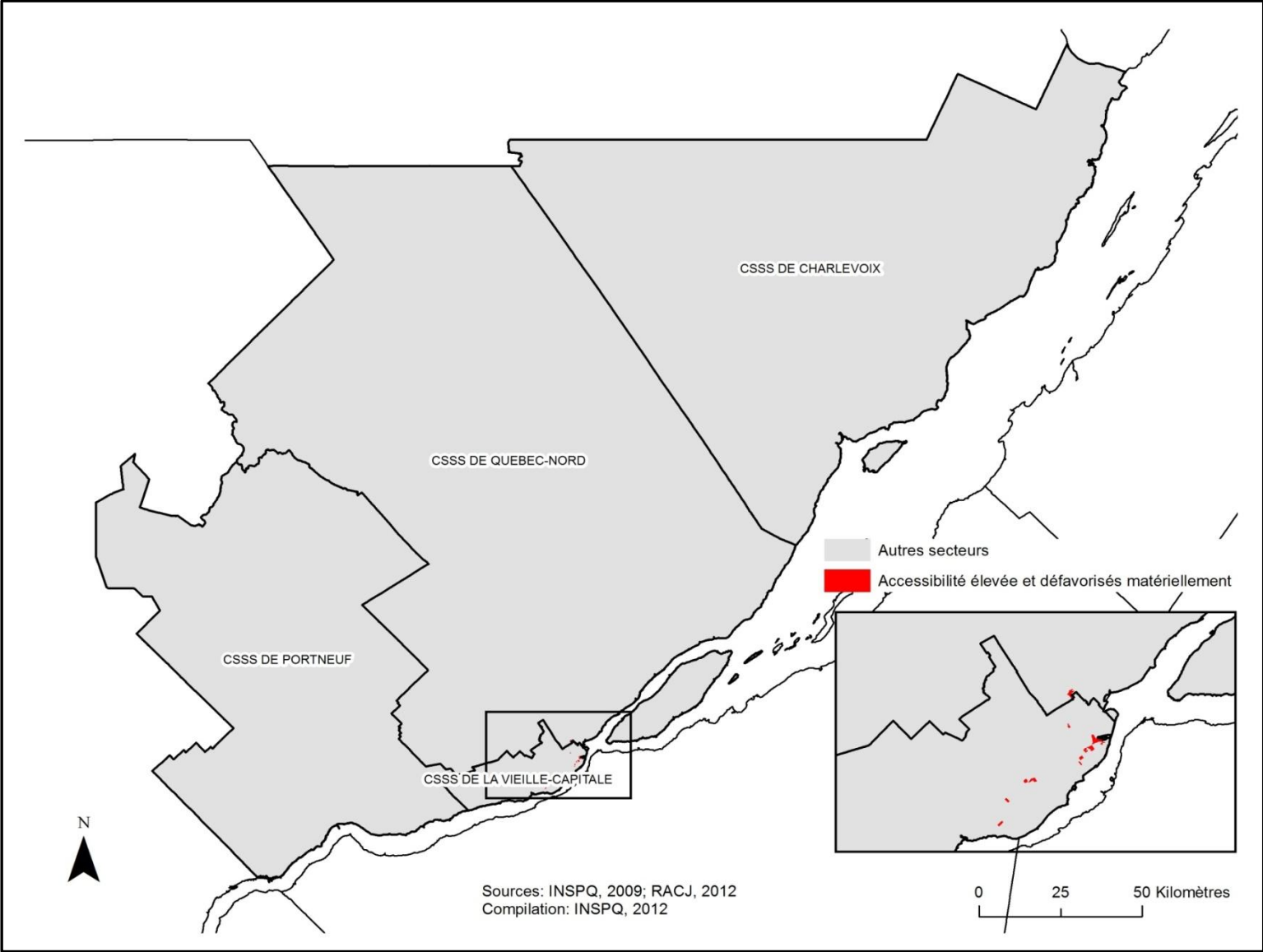
Carte 9 - Défavorisation sociale et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d'exploitant d'appareils de loterie vidéo à l'échelle des aires de diffusion, secteur de l'agglomération de Québec



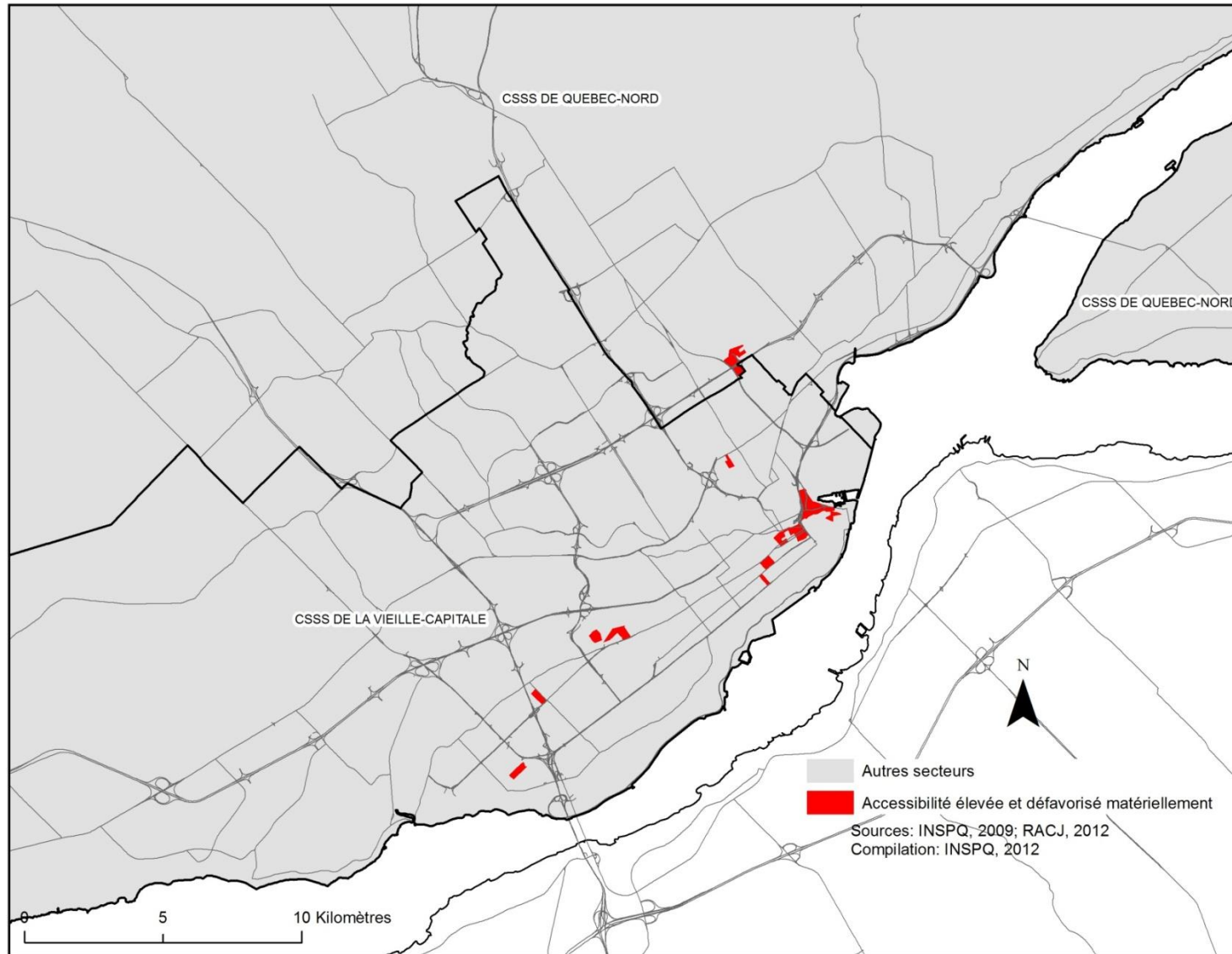
Carte 9a – Défavorisation sociale et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d’exploitant d’appareils de loterie vidéo à l’échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale



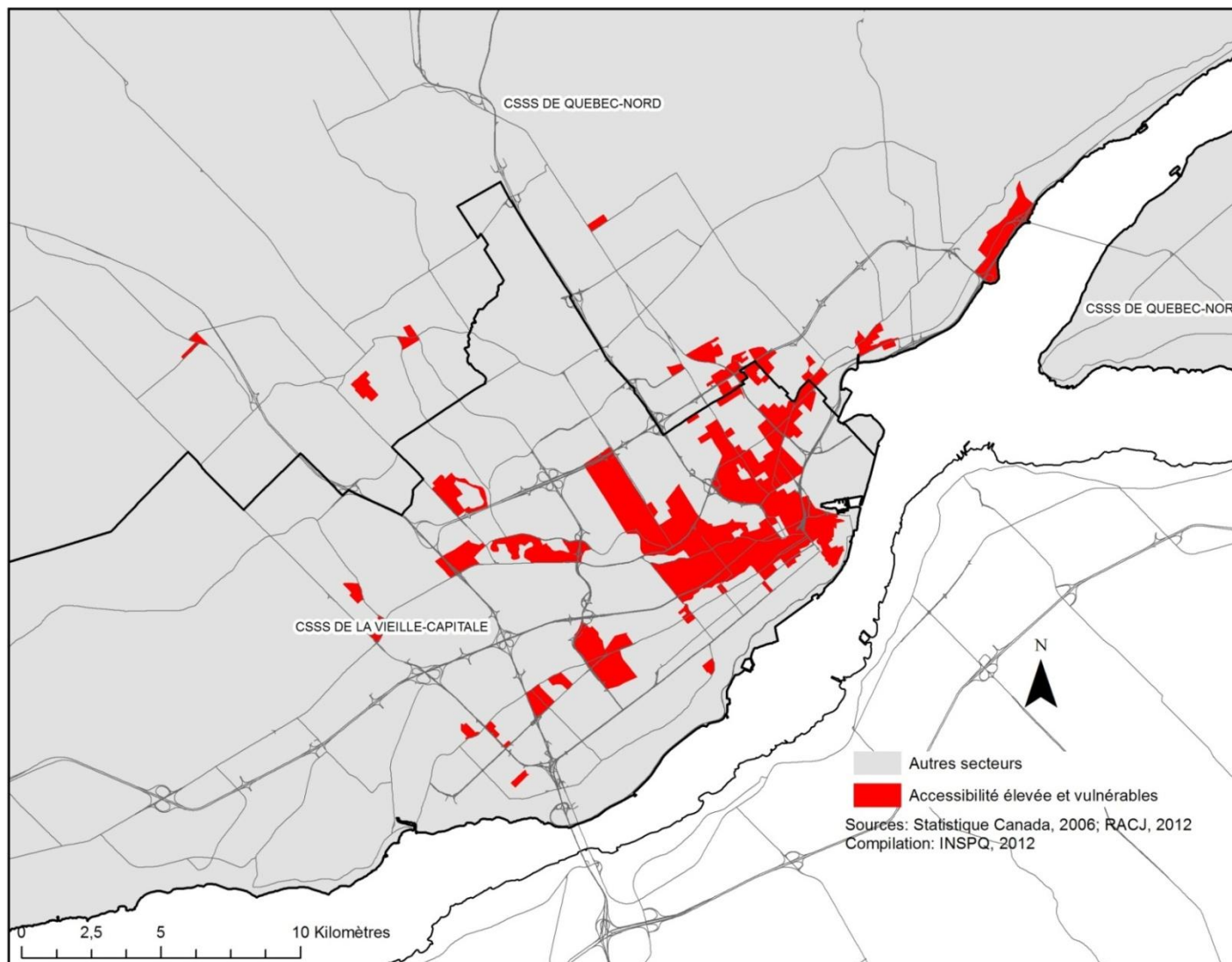
Carte 9b – Défavorisation matérielle et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d'exploitant d'appareils de loterie vidéo à l'échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale



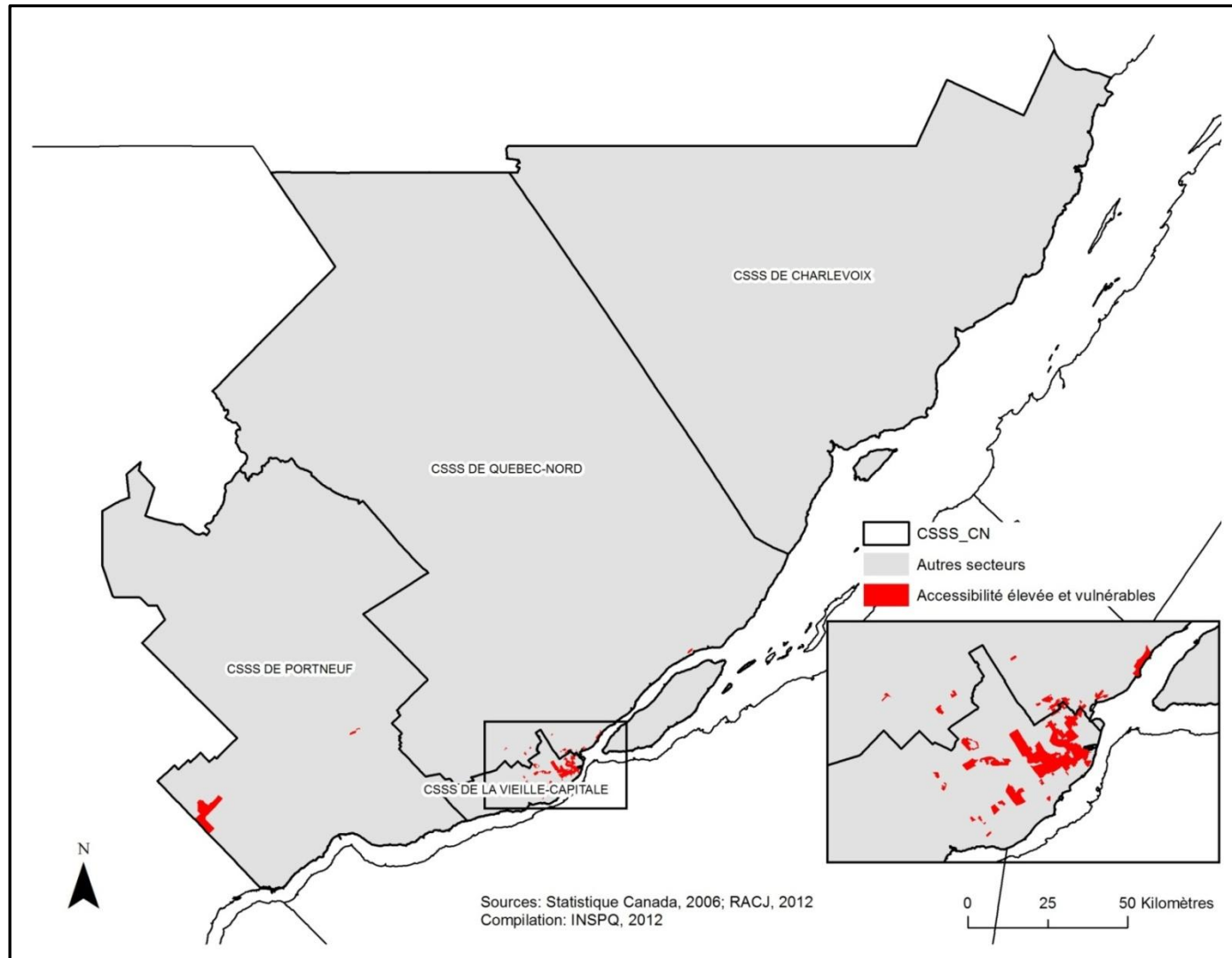
Carte 9c – Défavorisation matérielle et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d'exploitant d'appareils de loterie vidéo à l'échelle des aires de diffusion, secteur de l'agglomération de Québec



Carte 10 – Vulnérabilité et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d’exploitant d’appareils de loterie vidéo à l’échelle des aires de diffusion, secteur de l’agglomération de Québec



Carte 10a – Vulnérabilité et accessibilité élevée aux établissements détenant un permis d’exploitant d’appareils de loterie vidéo à l’échelle des aires de diffusion, région sociosanitaire de la Capitale-Nationale



Direction régionale de santé publique
2400, avenue D'Estimauville
Québec (Québec) G1E 7G9
Téléphone : 418 666-7000
Télécopieur : 418 666-2776
www.dspq.qc.ca

**Agence de la santé
et des services
sociaux de la Capitale-
Nationale**

Québec 