Les enjeux de l'étatisation du jeu en ligne au Canada : une analyse de santé publique

Elisabeth Papineau, Ph.D.¹, Jean Leblond, Ph.D.²

RÉSUMÉ

En 2010, le jeu en ligne a connu une expansion importante au Canada avec le lancement du site étatisé de Loto-Québec. La Colombie Britannique a emboîté le pas et l'Ontario envisage d'en faire autant.

Or, des données épidémiologiques témoignent de taux de prévalence de problèmes significativement plus élevés pour les adeptes de cette modalité de jeu. Ces taux s'expliqueraient par certaines caractéristiques intrinsèques aux jeux d'argent sur Internet comme la commodité, le paiement électronique et le jeu à crédit, la rapidité, l'anonymat, l'interactivité, l'immersion et la consommation concomitante possible d'alcool et de drogues, etc. Mais on observe également que si le jeu en ligne est déjà accessible, l'étatisation a pour conséquence d'en augmenter l'accessibilité symbolique et légale et d'en banaliser ou normaliser la pratique. Or ces 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, dirigera les consommateurs de jeux traditionnels vers le jeu en ligne et générera de nouveaux joueurs problématiques.

Cet article présente quelques données épidémiologiques et une analyse critique de l'argumentaire utilisé pour favoriser l'implantation du jeu en ligne au Canada. Il conclut avec un certain nombre de réflexions relatives à la prise en compte d'arguments de santé publique dans la planification et la commercialisation des jeux de hasard et d'argent.

Mots clés : jeux d'argent sur Internet; jeu problématique; prévention; analyses coûts-bénéfices; politiques publiques; santé publique

The translation of the Abstract appears at the end of this article.

Rev can santé publique 2011;102(6):417-20.

Depuis deux décennies, la mondialisation et les développements technologiques ont mené à la commercialisation de jeux de plus en plus interactifs et accessibles. Mondialement, les problèmes de jeu* ont commencé à soulever l'attention des chercheurs et des agents de santé publique au tournant des années 90. Les facteurs qui expliquent la présence de problèmes de jeu, plus marqués pour les appareils électroniques de jeu, relèvent d'une interaction entre des caractéristiques personnelles, les caractéristiques intrinsèques des jeux ainsi que des déterminants environnementaux tels que l'accessibilité au jeu et le marketing¹.

Les premiers casinos en ligne sont apparus en 1995 en même temps que s'est développée la commercialisation à grande échelle d'Internet dans les pays occidentaux. Selon les juridictions, les études rapportent des taux de participation annuelle qui se situent entre 1 % et 14 %²⁻⁴. En Suède en 2006, Svenska Spel a inauguré le premier site étatique de poker. Cette initiative a intéressé plusieurs autres gouvernements, dont le Québec, qui viennent d'inaugurer leurs propres sites de casino en ligne⁵.

Avec l'accroissement graduel de la popularité de cette pratique, des données épidémiologiques récentes témoignent d'une propor-

tion élevée de problèmes de jeu parmi les joueurs en ligne. Parmi les joueurs en ligne annuels, la prévalence des problèmes de jeu est 3 à 4 fois plus élevée que pour la moyenne des autres types de jeu². Au Canada en 2007, 17,1 % des joueurs en ligne ont été évalués comme étant des joueurs problématiques. Ceux-ci y ont perdu des montants d'argent qui représentent 41 % des revenus du jeu en ligne provenant du Canada. Au niveau international, 27 % des revenus proviennent de joueurs problématiques^{2,3}.

La figure 1 fournit une synthèse des données populationnelles récentes de différents États et provinces.

Les taux de prévalence de problèmes de jeu augmentent davantage lorsque l'on se penche spécifiquement sur des échantillons de joueurs de poker en ligne. En Suède, ce sont 23 % des répondants joueurs de poker qui éprouvent des problèmes de jeu, en Grande-Bretagne ce pourcentage monte à 48 % et, finalement, dans un échantillon québécois, 56 % des joueurs de poker éprouvent des problèmes de jeu²⁰⁻²². Cette dernière étude, qui compare les joueurs en salle et les joueurs en ligne, établit que les joueurs en ligne sont

Affiliations des auteurs

1. Chercheure, Institut national de santé publique du Québec (INSPQ); Chercheure invitée, département d'anthropologie, Université de Montréal; Professeure associée, École nationale d'administration publique, Montréal, QC
2. Analyste de données, Centre interdisciplinaire de recherche en réadaptation et intégration sociale (CIRIS), Québec, QC

Correspondance : Elisabeth Papineau, INSPQ, 190, boul. Crémazie Est, Bureau 323, Montréal, QC H2P 1E2, Tél. : 514-864-1600, poste 3548, Téléc. : 514-864-5190, Courriel : elisabeth.papineau@inspq.qc.ca

Conflit d'intérêts : Aucun à déclarer.

* On entend par jeu problématique les comportements de jeu ayant des conséquences négatives pour le joueur, ses proches ou la collectivité. Ces problèmes peuvent être de différente intensité et sont le fruit d'une interaction complexe entre l'individu, les caractéristiques du jeu en soi et l'environnement social – dont l'offre de jeu. Voir Korn D, Shaffer HJ. Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. *J Gambl Stud* 1999;15:289-365.

3 à 4 fois plus à risque d'être des joueurs compulsifs que ceux qui jouent dans un lieu physique.

On dénote donc une très forte association entre le jeu en ligne et les problèmes de jeu chez les personnes qui s'y adonnent. L'accessibilité domiciliaire des jeux d'argent sur Internet, leurs éléments de dangerosité, similaires à ceux des appareils de loterie vidéo, comme la facilité du jeu à crédit et la possibilité de consommer en jouant, sont autant d'éléments qui pourraient favoriser l'apparition ou le renforcement de problèmes de jeu.

Analyse de l'argumentaire pro-étatatisation

Les États sont de plus en plus nombreux à recourir aux jeux de hasard et d'argent en ligne pour alimenter les finances publiques. L'argumentaire en faveur de cette expansion repose sur quelques points : il faut canaliser l'offre de jeu dite « illégale », protéger les citoyens d'opérateurs n'offrant pas de dispositifs dits « responsables* », rapatrier les énormes capitaux que la population jouerait sur des sites extra territoriaux et sans bénéfices pour les États et, finalement, profiter de ce créneau commercial qualifié d'inévitable. Ces arguments tiennent-ils la route?

Il est courant d'entendre qu'il y a environ 2 000 sites de jeu en ligne qualifiés d'illégaux²³, et que ce nombre serait en progression exponentielle. Le nombre de sites n'est cependant pas représentatif d'autant d'organisations criminalisées. En fait, l'offre consiste en un petit nombre de compagnies qui offrent, chacune, un réseau composé de serveurs et de logiciels sur lesquels s'exécutent les activités de jeu en ligne.

L'analyse détaillée de la liste des compagnies exploitant le jeu en ligne indique que la grande majorité des exploitants sont soit des compagnies publiques, cotées en bourse et soumises aux organismes de surveillance, soit des compagnies privées qui sont, historiquement, des partenaires de longue date des sociétés d'État exploitant le jeu²⁴. En l'occurrence, un des principaux conglomerats du jeu constituant l'offre en ligne, qualifiée de parallèle ou illégale, est la compagnie GTECH qui a fabriqué 40 % des ALV achetés par Loto-Québec et est maintenant partenaire du site québécois « Espace Jeux »²⁵. GTECH, par l'intermédiaire de ses filiales, dessert une cinquantaine de portails de poker en ligne et fournit les logiciels de nombreux casinos en ligne²⁴. Le statut légal de cette compagnie, partenaire d'affaires de Loto-Québec, l'Atlantic Lottery Corporation, l'Alberta Gaming and Liquor Commission ou la British Columbia Lottery Corporation²⁶, remet en question l'idée que l'offre en ligne est « criminalisée », qu'il aurait été impossible de réglementer ces compagnies ou d'agir sur les politiques publiques pour rendre les produits et les modalités de commercialisation de cette industrie moins préjudiciables pour la santé de la population.

Il a aussi été avancé que l'étatisation des jeux en ligne contribuerait à un meilleur contrôle des problèmes de jeu, notamment grâce aux mesures de « jeu responsable ». Or, les limitations de temps, de jeu et de mise sont peu restrictives : au Québec, la limite hebdomadaire de dépôt au jeu est de 10 000 \$. Par ailleurs, les programmes d'auto-exclusion ont une efficacité limitée puisqu'un joueur peut en tout temps migrer vers n'importe quel autre site virtuel ou terrestre disponible²⁸. Les quelques études scientifiques

* Les dispositifs responsables réfèrent en général à des dispositifs intégrés au jeu permettant de fixer une limite de temps, d'argent en une période donnée, de s'auto exclure ou encore, plus couramment, consistent en un lien vers des informations d'auto-évaluation des problèmes de jeu ou vers des ressources d'aide.

existantes ont soulevé des doutes quant à leur capacité à détecter efficacement les joueurs à risque et pathologiques^{2,27}.

Finalement, on observe que la participation au jeu sur Internet dans chaque pays épouse globalement son accessibilité légale⁵. En Suède, où le poker en ligne est étatisé depuis 2006, 8,5 % de la population jouait sur Internet en 2008¹⁷, cette proportion monte aujourd'hui à 12 %⁴. En ce qui concerne les problèmes de jeu, sur le site étatisé suédois, 23 % des répondants d'un échantillon de 2 000 joueurs de poker en ligne sont des joueurs problématiques, les problèmes étant plus communs chez les 18-27 ans¹¹. Si l'étatisation permet d'éviter qu'une petite partie des sommes dépensées au jeu soient jouées à l'étranger, il existe aussi des données qui témoignent qu'elle initie des personnes qui ne jouaient pas en ligne auparavant^{17,21,24}.

CONCLUSION

L'étatisation du jeu en ligne ne garantit pas que les Québécois qui jouent illégalement sur les sites internationaux le feront moins, et l'expérience suédoise semble témoigner d'un effet inverse. Il est vraisemblable d'anticiper le recrutement de joueurs qui ne jouaient pas auparavant en ligne et la fidélisation graduelle de jeunes adeptes de poker. Dans leur cas, le site étatique pourrait fort bien agir comme passerelle d'initiation vers les sites internationaux, où la compétition et les enjeux monétaires sont plus relevés. Dans une perspective de santé publique, les informations scientifiques actuellement disponibles permettent donc difficilement de croire que l'étatisation représente une solution efficace pour contenir les risques associés à la pratique des jeux d'argent en ligne.

Devant cette nouvelle offre de jeu en ligne, il aurait été sage que des instances de recherche indépendantes analysent des solutions de protection de la population contre la menace représentée par le jeu en ligne dit « illégal ». En un second temps, avant un nouvel ajout à l'offre de jeu, il aurait fallu évaluer l'efficacité des mesures de prévention existantes dans leur capacité à protéger réellement les joueurs. Finalement, puisque l'on parle d'un produit qui génère des problèmes chez 1 joueur en ligne sur 9¹⁴, de tels travaux devraient, dans une optique de santé publique, concerner les caractéristiques structurelles inhérentes aux jeux exploités, leur accessibilité, et le marketing intensif dont ils font l'objet. À l'instar des problèmes de santé associés à la consommation de tabac et d'alcool, la prévention des problèmes de jeu ne peut reposer exclusivement sur les mesures d'auto-contrôle individuelles actuellement préconisées, la promotion du « jeu responsable » n'ayant pas réussi à ce jour à faire infléchir les taux de problèmes de jeu au Canada.

Dans le dossier des jeux de hasard et d'argent, plus que jamais, une politique des jeux s'impose, puisque de nombreux enjeux éthiques et de santé publique sont soulevés par chaque nouvel ajout à l'offre de jeu. Notamment, les revenus estimés de l'étatisation consistent en dépenses pour les joueurs et ces dépenses, surtout quand elles proviennent de joueurs problématiques, ont un coût socio-sanitaire qui semble être peu pris en compte. Si 27 % de ces revenus du jeu en ligne sur lesquels l'État a des visées proviennent de joueurs qui éprouvent des problèmes⁴, cette nouvelle source de revenu mérite un débat social. Dans le cas présent, l'absence de vision sociétale globale sur le jeu a laissé place à un déséquilibre dans l'analyse des arguments entre le développement économique et la santé publique.

Figure 1. Prévalence des problèmes de jeu parmi la population, parmi les joueurs et parmi les joueurs en ligne; études populationnelles⁶⁻²⁰

RÉFÉRENCES

- Korn D, Gibbins R, Azmier J. Framing public policy towards a public health paradigm for gambling. *J Gambl Stud* 2003;19:235-56.
- Williams R, Wood R. Internet Gambling: Setting the Stage. AGRI Annual Conference. 27 mars 2009, Banff (Alberta).
- Wood RT, Williams RJ. Internet Gambling in Canada: Prevalence, Patterns, and Land-Based Comparisons. Alberta Gaming Research Institute, 2008.
- Williams RJ. Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems and Policy Options. Alberta Gaming Research Institute's 10th Annual Conference, Banff, Alberta, 2011.
- Wood RT, Williams RJ. Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, ON, January 5, 2009.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (2008, Juli). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007.
- Volberg RA, Nysse-Carris KL, Gerstein DR. 2006 California Problem Gambling Prevalence Study. Final report. California Department of Alcohol and Drug Programs. Office of Problem and Pathological Gambling, 2006.
- Ipsos Reid Public Affairs. British Columbia Problem Gambling Prevalence Study. Vancouver, BC: Gaming Policy and Enforcement Branch, Ministry of Public Safety and Solicitor General, January 2008.
- Taloustutkimus Oy. 2007 Finnish Gambling Survey. Finnish Ministry of Social Affairs and Health, 2007. Sur Internet : <http://info.stakes.fi/NR/rdon-lyres/64AD16F8-814F-4C60-BB2C-F4ABB007B078/0/FinnishGamblingproblemsurvey2007Englishversion.pdf> (consulté le 7 octobre 2011).
- Lemaire J, MacKay T-L, Patton D. Manitoba gambling and problem gambling, 2006. Addictions Foundation of Manitoba, 2008. Sur Internet : <http://www.afm.mb.ca/documents/ManitobaGamblingandProblemGambling2006.pdf> (consulté le 7 octobre 2011).
- Bakken IJ, Gøtestam G, Grawe RW, Wenzel HG. Gambling behavior and gambling problems in Norway 2007. *Scand J Psychol* 2009;50:333-39.
- Volberg RA, Bernhard B. The 2006 Study of Gambling and Problem Gambling in New Mexico. Albuquerque, NM: Responsible Gaming Association of New Mexico, 2006.
- Wiebe J, Mun P, Kauffman N. Gambling and Problem Gambling in Ontario 2005. Responsible Gaming Council, 2006.
- Kairouz S, Nadeau L, Paradis C. Enquête ENHJEU. Portrait du jeu au Québec : prévalence, incidence, trajectoires sur quatre ans. Montréal, QC : Université Concordia, 2010.

- Houle V. Processus de vigie mis en place dans le cadre de l'ouverture du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec. Québec, QC : Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction de santé publique, 2008.
- South Australian Department for Families and Communities. Gambling Prevalence in South Australia: October to December 2005. 2006. Sur Internet : http://www.problemgambling.sa.gov.au/cms_resources/documents/Preva_Report_Complete_Document.pdf (consulté le 7 octobre 2011).
- Swedish National Institute of Public Health. SWELOGS - A Population Study on Gambling and Health 2008/09. A presentation of key findings from the first data collection. 2009. Sur Internet : <http://www.fhi.se/Documents/Vart-uppdrag/spel/SWELOGS/frukostseminarium-nov-2009-english.pdf> (consulté le 7 octobre 2011).
- The SA Centre for Economic Studies. Social and Economic Impact Study Into Gambling in Tasmania. Volume 2: The Prevalence Study. Final report. 2008. Sur Internet : [http://www.tenders.tas.gov.au/domino/dtf/dtf.nsf/Lookup-Files/Soc-Economic-Impact-Study-Vol2.pdf/\\$file/Soc-Economic-Impact-Study-Vol2.pdf](http://www.tenders.tas.gov.au/domino/dtf/dtf.nsf/Lookup-Files/Soc-Economic-Impact-Study-Vol2.pdf/$file/Soc-Economic-Impact-Study-Vol2.pdf) (consulté le 7 octobre 2011).
- Griffiths M, Wardle H, Orford J, Sproston K, Erens B. Internet Gambling: A Secondary Analysis of Findings From the 2007 British Gambling Prevalence Survey. Commissioned by the Gambling Commission, 2008; Wardle H, Sproston K, Orford J, Erens B, Griffiths M, Constantine R, Pigott S. British Gambling: Prevalence Survey 2007. National Centre for Social Research, 2007.
- Wood RTA, Griffiths MD, Parke J. Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *CyberPsychology and Behavior* 2007;10(3):354-61.
- Jonsson J. Responsible gaming and gambling problems among 3000 Swedish Internet poker players. Alberta Gaming Research Institute's 8th Annual Conference, Banff, Alberta, 2009.
- Dufour M, Richer I, Brunelle N. 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 26-28, 2009.
- Swartz J. Online gambling sites expect big payoffs. *USA Today* 2005 February 7. Sur Internet : http://www.usatoday.com/money/industries/technology/2005-02-07-gamble-usat_x.htm (consulté le 16 mars 2010).
- Papineau E, Leblond J. Étatisation des jeux d'argent sur Internet au Québec. Une analyse de santé publique. Mémoire déposé au ministère des Finances. Montréal : INSPQ, 2010.

25. Voir <http://jeuenligne.ca/index.php?post/2010/12/14/Loto-Quebec-avec-GTECH-G2-BOSS-MEDIA-pour-cinq-ans>.
26. Voir <http://www.gtech.com/>.
27. Wiebe J. Internet gambling safeguards: What are online gaming sites doing to protect customers? Newslink automne/hiver 2006. Sur Internet : <http://www.responsiblegambling.org/articles/NewslinkFallWinter2006.pdf> (consulté le 7 octobre 2011).

Reçu : 10 novembre 2010
Accepté : 1 juin 2011

ABSTRACT

Available data show that online gamblers spend more money and dedicate more time to playing compared to gamblers who do not play online, and are more likely to experience gambling problems. Among online players, young people and poker players show higher rates of gambling problems.

These observations can be explained in part by such dangerous aspects of online gambling (and also electronic gaming machines) as : immediate

and convenient accessibility; ability to pay electronically and to play on credit; anonymity; and the possibility for players to consume alcohol or other drugs while playing. These are elements that could facilitate the development or the intensification of problem gambling.

This being said, the public discourse about the inevitability of legalized online gambling is quite unanimous and built upon such arguments as: the imperative duty of the state to protect the population against the dangers of the online gambling black market; and the fact that the medium in itself provides excellent consumer safeguards. A growing number of legislators are following the trend and choosing to establish state control over online gambling.

We present some epidemiological and analytical data that challenge some of these assertions and decisions. We recommend a better integration of public health arguments into the commercialization and marketing of online gambling.

Key words: Internet gambling; problem gambling; prevention; cost-benefit analysis; public policy; public health

MANGEZ DES ALIMENTS SALUBRES!

POUR LES CANADIENS À RISQUE PLUS ÉLEVÉ

[ACCUEIL](#) | [À PROPOS](#) | [NOUS JOINDRE](#) | [ENGLISH](#)

[LES AÎNÉS](#) | [LES FEMMES ENCEINTES](#) | [LES PERSONNES ATTEINTES DU VIH](#) | [LES PERSONNES EN TRAITEMENT CONTRE LE CANCER](#)

[TÉLÉCHARGEMENT DE DOCUMENTS MULTILINGUES](#)

Bienvenue

Bienvenue sur ce site où vous trouverez quelques moyens faciles et pratiques pour préserver la salubrité de vos aliments.

Les mécanismes canadiens de salubrité des aliments figurent parmi les plus sûrs du monde. Néanmoins, malgré les efforts du gouvernement et de l'industrie des produits alimentaires, et en dépit de la vigilance des consommateurs pour préserver la salubrité des aliments consommés à la maison, on recense annuellement de 11 à 13 millions de cas de maladies d'origine alimentaire au pays. Vous pouvez cependant protéger votre propre santé en suivant quelques conseils simples et pratiques sur le choix, la conservation et la préparation de vos aliments.

La salubrité des aliments s'avère particulièrement importante pour les personnes faisant partie de groupes ciblés qui sont plus vulnérables aux germes parfois présents dans nos aliments, soit :

- les aînés;

MANGEZ DES ALIMENTS SALUBRES!

est une nouvelle ressource en ligne qui aide les gens à minimiser leur risque personnel de maladies transmises par l'alimentation.

Le site web contient des feuillets de documentation que l'on peut télécharger en format PDF en français, en anglais, et dans 11 autres langues : arabe, chinois, farsi (persan), inuktitut, coréen, punjabi, russe, espagnol, tagalog, tamil et urdu.

La production de cette ressource, qui vise les membres de groupes à risques élevés, leurs soignants et la population en général, a été rendue possible grâce à une subvention à l'éducation sans restrictions versée par les Aliments Maple Leaf Inc.

Visitez le site Web MANGEZ DES ALIMENTS SALUBRES! à l'adresse <http://salubritealimentaire.cpha.ca>