

Action concertée en cours  
Les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent

**MESURE DES IMPACTS SOCIOÉCONOMIQUES D'UNE NOUVELLE OFFRE LÉGALE  
DE JEUX DE HASARD : UN SUIVI LONGITUDINAL DE L'IMPLANTATION  
DU SALON DE JEU DE TROIS-RIVIÈRES**

**Chercheur principal**

Marc Alain, Université du Québec à Trois-Rivières

**Co-chercheurs**

Natacha Brunelle, Université du Québec à Trois-Rivières; Dany Dessureault, Université du Québec à Trois-Rivières

**Partenaire**

Ministère de la Santé et des Services sociaux

**Résumé du projet**

Si l'on sait actuellement peu de choses sur les impacts socio-économiques des salons de jeu sur la communauté, en revanche, on en sait beaucoup plus sur les liens entre certaines données socioéconomiques et de santé publique, et l'expansion du jeu légalisé. L'objectif général de notre projet consiste à mesurer les impacts socioéconomiques associés à l'implantation d'un salon de jeu en milieu périurbain. Les objectifs spécifiques sont de mesurer les impacts de l'implantation du salon de jeu de Trois-Rivières sur les plans (1) de la fluctuation du niveau d'utilisation des ALV et de la prévalence des troubles associés au jeu excessif, (2) de la fluctuation de la criminalité et des appels à la police associés directement et indirectement à l'implantation du salon de jeu et, (3) de l'évolution de la perception du public des effets positifs et négatifs associés à cette modalité d'offre de jeu.

Nous proposons le recours à une démarche méthodologique mixte qui sera caractérisée par trois temps de mesure, soit un peu avant septembre 2007 (temps 1 : pré-ouverture du Salon de jeu), en septembre 2008 (temps 2 : un an après l'ouverture) et en septembre 2009 (temps 3 : deux ans après l'ouverture). Les données quantitatives qui seront colligées et analysées seront de trois ordres: (1) les données issues de trois sondages d'opinion réalisés à chacun des trois temps de mesure auprès d'un échantillon représentatif de la population de Trois-Rivières; (2) les statistiques d'appels logés à la police et les statistiques tirées des déclarations universelles de la criminalité (DUC2); les fluctuations spatio-temporelles de ces statistiques seront couplées aux fluctuations de l'indice de défavorisation mis au point par l'Agence régionale de santé et de services sociaux afin d'en vérifier les niveaux de corrélation dans le temps et dans l'espace; (3) les statistiques de demandes de service pour problèmes liés au jeu excessif colligés par les organismes locaux et régionaux d'aide et de support pour ces types de problèmes. Les données qualitatives, quant à elles, seront constituées par le matériel tiré de deux différents groupes focus, eux aussi réunis à trois reprises. Le premier de ces groupes est constitué d'enquêteurs policiers et le second, de représentants des organismes locaux et régionaux d'aide qui sont partenaires dans notre démarche. Ces discussions nous permettront de valider les analyses quantitatives et de faire émerger des éléments plus difficilement décelables dans les données chiffrées.

Les résultats obtenus au terme de notre projet pourront être mis à contribution afin de mieux cibler et coordonner les interventions locales à privilégier en matière de prévention et de post-vention. Il deviendra également possible d'éclairer de manière beaucoup plus précise les

différents acteurs concernés par les différents phénomènes sociaux qui émergeront à la suite des regroupements de l'offre de jeu de hasard, notamment les salons de jeux, qu'il s'agisse des ALV ou d'autres types de jeu.

**Durée du projet**

Le projet est d'une durée de 3 ans. Le rapport est attendu en octobre 2010.