

INSTITUT NATIONAL
DE SANTÉ PUBLIQUE
DU QUÉBEC

AVIS

Enjeux de santé publique reliés à l'étatisation des jeux d'argent sur Internet

AUTEURE

Élisabeth Papineau, chercheure

Direction du développement des individus et des communautés, Institut national de santé publique du Québec

AVEC LA COLLABORATION DE

Jean-Francois Biron

Agence de la santé et des services sociaux de Montréal/Direction de santé publique

MISE EN PAGES

Danielle Gagnon, agente administrative

Direction du développement des individus et des communautés, Institut national de santé publique du Québec

Ce document est disponible intégralement en format électronique (PDF) sur le site Web de l'Institut national de santé publique du Québec au : <http://www.inspq.qc.ca>.

Les reproductions à des fins d'étude privée ou de recherche sont autorisées en vertu de l'article 29 de la Loi sur le droit d'auteur. Toute autre utilisation doit faire l'objet d'une autorisation du gouvernement du Québec qui détient les droits exclusifs de propriété intellectuelle sur ce document. Cette autorisation peut être obtenue en formulant une demande au guichet central du Service de la gestion des droits d'auteur des Publications du Québec à l'aide d'un formulaire en ligne accessible à l'adresse suivante : <http://www.droitauteur.gouv.qc.ca/autorisation.php>, ou en écrivant un courriel à : droit.auteur@cspq.gouv.qc.ca.

Les données contenues dans le document peuvent être citées, à condition d'en mentionner la source.

DÉPÔT LÉGAL – 1^{er} TRIMESTRE 2010
BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES NATIONALES DU QUÉBEC
BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES CANADA
ISBN : 978-2-550-58222-9 (VERSION IMPRIMÉE)
ISBN : 978-2-550-58223-6 (PDF)

©Gouvernement du Québec (2010)

Résumé

La société d'État a annoncé en novembre son intention d'élargir le champ de ses activités commerciales aux jeux d'argent sur Internet (JAI). Les connaissances actuelles définissent les JAI comme une modalité de jeu dont la dangerosité pourrait dépasser celle des AÉJ¹. Selon une perspective de santé publique, il est vraisemblable d'anticiper une augmentation du jeu problématique dans la population et chez les adeptes du jeu en ligne.

Les raisons généralement évoquées en faveur de l'étatisation concernent la lutte à la fraude et au crime organisé, les coûts sociaux pour l'État -sans le bénéfice des revenus tirés du jeu, la nécessité de l'encadrement des JAI à des fins de protection de la population. On évoque aussi la difficulté d'interdire les JAI. À ce jour cependant, les données sur l'efficacité de l'étatisation comme stratégie d'endiguement de la clientèle internationale, de mitigation des problèmes liés au jeu et de protection des consommateurs restent fragmentaires. Sur le plan de la santé publique, les données disponibles sur la Suède, la Colombie-Britannique et les provinces maritimes, où ces modalités de jeu sont exploitées, témoignent de taux de participation et de prévalence de problèmes significativement plus élevés.

Ces taux s'expliqueraient par certaines caractéristiques intrinsèques à la modalité des JAI, comme la commodité, le paiement électronique et le jeu à crédit, la rapidité, l'anonymat, l'interactivité, l'immersion, la consommation concomitante d'alcool et de drogues, etc. Mais on observe également que, si les sites étrangers sont fort accessibles (sur le plan temporel, géographique, financier), l'étatisation a pour conséquence d'en augmenter l'accessibilité symbolique et légale. Or ces deux éléments sont identifiés par les gens qui ne jouent pas en ligne comme étant les principaux obstacles à l'adoption du jeu en ligne. Ces « facteurs de protection » levés, on peut anticiper que l'étatisation, plutôt que de contenir les problèmes de jeu, générera plus de joueurs en ligne et plus de joueurs en ligne problématiques. Une recrudescence des initiatives de promotion pourrait aussi générer cet effet de participation.

En raison d'un lien de causalité fort entre l'accessibilité des jeux et les problèmes de jeu, la perspective de santé publique ne permet pas de croire que l'étatisation soit une stratégie efficace pour contenir les risques associés à l'exposition aux jeux d'argent en ligne dans le contexte du Québec.

Contexte

Depuis l'étatisation des jeux d'argent au Québec, l'offre de jeu et les revenus qui en sont tirés ont considérablement augmenté. La diversification des jeux offerts et leur promotion intensive influencent les pratiques et la participation de la population¹.

C'est avec l'introduction des casinos et d'un réseau étatisé d'appareils électroniques de jeu (AÉJ) que les problèmes sociaux associés au jeu sont devenus apparents pour les intervenants du milieu de la santé. Entre temps, les connaissances scientifiques sur les effets délétères dus à la dangerosité et l'accessibilité se sont considérablement accrues². Les AÉJ ont été identifiés comme des jeux particulièrement nocifs³ et des initiatives ont été mises en place pour prévenir et traiter les problèmes de jeu qui en découlent. Cette dangerosité a été suffisamment reconnue pour que la réduction du nombre d'AÉJ ait fait l'objet de politiques publiques et de nombreux débats (notamment sur les Ludoplex).

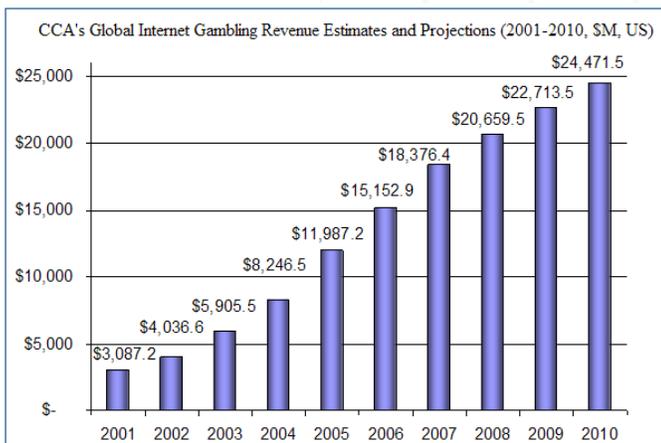
La société d'État a annoncé en novembre son intention d'élargir le champ de ses activités commerciales aux jeux d'argent sur Internet (JAI). Sur la base des connaissances actuelles, on peut définir les JAI comme une modalité de jeu dont la dangerosité pourrait dépasser celle des AÉJ. Déjà en 2002, les joueurs d'appareils de loterie vidéo (ALV) et de JAI éprouvaient des problèmes de jeu dans une proportion similaire de 14 %⁴.

L'objectif est ici de présenter une recension des risques connus entourant le jeu en ligne et son étatisation, dans un contexte où il existe autour de 2 500 sites de JAI. Nous exposerons les relations entre l'exposition aux JAI et les problèmes de jeu ainsi que les éléments de dangerosité connus spécifiques à cette modalité de jeu. À la lumière des connaissances sur l'offre anticipée de JAI au Québec, nous examinerons les modes d'intervention adoptés en Suède, soit l'étatisation et la mitigation des méfaits par le biais de dispositifs de contrôle en ligne.

¹ Les appareils électroniques de jeu englobent les machines à sous que l'on retrouve dans les casinos et les appareils de loterie vidéo disponibles dans les bars, brasseries, restaurants et salons de jeu du Québec.

Participation et problèmes liés aux jeux d'argent sur Internet

Le marché potentiel de joueurs sur Internet est considérable et n'a cessé de s'accroître dans les dernières années⁵. Internet modifie les habitudes de vie des joueurs et les pratiques de l'industrie du jeu en permettant l'accès généralisé à une panoplie de jeux d'argent à la maison ou sur les lieux de travail. Il y a déjà dix ans, Brindley avançait que la potentialité de dépendance au jeu s'accroissait avec l'accès illimité à Internet, avec l'intégration quotidienne et collective de la pratique du « surf » sur Internet et en raison de l'interactivité de ce médium⁶. La similitude de certains jeux offerts avec ceux auxquels s'adonnent les jeunes était vue comme un facteur de risque supplémentaire^{7, 8}. Plusieurs études démontrent aujourd'hui que l'exposition aux JAI et à leurs caractéristiques particulières exacerbent le risque de développer des problèmes de jeu ou permet de capter des personnes plus à risque d'éprouver ces problèmes.



La population adulte^{9, 10}

- Dans le monde, selon les juridictions, entre 1 et 7 % de la population s'adonne au jeu sur Internet. Ces données sont en progression constante.
- Au Canada en 2007, 2,1 % de la population adulte et 3 % des joueurs participent à des JAI. La participation a possiblement augmenté depuis puisqu'en novembre 2009, le seul site partypoker.com se classe parmi les sites Internet les plus fréquentés au Canada¹¹.
- Les évidences établissent que les problèmes de jeu sont supérieurs chez les joueurs s'adonnant aux JAI que chez les adeptes d'autres types de jeu. Selon Williams, le taux de prévalence des joueurs en ligne

est de 3 à 4 fois plus élevé que pour les autres types de jeu.

- Au Canada, on recense en 2007, un pourcentage de joueurs problématiques de 17,1 % (12,6 % modéré, 4,5 % grave) parmi les joueurs qui s'adonnent aux JAI.
- 41 % des revenus du jeu en ligne au Canada et 27 % au niveau international proviennent des joueurs problématiques.

Les jeunes québécois^{12, 13}

- 16 % des élèves québécois de secondaire 1 à 5 qui participent aux jeux de hasard et d'argent éprouvent des problèmes de jeu.
- Entre 2006 et 2008, le pourcentage (5 %) de jeunes élèves québécois s'adonnant au JAI a doublé.
- Dans un échantillon de 825 élèves de secondaires 3, 4 et 5, 26 % des garçons et 7 % des filles affirment avoir déjà joué à des jeux d'argent en ligne.
- Parmi ceux-ci, 31 % éprouvent des problèmes de jeu, 20 % étant des joueurs à risque et 11 % des joueurs pathologiques probables.

Les joueurs de POKER en ligne^{14, 15, 16}

- Grande-Bretagne : 30 % sont à risque et 18 % sont considérés joueurs pathologiques.
- Suède : 15 % des joueurs en ligne sont des joueurs à risque et 8 % des joueurs pathologiques.
- Québec : 44,8 % sont des joueurs à risque et 10,8 % sont des joueurs pathologiques. Les joueurs virtuels sont 3 à 4 fois plus à risque d'être des joueurs compulsifs que ceux qui jouent en réel.

Éléments de dangerosité, d'accessibilité, de vulnérabilité

On attribue ces données à plusieurs facteurs liés à l'accessibilité et à la dangerosité des JAI ou à la vulnérabilité des joueurs :

1) Accessibilité Dans une population, il est reconnu que l'usage des produits à risque de dépendance et les problèmes qui en découlent sont largement influencés par l'accessibilité. La possibilité de jouer en tout temps, 24 heures par jour et 7 jours par semaine constitue une accessibilité absolue et est particulièrement propice à la perte de contrôle. Le confort, le sentiment de sécurité et de familiarité offerts par le jeu sur Internet à domicile sont aussi des facteurs d'adhésion et de maintien fréquemment évoqués par les joueurs. Ce contexte permet également de jouer sous l'influence d'alcool et de drogues plus facilement, ce qui constitue un facteur de perte de contrôle^{17,18}.

2) Coût Le jeu Internet implique moins de dépenses que les sorties dans les lieux de jeu. Par ailleurs, la grande concurrence entre les sites dicte des stratégies de marketing agressives et une surenchère de jeux bonis et démos, gratuites et rabais séduisants. L'utilisation d'argent virtuel, la centaine de modalités de paiement disponibles et le recours au crédit font facilement perdre la notion des dépenses¹⁹.

3) Fréquence des événements La fréquence des événements est un important facteur de risque : plus les possibilités de miser sont nombreuses et rapides, plus les chances de dépendance sont grandes²⁰. Internet élimine aussi certaines étapes rencontrées dans les casinos, comme le temps de réflexion des autres joueurs, les activités du croupier, etc. Les joueurs ayant la possibilité de jouer sur plusieurs sites, plusieurs parties à la fois, le temps de réflexion est diminué, la fréquence de jeu accélérée.

4) Sentiment de contrôle Les adeptes de jeux vidéo interactifs d'habileté peuvent avoir un faux sentiment de contrôle et d'habileté lorsqu'ils jouent aux JAI, renforcé par leur familiarité avec ce médium²¹.

5) Mode « démo » Les sites offrent des simulations, des jeux de démonstration ou des petits cours permettant ainsi aux nouveaux venus d'apprendre gratuitement et de pratiquer leurs « habiletés », aspect particulièrement associé aux problèmes de jeu dans la littérature²². Ces sessions de jeu gratuites et sans mise d'argent sont accessibles aux mineurs, ils risquent donc de contribuer

au développement d'habitudes de jeu chez les jeunes et d'un goût particulier pour le jeu sur Internet²³.

6) Identification des mineurs Internet offre aux jeunes la possibilité de jouer impunément et illégalement²⁴. Smeaton démontre que sur 37 sites testés, seuls sept d'entre eux ont réussi à bloquer un jeune de 16 ans qui tentait de jouer²⁵. Au Québec, 5 % des élèves du secondaire jouent déjà à des jeux d'argent en ligne²⁶. Ils peuvent d'ailleurs se procurer des cartes de crédit permettant de jouer en ligne dans les pharmacies²⁷.

7) Évasion, dissociation et immersion Les expériences dans le monde virtuel favorisent une perte de contact avec le monde réel. La quête d'évasion est un facteur important des comportements excessifs des joueurs problématiques²⁸. La recherche démontre aussi que le jeu sur Internet serait beaucoup plus propice que les types traditionnels de jeu à provoquer des expériences d'immersion et de dissociation²⁹.

D'autres facteurs de dangerosité sont également à explorer :

Concentration La centralisation de plusieurs activités de jeu dans un « guichet unique » est susceptible de constituer une passerelle à l'initiation de la clientèle à de nouvelles pratiques et produits de jeu auxquels elle ne jouait pas initialement (la vérification ou l'achat d'un billet de loterie pouvant mener, par exemple, à découvrir les ALV ou le bingo en ligne).

Anonymat et jeu solitaire Un certain stigma peut encore être associé au fait de jouer et de perdre, plusieurs joueurs préfèrent donc l'anonymat garanti par Internet, notamment les jeunes qui n'ont pas le droit de jouer. Ceci peut aussi favoriser la participation au jeu de clientèles peu ou non joueuses. Internet réduit le caractère socialisant des jeux et en fait une activité essentiellement solitaire, ce qui constitue un indicateur des problèmes de jeu. La pratique solitaire du jeu Internet empêche le dépistage précoce par l'entourage en cas de jeu excessif, comme ce serait le cas plus fréquemment dans un casino traditionnel³⁰.

Spécificité du poker Dans la communauté virtuelle spécifique aux « joueurs et aux aspirants professionnels de poker »³¹, dans un processus de progression qui demande assiduité et pratique, les joueurs sont incités à une participation intensive au jeu qui implique des dépenses continues, sinon grandissantes, et les rend très vulnérables aux problèmes de jeu.

L'offre anticipée de JAI étatisés[†]

Nous ne connaissons pour le moment que peu de détails de l'offre de jeu projetée par la société d'État, mais globalement, elle devrait présenter les caractéristiques suivantes :

- Tout comme les jeux en ligne déjà disponibles sous l'onglet Loto-Clic[†] sur le site de Loto-Québec, les jeux anticipés viseront les jeunes adultes, seront interactifs, et comporteront des facteurs de compétition, de prise de décision, d'habileté. On offrirait notamment le jeu de Poker et les paris sportifs³².
- Les jeux interactifs développés par Ingénio³³, filiale de Loto-Québec, présentent une très grande similitude avec les jeux d'adresse pour les jeunes, les jeux disponibles sur les appareils de loterie vidéo et les loteries instantanées.
- La nouvelle offre de jeu impliquera une forte concentration de jeux sous un « guichet unique » : il sera possible d'acheter ou de pratiquer en un même lieu une multitude de jeux : bingo, loteries, Keno, poker, loteries vidéo, machines à sous, etc.
- Les éventuels partenaires de Loto-Québec sont la British Columbia Lottery Corporation (BCLC-PlayNow[®])³⁴ et la Société des loteries de l'Atlantique (SLA-PlaySphere[®])³⁵. Il est plausible que Loto-Québec adopte en tout ou en partie les modalités de jeu de ces sociétés d'État, soit des jeux interactifs et des paris sportifs. Contrairement aux 2 500 sites illégaux, ces sites offrent la possibilité d'acheter en ligne des billets de loterie, un produit déjà profondément ancré dans la culture. Elles gèrent aussi des programmes privilégiés, offrent de la promotion personnalisée sur cellulaire ou par courriel, organisent des concours, acceptent le paiement par carte de crédit, transfèrent bancaire, « Webcash »[§] et Interac.

[†] Sous toute réserve, Loto-Québec n'ayant pas encore rendu publics les paramètres exacts de son projet.

[‡] Dans une certaine mesure, Loto-Québec commercialise déjà le jeu en ligne. Certaines loteries instantanées disponibles dans les points de vente procurent un code d'accès aux jeux interactifs de Loto-Québec. La prochaine étape consiste donc essentiellement à raffiner la diversité de cette offre, permettre la fidélisation et le paiement en ligne. <http://lotoquebec.com/lotoclic/nav/fr/offredejeux>.

[§] « WebCash is a voucher used to fund a PlaySphere Account without electronically transferring money from a bank account. WebCash can be purchased at participating ALC retailers for amounts from \$5 to \$80 (in \$1 increments) and Members will be required to enter the WebCash identification/validation number on the PlaySphere system to fund their PlaySphere Account. »

- Les deux sociétés offrent un onglet d'information « jeu responsable », et proposent des limitations volontaires des dépenses au jeu ou l'auto-exclusion.

Les impacts anticipés

En raison de leurs caractéristiques (commodité, paiement électronique et jeu à crédit, rapidité, anonymat, interactivité, immersion, consommation concomitante d'alcool et de drogues, etc.), les jeux en ligne dépassent le potentiel de dangerosité des appareils électroniques de jeu³⁶. L'étatisation du jeu en ligne fait augmenter l'accessibilité des jeux dans ses cinq dimensions (accessibilité physique, temporelle, financière, légale et symbolique)³⁷. Des éléments supplémentaires témoignent du peu d'efficacité attendue de l'étatisation comme stratégie de prévention ou de protection :

- L'étatisation du jeu en ligne ne garantit pas que les Québécois qui jouent illégalement sur les 2 500 sites internationaux le feront moins;
- L'absence de sécurité (52 %) et l'illégalité (49 %) étant les principales raisons évoquées pour ne pas jouer en ligne^{**}, il est probable que l'étatisation et la décriminalisation entraîneront l'augmentation du nombre d'adeptes du jeu en ligne au Québec;
- Cette légitimation par l'État des JAI risque de générer un sentiment de fausse sécurité à l'endroit d'une pratique hautement risquée;
- Les sites domestiques légaux ne sont fréquentés que s'ils offrent des avantages significatifs et compétitifs par rapport aux autres sites. À la différence des autres jeux qu'elle gère, la société d'État ne sera pas en situation de monopole et ceci implique qu'elle devra recourir à des stratégies de marketing aussi intrusives que celles de ses concurrents;
- Les limitations de temps et de mise ainsi que les programmes d'auto-exclusion sur un site ont une efficacité limitée puisqu'un joueur peut en tout temps migrer sur n'importe quel autre site virtuel ou terrestre disponible³⁸.

^{**} Security concerns (51 %) and legitimacy (49 %) were the main reasons for not playing online in an Ipsos Reid study of 2,167 U.S. poker players. *in* Ipsos Reid (2005). Online Poker in North America: A Syndicated Study. Retrieved July 12, 2007, from: http://www.ipsos.ca/pdf/ipsos_OnlinePoker.pdf.

L'étatisation comme stratégie de mitigation des problèmes de jeu

L'étatisation comme stratégie de canalisation de la pratique des jeux en ligne a été testée en d'autres juridictions. Les raisons évoquées pour l'étatisation concernent généralement la lutte à la fraude et au crime organisé, les coûts sociaux pour l'État – sans le bénéfice des revenus tirés du jeu, la nécessité de l'encadrement des JAI, la protection de la population et le jeu responsable. À ce jour, les données sur les impacts de l'étatisation comme procédé de mitigation des problèmes liés au jeu restent fragmentaires. On observe à tout le moins que la prévalence du jeu sur Internet dans chaque pays épouse globalement son accessibilité légale³⁹. Par exemple, en Grande-Bretagne, le pays avec les lois les plus libérales au monde, la participation aux JAI atteint 6,9 %. En Norvège, un des premiers pays à étatiser le jeu en ligne, elle est de 6,5 %. En Suède, où le poker en ligne est étatisé depuis 2006, 8,5 % de la population joue sur Internet⁴⁰. Au Canada, la Nouvelle-Écosse et la Colombie-Britannique, qui commercialisent les JAI, ont des taux de participation respectivement de 8,2 % et de 5 %, pour une moyenne nationale de 2 %. Leurs taux de prévalence des problèmes de jeu sont également plus élevés, respectivement 6 % et de 4,4 %, pour une moyenne nationale de 3,2 %⁴¹.

La Suède, qui a adopté l'étatisation du jeu en ligne en 1998, a été davantage étudiée. Son offre de jeu consistait initialement en des jeux de loterie, auxquels s'est ajouté le poker en 2006. On y offre aussi le Keno, les paris sportifs et des jeux interactifs. Il n'est pas possible de déterminer quelle était la prévalence des problèmes des joueurs en ligne avant l'étatisation ni s'ils ont augmenté depuis, parce que les enquêtes populationnelles pré-étatisation n'ont pas mesuré ces données spécifiques. Cependant, la dernière enquête populationnelle de l'Institut national de santé publique de Suède nous apprend que 8,5 % de la population joue en ligne (hommes 13 %, femmes 4 %). La prévalence de problèmes de jeu chez ces joueurs est de 18 %⁴². Une étude de Griffiths démontre que 62 % des joueurs du site suédois d'État Svenska Spel ne jouent qu'avec Svenska Spel et que 52 % d'entre eux n'ont jamais joué sur d'autres sites en ligne. La société d'État n'a donc pas réussi à freiner la participation au JAI mais elle a généré un grand nombre de nouveaux clients joueurs – dont le cinquième éprouve des problèmes de jeu.

Les connaissances que nous avons en matière de normalisation de l'alcool indiquent que l'étatisation, parce qu'elle constitue une légitimation et qu'elle augmente l'accessibilité des produits, ne constitue pas une stratégie efficace pour contenir la consommation^{43, 44}. Dans le cas présent, à la lumière des expériences suédoises et canadiennes, la stratégie d'étatisation n'apparaît pas avoir constitué une stratégie efficace de mitigation des problèmes de jeu. Le Québec et ces juridictions présentent des similitudes d'ordre sociopolitique, culturel, démographique et sur le plan de l'offre de jeu. Si l'étatisation se concrétise au Québec, il est donc plausible d'anticiper ce même scénario, soit la génération de nouveaux adeptes des JAI, de forts taux de participation aux JAI et des taux significativement supérieurs de problèmes de jeu.

L'efficacité de la prévention

En regard de la nouveauté relative des JAI, les recherches sur la protection des joueurs en ligne est embryonnaire. Il apparaît d'abord qu'une meilleure connaissance des caractéristiques des usagers constituerait un prérequis à la mise en place de mesures de prévention appropriées et surtout à la détection en ligne des joueurs à risque⁴⁵. Smeaton a pour sa part conduit une recension des « bonnes » et des « mauvaises » pratiques de l'industrie en matière de prévention, qui démontre que très peu d'opérateurs répondent à ses critères de « responsabilité »⁴⁶. Mais en fait, les mesures de prévention en vogue sur les sites de jeu en ligne, dont très peu sont évaluées⁴⁷, concernent presque exclusivement l'information aux individus et le développement de leur responsabilité individuelle à se modérer⁴⁸ :

- Implantation de limite d'âge
- Implantation de vérification d'âge
- Méthodes restrictives de paiement
- Possibilité d'établissement de limites de crédit
- Possibilité d'établissement de limites de temps
- Auto-diagnostic
- Options d'auto exclusion
- Envoi de relevé de dépenses
- Références au jeu contrôlé
- Références aux lignes et services d'aide

Dans une investigation sur les attitudes et les comportements de joueurs en ligne, on apprend que les utilisateurs ont trouvé « assez utiles » les dispositifs de jeu responsables, incluant les limites à la dépense, les limites de temps, l'auto-exclusion, les relevés financiers réguliers

et les tests d'autodiagnostic⁴⁹. Svenska Spel, le site étatisé suédois, a financé l'évaluation des différents « outils de responsabilité sociale » auxquels elle donne accès à ses joueurs sous le nom de PlayScan. Le taux de réponse assez bas de 24 % ne permet pas de dire que cette clientèle est représentative de l'ensemble des utilisateurs de Svenska Spel. Seul le quart des répondants a utilisé ces outils, dont l'usage est volontaire⁵⁰.

- La fréquence de jeu rapportée par les joueurs participants était supérieure à la fréquence observée dans la population.
- Cette dernière étude nous dit aussi que les joueurs les plus jeunes, les femmes, ceux qui jouent pour se désennuyer et ceux qui rapportent perdre plus d'argent étaient les moins enclins à considérer utiles les dispositifs de jeu responsable⁵¹. Or en dix ans, le nombre de femmes entre 45 et 64 ans aux prises avec des problèmes de jeu a doublé et le nombre de jeunes hommes aux prises avec des problèmes graves de jeu a doublé en Suède⁵². Ce serait donc les joueurs le plus susceptibles d'éprouver des problèmes qui utilisent le moins ces dispositifs.
- L'auteur conclut qu'on ne sait pas dans quelle mesure Play Scan mène effectivement à des modifications de comportement chez les personnes le plus à risque et à quel point il empêche de développer des problèmes de jeu.
- Quatre pour cent des jeunes hommes de 16-17 ans jouent en ligne malgré les limitations d'âge pour les mineurs et, parmi eux, 33 % éprouvent des problèmes⁵³. Ces joueurs ne sont pas nécessairement des clients de Svenska Spel mais cela démontre les limites de ces dispositifs : s'ils s'avèrent trop contraignants pour l'usager, ce dernier peut aller jouer sur les milliers d'autres sites.

Éléments de synthèse

On constate que des dispositifs comme PlayScan, en Suède, et la conceptualisation actuelle de « jeu responsable » transfèrent l'entièreté du fardeau de la modération aux joueurs, tandis que parallèlement, les sites de jeu étatisés amplifient les principaux facteurs de risque des problèmes de jeu, soit l'accessibilité et la dangerosité des jeux.

À titre d'exemple, en 2009, la British Columbia Lottery Corporation augmentait le plafond des mises individuelles hebdomadaires de 120 \$ à 9 999 \$ évoquant la compétition des autres sites de JAI⁵⁴. Malgré

son « engagement de demeurer un chef de file mondial en matière de jeu responsable », la Société des Loteries Atlantique augmentait ce plafond de 99 \$ à 1 000 \$⁵⁵. Depuis leur étatisation, ces deux corporations n'ont cessé d'ajouter de nouveaux jeux de hasard, d'adresse, et interactifs à l'offre globale, dont beaucoup ont les mêmes caractéristiques que les appareils de loterie vidéo.

En ce qui concerne la promotion, Svenska Spel était le 6^e plus gros annonceur publicitaire suédois en 2003⁵⁶. Une analyse détaillée démontre comment le monopole de Svenska Spel a été affaibli par la compétition commerciale de la part de sites étrangers : cette dernière a réagi en baissant ses coûts de participation^{††} et en doublant son budget publicitaire en l'espace de six ans, mesures accompagnées d'un marketing beaucoup plus agressif⁵⁷. Dans un tel contexte de compétition commerciale, les dispositifs responsables restent donc discrets car s'ils étaient trop intrusifs, ils seraient alors susceptibles de faire migrer la clientèle vers d'autres sites.

Globalement, les pays qui ont choisi la voie de l'étatisation des JAI, avec l'intention de « canaliser » cette pratique dans des « environnements sécuritaires », n'ont pas fait la preuve de leur capacité à réduire les problèmes de jeu. Au contraire, ils ont ajouté un site supplémentaire à un réseau déjà important, généré plus de joueurs en ligne et plus de joueurs problématiques en ligne. On y observe une contradiction entre les dispositifs en ligne proposant aux joueurs de se modérer et les budgets de promotion, de marketing, et de commandites et autres stratégies qui visent à faire augmenter la consommation.

Sur la base des informations disponibles, il faut rappeler qu'il existe un lien de causalité fort entre l'accessibilité des jeux et les problèmes de jeu. À la lumière des données recueillies, la perspective de santé publique ne permet pas de croire que l'étatisation soit une stratégie efficace pour contenir les risques associés à l'exposition aux jeux d'argent en ligne dans le contexte du Québec. La prévention des problèmes de jeu passe par trois types d'actions : l'information aux individus, certes, mais aussi la réduction de la dangerosité et de l'accessibilité des jeux. L'intégration de ces deux derniers aspects nous apparaît nécessaire à la commercialisation sécuritaire des jeux.

^{††} En augmentant ses taux de retour et la fréquence des petits gains, éléments bien connus pour contribuer à la persistance au jeu et au développement de problèmes (Leblond, 2007).

Références

1. Zangeneh, M., Griffiths, M., & Parke, J. (2008). The marketing of gambling, in M. Zangeneh, A. Blaszczynski, & N. Turner (Eds.), *In the pursuit of winning: Problem gambling theory, research and treatment* New York: Springer.
2. McGowan, V. (2004). How do we know what we know? Epistemic tensions in social and cultural research on gambling 1980-2000, *Electronic Journal of Gambling Issues*, 11, 1-36.
3. Parke, J. & Griffiths, M., (2007). The role of structural characteristics in gambling. In: Smith, D., Hodgins, D. and Williams, R., eds., *Research and measurement issues in gambling studies*. New York : Elsevier, pp. 211-243.
4. Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D. and S. Sévigny (2004a). Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002. Montréal and Québec, Institut national de santé publique du Québec and Université Laval. N. B. En ce qui concerne les JAI, à cause du faible nombre de répondants sur lequel reposent ces constats, la variabilité échantillonnale est considérable.
5. http://grossannualwager.com/Primary%20Navigation/Online%20Data%20Store/internet_gambling_data.htm.
6. Brindley, C. (1999). The marketing of gambling on the Internet, *Internet Research: Electronic Networking Applications and Policy*, 9 (4), 281-286.
7. Griffiths, M. & Wood, R.T.A. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet, *Journal of Gambling Studies*, 16 (2/3), 199-225.
8. Yellowlees, P. M. & Marks, S. (2007). Problematic Internet use or Internet addiction? *Computers in Human Behavior*, 23, 1447-1453.
9. Williams, R. (2009). Setting the Stage: History, Current Worldwide Situation, Regulatory Frameworks, and Concerns with Internet Gambling. Alberta gaming research institute's 8th annual conference, Banff, Alberta.
10. Wood, R. T., & Williams, R. J. (2008). Internet Gambling in Canada: Prevalence, Patterns, and Land-Based Comparisons. Alberta Gaming Research Institute.
11. www.alexacom.com.
12. Martin, I. Gupta, R., Derevensky, J. (2009). Participation aux jeux de hasard et d'argent, in Dubé & al. (2009). *l'Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2008*, Institut de la statistique du Québec.
13. Brunelle, N., Dufour, M., Gendron, A., Leclerc, D., Cousineau, M-M. (2009). Jeux de hasard et d'argent chez les adolescents : Rôles de la famille et implication dans l'intervention. Colloque international sur les jeux de hasard et d'argent et les autres dépendances, aura lieu au Delta Montréal, le 3-4 septembre.
14. Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Parke, J. (2007). The acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 354-361.
15. Jonsson, J. (2009). Responsible gaming and gambling problems among 3000 Swedish Internet poker players. Alberta gaming research institute's 8th annual conference, Banff, Alberta.
16. Dufour, M., Richer, I., Brunelle, N. (2009). Risky thoughts related to poker as a mediator of the effect of online poker game on problem gambling. 8th Annual Conference on Internet Gambling. Alberta Gaming Research Institute. Banff, Alberta March 26-28th, 2009.
17. Williams, R. (2009). Setting the Stage: History, Current Worldwide Situation, Regulatory Frameworks, and Concerns with Internet Gambling. Alberta gaming research institute's 8th annual conference, Banff, Alberta.
18. Griffiths, M. (2003). Internet gambling: issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557-68.
19. Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. & Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts, *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10 (1), 27-39.
20. McBride, J. & Derevensky, J. (2008). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers, *International Journal of Mental Health & Addiction*.
21. Griffiths, M. (2008). Internet and video-game addiction. In: Essau, C., ed. *Adolescent addiction: epidemiology, assessment and treatment*. San Diego: Elsevier, pp. 231-267.

22. Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M., & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: misleading payout rates during the "demo" period. *Computers in Human Behavior*, 21, 153-158.
23. Derevensky, J.L. & Gupta, R. (2007). Internet gambling amongst adolescents: A growing concern, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 93-101.
24. Messerlian, C., Byrne, A.M. & Derevensky, J.L. (2004). Gambling, youth and the Internet: Should we be concerned? *The Canadian Child and Adolescent Psychiatry Review*, 13 (1), 3-6.
25. Smeaton, M., Poole, A., Chevis, A. & Carr, J. (2004), Study into underage access to online gambling and betting sites, London: GamCare.
26. Martin, I. Gupta, R., Derevensky, J. (2009). Participation aux jeux de hasard et d'argent, in Dubé & al. (2009). *l'Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2008*, Institut de la statistique du Québec.
27. Derevensky, J. (2009). Youth gambling and the internet: the good, the bad and the ugly. Alberta gaming research institute's 8th annual conference, Banff, Alberta.
28. Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. & Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts, *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10 (1), 27-39.
29. Griffiths, M., Wood, R.T.A., Parke, J. and Parke, A., 2006. Dissociative states in problem gambling. In: Allcock, C., ed. *Current issues related to dissociation*. Melbourne: Australian Gaming Council, pp. 27-37.
30. Smith, A. (2004). Controversial and emerging issues associated with cybergambling (e-casinos), *Online Information Review*, 28 (6), 435-443.
31. Pastinelli, M. (2008). *Quand le jeu cesse d'être un jeu : les communautés électroniques consacrées au poker*. Québec: Congrès de l'ACFAS, 9 mai.
32. <http://lotoquebec.com/corporatif/nav/salle-de-presse/communiquésDetail?Id=19007>.
33. http://lotoquebec.com/ingenio/fr/accueil#divertir_lote_ries_expertise.
34. <https://playnow.bcl.com/BCCF/forwardIndex.do>.
35. https://www.playsphere.ca/games_nli.do.
36. Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. & Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts, *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10 (1), 27-39.
37. Chevalier, S. et É. Papineau (2004). The measurement of gambling offer. Halifax: Insight Nova Scotia Conference.
38. Wiebe, J. (2006). Internet Gambling Safeguards: What are online gaming sites doing to protect customers? Newslink sut/hiver 2006. Consulté 09-08
http://www.responsiblegambling.org/articles/Newslink_FallWinter2006.pdf.
39. Wood, R.T. & Williams, R.J. (2009). Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA. January 5, 2009.
40. Swedish National Institute of Public Health (2009). SWELOGS- a population study on gambling and health 2008/09. Conférence donnée au World Trade Center, Stockholm, 24-11-09.
41. Wood, R.T. & Williams, R.J. (2009). Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, Canada. January 5, 2009.
42. Swedish National Institute of Public Health (2009). SWELOGS- a population study on gambling and health 2008/09. Conférence donnée au World Trade Center, Stockholm, 24-11-09.
43. Babor, T. F., Caetano, R., Casswell, S., Edwards, G., Giesbrecht, N., Graham, K., Grube, J., Gruenewald, P., Hill, L., Holder, H., Homel, R., Österberg, E., Rehm, J., Room, R. & Rossow, I. (2003). *Alcohol: No Ordinary Commodity. Research and Public Policy*. Oxford et Londres: Oxford University Press.
44. Papineau, E. (2009). "La prévention des problèmes liés au jeu: évolution, pratiques et acquis des autres dépendances". In *Tabac, alcool, drogues, jeux de hasard et d'argent. À l'heure de l'intégration des pratiques*, Presses de l'Université Laval.
45. Shaffer, H.J., LaPlante, D.A., LaBrie, R.A., & Nelson, S.E. (2007). Detecting at-risk Internet gambling. The Brief Addiction Science Information Source (BASIS). December 28, 2007.
46. Smeaton, M., and Griffiths, M. (2004). Internet Gambling and Social Responsibility: An Exploratory Study. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 49-57.

47. Monaghan, S. (2009). Responsible gambling strategies for Internet gambling: The theoretical and empirical base of using pop-up messages to encourage self-awareness. *Computers in Human Behavior*, 25(1), 202-207.
48. Griffiths, M., Parke, A., Wood, R., & Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10, 27-39.
49. International Gaming Research Unit (2007), *The Global Online Gambling Report: An Exploratory Investigation into the Attitudes and Behaviours of Internet Casino and Poker Players*. Report for eCOGRA (e-Commerce and Online Gaming Regulation and Assurance), International Gaming Research Unit, Nottingham.
50. Griffiths, M., Wood, T., Parke, J. (2009). Social responsibility tools in online gambling: a survey of attitudes and behaviors among Internet gambling. *Cyberpsychology & Behavior*, 12 (4), 413-421.
51. International Gaming Research Unit (2007). *The Global Online Gambling Report: An Exploratory Investigation into the Attitudes and Behaviours of Internet Casino and Poker Players*. Report for eCOGRA (e-Commerce and Online Gaming Regulation and Assurance), International Gaming Research Unit, Nottingham.
52. <http://www.fhi.se/Documents/English/News/2009/PM-SWELOGS-eng.pdf>. Voir aussi, pour les nouvelles données de prévalence, <http://www.fhi.se/Documents/Vart-uppdrag/spel/SWELOGS/frukostseminarium-nov-2009-english.pdf>; http://www.responsiblegambling.org/articles/Marie_Risbeck_&_Ulla_Romild2009.pdf.
53. <http://www.fhi.se/Documents/Vart-uppdrag/spel/SWELOGS/frukostseminarium-nov-2009-english.pdf>.
54. *La Presse Canadienne*, 20-08-2009. BC Lottery Corporation faces criticism after increasing online gambling limits.
55. *La Presse Canadienne*, 23-11-09. Jeu en ligne : la SLA envisage de collaborer avec Loto-Québec.
56. Binde, P. (2005). Report from Sweden: The First State-Owned Internet Poker Site. *Gaming Law Review*, 11(2), 108-115.
57. Gunnarsson, T., Linden, A. (2008). The Swedish gambling monopoly. Impacts from Internet competition on Svenska Spel's prices and advertising expenses. Jönköping International Business School.



EXPERTISE
CONSEIL



INFORMATION



FORMATION

www.inspq.qc.ca



RECHERCHE
ÉVALUATION
ET INNOVATION



COLLABORATION
INTERNATIONALE



LABORATOIRES
ET DÉPISTAGE

Institut national
de santé publique

Québec

