

Legislative  
Assembly  
of Ontario



Assemblée  
législative  
de l'Ontario

1<sup>re</sup> SESSION, 44<sup>e</sup> LÉGISLATURE, ONTARIO  
4 CHARLES III, 2026

# Projet de loi 107

## Loi modifiant la Loi de 1992 sur la réglementation des jeux

### **Coparrains :**

M<sup>me</sup> L. Fairclough

M. S. Blais

M. J. Fraser

M. T. Hsu

### **Projet de loi de députés**

1<sup>re</sup> lecture      20 avril 2026

2<sup>e</sup> lecture

3<sup>e</sup> lecture

Sanction royale



#### NOTE EXPLICATIVE

Le projet de loi modifie la *Loi de 1992 sur la réglementation des jeux* afin d'interdire à toute personne qui exploite un site de jeu électronique ou qui agit pour le compte d'une telle personne de faire la publicité ou la promotion du site ou de toute chose offerte ou accessible sur le site, sous réserve de certaines exceptions. Les modifications prévoient notamment que toute personne qui enfreint cette interdiction est coupable d'une infraction à la Loi et passible, sur déclaration de culpabilité, d'une amende. En cas de récidive, l'inscription de la personne comme fournisseur sera révoquée.

## Loi modifiant la Loi de 1992 sur la réglementation des jeux

### Préambule

La dépendance au jeu en ligne est une nouvelle crise de santé publique en Ontario, la seule province canadienne à avoir privatisé le jeu en ligne. Depuis la privatisation du jeu en ligne en avril 2022, la ligne d'aide téléphonique ConnexOntario pour les problèmes de santé mentale, de toxicomanie et de jeu excessif a constaté une augmentation de 144 % du volume d'appels, notant une hausse importante des appels liés au jeu de la part des adolescents et des hommes âgés de 15 à 24 ans.

Le jeu en ligne est le type de jeu le plus souvent mentionné par les appelants à ConnexOntario : 76 % des appels au sujet du jeu entre avril 2022 et septembre 2025 concernaient le jeu en ligne.

Afin de renverser cette tendance à la hausse, les experts en santé mentale et en dépendances demandent le resserrement des restrictions sur la publicité du jeu.

Le jeu est une activité qui peut causer la dépendance au même titre que la consommation d'alcool, de tabac ou de cannabis, des substances dont la publicité fait l'objet de restrictions. Un Canadien âgé de 18 à 29 ans sur trois indique s'adonner à des jeux de hasard et d'argent en ligne et un jeune adulte sur quatre qui joue à ces jeux affirme en subir des conséquences négatives. Enfin, les joueurs compulsifs sont plus à risque d'avoir des pensées suicidaires.

La prolifération de la publicité du jeu normalise cette activité et corrompt l'intégrité et la culture du sport. Il est donc dans l'intérêt public d'interdire la publicité des sites de jeux électroniques afin de protéger la santé publique.

Pour ces motifs, Sa Majesté, sur l'avis et avec le consentement de l'Assemblée législative de la province de l'Ontario, édicte :

### **1 La Loi de 1992 sur la réglementation des jeux est modifiée par adjonction de l'article suivant :**

#### **Définition**

3 (1) La définition qui suit s'applique au présent article.

«site de jeu électronique» S'entend au sens de la *Loi de 2024 sur Jeux en ligne Ontario*.

#### **Interdiction de la publicité**

(2) Il est interdit à toute personne qui exploite un site de jeu électronique ou qui agit pour le compte d'une telle personne de faire la publicité ou la promotion du site ou de toute chose offerte ou accessible sur le site.

#### **Exception**

(3) Le paragraphe (2) ne s'applique pas à ce qui suit :

- a) la vente ou la distribution de publications importées ou la rediffusion d'émissions de radio ou de télévision provenant de l'extérieur de l'Ontario, si la distribution ou la rediffusion ne vise pas à faire la promotion d'un site de jeu électronique;
- b) les productions, prestations ou ouvrages littéraires, dramatiques, musicaux, cinématographiques, scientifiques, éducatifs ou artistiques qui utilisent ou représentent le jeu électronique ou un élément de la marque d'un site de jeu électronique, peu importe le mode ou la forme d'expression, si aucune contrepartie n'est donnée par un fabricant ou détaillant, directement ou indirectement, pour l'utilisation ou la représentation dans ces productions, prestations ou ouvrages;
- c) un rapport, un commentaire ou une opinion concernant un site de jeu électronique, si aucune contrepartie n'est donnée par un fabricant ou détaillant, directement ou indirectement, pour la mention du site dans le rapport, le commentaire ou l'opinion.

**2 (1) Le paragraphe 46 (2) de la Loi est modifié par remplacement de «ou (7), 3.6 (6)» par «ou (7), 3 (2), 3.6 (6)».**

**(2) Le paragraphe 46 (5) de la Loi est modifié par remplacement de «l'article 2 ou 18» par «l'article 2, 3 ou 18».**

**(3) L'article 46 de la Loi est modifié par adjonction des paragraphes suivants :**

**Peine, infraction relative à la publicité**

(5.2) La personne qui est déclarée coupable d'une infraction à l'article 3 est passible d'une amende d'au plus 100 000 \$, s'il s'agit d'un particulier, et d'au plus 1 000 000 \$, s'il s'agit d'une personne morale.

**Révocation du permis en cas de récidive**

(5.3) En cas de récidive, le registrateur ordonne la révocation de l'inscription de la personne; l'article 13 ne s'applique pas dans ces circonstances.

**Entrée en vigueur**

**3 La présente loi entre en vigueur le jour où elle reçoit la sanction royale.**

**Titre abrégé**

**4 Le titre abrégé de la présente loi est *Loi de 2026 visant à mettre fin à la publicité nuisible sur le jeu.***