

Étatisation des jeux d'argent sur Internet au Québec

UNE ANALYSE DE SANTÉ PUBLIQUE

**INSTITUT NATIONAL
DE SANTÉ PUBLIQUE
DU QUÉBEC**

Québec 

Mémoire déposé au ministère des Finances

Étatisation des jeux d'argent sur Internet au Québec

UNE ANALYSE DE SANTÉ PUBLIQUE

Direction du développement des individus
et des communautés

Mars 2010

AUTEURS

Élisabeth Papineau, PH. D., chercheure
Direction du développement des individus et des communautés
Institut national de santé publique du Québec

Jean Leblond, Ph. D., Psychologie
Chercheur indépendant

SOUS LA COORDINATION SCIENTIFIQUE DE

Réal Morin, directeur scientifique
Direction du développement des individus et des communautés
Institut national de santé publique du Québec

Johanne Laguë, chef de l'unité scientifique Habitudes de vie
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 Montréal/Direction de santé publique

MISE EN PAGES

Souad Ouchelli, 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 – 2^e TRIMESTRE 2010
BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES NATIONALES DU QUÉBEC
BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES CANADA
ISBN : 978-2-550-58587-9 (VERSION IMPRIMÉE)
ISBN : 978-2-550-58588-6 (PDF)

©Gouvernement du Québec (2010)

SOMMAIRE

Contexte

Dans les années 80 et 90, la mondialisation et les développements technologiques de jeux de plus en plus dynamiques et accessibles ont permis une expansion mondiale de l'industrie du jeu, principalement les casinos et les appareils électroniques de jeu. Les États sont devenus nombreux à recourir aux jeux de hasard et d'argent pour alimenter les finances publiques. 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 identifiés pour expliquer la présence de problèmes de jeu, plus marqués pour les appareils électroniques de jeu, sont reliés à une interaction complexe entre des déterminants individuels et des aspects environnementaux comme l'accessibilité au jeu et ses caractéristiques intrinsèques.

Avec la pénétration d'Internet dans les foyers et la diversification des opportunités de jeu en ligne, les données épidémiologiques ont commencé à témoigner récemment d'une proportion significativement plus élevée de problèmes de jeu parmi les joueurs en ligne. Ces données soulèvent davantage d'inquiétudes pour les jeunes et parmi les joueurs de poker en ligne.

Le 10 février 2010, la Gazette officielle du Québec publiait le projet de modification de règlement des jeux sur télématiques qui permettrait la concrétisation technique de l'étatisation du jeu en ligne par Loto-Québec. Le présent mémoire vise à estimer les implications de santé publique de ce projet, dans le cadre des procédures prévues par la loi. Nous avons essentiellement procédé à une revue des données épidémiologiques disponibles, à une analyse de l'offre de jeu en ligne et à un examen des mesures de mitigation des problèmes proposées.

Résultats

Divers indicateurs sociosanitaires démontrent la présence importante de problèmes parmi les joueurs en ligne.

Problèmes liés aux jeux d'argent sur Internet

La population adulte

- Dans le monde, selon les juridictions, entre 1 et 10 % de la population s'adonne au jeu sur Internet (JAI).
- Au Canada en 2007, 2,1 % de la population adulte et 3 % des joueurs participent à des JAI.
- On recense un pourcentage de joueurs problématiques de 17,1 % parmi les joueurs qui s'adonnent aux JAI.

Les jeunes québécois

- Entre 2006 et 2008, le pourcentage des élèves québécois s'adonnant au JAI a doublé pour atteindre 5 %.

- 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

- Population, Suède : 15 % des joueurs de poker en ligne sont des joueurs à risque et 8 % des joueurs pathologiques.
- Échantillon de joueurs de poker, Grande-Bretagne : 30 % sont à risque et 18 % sont joueurs pathologiques.
- Échantillon de joueurs de poker, Québec : 44,8 % sont des joueurs à risque et 10,8 % sont des joueurs pathologiques.

Vraisemblablement, le jeu en ligne exerce un attrait puissant sur les joueurs qui éprouvent déjà des problèmes de jeu, soit le jeu en ligne crée des problèmes de jeu chez des personnes qui n'en éprouvaient pas auparavant. L'accessibilité absolue des JAI, leurs éléments de dangerosité parfois similaires à ceux des appareils de loterie vidéo, les facilités de jeu à crédit, la possibilité de consommer en jouant sont autant d'éléments qui pourraient favoriser l'apparition ou le renforcement de problèmes de jeu.

Constats

L'étatisation ne semble pas avoir diminué les problèmes liés aux JAI

Woods et Williams observent que la prévalence du jeu sur Internet dans chaque pays épouse globalement son accessibilité légale. Dans le cas de la Suède, sur lequel nous nous sommes penchés plus particulièrement, on ne peut pas conclure que l'étatisation ait tenu ses promesses de rapatriement des fuites de paris sur des sites dits « illégaux », ni non plus résolu les problèmes que l'on rencontre de façon prépondérante chez les joueurs en ligne. Aucune donnée ne permet d'envisager que le Québec fasse mieux sur ce plan. Les revenus estimés de l'étatisation consistent par ailleurs en dépenses pour les joueurs et ces dépenses, surtout quand elles proviennent de joueurs problématiques, ont un coût qui n'a pas été évalué.

La majorité de l'offre de jeu en ligne n'est pas « criminalisée »

Au centre de l'univers du poker en ligne, il y a des sites, extrêmement populaires, gérés par des artisans du poker en ligne. Pour la plupart, ces organisations sont bien connues et identifiées. Leurs principaux concurrents sont des grands réseaux associés à des compagnies publiques cotées en bourse et à l'industrie classique du jeu. Ce sont parfois les mêmes compagnies qui fournissent les sites étatisés et les sites qui leur font concurrence. Dès lors, l'argumentaire de promotion de l'étatisation pour contrer l'illégalité de l'offre apparaît moins fondé. D'autre part, le statut de ces compagnies de jeu remet en question l'idée qu'il serait impossible de réglementer cette industrie ou d'agir sur les politiques publiques pour la rendre moins préjudiciable pour la santé.

L'augmentation de l'accessibilité sera importante

Loto-Québec offrira un accès légal, socialement plus acceptable, et des produits familiers aux consommateurs. En 2009, il existait au Québec 2 331 lieux où on pouvait jouer légalement sur des appareils de jeu. En regard de la pénétration d'Internet dans les foyers québécois, l'étatisation représenterait environ 2,4 millions de sites domestiques de jeu légal, soit une multiplication par mille du nombre de points d'accessibilité. Par ailleurs, la possibilité de jouer exactement au moment désiré provoque une augmentation considérable de l'accessibilité temporelle.

Le recrutement de nouveaux joueurs en ligne est probable

Présentement au Québec, on observe un usage restreint du jeu en ligne, possiblement par prudence ou encore par manque d'intérêt. La marginalité de cet usage du jeu en ligne protège vraisemblablement la population d'une augmentation du nombre de personnes affectées par les problèmes de jeu. En partie à cause d'une certaine familiarité établie au fil des ans par Loto-Québec avec la population, l'étatisation des jeux en ligne risque fort de conduire à la normalisation de cette activité et à une minimisation des risques qu'elle comporte. Il est probable que des sommes importantes soient investies dans la promotion du site étatisé. En conséquence, 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 difficilement de croire que l'étatisation représente une solution efficace pour contenir les risques associés à l'exposition aux jeux d'argent en ligne dans le contexte du Québec.

Recommandation

Il importe d'ancrer les données présentées dans ce mémoire dans le contexte de l'évolution de l'offre de jeu et des débats auxquels elle a donné lieu ces dernières années. L'expérience passée témoigne que l'implantation des appareils de loterie vidéo, justifiée en vertu d'arguments relatifs à *l'offre de jeu illégale*, a été menée sans documentation préalable de l'ensemble des enjeux, notamment ceux liés aux impacts sociaux et sanitaires, et sans concertation entre les diverses parties prenantes. À mesure que les effets sociosanitaires indésirables devenaient connus, un certain nombre d'acteurs sociaux ont commencé à manifester leurs préoccupations face à l'exploitation de ces appareils. La création ultérieure des Ludoplex et le projet de déménagement du casino au Bassin Peel ont d'ailleurs suscité plusieurs réactions dans la société civile allant même jusqu'à la remise en question de leur pertinence.

Plusieurs acteurs sociaux dont le réseau de santé publique, certains chercheurs, des groupes communautaires et diverses associations ont, ces dernières années, réclamé une participation élargie au processus de prise de décision concernant l'offre du jeu. Cette requête semble d'ailleurs avoir été entendue puisque Loto-Québec proposait, dans son plan d'action 2004-2007, la création d'un organisme indépendant, le Conseil québécois du jeu responsable.

Une telle structure apparaît toujours légitime dans le contexte actuel, compte tenu de l'augmentation anticipée des problèmes sociosanitaires engendrés par l'accroissement de l'offre de jeux et les nouveaux développements technologiques en matière de jeux par Internet. Il importe ici de souligner qu'en dépit de toutes les mesures de prévention mises en place au fil des dernières années pour tenter d'éduquer les joueurs à jouer de façon *responsable*, le taux global de problèmes de jeu dans la population n'a pas diminué.

Ce constat ne surprend guère dans un contexte où la promotion et la multiplication de l'offre de jeux augmentent leur accessibilité et où les développements technologiques amplifient certaines caractéristiques pathogènes. 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 des mesures individuelles telles que l'autocontrôle ou la promotion du jeu responsable. Les stratégies de marketing, l'accessibilité et les caractéristiques accentuant la dangerosité de certains jeux doivent aussi être analysées afin d'identifier, pour le Québec, des mesures de prévention à la fois réalisables et efficaces.

Le projet actuel de Loto-Québec d'exploiter un site de jeu en ligne a déjà suscité un certain nombre de réactions dont celle des directeurs régionaux de santé publique qui ont demandé au gouvernement un moratoire avant l'entrée en vigueur de cette nouvelle offre de jeu. À la lumière des informations scientifiques sur les impacts possibles de cette nouvelle offre de jeu au Québec, nous reconnaissons la pertinence de cette demande. Quelle que soit la décision du législateur à cet égard, la nécessité d'assumer simultanément sa responsabilité de santé publique demeure. Dans cette optique, préalablement à l'étatisation, nous préconisons de pousser plus loin la compréhension des enjeux de ce projet et les connaissances concernant :

Les déterminants individuels des problèmes

- Développement de connaissances scientifiques en matière de jeu pathologique de manière à mieux comprendre l'évolution de ces problèmes et de leurs déterminants.
- Analyse des comportements actuels des joueurs québécois en ligne (comportements, problèmes, croyances et motivations - volet longitudinal concernant les adultes et les mineurs).

La sécurité des jeux

- Suivi de l'évolution des caractéristiques des différents types de jeu offerts à la population afin d'en identifier les caractéristiques pathogènes.
- Analyse d'alternatives plus sécuritaires au poker en ligne comme, par exemple, la Ligue de tournois de poker du Québec.
- Analyse des mesures de prévention théoriques et appliquées en ligne et l'évaluation de leur capacité à protéger les joueurs.

L'accessibilité des jeux

- Alternatives techniques et légales pour assurer que la population ne soit pas sollicitée ou exposée à une offre de jeu en ligne indésirable.
- Impact des types de mise en marché sur la participation et les problèmes de jeu en ligne dans le contexte d'un environnement numérique.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES TABLEAUX	VII
LISTE DES FIGURES	VII
INTRODUCTION.....	1
1 PROBLÉMATIQUE GÉNÉRALE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT.....	5
1.1 Ampleur et conséquences des problèmes.....	5
1.2 Cadre conceptuel de santé publique	7
2 LES IMPACTS DU JEU INTERNET SUR LA SANTÉ	9
2.1 Éléments d'accessibilité : l'offre de jeu.....	9
2.2 Éléments de dangerosité : les caractéristiques des jeux en ligne.....	16
2.3 Profil du joueur Internet et données sur la prévalence des problèmes de jeu.....	18
2.4 Populations à risque : le jeu Internet chez les jeunes et chez les joueurs de poker.....	19
3 L'ACCESSIBILITÉ AU JEU EN LIGNE	25
3.1 Offre anticipée.....	25
3.2 Impacts anticipés	26
3.3 Les failles de l'exemple suédois.....	29
4 LA PROTECTION DES JOUEURS.....	35
4.1 Prévention anticipée.....	35
4.2 L'évaluation de <i>PlayScan</i>	37
4.3 Suggestions de mesures destinées aux joueurs	38
5 CONSTATS SUR LES ENJEUX DE L'ÉTATISATION DES JAI.....	43
RÉFÉRENCES.....	47
ANNEXE 1 ÉTUDES RÉALISÉES DANS LA POPULATION GÉNÉRALE (PRÉVALENCE CALCULÉE AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS).....	61
ANNEXE 2 SITES DE JAI ACCESSIBLES DANS DIFFÉRENTS PAYS DANS LA LANGUE NATIONALE	65
ANNEXE 3 L'EFFET « MONEYMAKER ».....	69
ANNEXE 4 LE MARCHÉ SUÉDOIS.....	73

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1	Légalité du jeu sur Internet dans différentes juridictions	2
Tableau 2	Fréquentation de Svenska Spel	32
Tableau 3	Études réalisées dans la population générale (prévalence calculée au cours des 12 derniers mois)	63

LISTE DES FIGURES

Figure 1	Problèmes par types de jeu	5
Figure 2	L'univers du poker en ligne	11
Figure 3	Sites de jeu en ligne disponibles en français au Canada.....	13
Figure 4	Jeu en ligne et problèmes de jeu : études populationnelles	18
Figure 5	Revenu mondial estimé et revenu projeté du jeu en ligne	29
Figure 6	Part du marché suédois du jeu en ligne accaparée par Svenska Spel	31
Figure 7	Exemple de navigateur avec rétrospective.....	41
Figure 8	Sites de jeu en ligne accessibles dans différents pays dans la langue nationale	67
Figure 9	Participation au tournoi principal des WSOP.....	71
Figure 10	Âge des gagnants du tournoi principal des WSOP.....	72
Figure 11	Svenska Spel – revenus du jeu en ligne	75
Figure 12	Ladbrokes/Hilton Group PIC	76
Figure 13	Unibet	76
Figure 14	Betsson.....	77
Figure 15	Party Gaming.....	77

INTRODUCTION

Les problèmes de jeu touchent au Québec plus de 180 000 Québécois, enfants et adultes¹. La recherche a clairement établi que depuis leur commercialisation extensive, les appareils de loterie vidéo (ci-après ALV) sont les produits les plus associés aux problèmes de jeu et pour lesquels la dépense annuelle est la plus élevée par personne. Deux facteurs prépondérants ressortent de la recension des écrits : l'accessibilité des appareils^{1,2,3} et la dangerosité liée à leurs caractéristiques intrinsèques^{4,142,5,180}. L'absence d'interactivité humaine en situation de jeu serait également un facteur de risque pour les joueurs d'ALV^{6,143}.

Or, de nouvelles données convergentes tendent à démontrer que les appareils de loterie vidéo n'occupent plus cette première place et que les adeptes de jeux d'argent sur Internet (ci-après JAI), s'ils ne sont pas encore très nombreux, éprouvent proportionnellement encore plus de problèmes que les joueurs d'ALV⁷. Dans le contexte où la société d'État Loto-Québec a soumis un projet d'étatisation du jeu en ligne, nous nous penchons sur ce phénomène en soulevant les enjeux de santé publique relatifs à cette nouvelle offre de jeu.

En 1994, le gouvernement d'un archipel des Antilles (Antigua et Barbuda), membre du Commonwealth auquel le Canada appartient, devient le premier gouvernement à autoriser le jeu en ligne... bien qu'Internet n'était pas encore largement commercialisé. En 1994 et 1995, deux compagnies sont créées. Microgaming commence à développer les premiers logiciels de jeu en ligne aptes à être véritablement exploités commercialement. Cryptologic, une compagnie canadienne, commence aussi à développer un logiciel permettant un transfert sécuritaire de fonds par Internet. En 1999, Boss Mediaⁱ innovera en créant le premier logiciel permettant à plusieurs joueurs de jouer les uns contre les autres, ainsi qu'à pouvoir clavarder entre eux. Ces innovations de Boss Media représentent le point tournant de la transformation des casinos en ligneⁱⁱ en « salles de poker » virtuellesⁱⁱⁱ.

Suite à la popularité de la télédiffusion du championnat World Series of Poker, en 2003, on assistait à la prolifération de sites de poker en ligne. Plusieurs concurrents de ce championnat s'étaient qualifiés sur Internet et les gagnants de 2003 et 2004 étaient des joueurs de poker en ligne. En 2006, le nombre de sites de jeu Internet avait augmenté de plus de 100 fois, et il est courant d'entendre rapporter qu'il existe autour de 2 000 sites de jeu Internet, dont des casinos virtuels, des sites de paris sportifs, des sites de poker, des bingos virtuels. En 2006, l'American Gaming Association estimait le nombre de joueurs sur Internet dans le monde entre 14 et 23 millions⁸. Entre 28 % à 35 % de ces joueurs proviendraient des États-Unis, 49 % de la région de l'Asie-Pacifique et 23 % d'Europe⁹.

Le jeu sur Internet, bien que demeurant actuellement une activité marginale, est favorisé par la pénétration généralisée de ce médium dans les habitudes de vie et la confiance

ⁱ Dans le présent document, la compagnie Boss Media est l'objet d'une attention particulière parce qu'il s'agit de la compagnie qui a conçu et mis en place le site de jeu en ligne exploité par Svenska Spel, l'équivalent suédois de Loto-Québec. Boss Media occupe une position centrale dans ce que Loto-Québec appelle le modèle suédois.

ⁱⁱ Jusqu'alors, les joueurs ne pouvaient jouer qu'à des jeux de loterie sans opposant comme on peut le faire actuellement sur les appareils de loterie vidéo ou les machines à sous.

ⁱⁱⁱ En anglais, *Poker rooms*.

grandissante des gens pour les transactions financières en ligne. Le jeu en ligne représente une importante source de revenus et son étatisation se présente graduellement comme une stratégie financière supplémentaire pour les gouvernements à travers le monde. Nombre d'États calculent que l'argent misé sur des sites étrangers par leurs résidents constitue une perte nette pour l'État et optent donc pour l'étatisation¹⁰. Celle-ci a pour corollaire une légitimité accrue des jeux de hasard et d'argent en ligne et une augmentation de la proportion de la population s'adonnant à ce type de jeu.

De nombreuses modalités de gestion des JAI existent, allant de la prohibition à la permissivité partielle ou entière, dans un type de gestion privée, publique ou mixte.

Tableau 1 Légalité du jeu sur Internet dans différentes juridictions

Légalité du jeu sur Internet 2009 ¹⁰					
Légalité pour résidents seulement	Légalité pour les résidents, mais interdiction de jeu en ligne hors du pays	Légalité seulement pour non résidents	Prohibition totale	Légalité de toutes les formes de JAI	Légalité de quelques formes de JAI
Finlande Autriche Norvège	République tchèque Danemark France Allemagne Hong Kong Hongrie Norvège Italie Slovaquie Suède Colombie-Britannique et provinces atlantiques ^{iv}	Australie Papouasie/ Nouvelle-Guinée	États-Unis Chine Russie Grèce Portugal Bermudes Pakistan Arabie saoudite Cambodge	Royaume-Unis Gibraltar Antigua Malte Pays-Bas Antilles Panama	Suède Finlande Allemagne Hong Kong Liechtenstein Nouvelle-Zélande

Bien que Williams et Wood n'incluent pas le Québec au rang des provinces où le jeu en ligne est possible, théoriquement, la société d'État offre déjà des activités de jeu en ligne puisque « Loto-Québec a été la première société de loterie au monde à offrir une loterie instantanée se jouant sur ordinateur en février 2000. Depuis, les produits de loteries multimédias font partie de son portefeuille de jeux avec maintenant une douzaine de lancements »¹¹. Ces loteries instantanées offrent un code d'accès permettant d'aller jouer sur Internet. L'exemple le plus proche d'un casino en ligne est celui de la loterie Loto-Clic et du portail du même nom, qui offre une vingtaine de jeux différents¹².

En 2006, Loto-Québec achetait la marque de commerce *Dépôt de jeux/Game Depot* pour un « service de portail Internet offrant des jeux de loteries, emploi projeté au Canada en liaison

^{iv} Le statut des provinces canadiennes a été reconsidéré par l'auteur a posteriori, qui les fait passer de la catégorie « Légalité pour résidents seulement » à celle de « Légalité pour les résidents, mais les résidents interdits de jeu en ligne hors du pays ».

avec les services »¹³. En 2007, Le Soleil^v rapportait que : « Le grand patron de l'entreprise a lancé un "chantier Internet" impliquant toutes les divisions de l'entreprise ».

Notons par ailleurs qu'il est aussi possible depuis plusieurs années au Québec de parier légalement en ligne sur les courses de chevaux. Alors que sous la gouverne d'Attractions Hippiques le pari transitait par le biais de la plateforme Paritel, les transactions sont de nouveau possibles sur le site HorsePlayer Interactive, en collaboration avec l'entreprise Woodbine Entertainment.

L'étatisation du jeu en ligne était donc en partie prévisible et Ingenio, la filiale de Loto-Québec, est d'ailleurs impliquée depuis un certain temps dans ce domaine. Elle développe ce type de jeux et approvisionne notamment les sites Internet de la Société de loterie de l'Atlantique, de la British Columbia Lottery Corporation, de la Danske Spil (Danemark) et de plusieurs autres sites dans le monde¹⁴. Par ailleurs, Loto-Québec est partenaire à 35 % de JOA Groupe, casinotier français, qui vient de lancer un site de jeux en ligne. Ceux-ci sont gratuits pour le moment, avant l'exploitation légale des jeux d'argent en ligne prévue pour début 2010 en France.

Le président de Loto-Québec annonçait en novembre 2009, lors d'une allocution devant la chambre de commerce de Montréal, le début prochain de l'exploitation du jeu en ligne¹⁵. Si nous avons démontré que le Québec a, de facto, déjà commencé à exploiter partiellement le jeu en ligne et à faire migrer une partie de sa clientèle vers de nouvelles habitudes de jeu, ce projet n'en implique pas moins de nouveaux enjeux. C'est dorénavant à plus grande échelle et avec des modalités de paiement plus conviviaux que sera offert un large éventail de jeux en ligne. Le 7 janvier 2010, monsieur Cousineau, PDG de Loto-Québec, et monsieur Bachand, ministre des Finances, annonçaient officiellement que l'état approuvait ce projet de site étatisé de jeu en ligne. Le 10 février, la Gazette officielle du Québec publiait le projet de modification de règlement des jeux sur télématiques qui permettrait la concrétisation technique de ce projet.

Le présent mémoire vise à analyser les implications de santé publique de ce projet, dans le cadre des procédures prévues par la loi. Nous présentons un bref survol de la problématique générale des jeux de hasard et d'argent et du paradigme de santé publique à l'endroit des problèmes de jeu. Globalement, l'approche de santé publique suppose que l'on aborde cette nouvelle offre de jeu en évaluant la vulnérabilité de ses clients potentiels et les critères de dangerosité et d'accessibilité du jeu Internet. En second lieu, nous présentons les données sociosanitaires qui tendent à démontrer comment de nombreux joueurs en ligne sont aux prises avec des problèmes. Une description de l'industrie des JAI, avec une emphase sur le « modèle suédois », permettront de questionner certains fondements de l'argumentaire en faveur de l'étatisation et d'anticiper des impacts possibles de ce projet sur les adeptes des JAI. Nous concluons par des constats sur les avenues de mitigation envisageables pour minimiser les risques sociosanitaires indésirables liés aux JAI et pour créer un environnement plus favorable à la protection de la population.

^v Il citait alors Pierre Bibeau, premier vice-président corporatif aux communications et aux affaires publiques de la société d'État.

1 PROBLÉMATIQUE GÉNÉRALE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Dans les années 80 et 90, la mondialisation et les développements technologiques résultent en la création de jeux de plus en plus dynamiques et accessibles qui permettent de soutenir une expansion mondiale de l'industrie du jeu; principalement les casinos et les appareils électroniques de jeu. Les états deviennent ainsi nombreux à recourir aux jeux de hasard et d'argent pour alimenter les finances publiques. Les problèmes de jeu ont commencé à soulever l'attention des chercheurs et des agents de santé publique au tournant des années 80. De nouvelles données convergentes commencent alors à être publiées, émanant de centres de traitement, d'études de prévalence ou de lignes d'aide : les problèmes de jeu s'inscrivent à l'ordre du jour à la fois pour les psychologues et pour les autorités de santé publique.

1.1 AMPLEUR ET CONSÉQUENCES DES PROBLÈMES

En 2002^{vi}, on évalue globalement le pourcentage de personnes souffrant de problèmes de jeu au Québec à 1,7%¹⁶. Cette donnée n'est cependant pas révélatrice de l'ampleur des dommages créés par chaque type de jeu¹⁷, impacts particulièrement prononcés pour les ALV, les loteries sportives et les courses de chevaux.

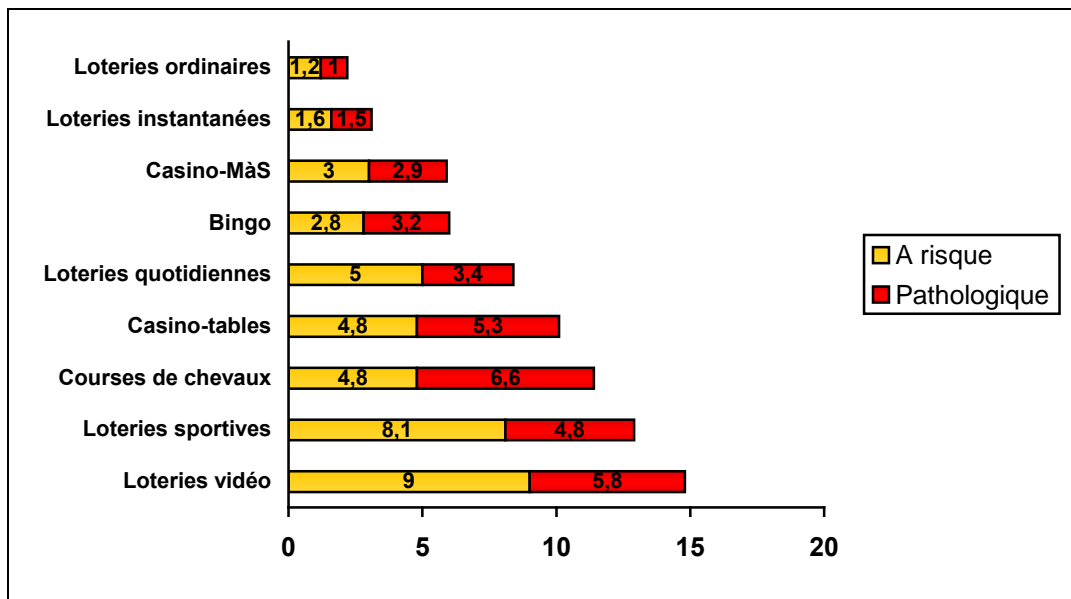


Figure 1 Problèmes par types de jeu

Source : Chevalier et collab., 2004.

^{vi} Des données récentes devraient être disponibles dans le courant de l'année 2010.

Les problèmes de jeu entraînent de multiples conséquences sociales et sanitaires chez les joueurs et dans leur entourage. Selon Politzer¹⁸, les joueurs problématiques engendreraient des répercussions négatives auprès de 10 à 17 personnes de leur entourage immédiat (famille, collègues, amis, employeurs, etc.). La diversion vers le jeu de sommes monétaires et de temps qui pourraient être allouées à l'alimentation, au logement et à l'éducation des enfants est porteuse de dommages intangibles à court terme, mais qui se répercutent sur des générations et raffermissent la logique de pauvreté, ce dernier élément étant un déterminant important de l'état de santé¹⁹. Au nombre des conséquences négatives causées par les problèmes de jeu, on répertorie aussi les problèmes de santé physique, de santé mentale et de fonctionnement social.

Il existe une forte association entre les comportements de jeu excessifs et les autres dépendances, mais il est cependant difficile de déterminer dans quelle mesure il s'agit de déterminants, de comorbidités ou de conséquences. Par ailleurs, les recherches attestent d'une forte prévalence de problèmes physiques liés au stress ou simplement à la négligence chez les joueurs pathologiques, qui vont des troubles de digestion, de sommeil, et d'hypertension aux ulcères et aux colites²⁰. On associe aussi les troubles de l'humeur et les troubles de l'anxiété au jeu excessif^{21,144,145,146} à ces problèmes de santé s'ajoutent d'autres impacts sociaux, comme le divorce, l'absentéisme au travail, ou encore financiers, comme les faillites, la contrefaçon, les vols et fraudes, etc^{22,23}.

Les coûts sociaux des problèmes de jeu n'ont toujours pas été évalués au Québec. Selon des données qui ont le défaut de dater et de sous-estimer vraisemblablement la réalité actuelle, Volberg²⁴ évalue qu'un joueur américain coûte 18 000 \$ à l'État tandis qu'au Canada, la Canada Tax Foundation estime que chaque joueur pathologique entraîne annuellement des coûts sociaux de 56 000 \$ au Canada²⁵. Plus récemment, l'économiste Grinols, démontre qu'aux États-Unis, pour chaque bénéficiaire de 46 \$, le jeu coûte 289 \$ à la société²⁶.

Parmi les caractéristiques socio-économiques associées à la présence du jeu pathologique probable, notons le fait d'être de sexe masculin, d'être célibataire, de posséder une scolarité de niveau primaire ou secondaire et d'avoir un revenu familial annuel inférieur à 40 000 \$¹⁶. Chez les jeunes, les problèmes de jeu sont également plus élevés que dans la population générale, particulièrement chez les hommes²⁷.

Par ailleurs, les problèmes de jeu sont majoritairement associés à la pratique des appareils électroniques de jeu. Au Québec, en 2008-2009, 70 % des appels (pour lesquels un type de jeu est identifié), logés à la ligne téléphonique Jeu : aide et référence, concernaient des problèmes liés aux ALV²⁸. Entre 1999 et 2005, on dénombre au Québec 211 suicides reliés directement au jeu et plus particulièrement aux appareils de loterie vidéo²⁹. Sur les 4 630 usagers du programme expérimental de traitement du jeu pathologique qui ont consulté entre 2001 et 2003, 81 % l'ont fait à cause de problèmes d'ALV³⁰. En 2008-2009, les appareils de loterie vidéo, malgré la réduction de leur nombre, ont procuré un revenu au dessus de 1 milliard à Loto-Québec³¹. On évalue que les joueurs pathologiques contribuent à 59 % des revenus provenant de ces appareils¹⁷.

C'est donc 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. Depuis, les connaissances scientifiques sur les effets délétères de ces appareils se sont considérablement accrues et on comprend mieux aujourd'hui quelles sont les caractéristiques des ALV qui les rendent si toxicomanogènes : ils font appel à des mécanismes de renforcement qui incluent la fréquence des gains significatifs, la taille du taux de remise, les renforcements auditifs et visuels ainsi que les « quasi-gains ». Selon Griffiths, ce sont des « jeux agressifs » parce qu'ils provoquent, en situation de perte, des expériences psychologiques gratifiantes en simulant des expériences de « presque gagné », ont des intervalles de récompense courts, de quelques secondes seulement (c.-à-d. fréquence accélérée des événements), donnent l'impression de n'être pas coûteux, n'exigent aucune maîtrise, offrent la possibilité de jouer de manière continue et répétitive et sont hautement accessibles³².

Cette dangerosité a été suffisamment reconnue pour que les appareils électroniques de jeu aient fait l'objet de politiques publiques et de nombreux débats. Ils constituent à la fois le déclencheur et la trame de fonds des orientations en santé publique et en psychologie que nous présentons dans la section suivante.

1.2 CADRE CONCEPTUEL DE SANTÉ PUBLIQUE

L'exploitation grandissante des jeux dans le monde industrialisé prend place dans différentes structures de gestion (étatisée, privée ou mixte). La gestion, la prévention et la résolution des problèmes collatéraux de cette exploitation s'inscrivent quant à elle dans différents paradigmes.

En 2001, Blaszczynski reconnaissait le poids prépondérant qu'occupent les facteurs écologiques comme la disponibilité et l'accessibilité du jeu dans le développement des problèmes. Il propose le « modèle de Reno », basé sur le concept de *responsible gaming*, qui postule que l'individu est tenu responsable de ses choix individuels. Ceci sous-tend qu'en termes de prévention, on doit avant tout s'assurer de fournir au joueur les informations nécessaires pour faire des choix de jeux libres et éclairés³³. Théoriquement, le modèle de Reno accorde une certaine responsabilité aux exploitants de jeu, dont celle d'informer les clients du fonctionnement des jeux et des services d'aide disponibles. Ce modèle a été adopté par l'industrie des casinos américains, principaux bailleurs de fonds des recherches disponibles sur le thème du jeu aux États-Unis.

Mais cette conceptualisation, qui implique une assimilation du joueur « pathologique » à un consommateur dysfonctionnel, a des implications sur la prévention des problèmes. Korn en propose une remise en question : il préconise que la recherche et la prévention sur le jeu s'orientent graduellement d'un modèle d'explication psychologisant à un modèle de santé publique, qui tient compte des logiques sociales de la consommation des jeux de hasard et d'argent³⁴. Il insiste sur l'impact des politiques publiques relatives à l'offre de jeu sur les problèmes de jeu et sur la nécessité d'agir sur celles-ci^{35,36}. Korn prône notamment l'établissement d'une « structure consultative communautaire pour l'industrie du jeu, intégrant des professionnels de la santé publique et de santé mentale »³⁴. Dans le même ordre d'idées, Boisvert et Papineau prônent en 2003 la nécessité de développer, au sein de

l'industrie québécoise du jeu et des loteries, une nouvelle culture et une nouvelle infrastructure de coresponsabilité³⁷.

Certains jeux présentent des facteurs de risques et propriétés toxicomanogènes supérieurs à d'autres. Cette évidence est généralement peu mise de l'avant par les tenants du concept de *responsible gaming*, puisqu'elle pose la question de la responsabilité des entreprises³⁶. Au Québec, dans une remise en question de ce concept prédominant de *responsible gaming* qui sous-tend généralement les initiatives en matière de jeu, Chevalier et Allard confirmaient en 2001 l'impact et la dangerosité différentielle des différents jeux en analysant les montants misés dans les différentes activités légales disponibles au Québec^{38,39}. Un nouveau cadre conceptuel émerge donc, qui établit que la dangerosité et l'accessibilité^{vii} des jeux sont des déterminants des problèmes de jeu au même titre que les déterminants individuels mis de l'avant par la tradition psychologique et médicale⁴⁰.

Une série de travaux importants pour les politiques publiques ont lieu au Québec et reposent sur ce cadre^{41,147,148,149,150,151}. Celui-ci a de nombreuses implications pour la prévention : étant reconnu que les jeux les plus dangereux exacerberont davantage les problèmes de jeu (ex. : ALV vs. Bingo), l'action préventive doit notamment viser la réduction de la dangerosité ou l'augmentation de l'innocuité des jeux proposés^{1,36}. Elle doit aussi viser la réduction de l'accessibilité des jeux les plus dangereux puisqu'il a été clairement démontré que plus l'accessibilité aux jeux de hasard et d'argent est facilitée, plus le nombre de personnes qui éprouvent des problèmes augmente^{42,152,153,154,155,156}.

En ce sens, le principe de réduction de l'accessibilité s'inscrit aussi dans le paradigme de santé publique voulant que l'on doive agir pour créer des environnements et des milieux de vie favorables à la santé : de la même façon dont on agit, par exemple, sur la publicité, l'étiquetage, l'accessibilité au tabac pour infléchir les problèmes causés par le tabagisme, il est souhaitable d'agir sur l'environnement physique et symbolique des jeux de hasard et d'argent ainsi que sur leurs caractéristiques. La connaissance de l'industrie et l'action sociopolitique sur les normes qui la gouvernent font également partie des champs d'intervention possibles de la santé publique.

À la lumière de ce paradigme, nous examinons comment la nature particulière de l'offre de jeu en ligne et le contexte du projet d'étatisation sont susceptibles d'être déterminants dans l'évolution des problèmes de jeu au Québec.

^{vii} L'accessibilité se décline selon cinq dimensions, soit l'accessibilité géographique, temporelle, économique, symbolique et légale). La prévention, sous toutes ses formes, intervient pour limiter les problèmes découlant de l'accessibilité et de la dangerosité. La dangerosité intrinsèque est spécifique aux caractéristiques des jeux, différents types de jeux présentant des caractéristiques variées qui les rendent plus ou moins susceptibles de générer ou d'accélérer l'apparition de problèmes de jeu. La dangerosité extrinsèque, quant à elle, correspond à l'environnement dans lequel le jeu est offert.

2 LES IMPACTS DU JEU INTERNET SUR LA SANTÉ

Le cadre conceptuel de santé publique considère que les problèmes de jeu sont le fruit d'un rapport complexe entre l'accessibilité des jeux, la dangerosité des jeux et les déterminants individuels. Contrairement aux approches strictement psychologiques et médicales, ce cadre conceptuel implique la prise en compte du contexte social et des caractéristiques structurelles du jeu dans la définition des problèmes et leur prévention⁴³. Le présent chapitre vise à circonscrire ces éléments de dangerosité des jeux en ligne et leurs impacts sur la santé de la population, dont certains groupes à risque.

2.1 ÉLÉMENTS D'ACCESSIBILITÉ : L'OFFRE DE JEU

Les jeux en ligne englobent trois catégories : les paris sur des événements^{viii}, les loteries^{ix}, et les jeux de compétition^x. Bien que l'attention soit initialement portée sur le poker en ligne, le site proposé par Loto-Québec pourrait exploiter ces trois catégories. Sous contrôle fédéral, il n'y a que le domaine des courses de chevaux qui pourrait être écarté^{xi}.

Bref historique du déploiement de l'offre de jeu en ligne

En 1994, le gouvernement d'un archipel des Antilles (Antigua et Barbuda), membre du Commonwealth auquel le Canada appartient, devient le premier gouvernement à autoriser le jeu en ligne... bien qu'Internet n'était pas encore largement commercialisé.

^{viii} En anglais, *Betting* ou *Wagering*. Les activités les plus connues sont les courses de chevaux et les paris sur les résultats des joutes sportives. On pourrait cependant parier sur n'importe quel événement de la vie. La personne joue contre un preneur aux livres qui, conseillé par un expert, détermine la probabilité qu'un événement survienne. Le joueur gagne s'il parvient à mieux prédire les événements que le preneur aux livres. La valeur des lots obtenus est cependant grandement diminuée par des taxes ainsi que la cote retenue par l'établissement de paris. Le rôle de l'établissement est de fixer les cotes (probabilités des événements et montants à payer au gagnant). L'établissement de jeu ne participe pas au mécanisme de tirage. Traditionnellement au Québec, le taux de remise est d'environ 70 % aux courses de chevaux.

^{ix} Les loteries englobent toutes les activités dont les résultats reposent uniquement sur le hasard peu importe si le joueur est appelé à faire des choix. Le joueur ne joue contre personne. Au Québec, les loteries sur papier ont un taux de remise d'environ 54 %. Les loteries électroniques (jeux sur machine à sous ou appareil de loterie vidéo) ont un taux de remise moyen de 92 %. Les loteries sur papier sont réputées peu pathogènes alors que les loteries électroniques constituent la modalité de jeu la plus associée au jeu pathologique. Les choix, faits par le joueur, peuvent créer une impression de contrôle parfaitement illusoire. L'établissement de jeu participe à la détermination de la probabilité et des montants des lots ainsi qu'au mécanisme de tirage. À noter que le poker vidéo, tel qu'on le connaît sur les appareils électroniques de jeu est une loterie et non un jeu de compétition.

^x Les jeux de compétition réunissent plusieurs joueurs qui rivalisent à une table de jeu. Le poker et le blackjack sont des exemples typiques. Pour gagner, le joueur doit vaincre ses partenaires de jeu et obtenir des gains qui dépassent le droit d'entrée dans un tournoi ou la cote prélevée sur les mises par l'établissement de jeu. L'établissement de jeu ne gère que le tirage (par exemple la distribution des cartes). Ce sont les joueurs qui déterminent la valeur des lots dont les probabilités sont fixées par la nature du jeu.

^{xi} Au Canada, le permis d'exploitation du pari équestre est directement sous juridiction fédérale. Dernièrement, un organisme québécois sans but lucratif, le Club Jockey, vient d'obtenir un permis d'exploitation de l'Agence canadienne du pari mutuel afin d'organiser des courses de chevaux à la piste d'Ayer's Cliff. L'organisation de courses en territoire canadien est une condition essentielle pour avoir le droit d'exploiter un site de pari en ligne. Inauguré au début du mois de mars 2010, ce site offre déjà aux parieurs des services complets ainsi que la possibilité de parier sur plusieurs courses réparties en Amérique du Nord. Voir : <http://www.horseplayerinteractive.com/Discover/Discover.aspx>.

En 1994 et 1995, deux compagnies sont créées. Microgaming commence à développer les premiers logiciels de jeu en ligne aptes à être véritablement exploités commercialement. Cryptologic, une compagnie canadienne, commence aussi à développer un logiciel permettant un transfert sécuritaire de fonds par Internet. Les efforts de ces deux compagnies conduisent à l'octroi de licences à la compagnie OIGE CG Limited qui a inauguré le premier casino en ligne en octobre 1996.

Dès 1996, la compagnie mère de Boss Media^{xii} commence à développer des logiciels de casino en ligne. En 1997, Boss Media inaugure son premier casino en ligne⁴⁴. En 1999, Boss Media innovera en créant le premier logiciel permettant à plusieurs joueurs de jouer les uns contre les autres, ainsi qu'à pouvoir clavarder entre eux. Ces innovations de Boss Media constituent le point tournant de la transformation des casinos en ligne en « salles de poker » virtuelles. Sans équivoque, la compagnie Boss Media est l'un des principaux leaders historiques de ce que Loto-Québec qualifie d'offre de jeu parallèle.

Depuis l'étude de Christiansen Capital Advisors en 2005, il est courant d'entendre qu'il y a sur Internet environ 2 000 sites de jeu en ligne⁴⁵. En date de mars 2010, l'organisme Casinocity^{xiii} en dénombrait 2 263. Une analyse plus poussée de ces données démontre que 374 sites francophones et 1 881 sites anglophones sont accessibles depuis le Canada^{xiv}. Dans la mesure où la langue joue un rôle déterminant, l'offre du jeu en ligne ne serait pas la même au Québec, en quantité et en qualité, que dans les autres provinces canadiennes ou dans d'autres pays où la question du jeu en ligne est débattue. L'argumentaire favorable ou défavorable au jeu en ligne étatisé et la menace posée par « 2 000 sites illégaux », dans d'autres marchés, ne sont donc pas automatiquement applicables à la situation du Québec.

Les acteurs de l'offre parallèle

À l'échelle de la planète, l'existence de 2 263 sites ne signifie pas qu'il existe autant d'individus, de groupes ou de compagnies qui opèrent ces sites. En fait, individuellement, les sites de jeu en ligne sont des portails offrant des décors différents adaptés à leur clientèle cible, qui dirigent les joueurs vers une plateforme (ou réseau, ou serveur) commune. L'offre parallèle ne consiste vraisemblablement tout au plus qu'en une centaine de plateformes communes, dont plusieurs sont marginales. Sans le savoir, un citoyen français jouant en français sur le site poker.fr peut être en compétition avec un citoyen grec qui joue dans sa langue sur le site Hellenic Poker⁴⁶.

^{xii} Ainsi que nous l'avons dit en introduction, dans le présent document, la compagnie Boss Media est l'objet d'une attention particulière parce qu'il s'agit de la compagnie qui a conçu et mis en place le site de jeu en ligne exploité par Svenska Spel, l'équivalent suédois de Loto-Québec. Boss Media occupe une position centrale dans ce que Loto-Québec appelle le modèle suédois.

^{xiii} www.casinocity.com est une entreprise qui vend des rapports statistiques sur le jeu en ligne. Elle prétend n'avoir aucun lien avec les exploitants du jeu en ligne. Sur son site Internet, les joueurs peuvent trouver un répertoire des sites disponibles. Ce répertoire est jugé particulièrement exhaustif au point que les scientifiques vont y puiser régulièrement des statistiques considérées valides pour l'analyse scientifique.

^{xiv} Certains sites sont offerts en plusieurs langues. On ne peut pas additionner 374 et 1 881. Les données présentées ici sont celles du 19 mars 2010, mais ces statistiques varient exceptionnellement d'une journée à l'autre. Voir en annexe la figure *Sites de jeu en ligne accessibles dans différents pays dans la langue nationale*.

La figure suivante représente l'univers du poker en ligne en fonction du nombre de joueurs^{xv}.

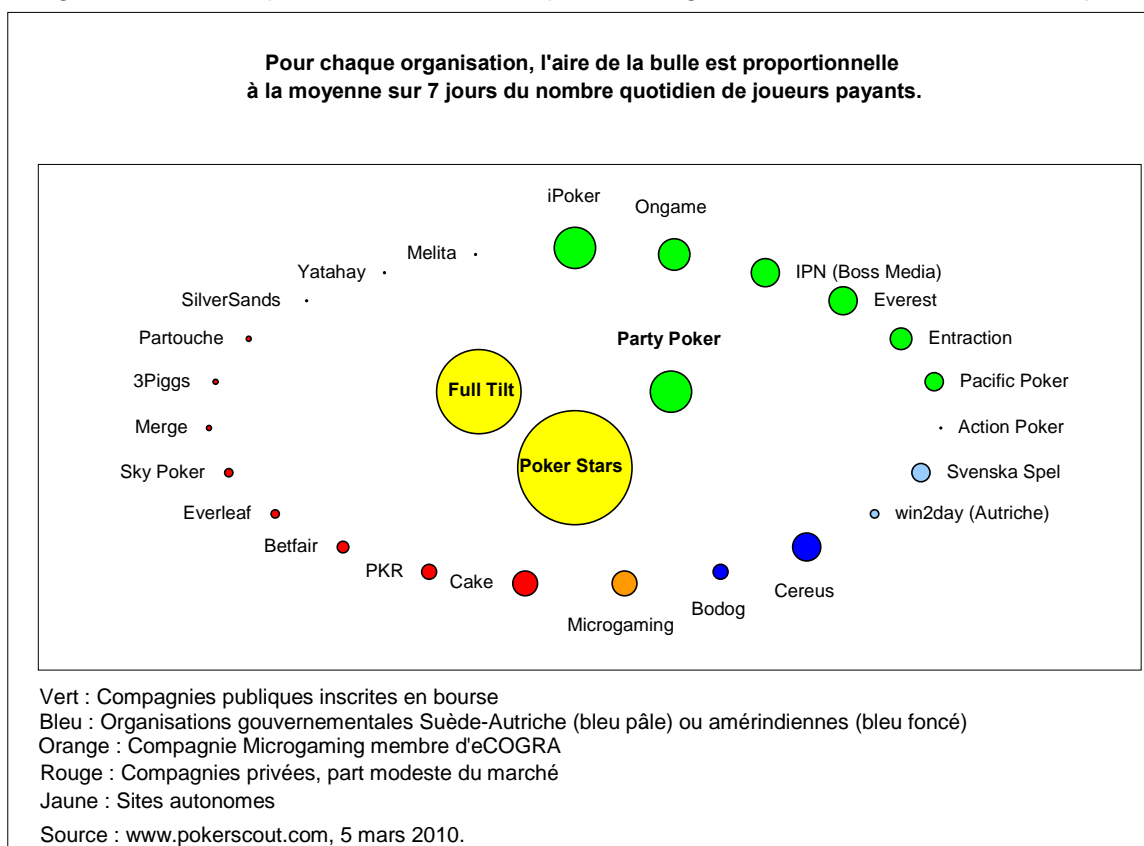


Figure 2 L'univers du poker en ligne

Au centre de cet univers se trouvent trois sites indépendants, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas des portails pour un réseau, soit Poker Star, Full Tilt Poker et Party Poker^{xvi}. Ce sont les trois sites qui attirent le plus les joueurs en ligne. Ils sont responsables d'environ les deux tiers du trafic quotidien sur les sites de poker en ligne. En bref, les trois acteurs centraux de cet univers sont des organisations, disons artisanales, existant en dehors du circuit habituel de l'industrie du jeu.

^{xv} Le site www.pokerscout.com a construit un répertoire très exhaustif des réseaux et sites indépendants qui offrent du jeu en ligne. Leur prétention de couvrir environ 95 % du marché est crédible et non contestée. Sur ce site, les auteurs maintiennent le décompte des joueurs qui jouent à l'argent dans chaque réseau ou dans chaque site indépendant. En présumant que les joueurs dépensent en moyenne des montants identiques, une carte de l'univers du poker en ligne peut être construite de manière crédible.

^{xvi} Le site Poker Star a été construit et est opéré par une famille canado-israélienne. Son concepteur est un ancien programmeur torontois pour la compagnie IBM. Le site Full Tilt Poker a été construit par un regroupement des meilleurs joueurs de poker au monde, tels que les grandes stars du poker comme Chris Ferguson, Howard Lederer, Phil Ivy. Le site Party Poker est exploité par la compagnie Party Gaming. Cette compagnie a été fondée par quatre programmeurs de logiciels originaires de l'Inde. Jusqu'en 2006, Party Poker a été le site dominant du poker en ligne. Son refus de continuer à accepter les clients américains après octobre 2006, alors que ses concurrents Poker Stars et Full Tilt Poker ont continué à le faire, lui a fait perdre beaucoup de sa clientèle et, par conséquent, sa position dominante.

Le succès des sites Poker Stars et Full Tilt Poker a vraisemblablement été grandement appuyé par la stratégie de payer l'inscription d'un grand nombre de leurs clients dans les tournois de la *WSOP*. Par simple effet de masse, il est presque assuré qu'au moins un client du site de poker en ligne va se rendre à l'étape finale de la compétition, sinon la gagner. C'est un coup de marketing qui a été répété chaque année depuis le succès médiatisé de Chris MoneyMaker^{xvii}, en 2003. L'attrait considérable auprès des jeunes adultes de ce moyen de financer les coûts exorbitants des tournois prestigieux est vraisemblablement une autre conséquence qui accentue la popularité de ces sites. La possibilité de transformer une poignée de dollars en une fortune de plusieurs millions de dollars est une motivation puissante à s'intéresser au poker en ligne.

Dans cet univers du poker en ligne, autour de ce noyau central, se trouvent ensuite des réseaux appartenant à des compagnies publiques cotées en bourse (en vert). Ces réseaux sont associés à des compagnies qui produisent des rapports annuels et qui sont soumis aux organismes de surveillance et de contrôle boursiers. Ils sont plus étroitement associés à l'industrie plus classique du jeu, celle qui exploite des casinos qui ont pignon sur rue.

Les autres sites amérindiens constituent des compétiteurs marginaux de l'offre parallèle. En bleu pâle, on observe deux sites gouvernementaux de poker déjà en activité, soient le Suédois Svenska Spel^{xviii} et l'Autrichien win2day. Ces deux réseaux gouvernementaux exploitent une plateforme créée par Boss Media, filiale de GTech.

Le réseau (en vert) IPN est aussi exploité par GTech, et il mérite une attention plus particulière. En effet, parallèlement à l'exploitation du réseau privé IPN, GTech est un fournisseur de réseaux de jeu en ligne étatisés dont celui de Svenska Spel en Suède (via sa filiale Boss Media)^{xix}. Le réseau IPN fournit aussi une plateforme commune à 48 portails de JAI. En l'occurrence, GTech est aussi la compagnie mère de Spielo, un des plus importants fabricants d'appareils de loterie vidéo (ALV) au monde. Notamment, Spielo a fabriqué 40 % des ALV achetés par Loto-Québec et exploités dans les bars du Québec depuis juin 1994.

Les filiales de GTech sont aussi présentes parmi les fournisseurs des logiciels utilisés par les sites francophones de jeu en ligne accessibles au Canada. Ainsi, dans l'offre de jeu parallèle, il y a 19 sites qui utilisent des plateformes conçues par les filiales de GTech Dynamite Idea, 14 sites qui utilisent des plateformes conçues par Boss Media, et, non illustré dans la figure 3, il y a 3 sites qui exploitent des produits de la filiale Finsoft.

^{xvii} Voir l'annexe 3, l'effet *MoneyMaker*.

^{xviii} L'équivalent suédois de Loto-Québec.

^{xix} Les autres sites étatisés sont notamment win2day en Autriche, Veikkaus en Finlande, et PlaySphere dans le Canada Atlantique.

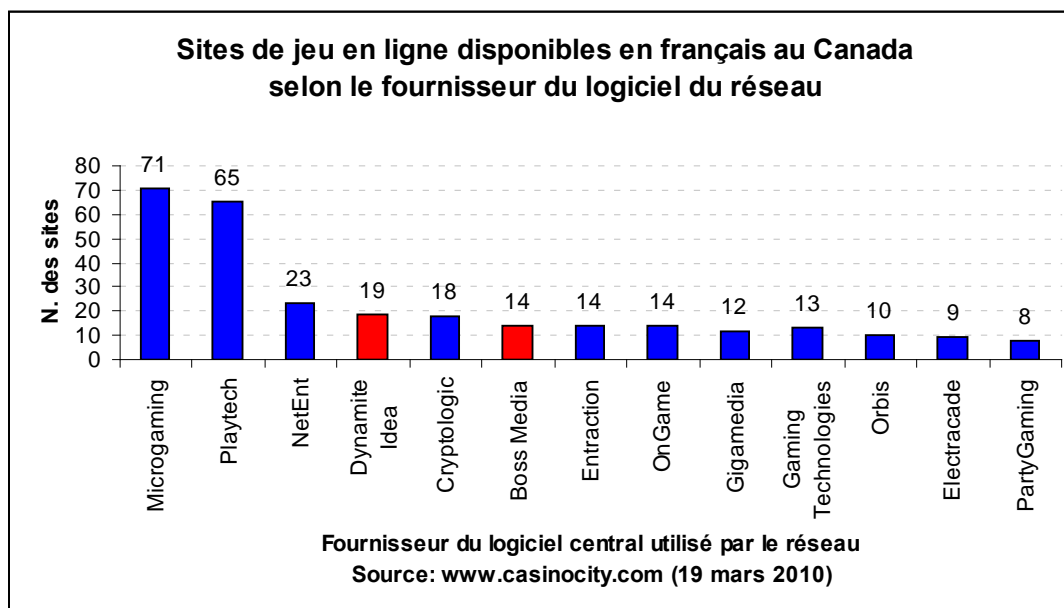


Figure 3 Sites de jeu en ligne disponibles en français au Canada

Les autres fournisseurs de logiciels de cette figure (notamment Microgaming, Playtech, NetEnt, Cryptologic, Entraction et Ongame) sont aussi de grandes entreprises commerciales qui sont régulièrement partenaires d'affaire avec les organismes de jeu légaux tels que les casinos qui ont pignon sur rue.

Le statut des conglomérats tels que GTech est donc intéressant : en plus d'être le concepteur de la plateforme utilisée par le site étatisé suédois, GTech exploite parallèlement, avec une plateforme identique, le réseau International Poker Network (IPN). En ce sens, en Suède, GTech est présent dans le réseau étatique Svenska Spel tout en continuant d'opérer un réseau privé qui fait concurrence à Svenska Spel.

Les sites de jeux en ligne étatisés au Canada

Six provinces utilisent déjà Internet comme modalité de participation aux jeux de hasard et d'argent. Individuellement, ces sites ne sont accessibles que par les résidents adultes du territoire légalement couvert par chaque opérateur.

a) Les quatre provinces de l'Atlantique

La Société des loteries de l'Atlantique (SLA) exploite le site PlaySphere depuis août 2004. Le site offre des jeux développés notamment par Ingenio et Boss Media⁴⁷. Plutôt que de se rendre à un kiosque, on peut y acheter des billets de plusieurs loteries traditionnelles, telles que la 6/49 ou *LottoMax*. On y trouve aussi la version électronique de plusieurs loteries instantanées (billets à gratter). Dans la version imprimée, il est clair que le résultat de la partie est prédéterminé au moment de l'impression, c'est-à-dire bien avant l'achat du billet. Quels que soient les comportements en situation de jeu, il est clair que ceux-ci ne peuvent pas influencer le résultat. Dans la version électronique, la prédétermination est affirmée dans le FAQ du site PlaySphere mais elle n'est pas aussi perceptible que dans la version imprimée.

- Dans le volet *Pick'n Click*, différents lots se cachent derrière des éléments apparaissant à l'écran. Après avoir payé, le joueur peut dévoiler et acquérir des lots en sélectionnant quelques éléments. Malgré que le joueur doit prendre des décisions, le résultat des choix est complètement aléatoire. Si une impression de contrôle se développe, elle est illusoire. Le résultat n'est cependant pas prédéterminé. Le tirage s'exécute durant le déroulement de la partie.
- Sur PlaySphere, les jeux de loteries instantanées et le volet *Pick'n Click* font partie du groupe des jeux dits interactifs. Cette similarité peut amoindrir la perception du caractère prédéterminé des jeux de loterie instantanée, d'où une augmentation vraisemblable de la probabilité d'y développer une impression de contrôle illusoire.
- Le volet *iBingo* permet à une personne seule de jouer au bingo comme elle le ferait, par exemple, sur un ALV si c'était disponible. Toutefois, entre 18 h et 3 h, ce volet permet aussi à plusieurs personnes de jouer ensemble au bingo de la même manière qu'elles le feraient en salle.
- Dans le volet *Pro•Ligne*, le joueur doit miser sur les résultats de joutes sportives en espérant mieux prédire les résultats que les experts de PlaySphere.
- Bien que certains jeux de loterie exploitent le thème du poker, en particulier du jeu de *Texas Hold'em*, il ne s'agit pas d'équivalents de ce qui est appelé en anglais des *Poker rooms* où plusieurs adversaires humains sont en compétition directe. Ce type d'environnement de poker n'est actuellement prévu que si le projet commun entre la SLA, Loto-Québec et la British Columbia Lottery Corporation (BCLC) voit le jour.

b) La Colombie-Britannique

La British Columbia Lottery Corporation (BCLC) exploite le site PlayNow depuis octobre 2004. L'offre de jeu est similaire à celle de PlaySphere avec un accès en ligne aux loteries traditionnelles, aux loteries instantanées, aux jeux interactifs, au bingo (individuel ou en groupe) ainsi qu'aux paris sur des événements sportifs. Comme pour PlaySphere, le thème du poker y est exploité dans les jeux de loteries, mais il n'y a pas d'accès à des *Poker rooms* où plusieurs adversaires humains sont en compétition directe.

c) Le Québec

Loto-Québec exploite depuis le 15 octobre 2007⁴⁸, le site LotoClic où on ne retrouve que des jeux interactifs. À la différence des sites PlaySphere et PlayNow, le paiement ne se fait pas directement en ligne. La personne doit se présenter à un point de vente où elle doit acheter un billet sur lequel est inscrit un numéro d'accès. Ce numéro permet d'activer le jeu sur Internet.

Jusqu'ici, les jeux interactifs offraient des taux de remise similaires à ceux des loteries instantanées, soit un peu plus que 50 %. Le règlement proposé dans la Gazette officielle du 10 février 2010 fait passer ce taux de remise minimal à 83 % sans que le règlement ne restreigne le taux de remise maximal.

La Ligue des tournois de poker du Québec (LTPQ)

Bien qu'il ne s'agisse pas de jeu en ligne, nous pensons utile de mentionner la Ligue des tournois de poker du Québec comme élément stratégique dans l'offre de jeu québécoise^{xx}. Elle constitue un outil de canalisation et une réponse à l'intérêt pour le poker en ligne qui n'a pas été mentionnée dans le débat actuel. Cette ligue ne trouve pas d'équivalent dans le modèle suédois auquel Loto-Québec et certains experts internationaux font souvent référence, autre point par lequel l'offre de jeu n'est pas comparable d'une juridiction à l'autre. Depuis le 25 octobre 2007, la LTPQ est une ligue gratuite de tournois de *Texas Hold'em* organisée dans plusieurs bars du Québec. Les 6 261 membres joueurs de la ligue ne paient que 2 dollars par partie afin de défrayer les frais de fonctionnement de la ligue. Les joueurs jouent pour gagner des points, dans des lieux de pratique et de socialisation. Quelques fois par année, les organisateurs de la ligue défraient les coûts d'inscription à des tournois prestigieux aux joueurs les plus hauts au pointage d'étape.

L'intérêt de la LTPQ est son potentiel à capter le désir des joueurs québécois de jouer pour le plaisir ou de développer suffisamment d'habileté au poker pour se confronter ultérieurement aux meilleurs joueurs, à un coût de 2 dollars par partie.

En résumé

Nous avons vu que l'offre de jeu en ligne disponible aux Québécois est donc déjà importante. Hormis les sites parallèles, Loto-Québec offre déjà des jeux interactifs en ligne et une offre importante est aussi disponible pour le poker en salle.

Au centre de l'univers du poker en ligne, il y a des sites, extrêmement populaires, gérés par des artisans du poker en ligne. Pour la plupart, ces gens sont bien connus et identifiés. Leurs principaux concurrents sont d'abord des réseaux associés à des compagnies publiques cotées en bourse et associées à l'industrie classique du jeu. L'offre relève donc en grande partie de compagnie avec lesquelles les sociétés d'État de par le monde entretiennent déjà des liens d'affaires.

Bien que les JAI puissent effectivement donner lieu à des fraudes ou des malversations, la configuration de l'offre ne supporte guère l'idée que le danger de l'offre parallèle est d'exposer les joueurs québécois à des groupes faisant partie du crime organisé ou à des criminels isolés.

^{xx} La Ligue de Tournois de Poker du Québec est issue d'un partenariat entre la Corporation des Propriétaires de Bars, Brasseries et Tavernes du Québec (CPBBTQ), l'Association des Joueurs de Tournois de Poker du Québec (AJTPQ) ainsi que Gestion Poker Tour, chef de file au Québec dans la gestion de circuits de tournois de poker.

2.2 ÉLÉMENTS DE DANGÉROSITÉ : LES CARACTÉRISTIQUES DES JEUX EN LIGNE

Fondamentalement, Internet a modifié les habitudes de vie de la population. Le nombre d'utilisateurs d'Internet dans le monde a augmenté de 38 % depuis l'an 2000. On compte aujourd'hui 1,7 milliard d'utilisateurs, avec un taux de pénétration de 25,6 %⁴⁹. En 2008, le taux d'utilisation d'Internet au Québec a atteint 71,7 %, ce qui représente 4,4 millions d'internautes réguliers. Parmi eux, 14,6 % participent à des jeux en réseau ou jouent sur Internet⁵⁰.

Le marché potentiel de joueurs sur Internet est donc considérable. Mais plusieurs études démontrent que le jeu Internet a des caractéristiques particulières qui semblent exacerber le risque de développer des problèmes de jeu ou attirer des personnes plus à risque d'éprouver ces problèmes. 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 médium⁵¹. Les JAI se rapprochent, sinon dépassent, le potentiel de dangerosité des appareils électroniques de jeu (notamment des appareils de loterie vidéo) en raison de caractéristiques structurelles et situationnelles particulières au jeu sur Internet. Griffiths et collab.⁵² ont répertorié ces caractéristiques, et leurs travaux ont été confirmés par divers chercheurs.

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^{10,11}.

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, gratuits 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 dépenses⁵².

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 grandes⁵³. 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 médium⁵⁴.

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 littérature⁵⁵. 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 Internet⁵⁶.

6) Identification des mineurs : Internet offre aux jeunes la possibilité de jouer impunément et illégalement⁵⁷. Smeaton démontre que sur 37 sites testés, seuls sept d'entre eux ont réussi à bloquer un jeune de 16 ans qui tentait de jouer⁵⁸. Au Québec, 5 % des élèves du secondaire jouent déjà à des jeux d'argent en ligne⁵⁹. Ils peuvent d'ailleurs se procurer des cartes de crédit permettant de jouer en ligne dans les pharmacies⁶⁰.

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 problématiques⁵². 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 dissociation⁶¹.

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)⁶².

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 traditionnel⁶³.

Spécificité du poker : Dans la communauté virtuelle spécifique aux « joueurs et aux aspirants professionnels de poker »⁶⁴, 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.

Tout comme les drogues, certains jeux sont définis comme « doux » et d'autres, comme « durs ». Les jeux classés dans la dernière catégorie sont plus risqués que les autres, principalement à cause de la rapidité des événements. Les jeux plus doux sont la loterie, les « pools » sportifs, tandis que les jeux plus durs seraient la roulette, le blackjack, les machines à sous, les paris sur les courses de chevaux ou de chiens. La rapidité des événements fait en sorte que le joueur n'a pas le temps de réfléchir, de temporiser. Il ne tient plus compte des limites de budget et de temps qu'il s'était fixé avant de commencer à jouer, il est happé par l'action rapide. Il risque alors de rejouer immédiatement ses gains avec pour résultat qu'il perd davantage⁶⁵.

Cette réalité est aussi reconnue par certaines sociétés d'État comme la Suède : « *The most problematic games from a gaming dependency perspective (VLTs, casinos and interactive internet games such as poker, bingo and instant lottery tickets) are to be retained by Svenska Spel* »⁶⁶, et la Finlande « *The government bill specifies the existing games that provoke gaming addiction as internet instants, betting games (Multibet, Result Odds Betting, Winner Odds Betting, Fixed Odds Betting and Live Betting), most slot machine games, casino games, gaming casinos, and certain toto games* »⁶⁷.

Sur le plan théorique donc, certains jeux en ligne peuvent être considérés comme un type de jeu « dur », avec un fort potentiel d'association avec des problèmes de jeu. Les données de prévalence suivantes confirment que le jeu en ligne comporte des risques.

2.3 PROFIL DU JOUEUR INTERNET ET DONNÉES SUR LA PRÉVALENCE DES PROBLÈMES DE JEU

Dans la population générale, le taux de participation au JAI n'est pas encore systématiquement disponible mais on estime que dans le monde, selon les juridictions, entre 1 et 10 % de la population s'adonne au jeu sur Internet. Au Canada en 2007, 2,1 % de la population adulte et 3 % des joueurs participent à des JAI⁹. La participation reste encore marginale et les études disponibles ne fournissent pas toujours de sous échantillons suffisants relatifs à ce type de jeu pour produire des analyses fines. Par ailleurs, les méthodes d'échantillonnage ne garantissent pas systématiquement une représentativité de ces échantillons avec l'ensemble de la population.

La figure 4 fournit une synthèse des données populationnelles récentes de différents états et provinces^{xxi}.

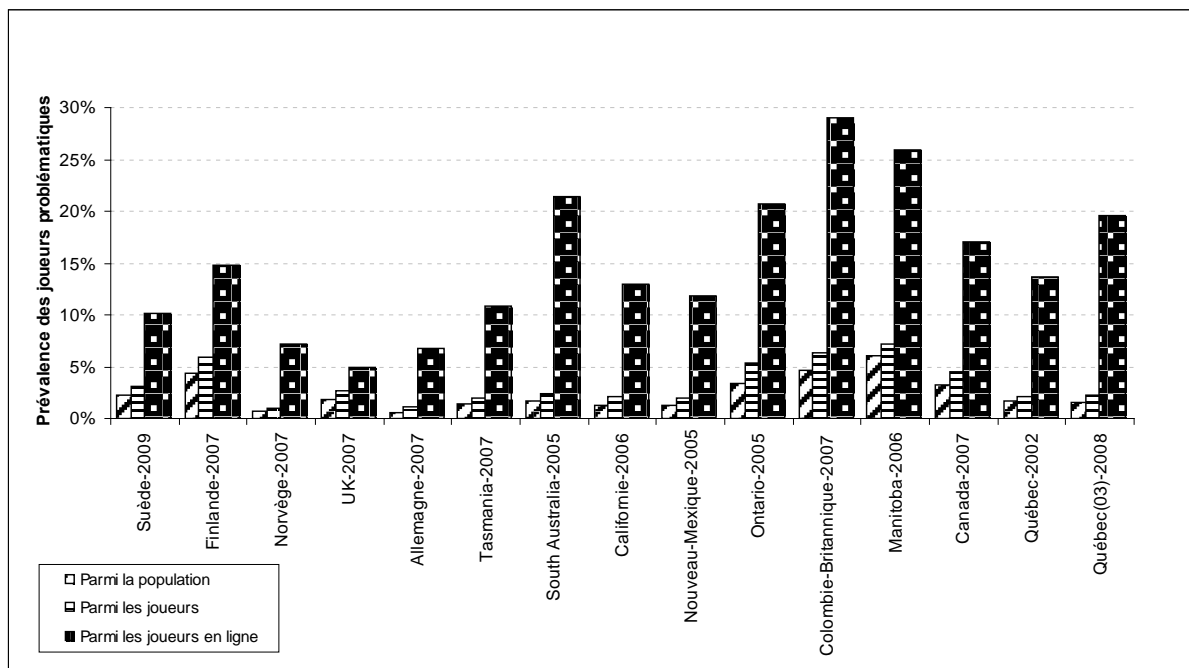


Figure 4 Jeu en ligne et problèmes de jeu : études populationnelles^{68,157,158,159,160,161,162,163,164,165,166,167,168,169,170}

Au Canada, on recense en 2007, 17 % de joueurs problématiques de 17,1 % parmi les joueurs qui s'adonnent aux JAI. Approximativement 41 % des revenus du jeu en ligne au Canada proviendraient des joueurs problématiques en ligne⁶⁹. En ce qui concerne le Québec, les dernières données populationnelles remontent à 2002¹⁷. Au moment de cette

^{xxi} Seules les études datant de moins de 5 ans sont présentées. Pour le Québec, les données de l'étude de prévalence provinciales de 2002 et de l'étude régionale de 2007 sont présentées puisqu'il n'existe pas de données plus récentes. Le détail des études est disponible en annexe 1.

étude, le jeu Internet suscitait l'intérêt de moins de 1 % de la population québécoise, mais malgré tout, 13.6 % des joueurs en ligne rapportaient être aux prises avec un problème de jeu^{xxii}. Les joueurs Internet étaient classés au deuxième rang des dépenses annuelles (1 495 \$, précédés par les gens jouant à la bourse -12 000 \$). À titre de comparaison, la Colombie-Britannique, où les JAI sont étatisés, 3 % de la population participe aux JAI^{xxiii}, ce taux atteignant 6 % chez les gens de 25 à 34 ans. On observe une prévalence très élevée des problèmes de jeu (29 %) chez les joueurs Internet.

Globalement, cette figure démontre que la fréquence des problèmes de jeu augmente proportionnellement à la participation dans la population. Ces problèmes sont aussi nettement plus marqués chez les joueurs en ligne. On constate qu'il y a environ 5 fois plus de joueurs problématiques parmi les joueurs en ligne que parmi la population en général. Vraisemblablement, le jeu en ligne exerce un attrait puissant sur les joueurs qui éprouvent déjà des problèmes de jeu, soit le jeu en ligne crée des problèmes de jeu chez des personnes qui n'en éprouvaient pas auparavant.

Plusieurs études ont été menées afin de cerner plus précisément le profil des joueurs Internet et de documenter la prévalence des problèmes qu'ils éprouvent. Les jeux de prédilection des joueurs en ligne sont le poker et les jeux de casino. La plupart des études disponibles identifient le joueur en ligne type comme étant un homme âgé de moins de 35 ans, possédant un revenu et une scolarité au-dessus de la moyenne, un emploi de gestionnaire ou de professionnel^{70,171,172,173}. Mais le jeu en ligne pourrait vraisemblablement être adopté de façon grandissante par plusieurs strates de la population, dont les personnes âgées de 65 et plus^{xxiv, 71}, et les jeunes. Des groupes particuliers sont mis en évidence par la recherche et semblent plus enclins à jouer en ligne et à éprouver des problèmes de jeu.

2.4 POPULATIONS À RISQUE : LE JEU INTERNET CHEZ LES JEUNES ET CHEZ LES JOUEURS DE POKER

Les jeunes

Les problèmes de jeu chez les jeunes sont reconnus être significativement plus élevés que chez les adultes. Les jeunes avec un problème de jeu affichent un taux élevé de symptômes dépressifs, d'idées suicidaires ou de tentatives de suicide, d'anxiété et de risques de troubles liés à l'abus d'alcool ou de drogues. Les problèmes de jeu chez les jeunes sont associés à la délinquance, à la criminalité, à des problèmes de performance, d'absentéisme ou de décrochage scolaire et, finalement, à des problèmes de relations familiales et de santé mentale. Les conséquences négatives des problèmes de jeu ont des effets à court et à long terme sur le joueur, sa famille, ses amis aussi bien que sur la société en général^{72,174}.

^{xxii} À cause du faible nombre de répondants sur lequel repose ces constats, la variabilité échantillonnale est considérable.

^{xxiii} Ce pourcentage monte à 5 % dans une étude plus récente⁹⁰.

^{xxiv} Si peu de données sont actuellement disponibles sur le sujet, nous savons que les aînés constituent la tranche de la population chez laquelle l'usage d'Internet croit avec le plus de rapidité. Ils constitueront bientôt la majeure partie de la population. Considérant les efforts de marketing qui ont été consentis à attirer et fidéliser les aînés dans les casinos du Québec et l'aspect pratique du jeu en ligne à domicile, nous pensons que les pratiques de JAI chez les aînés devraient aussi faire rapidement l'objet de l'attention des chercheurs.

Selon Korn⁷³, 60 % à 90 % des jeunes nord-américains auraient déjà participé à une activité de jeu et leur taux de prévalence des problèmes de jeu serait 2 à 4 fois plus élevé que chez les adultes : 10 à 15 % des jeunes seraient à risque de développer des problèmes de jeu et 4 à 8 % des jeunes souffriraient déjà de problèmes de jeu. Au Québec, 37 % des élèves de la première à la cinquième secondaire rapportent avoir participé au moins une fois à au moins une forme de jeu d'argent et 16 % d'entre eux-ci éprouvent des problèmes de jeu⁵⁹.

Ces taux relativement élevés de problèmes de jeu chez les jeunes semblent plus accentués lorsque l'on parle des jeunes joueurs *en ligne*. Certaines caractéristiques expliqueraient cet état de fait, ne serait-ce que leur familiarité avec le médium Internet : 91 % des jeunes Québécois ont accès à Internet haute vitesse à la maison. Les 18-24 ans passent en moyenne 22 heures par semaine sur Internet comparativement à 16 heures pour les 12-17 ans. Environ 45 % des jeunes jouent en ligne, majoritairement des garçons⁷⁴. Les terrains de jeux des enfants sont dorénavant « en ligne », « amusants, interactifs et cool » : ils sont situés dans des environnements virtuels où des spécialistes du marketing en ligne orientent déjà leurs habitudes de socialisation et de consommation. Les jeunes y développent l'habitude de dépenser en ligne qu'ils estiment essentielle à l'amélioration de leur niveau d'adresse et à leurs possibilités de succès⁷⁵. Il existe une possibilité de progression imperceptible entre des sites de jeu interactifs éducatifs des tout petits, à des jeux de simulation de casinos et aux jeux d'argent en ligne. D'ailleurs, on estime qu'au Canada, 25 % des jeunes joueurs problématiques et 20 % des joueurs à risque pourraient jouer en ligne grâce aux sessions gratuites de démonstration, confortant la thèse de l'effet *passerelle* (*gateway theory*)⁷⁶.

On possède pour le moment peu de données représentatives de l'ensemble des jeunes sur les problèmes qu'éprouvent ces jeunes adeptes de jeu en ligne puisqu'officiellement, ils ne devraient pas y avoir accès et qu'ils ne font généralement pas partie des enquêtes de prévalence. Des recoupements entre les diverses études suivantes, portant dans certains cas sur des échantillons restreints, permettent néanmoins de constater que la pratique du jeu en ligne est populaire et en croissance chez les jeunes, et qu'elle est davantage associée à des problèmes de jeu comparativement aux autres types de jeu dits « terrestres ».

Messerlian et collab.⁷⁷ attribuent le fait que les adolescents soient particulièrement à risque de développer des problèmes de jeu en ligne à cette familiarité avec les jeux en ligne mais aussi à leur perception atténuée du risque. Les adolescents se perçoivent comme très intelligents, voire trop intelligents pour développer des problèmes de jeu. Ils jouent le plus souvent pour le divertissement, l'excitation et la possibilité de gagner de l'argent. Les auteurs avancent que ces idées sur l'absence de risque et la possibilité de s'enrichir auraient intérêt à être déconstruites, et que le problème de l'exposition des jeunes à l'offre de jeu doit être abordé par le biais de politiques institutionnelles et de lois gouvernementales.

Une étude menée auprès de 900 jeunes américains de 14 à 22 ans montre que leur participation au jeu en ligne serait relativement stable (2008)⁷⁸. Environ 3,3 % des jeunes répondants jouaient à des jeux de cartes en ligne au moins une fois par semaine, comparativement à 2,4 % en 2007 et la participation hebdomadaire au jeu est passée de 1,1 % en 2007 à 1,7 % en 2008. Les sites de jeu Internet sont accessibles aux jeunes qui trouvent des stratégies d'accès alternatives par les paiements via un tiers parti.

Toujours selon la même étude, sur une base nationale on estime que 300 000 jeunes âgés de 14 à 22 ans jouent pour l'argent sur Internet au moins une fois par semaine et plus de 700 000 joueraient au moins une fois par mois. La prévalence des problèmes de jeu chez les jeunes de sexe masculin a légèrement augmenté, passant de 6,1 % en 2007 à 7,8 % en 2008. La pratique et les problèmes de jeu en ligne sont moins fréquents chez les filles.

Griffiths et Barnes⁷⁹ ont sondé 473 étudiants (âge moyen : 22 ans) à l'aide d'un questionnaire en ligne. Bien que l'échantillon ne soit pas représentatif de la population générale, encore une fois, les hommes avaient significativement plus de probabilités d'avoir joué sur Internet que les femmes et avaient plus de chances de développer des problèmes de jeu. Les joueurs en ligne jouent plus souvent, dépensent plus d'argent et ils étaient plus nombreux à éprouver des problèmes de jeu que les joueurs non Internet. Les jeux Internet les plus populaires étaient les paris sportifs (68 %), suivi du poker (48 %), et des jeux de casino (47 %) et, moindrement, des courses de chevaux (36 %) et des loteries (32 %). Il est à noter que 32 % des joueurs affirmaient cacher à leurs parents leurs activités de jeu.

Plus près de nous, ce sont 16 % des élèves québécois de la première à la cinquième secondaire qui rapportent avoir participé aux jeux de hasard et d'argent et qui éprouvent des problèmes de jeu⁵⁹. Entre 2006 et 2008, le pourcentage de jeunes élèves québécois s'adonnant aux JAI a doublé, passant de 2,5 à 5 %. La taille de cet échantillon est trop petite pour évaluer les problèmes de jeu des joueurs en ligne. Par contre, dans un échantillon de 825 élèves de la troisième à la cinquième secondaire, 26 % des garçons et 7 % des filles affirment avoir déjà joué à des jeux d'argent en ligne. Parmi ceux-ci, plus de 30 % rapportent être aux prises avec des problèmes de jeu⁸⁰.

Une étude manitobaine auprès de 6 673 élèves du secondaire démontrait que 3,6 % d'entre eux avaient joué en ligne dans la dernière année, sans distinction notable liée au genre ou à l'âge, dont 1,3 % jouaient chaque jour ou presque. Les joueurs en ligne présentaient des scores supérieurs d'abus d'alcool et d'usage de drogues illicites, des scores inférieurs de monitoring parental et de perception de support par les pairs et ils étaient plus nombreux à s'être fait prescrire de la médication pour la dépression et l'anxiété. Finalement, 17 % des joueurs en ligne étaient classifiés joueurs problématiques, comparativement à 4 % chez les joueurs n'ayant pas joué en ligne⁸¹.

En Ontario⁸², dans un échantillon de 2 140 jeunes de 15 à 17 ans, 12 % rapportent avoir joué en ligne dans la dernière année. Internet n'est pas la forme de jeu la plus courante mais, parmi ses adeptes, elle constitue celle pour laquelle les jeunes rapportaient les dépenses les plus importantes en temps et en argent. Globalement, 45 % des jeunes joueurs avaient joué au poker dans la dernière année, attestant de la popularité de cette forme particulière de jeu. Étant donné que les problèmes de jeu augmentent en fonction du temps passé à jouer et de l'argent consacré aux paris, ces résultats appellent à la vigilance à l'égard de la participation des jeunes à cette forme de jeu.

Les joueurs de poker

Des données récentes semblent confirmer la vulnérabilité des joueurs de poker en ligne à l'égard des problèmes de jeu. Le poker est devenu un phénomène médiatique important. Son côté *glamour* et prestigieux sont fortement mis à l'avant-scène; il est dépeint comme

socialement désirable et surtout lucratif. Étant fortement associé à la réussite financière et statutaire, il constitue un moteur important de cet attrait pour le jeu en ligne⁸³. Au Québec, la proportion d'élèves du secondaire qui ont joué au poker pour de l'argent dans les douze derniers mois est passée de 15 à 21 % entre 2006 et 2008⁵⁹. La pratique régulière du poker connaît donc une popularité exceptionnelle et la modalité Internet suit cette tendance. Si les joueurs occasionnels sont moins à risque, Pastinelli a démontré comment les « aspirants professionnels de poker » constituent une communauté en soi, pour laquelle l'accession au statut de professionnel passe par l'étude et la pratique assidue⁶⁴. Cette fréquence de jeu et la dépense qu'elle implique pourraient favoriser la perte de contrôle chez certains de ses adeptes.

Wood et collab. ont examiné les habitudes de jeu de poker sur Internet et les problèmes d'un échantillon d'étudiants (âge moyen : 21 ans). Le tiers des répondants disaient jouer sur Internet fréquemment (29 %, dont 22 % quelques jours par semaine et 7 % chaque jour). L'étude démontre que les joueurs de poker en ligne jouent à plusieurs autres types de jeu. Une proportion étonnante de 48 % éprouve des problèmes de jeu, dont 18 % de joueurs pathologiques probables, avec une corrélation significative entre la fréquence de jeu et la gravité des problèmes. Les indices associés aux problèmes de jeu chez les jeunes étaient un état émotionnel négatif après une session de jeu, un changement de genre pour jouer^{xxv} et le fait de jouer pour fuir ses problèmes^{84,175}.

En Suède, 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 ans⁸⁵.

Dans une étude sur les habitudes de jeu chez les étudiants universitaires montréalais, Mihaylova rapporte que 8 % des joueurs jouent sur Internet et que 91 % de ces joueurs en ligne jouent au poker. Environ 30 % des joueurs de poker en ligne sont des joueurs problématiques⁸⁶. Toujours sur la base d'un échantillon de joueurs universitaires, Shead confirme les tendances observées voulant que les joueurs de poker soient plus souvent des hommes, jeunes, qui consomment plus d'alcool, jouant plus fréquemment et plus longtemps que les joueurs qui ne jouent pas au poker (Shead et collab., 2008).

Chez les adultes une étude comparative entre les joueurs en salle et les joueurs en ligne démontre que :

Tel qu'observé dans les autres études, on retrouve une proportion plus grande de joueurs problématiques chez les joueurs Internet en comparaison avec ceux en salle. De fait, 44,8 % des joueurs Internet sont considérés à risque et 10,3 % sont considérés comme étant excessifs, alors que ces proportions sont plus faibles pour les joueurs en salle où 29,2 % seraient des joueurs à risque et 1,8 % seraient pathologiques⁸⁷.

^{xxv} Le « changement de genre », ou le fait de prétendre être une femme lorsque l'on est un homme, et vice-versa, est une attitude courante dans les jeux de rôle et le poker en ligne. Dans un univers largement dominé par les hommes, ces derniers peuvent y recourir pour obtenir un avantage stratégique tandis que les femmes y voient plus des stratégies d'intégration ou de protection.

Par ailleurs, les joueurs Internet dépensent davantage d'argent sous plusieurs formes de poker. Les joueurs dépensent entre 2 (joueurs en salle) et 5 (joueurs Internet) fois plus d'argent lorsqu'ils jouent au poker dans la forme *cash game* que lorsqu'ils jouent au poker dans un tournoi. Ceci permet de soulever le fait que ces différentes modalités de poker comportent des risques différents et qu'ils devraient être distingués, ce qui est rarement le cas, lorsque l'on parle de prévalence, de prévention ou de traitement.

En résumé

La pratique du jeu en ligne reste aujourd'hui marginale comparativement à d'autres types de jeu comme la loterie. Mais nous avons vu que les personnes qui jouent en ligne présentent des taux de problèmes significativement plus élevés. On constate que les jeunes présentent aussi des proportions élevées de problèmes de jeu. Ceux-ci, et particulièrement les jeunes garçons, sont reconnus adopter plus volontiers des comportements à risque. On sait qu'ils sont de plus en plus nombreux à adopter la pratique du poker. À cet égard, l'expérience des dix dernières années montre bien comment le marketing, des jeux en l'occurrence, est efficace à induire des comportements potentiellement à risque et constitue un obstacle important aux messages de « modération » ou de santé publique.

Le cas du poker mérite une attention particulière puisque contrairement aux jeux de hasard purs, il nécessite de la pratique. Nous sommes donc en face du défi consistant à ne pas favoriser le passage des joueurs qui jouent entre amis ou en tournoi vers le poker en ligne, à plus forte raison pour des *cash games*.

Certaines caractéristiques ont été identifiées pour expliquer la dangerosité supérieure des JAI. Ce sont 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., qui semblent constituer un environnement propice à la perte de contrôle. Dans le cas du poker en ligne, l'impératif de pratique et le réseautage avec la communauté via les blogues, forums, et *poker rooms* créent un ancrage de plus dans l'environnement du jeu.

De façon plus systémique, dans un contexte d'adoption généralisée de l'usage d'Internet, la promotion médiatique et populaire du poker constitue aussi un environnement propice à cette perte de contrôle. Dans une optique de santé publique, l'ajout du facteur « étatisation », qui normalise les jeux en ligne, est susceptible de créer un environnement davantage favorable à l'adoption d'une pratique à risque.

3 L'ACCESSIBILITÉ AU JEU EN LIGNE

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 des États qui se verraient par ailleurs privés des bénéfices tirés du jeu. La nécessité de l'encadrement des JAI, de la protection de la population et d'offrir du « jeu responsable » constituent les autres facettes de l'argumentaire.

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 légale⁹. Par exemple, en Grande-Bretagne, le pays avec les lois les plus libérales au monde, la participation aux JAI atteint 10,5 % dans le dernier mois⁸⁸. 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 Internet⁸⁹. 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 %^{xxvi}, 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 %⁹⁰.

La présente section présente une description de l'offre étatisée prévisible et des impacts envisageables de cette offre. Nous nous demandons enfin si, compte tenu de l'expérience suédoise, l'étatisation est une avenue apte à résoudre les problèmes posés par l'apparition des jeux en ligne.

3.1 OFFRE ANTICIPÉE

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 sportifs⁹¹;
- Les jeux interactifs développés par Ingénio⁹², 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®)⁹³ et la Société des loteries de l'Atlantique (SLA-PlaySphere®)⁹⁴. Il est

^{xxvi} En Colombie-Britannique, l'étude populationnelle datant de 2007 faisait état d'un taux de 3 %⁶⁸.

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;

- Ces sites offrent la possibilité d'acheter en ligne des billets de loterie;
- Ces sites 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, transfert bancaire, « Webcash » et Interac;
- Ces sites offrent un onglet d'information « jeu responsable », et proposent des limitations volontaires des dépenses au jeu ou l'auto-exclusion.

3.2 IMPACTS ANTICIPÉS

Sur la base des données scientifiques disponibles et des expériences dans d'autres juridictions, on peut donc d'ores et déjà appréhender des impacts probables. Selon notre paradigme de santé publique, force est de constater que l'étatisation du jeu en ligne fait augmenter l'accessibilité des jeux dans ses cinq dimensions (accessibilité physique, temporelle, financière, légale et symbolique⁹⁵).

Augmentation de l'accessibilité légale

Bien que peu de gens (27 %) soient au courant du fait que le jeu en ligne est illégal pour les citoyens canadiens⁹⁶, l'étatisation augmente nécessairement l'accessibilité légale des JAI. Dans une étude américaine, l'absence de sécurité (52 %) et l'illégalité (49 %) étaient les principales raisons évoquées pour ne pas jouer en ligne⁹⁷. Dans le même ordre d'idées, pour un échantillon d'étudiants adeptes de poker en ligne, les trois principaux irritants évoqués concernaient le fait de perdre de l'argent, le manque de régulation et l'inquiétude d'être escroqué. Dans le contexte où Loto-Québec a une bonne notoriété, il est probable que l'étatisation et la décriminalisation entraîneront le recrutement de nouveaux adeptes du jeu en ligne pour lesquels l'illégalité représentait justement un « facteur de protection ».

Augmentation de l'accessibilité physique et temporelle

- L'étatisation du jeu en ligne ne garantit pas que les Québécois qui jouent sur les 2 500 sites internationaux le feront moins; ils disposeront par contre d'un site supplémentaire pour le faire.
- 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 disponible.
- L'accessibilité géographique légale est multipliée par 1 000. En 2009, il y existait 2 331 lieux où on pouvait jouer légalement sur des appareils de jeu. Au recensement de 2006, il y avait 3 189 345 ménages au Québec⁹⁸, et en 2008, 75 % d'entre eux étaient branchés à Internet en 2008⁹⁹. Cela totalise environ 2,4 millions de sites domestiques de jeu. Selon le CEFRIO¹⁰⁰, en février 2010, 73 % des adultes québécois ont utilisé Internet au moins une fois par semaine.
- En pouvant jouer exactement au moment qui nous convient, il y a une augmentation considérable de l'accessibilité temporelle. En l'occurrence, en raison des salons de jeu et des bars qui ouvrent vers 10 h AM et ferment à 3 h AM, à part les casinos, les Québécois

ne peuvent pas vraiment jouer, de manière ininterrompue, pendant plus de 17 heures. Le jeu en ligne permet de jouer à n'importe quelle heure. Dans le cas spécifique des jeux de compétition, en particulier du poker en ligne, un marché qui s'étend des provinces de l'Atlantique au Pacifique assure une présence plus importante de joueurs provenant de différents fuseaux horaires.

- Des firmes de marketing spécialisées ont développé des expertises pointues dans le domaine du Web. Des outils permettent de déployer des stratégies adaptées qui permettent notamment de maximiser le référencement d'un site Internet, de rejoindre la clientèle ciblée, d'obtenir un positionnement prioritaire au sein des moteurs de recherche, de définir l'utilisation de mots-clés les plus utilisés par les Internautes, etc. L'enregistrement de sessions d'internautes est, par exemple, un des moyens connus qui permet d'identifier le comportement de navigation des clients afin de maximiser la rentabilité. Par conséquent, la structure d'un site de jeu en ligne, sa présentation, son ergonomie, la facilité de navigation pour passer d'un jeu à l'autre (intraliens), les hyperliens avec des partenaires et le fait qu'on expose ou non le site de jeu en ligne sur le site « mère » déjà existant (de Loto-Québec) sont donc des éléments qui peuvent être utilisés dans une perspective de marketing et qui augmentent l'accessibilité. Notons que ces mêmes éléments peuvent par ailleurs être considérés dans une perspective de prévention.

Augmentation de l'accessibilité financière

- Les programmes de fidélisation, les bonus et les concours constituent une bonification financière indirecte.
- La clientèle n'a pas besoin, avec les JAI, d'engager les dépenses liées aux sorties au casino ou aux salons de jeu ou aux bars (transports, consommations, pourboires, etc.).
- Les sites de JAI étatisés offrent en général plusieurs formes de paiement dont le paiement par carte de crédit. Alors qu'il est interdit par la loi aux tenanciers de bars d'accorder du crédit aux joueurs d'appareils de loterie vidéo, cette modalité de paiement en ligne permet précisément de jouer avec de l'argent que le client ne possède pas nécessairement. Il s'agit d'une augmentation de l'accessibilité financière qui, en regard des taux d'intérêt pratiqués par les compagnies de crédit, peut rapidement conduire à l'endettement.

Augmentation de l'accessibilité symbolique

La normalisation est le processus par lequel une activité ou un produit marginal au départ devient banalisé ou valorisé. Les jeux de hasard et d'argent étaient auparavant pratiqués dans l'illégalité, perçus comme des signes de déviance ou de marginalité. Il en était de même pour l'alcool, particulièrement lors de la prohibition. L'État tire aujourd'hui de substantiels revenus de la commercialisation de ces produits dont la surconsommation peut causer d'importants problèmes sanitaires¹⁰¹. Si l'étatisation en a permis la régulation, il a aussi entraîné une généralisation de leur usage et de leur promotion. Le jeu et l'alcool sont légaux pour les adultes seulement et leur consommation est interdite aux mineurs : malgré tout, l'exposition et la légitimation sociale commencent bien avant l'âge requis pour consommer. Ces produits s'imposent comme normes, modes de vie et symboles, ce qui a pour corolaire d'en banaliser l'usage et d'en maquiller les dangers.

De la même façon, cette légitimation par l'État des JAI risque de générer un sentiment de fausse sécurité à l'endroit d'une pratique grandement risquée, d'en banaliser et normaliser l'usage non seulement chez les adultes, mais aussi chez les mineurs qui seront inévitablement exposés à une promotion du site étatisé convergente avec les autres produits de Loto-Québec.

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. Ceci implique le recours à des stratégies de marketing aussi importantes que celles des compétiteurs. L'exemple de trois « pionniers », en Colombie-Britannique, dans les provinces maritimes et en Suède, nous renseigne sur les stratégies commerciales qu'adoptent graduellement les sites étatisés :

- En 2009, la British Columbia Lottery Corporation augmentait le plafond des mises individuelles hebdomadaires de 120 \$ à 9 999 \$, se justifiant par l'évocation de la compétition des autres sites de JAI¹⁰²;
- 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 \$¹⁰³. Depuis leur étatisation, ces deux corporations ajoutent de nouveaux jeux de hasard, d'adresse et interactifs à l'offre globale, dont beaucoup ont par ailleurs les mêmes caractéristiques toxicomanogènes que les appareils de loterie vidéo;
- Svenska Spel était le 6^e plus gros annonceur publicitaire suédois en 2003¹⁰⁴. Une analyse détaillée démontre comment le monopole de Svenska Spel ayant été affaibli par la compétition commerciale de la part de sites étrangers, cette dernière a réagi en abaissant ses coûts de participation^{xxvii} et en doublant son budget publicitaire en l'espace de six ans, mesures qui sont accompagnées d'un marketing graduellement plus agressif¹⁰⁵.

Pour toutes ces raisons, il est probable que le site étatisé aille chercher plus de joueurs que ne le ferait un site anonyme ou étranger. Il risque aussi d'aiguiller sa clientèle actuelle vers de nouveaux produits dans la modalité en ligne, comme le démontre l'expérience suédoise, peu après le lancement de son poker en ligne :

Svenska Spel a aussi bénéficié d'une fréquentation accrue vers d'autres jeux de son porte-folio puisque les clients enregistrés ont l'opportunité d'utiliser le même compte pour se connecter et jouer à tous les jeux offerts. Les jeux de poker en ligne ne constituent pas qu'un succès en eux-mêmes, ils ont aussi servi à stimuler les affaires globales⁶².

L'expérience de Loto-Clic démontre par ailleurs que cette plate-forme, « destinée aux femmes dans la quarantaine », a aussi canalisé des joueurs récréatifs (*casual gamers*^{xxviii}) : 80 % des clients de Lotomatic sont aussi amateurs de jeu récréatif en ligne¹⁰⁶. Ces données renforcent l'inquiétude que les joueurs récréatifs qui ne jouent pas à l'argent et que les joueurs de poker en salle se voient initiés au jeu en ligne par Loto-Québec, ce qui constituerait leur porte d'entrée vers l'environnement plus large des jeux en ligne.

^{xxvii} 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 problèmes⁵.

^{xxviii} Les *casual games*, ou jeux récréatifs, sont des jeux vidéo ou en ligne relativement simples sur le plan stratégique, de courte durée et n'impliquant pas d'enjeu monétaire (notamment Tetris, Solitaire, Démineur, etc.).

3.3 LES FAILLES DE L'EXEMPLE SUÉDOIS

L'expérience de la Suède, où le jeu a été étatisé, invite à la reconsidération des arguments voulant que la prise en charge d'un site par l'État canalise les dépenses et les habitudes de jeu vers un unique site sécurisé et qu'elle contribue à réduire les problèmes de jeu. L'accumulation de données démontrent plutôt que l'étatisation n'est pas si rentable que ce que les projections avançaient et qu'elle est susceptible d'entraîner la création d'une nouvelle clientèle. Nous présentons ici une analyse du « modèle suédois ».

Des prévisions obsolètes

L'avènement de Svenska Spel dans le domaine du jeu en ligne a été une réponse à l'envahissement de concurrents appartenant aux compagnies publiques. Il ne s'agissait pas tant de concurrencer des sites dominants comme Poker Stars ou à Full Tilt Poker que de profiter de la manne économique anticipée par ces nouvelles pratiques. Ces conditions ont changé. Le succès de Svenska Spel n'est plus aussi évident, et il est incertain à plus long terme.

Dans son document intitulé *Jeu en ligne : l'offre de jeu parallèle – Fiche technique 4*, Loto-Québec présente des données, produite en 2007, par la firme Boston Consulting Group. On y présente une forte croissance ininterrompue des revenus du jeu en ligne au Canada. Entre 2003 et 2007, les données proviennent de données colligées dont la source n'est pas précisée. Entre 2008 et 2012, il s'agit d'une projection reposant essentiellement sur l'hypothèse que le marché va continuer à croître de manière presque linéaire. L'étude, la plus connue, pour confirmer l'hypothèse d'une forte croissance ininterrompue du jeu en ligne est celle publiée en 2005 par le groupe Christiansen Capital Advisors¹⁰⁷.

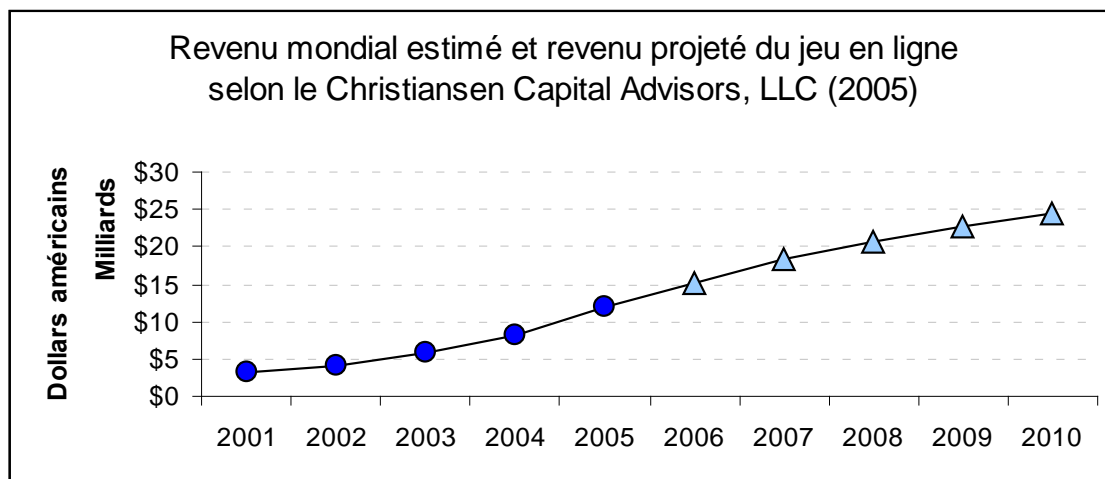


Figure 5 Revenu mondial estimé et revenu projeté du jeu en ligne

Ces études sont cependant obsolètes. En 2005, Christiansen Capital Advisors ne pouvaient pas prévoir les bouleversements causés par une loi américaine^{xxix} (UIGEA) qui a incité la plupart des opérateurs de jeux en ligne à refuser les clients situés aux États-Unis. En 2006, environ la moitié des revenus du jeu en ligne provenait des États-Unis¹⁰⁸. En 2007, le Boston group Consulting n'avait pas encore accès aux rapports annuels dans lesquels il est possible de constater les effets négatifs de l'UIGEA sur la performance de l'industrie, commençant à la mi-octobre 2006.

Par ailleurs, depuis l'effondrement de plusieurs grandes banques en septembre 2008, l'économie mondiale est malmenée. Longtemps réputée réfractaire aux récessions économiques, l'industrie du jeu est dorénavant atteinte¹⁰⁹. Une analyse, produite en décembre 2009 par le groupe Global Betting & Gaming Consultants, a évalué la performance de cinq des principales compagnies dédiées au jeu en ligne¹¹⁰. Entre le premier trimestre de 2008 et le premier trimestre de 2009, les revenus ont chuté de 8,5 %. On peut donc questionner l'utilisation des projections faites en 2005 pour fonder la légitimité de la nouvelle offre de jeu.

La régression des revenus du poker en ligne dans le modèle suédois

La situation en Suède est un exemple pertinent de ce qui se passe présentement dans le domaine du jeu en ligne, particulièrement en ce qui concerne le poker en ligne. Svenska Spel a commencé à offrir des jeux en ligne à partir de 1999. Le poker en ligne n'a été inauguré qu'au printemps 2006.

La Suède est confrontée depuis quelques années à des compagnies de jeu en ligne privées ou étrangères qui sollicitent les joueurs suédois. *Selon Svenska Spel*, le marché du jeu en ligne implique surtout les concurrents privés Ladbrokes, Unibet, Expekt et Betsson¹¹¹. La force de ces compagnies est dans le pari sur des événements^{xxx}, mais celles-ci offrent aussi une variété de produits en ligne dont des jeux de casino, du poker ainsi que des jeux interactifs tels que le bingo ou les billets à gratter en version électronique. C'est la concurrence entre ces compagnies et Svenska Spel qui a motivé le développement du poker en ligne en Suède^{xxxi}.

Entre 2003 et 2008, les rapports annuels de Svenska Spel rapportent une estimation du marché des jeux en ligne pour les dépenses faites dans le système étatique et pour celles faites dans les compagnies privées (figure 6). En 2003, Svenska Spel accaparait le tiers du marché. Cette part a diminué jusqu'en 2005 avant que l'avènement du poker en ligne ne relance la part de marché, mais sans jamais dépasser le tiers du marché.

^{xxix} L'*Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006* (UIGEA) a été signé le 13 octobre 2006. Cette loi interdit aux entreprises américaines d'effectuer des transactions financières avec les sites de jeu en ligne. Plusieurs sites de jeu en ligne ont immédiatement cessé d'accepter des clients en provenance des États-Unis. Il s'agit d'une mesure volontaire car la réglementation de l'UIGEA n'a pas été publiée avant le 12 novembre 2008. L'entrée en vigueur, initialement prévue pour le 1^{er} décembre 2009, a été reportée en juin 2010.

^{xxx} Résultats de joutes sportives, courses de chevaux, événements sociaux, etc.

^{xxxi} On trouvera une analyse plus détaillée en annexe 4.

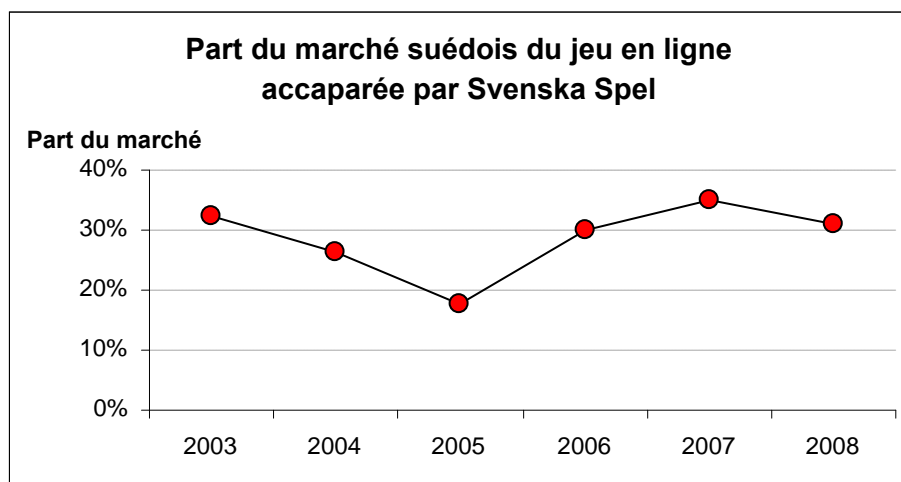


Figure 6 Part du marché suédois du jeu en ligne accaparée par Svenska Spel

En 2009, les rapports annuels de Svenska Spel indiquent toutefois un ralentissement des activités de jeu en ligne. L'ensemble des jeux en ligne ont régressé de 7,7 % par rapport à 2008. En deux ans, les revenus du poker en ligne ont chuté de 21 %. Par contre, les sommes recueillies par les sites internationaux, en Suède, semblent progresser. Dans le rapport annuel de 2008, Svenska Spel estime les revenus soutirés par les sites internationaux à 1,9 milliard de SEK^{xxxii}. En 2007, cette estimation était de 1,5 milliard.

L'étude de Jakob Jonsson

En décembre 2007, Jakob Jonsson a interrogé 2 000 joueurs de jeu en ligne en Suède, représentatifs des 200 000 joueurs en ligne répertoriés dans ce pays¹¹². Parmi les 2 000 participants, 700 ont indiqué n'avoir jamais joué en ligne avant de s'initier au jeu sur Svenska Spel. La clientèle de Svenska Spel était alors composée de 35 % de joueurs qui ne jouaient pas en ligne auparavant malgré l'existence des jeux en ligne depuis 1996. Ce sont des nouveaux joueurs.

Parmi les 700 personnes qui se sont initiées au jeu en ligne sur le site de Svenska Spel, 200 (29 %) ont quitté définitivement ce site pour jouer plutôt sur les sites de l'offre parallèle. En contrepartie, parmi les 1 300 personnes qui s'étaient déjà initiées sur les sites internationaux, 200 (15 %) ont adopté exclusivement le site de Svenska Spel par la suite.

Ainsi, il est deux fois plus probable qu'un nouveau joueur en ligne attiré Svenska Spel sera perdu définitivement à la concurrence que l'inverse. Ceci pose le danger que la banalisation du jeu en ligne, que stimule nécessairement un site étatique, puisse, à long terme, alimenter davantage la clientèle de l'offre parallèle qu'elle ne va la canaliser.

Préalablement à l'étude de Jonsson, Svenska Spel avait recueilli, en mars 2007, des données comparables auprès de 1000 clients. Parmi cet échantillon, seulement 283 (28 %) étaient des nouveaux joueurs qui s'étaient initiés sur Svenska Spel. Entre mars 2007 et décembre 2007, soit en huit mois, la proportion de nouveaux joueurs parmi la clientèle de

^{xxxii} 1,00 SEK = 0,140796 CAD.

Svenska Spel est passée de 28 % à 35 %. C'est une augmentation statistiquement significative. Il est vraisemblable que Svenska Spel, durant cette période, a attiré de plus en plus de nouveaux joueurs. Cette tendance est corroborée par l'étude de Mark Griffiths qui, malgré l'incertitude quant à la représentativité réelle de l'échantillon^{xxxiii}, rapporte 52 % de nouveaux joueurs.

Tableau 2 Fréquentation de Svenska Spel

Début sur Svenska Spel				
Activité actuelle	Svenska Spel		Total	
	Non	Oui		
Sites internationaux	Non	350		
	Oui	200	150	
	Total			700
Début sur sites internationaux				
Activité actuelle	Svenska Spel		Total	
	Non	Oui		
Sites internationaux	Non	200		
	Oui	750	350	
	Total			1 300

La question soulevée par ces données concerne le risque que le site étatisé ait favorisé le recrutement d'une nouvelle clientèle, auparavant craintive de l'offre de jeu clandestine qui, une fois initiée, se dirige vers des compagnies plus compétitives^{xxxiv}.

En résumé

En exploitant la plateforme produite par Boss Media, filiale de GTech, les réseaux étatisés s'ajoutent à la concurrence. En ayant recours à une plateforme similaire, il est douteux que ces réseaux étatiques puissent mieux canaliser l'offre de jeu des sites dominants que ne le font présentement les compagnies publiques inscrites en bourse. En effet, pour des raisons d'éthique gouvernementale, les réseaux étatiques ne peuvent pas avoir recours à des

^{xxxiii} Dans un communiqué, Loto-Québec a contesté la validité des données publiées par Mark Griffiths. L'avertissement de la page 420 indique que, au moment où l'étude a été publiée, les auteurs n'avaient pas pu corroborer la validité de leur échantillon. L'avertissement rappelle alors aux lecteurs qu'il s'agit d'une limitation. Toutefois, la publication de l'étude de Jakob Jonsson est survenue entretemps. Cette dernière étude corrobore la donnée publiée par Mark Griffiths. De plus, les caractéristiques sociodémographiques de l'échantillon correspondent à ce qui est maintenant mieux connu de la clientèle des sites de jeu en ligne. Nous possédons donc aujourd'hui des informations validantes que les auteurs de l'étude n'avaient pas au moment où ils ont écrit leur article. Voir l'article : Griffiths, M. D., Wood, R. T. A., & Parke, J. (2009). Social responsibility tools in online gambling: a survey of attitudes and behavior among Internet gamblers. *Cyberpsychology & behavior*, 12(4), 413-421.

^{xxxiv} Voir l'annexe 3.

pratiques commerciales cruciales pour attirer les joueurs, tels que la ristourne^{xxxv}, les tournois satellites^{xxxvi} et les *freerolls*^{xxxvii}. À la lumière de ces données, en ce qui concerne notamment le poker, la capacité de compétitionner l'offre actuelle de JAI avec le site proposé par la société d'État ne semble pas extrêmement solide. Par ailleurs, il semble que les projections sur lesquelles s'appuient les estimations de rentabilité des JAI ont été surestimées.

Il faut retenir que les revenus estimés consistent par ailleurs en dépenses pour les joueurs et que ces dépenses, surtout quand elles proviennent de joueurs problématiques, ont un coût qui n'a pas été évalué.

Sur le plan épidémiologique, la Suède affiche pour le moment un taux de participation aux JAI de 8,5 %⁸⁹. Selon l'Institut national de santé publique suédois^{xxxviii} 12 % des hommes et 10 % des femmes qui jouent en ligne éprouvent des problèmes, tandis que Jonsson⁸⁵, avec une méthodologie différente, indique un pourcentage de problèmes de jeu de 23 % chez les joueurs en ligne. Ces données, si elles sont différentes, convergent dans l'identification de problèmes de jeu importants pour ce type de jeu.

Nous utilisons la comparaison entre deux études populationnelles distancées de 10 ans avec beaucoup de précautions^{xxxix}. La dernière étude de prévalence suédoise nous apprend qu'en dix ans, si le taux général de problèmes de jeu est resté stable (2,2 %), le nombre de femmes entre 45 et 64 ans aux prises avec des problèmes de jeu a doublé et que le nombre de jeunes hommes aux prises avec des problèmes graves de jeu a également doublé. Quatre pour cent des jeunes hommes de 16-17 ans jouent en ligne malgré l'étatisation et les limitations d'âge pour les mineurs et, parmi eux, 33 % éprouvent des problèmes. Le « modèle suédois » nous semble donc, d'un point de vue de santé publique, n'être pas particulièrement probant de sa capacité à endiguer les problèmes de jeu, notamment auprès des jeunes.

^{xxxv} La cote retenue par l'établissement de jeu sur les paris s'appelle, en anglais, le *rake*. Certains sites de poker en ligne retournent aux joueurs, sous différentes formes, une portion importante de ce *rake*. Cette ristourne est le *rakeback*. Concurrence aidant cette ristourne peut atteindre 30 %.

^{xxxvi} L'inscription aux tournois prestigieux des grands casinos américains coûte jusqu'à 10 000 \$ le tournoi. Pour en rendre l'accès plus facile, des sites de poker en ligne organisent des tournois qui coûtent beaucoup moins cher. L'exploitant du site en ligne offre alors de payer l'inscription à certains de ses clients qui ont remporté des tournois en ligne. On dit alors que ces tournois en ligne sont des satellites qui peuvent conduire aux tournois prestigieux autrement inabordable pour la plupart des joueurs.

^{xxxvii} Les *Freerolls* sont des tournois satellites où l'inscription est gratuite. Cette gratuité est un avantage qui est cependant considérablement amoindri par la masse des personnes qui s'y inscrivent. Un cheminement plus court demeure la participation aux tournois satellites payants.

^{xxxviii} Une publication antérieure de ces données parlait d'un taux global de problèmes de 18 % parmi les joueurs en ligne, tiré d'une présentation transmise par les auteurs suédois à l'INSPQ (http://www.inspq.qc.ca/pdf/publications/1055_EnjeuxJeuxArgentInternet.pdf). Après validation avec l'auteur, celle-ci nous a fourni de nouvelles données pondérées pour les deux sexes.

^{xxxix} Une stabilité entre deux mesures peut signifier que des joueurs pathologiques ont quitté leurs activités de jeu et qu'ils ont été remplacés par de nouveaux joueurs. Le jeu pathologique peut être un phénomène épisodique ou le retrait peut être forcé en raison de l'épuisement des ressources financières pour jouer. Parfois, des parents ou amis peuvent inciter et appuyer des joueurs pathologiques à rester loin des occasions de jeu. Entre deux mesures de la prévalence actuelle, bon nombre de joueurs pathologiques peuvent avoir commencé à subir des dommages, épuisé leur capacité financière et abandonné temporairement le jeu. Dans ce contexte de nombreux joueurs pathologiques peuvent être omis par les statistiques de prévalence actuelle si un délai trop long sépare deux études. Les deux dernières études suédoises sont espacées de 10 ans.

4 LA PROTECTION DES JOUEURS

4.1 PRÉVENTION ANTICIPÉE

D'un point de vue de santé publique, la protection de la population repose sur des actions relatives à l'agent et l'environnement. Sur le plan des mesures s'adressant aux individus, en raison de la nouveauté relative des JAI, les recherches sur la protection des joueurs en ligne restent embryonnaires. Il apparaît d'abord qu'une meilleure connaissance des caractéristiques des usagers constituerait un pré requis à la mise en place de mesures de prévention appropriées et surtout à la détection en ligne des joueurs à risque¹¹³. Smeaton a conduit une recension des pratiques^{x1} de l'industrie en matière de prévention, qui démontre que très peu d'opérateurs répondent à ses critères de « responsabilité »¹¹⁴. Six ans plus tard, il est plausible que les principales compagnies se soient dotées de mesures dites « responsables ». Cela dit, les mesures de prévention en vogue sur les sites de jeu en ligne, dont très peu sont évaluées¹¹⁵, concernent presque exclusivement l'information aux individus et le développement de leur responsabilité individuelle à se modérer⁵².

En ce qui concerne les mesures de protection proposées par Loto-Québec dans son document intitulé *Mesures de jeu responsable à l'étude. Fiche technique numéro 2*¹¹⁶, il faut souligner d'emblée la similarité entre ces mesures et celles habituellement proposées pour résoudre les problèmes associés à l'utilisation des appareils électroniques de jeu. Le bilan de ces mesures dressé en 2007 n'a pas beaucoup changé et ses conclusions demeurent¹¹⁷ : il existe globalement peu d'évidences de l'efficacité des mesures de protection pour prévenir les problèmes de jeu sur les appareils électroniques de jeu¹¹⁸. Les données de prévalence disponibles démontrent que, malgré ces stratégies, les problèmes de jeu ne semblent pas avoir diminué dans la population. L'efficacité du transfert direct de ces mesures de jeu responsable au jeu en ligne n'a pas été vérifiée.

Les mesures de protection des jeunes de moins de 18 ans

Le site de jeu en ligne sera interdit aux moins de 18 ans, tant dans la version payante que dans la version gratuite. Pour la version payante, c'est une exigence légale incontournable. Une vérification de l'âge sera faite à chaque transaction de dépôt provenant du joueur. Loto-Québec n'a cependant pas précisé si une vérification de l'âge sera aussi faite au moment d'ouvrir le compte pour jouer.

L'enveloppe de la lettre de confirmation de l'ouverture du compte ne sera pas identifiable à Loto-Québec. Cette mesure peut sans doute éviter qu'un adolescent prenne connaissance des paramètres du compte de jeu de ses parents. Par contre, elle peut aussi aider des joueurs à risque ou pathologiques à dissimuler à leur famille qu'ils viennent d'ouvrir un compte de jeu en ligne.

^{x1} *Do an initial age check of the player? Do an age verification check of the player? Do a credit check on the player? Have credit limits for the players? Make reference to controlled gambling? Make link to helping organisations and/or self help groups? Show evidence of social responsibility? Have a facility for gamblers who wanted to exclude themselves? Have a facility to instantly exit during gambling? Have a built-in pause/confirmation facility? Have a "practice mode" facility? Give encouragement to continue gambling? Give players easy access to their account balance? Have a wide range of payment methods (e.g., credit/debit cards, personal checks, banker's check/draft, wire transfer).*

L'auto-exclusion

L'auto-exclusion est une mesure de protection imparfaite, mais utile, surtout lorsque des établissements de jeu sont éloignés les uns des autres^{119,176}. Ce sont les barrières géographiques qui en assurent le succès. Dans le cas des sites de jeu en ligne étatisés, l'auto-exclusion pose un risque iatrogène majeur. En effet, sur Internet, les barrières géographiques n'existent pas. Le joueur, qui s'auto-exclut d'un site étatisé, peut, dès qu'il le regrette, trouver des sites privés qui sont en mesure de lui proposer des expériences de jeu équivalentes... sinon exactement la même expérience de jeu. En Suède, par exemple, la plateforme qui accueille le site de Svenska Spel a été conçue par la compagnie Boss Media. Or, Boss Media propose la même plateforme de jeu de poker en ligne à la clientèle de son réseau privé appelée International Poker Network (IPN)^{xii}.

Les mesures destinées à prévenir la dissociation

Les mesures visant à demander au joueur de fixer, préalablement à la session de jeu, une limite temporelle ou une limite de la dépense au jeu visent, essentiellement, à contrer la perte de la notion du temps ou de l'argent dépensé que l'on a souvent observé chez les utilisateurs d'appareils électroniques de jeu. C'est théoriquement appréciable.

Le poker n'est pas une activité de jeu où des problèmes de dissociation ont été notés. Les durées de jeu sont en partie déterminées par les adversaires et par l'impératif de « pratique ». En ce sens, les mesures visant à fixer des limites de temps ou de dépense pourraient avoir une efficacité nettement moindre chez les joueurs de poker que pour d'autres types de jeu.

Test d'autodépistage

Le test d'auto-évaluation en huit questions déjà déployé au Québec près des appareils électroniques de jeu équivaut à un standard largement répandu parmi les établissements de jeu en Europe, en Océanie et en Amérique.

Les questions de ce test, ou des tests similaires sont inspirées des critères du DSM-IV relatifs au trouble du jeu pathologique. Ces critères sont construits pour être vérifiés et interprétés par un professionnel de la santé. Ils n'ont pas l'aspect concret nécessaire à un test d'autoévaluation. Le niveau de langage écrit dépasse de beaucoup la capacité de lecture de certaines personnes qui peuvent être les plus vulnérables à l'égard des problèmes de jeu. De plus, le test d'autodépistage n'intervient qu'après que la personne a commencé à développer un problème de jeu. Il vise davantage à dissuader un joueur à risque élevé de jouer de nouveau et à l'inviter à se faire traiter qu'à prévenir l'émergence d'un problème de jeu. Ses auteurs affirment que ce test est une évaluation sommaire et ne peut servir à établir un diagnostic de la dépendance au jeu¹²⁰.

^{xii} Ce réseau propose une plateforme commune à au moins 48 portails dont le site vedette ParadisePoker.com ainsi que le site PokerCanada.com.

4.2 L'ÉVALUATION DE *PLAYSCAN*

Le modèle suédois a largement été évoqué et Loto-Québec semble vouloir adopter des mesures similaires à Svenska Spel. Sur le site de jeu en ligne de Svenska Spel, si le joueur le désire, il existe un logiciel d'analyse des comportements qui a pour objectif de détecter les problèmes de jeu, et qui est programmé pour proposer des conseils. Son usage est optionnel. Il s'agit du système *PlayScan*.

En 2009, l'équipe de Mark Griffiths a publié une évaluation de ce système tout en précisant qu'il est difficile de confirmer si l'échantillon est représentatif de la totalité des joueurs de Svenska Spel¹²¹. Quoi qu'il en soit, mentionnons que les personnes sondées par l'équipe de Mark Griffiths ont fait un usage limité du système *PlayScan*, seulement 26 % l'ayant utilisé. Parmi ceux-ci, la moitié l'ont jugé utile, et 19 % l'ont jugé inutile. Les motifs d'utiliser *PlayScan* sont la curiosité (pour 47 % des joueurs), le désir de s'imposer des limites (34 %), le désir de jouer de manière sécuritaire (23 %), la crainte de trop jouer (12 %), le désir de mieux connaître son comportement de jeu (11 %) et le désir d'obtenir de l'aide concernant les comportements de jeu (1 %).

Selon les utilisateurs, les meilleurs aspects de *PlayScan* sont la possibilité de s'imposer des limites et de mieux budgéter (40 % des joueurs pensent ainsi), la possibilité de faire un meilleur suivi de son comportement (36 %), la protection des gens vulnérables (11 %) et le potentiel d'éduquer (7 %). Moins de joueurs ont identifié des aspects négatifs. 18 % ont exprimé une frustration quand leur comportement a été limité, 7 % ont estimé que l'utilisation volontaire plutôt qu'imposée ne rejoignait pas les joueurs problématiques, et 5 % ont fait la recommandation de ne pas inclure le réinvestissement des gains dans le calcul de la dépense effectuée.

Bien que plus d'utilisateurs ont indiqué que *PlayScan* les a mieux informés et rendus plus sûrs de jouer avec modération, plus d'utilisateurs ont indiqué que *PlayScan* ne les a pas aidés à acquérir un meilleur contrôle sur leur comportement de jeu. Seulement 17 % ont utilisé la fonction d'autoexclusion. Les durées courtes d'autoexclusion ont été préférées aux durées plus longues. Une durée de 7 jours a été la mieux appréciée. Le tiers des utilisateurs de *PlayScan* ont jugé inutile la fonction d'autoexclusion.

En Suède, un groupe d'étude¹²² a évalué l'utilisation des mesures de protection mises en place par Svenska Spel. Les résultats sont à peu près analogues à ceux de l'équipe de Mark Griffiths. Quelques informations supplémentaires ont été livrées. Trente-trois pour cent (33 %) des joueurs avaient tendance à fixer des limites supérieures aux montants qu'ils désiraient vraiment miser¹²³. Soixante pour cent (60 %) des joueurs à risque ou plus ont été stoppés par le fait d'avoir atteint leur limite de dépense. Comparativement, cet événement est arrivé à seulement 40 % des joueurs sans problèmes.

Seulement 5,4 % des joueurs ont eu recours à la fonction d'autoexclusion, le plus souvent (59 %) pour une durée d'une semaine¹²⁴. Ils y ont eu recours en moyenne 2,5 fois en 3 mois. Les trois quarts des joueurs autoexclus ont respecté l'engagement de ne pas jouer sur d'autres sites de poker en ligne. Peu de joueurs (16 %) ont complété le test d'autoévaluation, mais 44 % de ceux qui se sont situés dans les zones jaune ou rouge ont indiqué avoir

diminué leur comportement de jeu en réaction à ce test d'autoévaluation¹²⁵. En contrepartie, 42 % de ceux qui ont complété le test ne se souvenaient pas du résultat.

En bref, l'évaluation de *PlayScan* suscite une appréciation du système relativement positive par ses utilisateurs mais fournit peu de détails sur les changements de comportement chez les joueurs qui en auraient le plus besoin. La limite de la dépense au jeu pourrait avoir aidé les joueurs problématiques à se rendre compte que cette limite a été atteinte.

4.3 SUGGESTIONS DE MESURES DESTINÉES AUX JOUEURS

En regard des ressources exceptionnelles qu'offre Internet comme médium de soutien aux joueurs, d'autres mesures que celles envisagées peuvent être considérées. Ces propositions ne reposent pas sur des données probantes ou sur l'évaluation de mesures qui auraient déjà été expérimentées dans d'autres juridictions. Nous l'avons dit, les données scientifiques manquent encore sur la capacité de différentes mesures à favoriser les comportements sécuritaires chez les joueurs¹¹⁵.

Elles reposent cependant sur une conceptualisation du développement de la dépendance qui postule que dans le cheminement vers les problèmes de jeu, il y a deux événements importants : (a) le développement d'une illusion de contrôle, et (b) la perte au jeu de ce qu'on ne peut pas se permettre de perdre⁵. La dépendance commence avec l'illusion de contrôle. Une série d'événements qui surviennent par hasard (le plus souvent des gains rapprochés) incitent le joueur à croire que son comportement a eu un impact sur les résultats alors qu'il n'en est rien. Le joueur s'engage dans une analyse des événements antérieurs pour déceler des constantes, des indices précurseurs de gains.

Selon Ladouceur, l'illusion de contrôle n'est pas fortuite :

Afin de se libérer de sa passion destructrice à l'égard du jeu, le joueur devra combattre non seulement ses propres illusions, mais également celles qu'on lui propose. Comme le marché des jeux de hasard et d'argent rapporte gros, les exploitants ont avantage à tirer parti des illusions des joueurs. Des études révèlent que plus le joueur participe activement à un jeu de hasard, plus il est en proie aux illusions de contrôle. La plupart des jeux qu'on trouve sur le marché sont conçus et fabriqués de telle manière que les joueurs les confondent avec les jeux d'adresse. Il n'est pas étonnant que les jeux de hasard courants offrent une abondance de choix. (...) Les artifices de ces jeux de hasard ont pour objet premier de renforcer le penchant du joueur à tenter de maîtriser le hasard. En renouvelant sans cesse l'apparence des jeux qu'ils mettent en marché, les exploitants ne font que perfectionner les pièges suscitant des illusions de contrôle. Le visage des jeux se modifie donc fréquemment et le joueur se trouve devant des effets d'illusion aussi impressionnants qu'efficaces. Aujourd'hui, ce sont des spécialistes des jeux électroniques qui s'ingénient à créer les nouveaux jeux de loterie vidéo et les loteries instantanées sur cédérom de type interactif... où l'interaction est inutile¹²⁶.

Suite au développement de l'illusion de contrôle, la dépendance s'installe lorsque la personne gagne et a du plaisir à jouer. Il n'y a pas encore d'effets vraiment négatifs ou de dommages importants. L'argent perdu est celui des gains précédents. La personne ne manifeste aucun, ou peu, des indices qui constituent les critères diagnostiques du jeu pathologique. À cette étape, aucun outil diagnostique ne peut détecter la dépendance.

Puis, l'argent des gains est vite dilapidé. L'illusion de pouvoir contrôler le jeu fait percevoir les pertes comme des investissements qui pourront être récupérés dès que la stratégie gagnante aura été comprise. Dès lors, le joueur veut retourner au jeu (élément facilité par le jeu en ligne), le jeu devient ruineux et a des répercussions importantes sur plusieurs aspects de la vie du joueur.

Les mesures proposées ici méritent d'être étudiées car elles ciblent précisément ces deux aspects : empêcher le développement de l'illusion de contrôle^{xiii} et empêcher que le joueur ne surestime sa capacité à battre « la maison » ou ses adversaires (dans le cas du poker notamment).

Donner une information exacte sur la nature des dangers

Les joueurs ne doivent pas être avertis qu'uniquement une minorité de joueurs éprouvent des problèmes de jeu. Avant de commencer à jouer, ils doivent avoir la possibilité de s'informer en quoi consistent les problèmes qui peuvent survenir en jouant en ligne. Ils doivent être adéquatement informés de la teneur et de la probabilité des dommages auxquels ils s'exposent. Ils doivent pouvoir bien comprendre comment s'installent les problèmes de jeu et pourquoi il est difficile de se défaire des problèmes de jeu. Un renforcement majeur de la documentation d'aide est nécessaire¹²⁷.

Détermination de la mise maximale

Une mise maximale très élevée peut provoquer une perte majeure en un seul coup. Une personne pourrait perdre une valeur élevée sur une seule mauvaise décision. En ce sens, il y a de bonnes raisons sociosanitaires pour imposer une limite maximale.

La détermination du montant de la mise maximale pose un dilemme, car nous ne possédons pas d'étude appropriée du comportement des joueurs, surtout des joueurs qui ont développé des problèmes de jeu. Le montant souhaitable correspondrait sans doute à une somme que le joueur moyen pourrait raisonnablement récupérer à moyen terme grâce à ses revenus.

Currie et collab. (2006)¹²⁸ ont estimé que les joueurs canadiens n'éprouvaient pas de problème de jeu lorsqu'ils (a) ne jouaient pas plus que 2 ou 3 fois par mois, (b) ne dépensait pas annuellement plus que 500 ou 1 000 dollars au jeu, et (c) ne dépensaient pas annuellement plus que 1 % du revenu familial brut. Dès qu'une personne s'écarte de l'un ou l'autre de ces trois critères, elle augmente son risque de développer des problèmes de jeu.

En ce sens, les mesures de modération et la mise maximale doivent être adaptées à la situation financière du joueur. Ceci implique que l'inscription implique préalablement une évaluation de la situation financière du joueur ainsi que de la situation financière de son unité familiale. Une réévaluation périodique de ces aspects financiers serait nécessaire.

^{xiii} Sur les ALV, l'illusion de contrôle s'exerce à l'égard de la machine. Au poker, l'illusion de contrôle s'exprime à l'égard d'autres personnes. Cliniquement et sur le plan de la prévention, ce sont deux mondes différents.

Un calculateur

Au poker en ligne, et dans les jeux de compétition, une protection contre les robots^{xliii}, l'inexpérience ou la perte de contrôle consisterait à offrir au joueur de lui procurer, tout au long de sa session de jeu, les recommandations d'un calculateur. Tous les joueurs ayant cette possibilité, le principe d'égalité entre les joueurs est préservé. Le joueur, qui, par plaisir de le faire, s'écarte du jeu optimal peut alors le faire en toute connaissance, et il peut apprendre plus facilement en constatant les résultats des écarts par rapport au jeu optimal. Cette modalité modifie significativement l'expérience de jeu, sa faisabilité reste sujette à évaluation.

Un système de pointage

Un moyen de protection potentiellement efficace pour les joueurs novices susceptibles de constituer des poissons^{xliv} pour des joueurs aguerris consiste à établir un système de pointage. Un joueur qui connaît du succès au jeu acquiert des points et il en perd lors d'insuccès, comme cela se fait au tennis et au golf. En établissant un système de pointage général, Loto-Québec pourrait offrir aux joueurs de ne jouer qu'avec des joueurs qui acceptent de dévoiler leur niveau d'habileté tel que défini par le système de pointage. Ceci implique la communication du pointage total ainsi que le nombre de parties (ou de mains) sur lequel ce pointage a été établi.

Un navigateur rétrospectif intrasession

Sur le site de Svenska Spel, le navigateur permet au joueur de connaître à tout instant le montant d'argent qu'il lui reste à dépenser avant d'atteindre la limite de dépenses ou la limite de temps qu'il a dû préciser avant de commencer à jouer. Loto-Québec prévoit livrer un bilan mensuel, annuel ou à vie mais il est possible de faire davantage. Pour que le joueur développe et maintienne véritablement une conscience adéquate de ses dépenses, on peut lui permettre de faire une évaluation rétrospective la plus complète possible de sa session de jeu¹²⁹ (par exemple, voir figure 9). Qu'est-il survenu après un gain, après une augmentation ou une diminution des mises? L'insertion de plus d'argent change-t-elle la pente des pertes? Comment ce qui est survenu aujourd'hui se compare-t-il à ce qui est survenu lors de la dernière session de jeu?

Non illustré dans la figure 7, un calculateur peut être ajouté quant à la vitesse de la dépense au jeu. À cette vitesse, combien la personne peut-elle s'attendre à avoir perdu au cours de la prochaine heure? Comparativement aux autres joueurs à ce jeu, comment la vitesse de jeu d'une personne se compare-t-elle à celle des autres joueurs? Tout cela doit pouvoir se faire dans la perspective temporelle choisie par le joueur. Cela peut être à vie ou cela peut se limiter aux vingt dernières minutes.

^{xliii} Programme informatique utilisé dans des situations de jeu en ligne comme opposants légitimes pour des joueurs humains mais aussi pour tricher.

^{xliv} Joueur qui perd de l'argent, et dont la présence est donc essentielle au fonctionnement des sites. Certains sites répertorient d'ailleurs la proportion de *poissons* en activité sur différents sites de JAI.

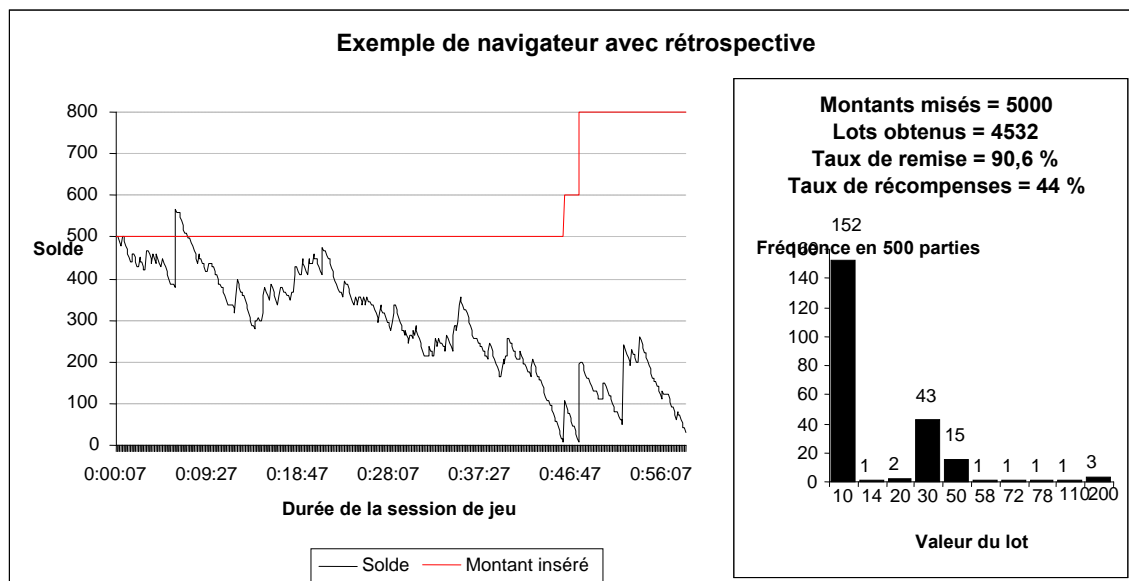


Figure 7 Exemple de navigateur avec rétrospective

L'absence de jeu à crédit

Tout comme c'est le cas dans les bars et les casinos, le jeu à crédit pourrait être prohibé. Il serait plus sécuritaire d'envisager un système de carte d'utilisateur sur laquelle le client transfère des fonds qu'il possède. Le jeu à crédit est particulièrement nuisible, propice à la dépense de sommes que l'on ne peut se permettre de perdre dans les jeux à intervalle de tirage courts, pour lesquels la possibilité de parier de nouveau est quasi instantanée.

Les tests d'autodiagnostic

Les tests d'autodiagnostic traditionnels gagneraient à être adaptés à la clientèle sans formation clinique. Des capsules narrant 5 à 10 histoires types de trajectoires de joueurs problématiques avec lesquelles les clients puissent s'identifier seraient plus aptes à provoquer l'intérêt et éventuellement la reconnaissance de problèmes par les joueurs.

Finalement, conformément aux recommandations de divers chercheurs^{130,177,178,179}, c'est cependant sur la conception et la programmation même des jeux qu'il faudrait aussi agir, en évitant notamment que des jeux présentant les mêmes caractéristiques pathogènes que les appareils de loterie vidéo ne soient disponibles en ligne (vitesse du jeu, fréquence des récompenses, occurrence des quasi-gains, nombre de lignes de jeu, taille des paris et du gain maximum, etc.).

5 CONSTATS SUR LES ENJEUX DE L'ÉTATISATION DES JAI

Des informations convergentes ont été recensées, qui témoignent que, les jeux en ligne ne constituent pas « une commodité ordinaire », pour paraphraser Babor¹³¹. Dès lors, lorsque l'on parle de jeu en ligne, l'utilisation du principe de précaution apparaît justifiée au même titre que dans la commercialisation d'un produit à risque. Voici les grandes lignes de ces données :

La population adulte^{10,69,132}

- Dans le monde, selon les juridictions, entre 1 et 10 % de la population s'adonne au jeu sur Internet.
- 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 Canada.
- 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 problèmes de jeu chez les 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 % parmi les joueurs qui s'adonnent aux JAI.
- 41 % des revenus du jeu en ligne au Canada et 27 % au niveau international proviendraient des joueurs problématiques.

Les jeunes québécois^{59,133}

- 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 des élèves québécois s'adonnant au JAI a doublé pour atteindre 5 %.
- 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^{84,85,134}

- Population, Suède : 15 % des joueurs de poker en ligne sont des joueurs à risque et 8 % des joueurs pathologiques.
- Échantillon de joueurs de poker, Grande-Bretagne : 30 % sont à risque et 18 % sont joueurs pathologiques.
- Échantillon de joueurs de poker, 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.

Les données disponibles démontrent que les joueurs dépensent plus d'argent et consacrent plus de temps lorsqu'ils jouent en ligne et qu'ils ont plus de probabilité d'éprouver des problèmes de jeu que les joueurs qui ne jouent pas en ligne. Parmi les joueurs en ligne, les jeunes et les joueurs de poker affichent des taux plus élevés de problèmes.

L'accessibilité absolue des JAI, leurs éléments de dangerosité parfois similaires à ceux des appareils de loterie vidéo, les facilités de jeu à crédit, la possibilité de consommer en jouant sont autant d'éléments qui favorisent l'apparition ou le renforcement de problèmes de jeu.

Constats

L'étatisation ne semble pas avoir diminué les problèmes liés aux JAI

Woods et Williams observent que la prévalence du jeu sur Internet dans chaque pays épouse globalement son accessibilité légale⁹. Dans le cas de la Suède, sur lequel nous nous sommes penchés plus particulièrement, on ne peut pas conclure que l'étatisation ait tenu ses promesses de rapatriement des fuites de paris sur des sites dit « illégaux », ni non plus résolu les problèmes que l'on rencontre de façon prépondérante chez les joueurs en ligne. Aucune donnée ne permet d'envisager que le Québec fasse mieux sur ce plan. Les revenus estimés de l'étatisation consistent par ailleurs en dépenses pour les joueurs et ces dépenses, surtout quand elles proviennent de joueurs problématiques, ont un coût qui n'a pas été évalué.

La majorité de l'offre de jeu en ligne n'est pas « criminalisée »

Au centre de l'univers du poker en ligne, il y a des sites, extrêmement populaires, gérés par des artisans du poker en ligne. Pour la plupart, ces organisations sont bien connues et identifiées. Leurs principaux concurrents sont des grands réseaux associés à des compagnies publiques cotées en bourse et à l'industrie classique du jeu. Ce sont parfois les mêmes compagnies qui fournissent les sites étatisés et les sites qui leur font concurrence. Dès lors, l'argumentaire de promotion de l'étatisation pour contrer l'illégalité de l'offre apparaît moins fondé. D'autre part, le statut de ces compagnies de jeu remet en question l'idée qu'il serait impossible de réglementer cette industrie ou d'agir sur les politiques publiques pour la rendre moins préjudiciable pour la santé.

L'augmentation de l'accessibilité sera importante

Loto-Québec offrira un accès légal, socialement plus acceptable, et des produits familiers aux consommateurs. En 2009, il existait au Québec 2 331 lieux où on pouvait jouer légalement sur des appareils de jeu. En regard de la pénétration d'Internet dans les foyers québécois, l'étatisation représenterait environ 2,4 millions de sites domestiques de jeu légal, soit une multiplication par mille du nombre de points d'accessibilité. Par ailleurs, la possibilité de jouer exactement au moment désiré provoque une augmentation considérable de l'accessibilité temporelle. Dans le cas spécifique des jeux de compétition, en particulier du poker en ligne, un marché qui s'étend des provinces de l'Atlantique au Pacifique assure une présence plus importante de joueurs provenant de différents fuseaux horaires.

Le recrutement de nouveaux joueurs en ligne est probable

Présentement au Québec, on observe un usage restreint du jeu en ligne, possiblement par prudence ou encore par manque d'intérêt. La marginalité de cet usage du jeu en ligne protège vraisemblablement la population d'une augmentation du nombre de personnes affectées par les problèmes de jeu. En partie à cause d'une certaine familiarité établie au fil des ans par Loto-Québec avec la population, l'étatisation des jeux en ligne risque fort de conduire à la normalisation de cette activité et à une minimisation des risques qu'elle comporte. Il est probable que des sommes importantes soient investies dans la promotion du site étatisé. En conséquence, 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 difficilement de croire que l'étatisation représente une solution efficace pour contenir les risques associés à l'exposition aux jeux d'argent en ligne dans le contexte du Québec.

Recommandation

Il importe d'ancrer les données présentées dans ce mémoire dans le contexte de l'évolution de l'offre de jeu et des débats auxquels elle a donné lieu ces dernières années. L'expérience passée témoigne que l'implantation des appareils de loterie vidéo, justifiée en vertu d'arguments relatifs à *l'offre de jeu illégale*, a été menée sans documentation préalable de l'ensemble des enjeux, notamment ceux liés aux impacts sociaux et sanitaires, et sans concertation entre les diverses parties prenantes. À mesure que les effets sociosanitaires indésirables devenaient connus, un certain nombre d'acteurs sociaux ont commencé à manifester leurs préoccupations face à l'exploitation de ces appareils. La création ultérieure des Ludoplex et le projet de déménagement du casino au Bassin Peel ont d'ailleurs suscité plusieurs réactions dans la société civile allant même jusqu'à la remise en question de leur pertinence.

Plusieurs acteurs sociaux dont le réseau de santé publique, certains chercheurs, des groupes communautaires et diverses associations ont, ces dernières années, réclamé une participation élargie au processus de prise de décision concernant l'offre du jeu. Cette requête semble d'ailleurs avoir été entendue puisque Loto-Québec proposait, dans son plan d'action 2004-2007, la création d'un organisme indépendant, le Conseil québécois du jeu responsable¹³⁵.

Une telle structure apparaît toujours légitime dans le contexte actuel, compte tenu de l'augmentation anticipée des problèmes sociosanitaires engendrés par l'accroissement de l'offre de jeux et les nouveaux développements technologiques en matière de jeux par Internet. Il importe ici de souligner qu'en dépit de toutes les mesures de prévention mises en place au fil des dernières années pour tenter d'éduquer les joueurs à jouer de façon *responsable*, le taux global de problèmes de jeu dans la population n'a pas diminué.

Ce constat ne surprend guère dans un contexte où la promotion et la multiplication de l'offre de jeux augmentent leur accessibilité et où les développements technologiques amplifient certaines caractéristiques pathogènes. 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 des mesures individuelles telles que l'autocontrôle ou la promotion du jeu responsable. Les stratégies de marketing, l'accessibilité et les caractéristiques accentuant la dangerosité de certains jeux doivent aussi être analysées afin d'identifier, pour le Québec, des mesures de prévention à la fois réalisables et efficaces.

Le projet actuel de Loto-Québec d'exploiter un site de jeu en ligne a déjà suscité un certain nombre de réactions dont celle des directeurs régionaux de santé publique qui ont demandé au gouvernement un moratoire avant l'entrée en vigueur de cette nouvelle offre de jeu. À la

lumière des informations scientifiques sur les impacts possibles de cette nouvelle offre de jeu au Québec, nous reconnaissons la pertinence de cette demande. Quelle que soit la décision du législateur à cet égard, la nécessité d'assumer simultanément sa responsabilité de santé publique demeure. Dans cette optique, préalablement à l'étatisation, nous préconisons de pousser plus loin la compréhension des enjeux de ce projet et les connaissances concernant :

Les déterminants individuels des problèmes

- Développement de connaissances scientifiques en matière de jeu pathologique de manière à mieux comprendre l'évolution de ces problèmes et de leurs déterminants.
- Analyse des comportements actuels des joueurs québécois en ligne (comportements, problèmes, croyances et motivations -volet longitudinal concernant les adultes et les mineurs).

La sécurité des jeux

- Suivi de l'évolution des caractéristiques des différents types de jeu offerts à la population afin d'en identifier les caractéristiques pathogènes.
- Analyse d'alternatives plus sécuritaires au poker en ligne comme, par exemple, la Ligue de tournois de poker du Québec.
- Analyse des mesures de prévention théoriques et appliquées en ligne et l'évaluation de leur capacité à protéger les joueurs.

L'accessibilité des jeux

- Alternatives techniques et légales pour assurer que la population ne soit pas sollicitée ou exposée à une offre de jeu en ligne indésirable.
- Impact des types de mise en marché sur la participation et les problèmes de jeu en ligne dans le contexte d'un environnement numérique.

RÉFÉRENCES

1. Chevalier, S. & Papineau, É. (2007). 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.
2. Abbott, M. W. (2006). Do EGMs and problem gambling go together like a horse and carriage? *Gambling Research*, 18 (1), 7-38.
3. Welte, J. W., Wieczorek, W. F., Barnes, G. M., Tidwell, M-C., & Hoffman, J. H. (2004). The relationship of ecological and geographic factors to gambling behavior and pathology. *Journal of Gambling Studies*, 20(4), 405-423.
4. Griffiths, M. D. (1996). Pathological gambling: A review of the literature. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 3, 347–353.
5. Leblond, J. (2007). Dangerosité des appareils électroniques de jeu et mesures de protection. Document d'analyse remis au Directeur de santé publique de la Capitale-Nationale dans le cadre des travaux de rédaction de l'Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec, Québec.
6. Biron, J.-F. (2006). Une approche communicationnelle de la problématique des appareils électroniques de jeu dans la région montréalaise, mémoire de maîtrise (sciences humaines), Université du Québec à Montréal.
7. Wood, Robert T. & Williams R. (2007). Internet Gambling: Past, Present, and Future. In Gary Smith, David Hodgins & Robert Williams (eds.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (pp. 491-514). Toronto: Elsevier Publishing.
8. Wood, R. T., Williams, R. J. & Lawton, P.K. (2007). Why do Internet gamblers prefer online versus land-based venues? Some preliminary findings and implications. *Journal of Gambling Studies*, 20, 235-252.
9. Wood, Robert T. & Williams R. (2007). Internet Gambling: Past, Present, and Future. In Gary Smith, David Hodgins & Robert Williams (eds.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (pp. 491-514). Toronto: Elsevier Publishing.
10. Williams, R., Wood, R. (2009). Internet gambling: Setting the stage. *AGRI Annual Conference*. 27 mars, Banff (Alberta).
11. <http://lotoquebec.com/ingenio/fr/collaborer>.
12. <http://lotoquebec.com/lotoclic/nav/fr/accueil>.
13. Industrie Canada (2006) *Journal des marques de commerce* Vol. 53, No. 2713. p.222.
14. <http://www.lotoquebec.com/ingenio/fr/accueil>.
15. <http://general.loto-quebec.com/sitecorpo/pdf/allocution-alain-cousineau.pdf>.

16. Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., Hamel, D., & Allard, D. (2004). Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002. Québec et Montréal, Université Laval et Institut nationale de santé publique du Québec.
17. Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., Sévigny, S. (2004). Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002. Montréal et Québec, Institut national de santé publique du Québec et Université Laval.
18. Politzer, R. M., Yesalis, C. E., & Hudak, C. J. (1992). The epidemiologic model and the risks of legalized gambling: Where are we headed? *Health Values: The Journal of Health Behavior, Education, and Promotion*, 16, 20-27.
19. Direction de santé publique de Montréal (1998). Rapport annuel 1998 sur la santé de la population. Les inégalités sociales de la santé. Collectif Direction de la santé publique de Montréal-Centre.
20. Lorenz, V. C. & Yaffee, R. A. (1986). Pathological gambling: Psychosomatic, emotional and marital difficulties as reported by the gambler. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1), 40-49.
21. Arseneault, L., Ladouceur, R., & Vitaro, F. (2001). Jeux de hasard et consommation de substances psychotropes: Prévalence, coexistence et conséquences. *Psychologie Canadienne*, 42, 173-184.
22. Kalischuk, R.G., Nowatzki, N., Cardwell, K., Klein, K. & Solowoniuk, J. (2006). Problem Gambling and its impact on families: A Literature Review. *International Gambling Studies*, 6(1), 31-60.
23. Walker, M. B. (1992). *The psychology of gambling*. New York, NY: Pergamon Press.
24. Volberg, R. A. (1994). The prevalence and demographics of pathological gamblers: Implication for public health. *Am J Pub Health*; 84:237-241.
25. Vaillancourt, F. Roy, A. (2000). *Gambling and Governments in Canada, 1969—1998: How Much? Who Plays? What Pay-off?* Toronto, ON: Canadian Tax Foundation, Special Studies in Taxation and Public Finance, N. 2.
26. Grinols, E. (2004), *Gambling in America: Costs and Benefits*. Cambridge University Press.
27. Gupta, R. and Derevensky, J.L. (1998) Adolescent gambling behaviour: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling *Journal of Gambling Studies*, 14: 319-345.
28. Centre de référence du Grand Montréal (2010). Rapport statistique : Aide et référence 2008-2009.
29. Ministère de la Sécurité publique, Bureau du coroner (2007). Le nombre des suicides liés au jeu pathologique 1999-2005. Communication spéciale de Paul-André Perron à l'INSPQ.

30. Allard, D., Chevalier, S., Kimpton, M.-A., Audet, C., Hamel, D., St-Laurent, D. (2005). Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique. *Monitoring évaluatif – Indicateurs d'implantation*. Montréal : INSPQ.
31. Loto-Québec (2009). Un apport important à la communauté. *Rapport annuel 2009*, Loto-Québec.
32. Griffiths, M. D. (1993). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 9, 101-120.
33. Blaszczynski, A., Ladouceur, R., and H. J. Shaffer (2004). A science-based framework for responsible gambling: The Reno model. *Journal of Gambling Studies*, 20, p. 301-317.
34. Korn, D. A., Reynolds, J., Skinner, H. A. (2006). The Reno Model A Public Health Discussion. *The 13th International Conference on Gambling and Risk Taking*, Lake Tahoe, Nevada.
35. Korn, D., Gibbons, R., & Azmier, J. (2003). Framing public policy towards a public health paradigm for gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19, 235–256.
36. Livingstone, C., Woolley, R. (2007). Risky Business: A Few Provocations on the Regulation of Electronic Gaming Machines, *International Gambling Studies*, 7 (3), 361 – 376.
37. Papineau, E., Boisvert, Y. (2003). Jeu pathologique et précaution, une nouvelle approche préventive, *Éthique publique Éditions Liber*, 5(2), 110-121.
38. Chevalier, S. & Allard, D. (2001). Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent. Estimation des montants misés par joueur selon le jeu. Montréal : Institut national de santé publique du Québec.
39. Chevalier, S., Papineau, E. (2004). Halifax, Myths, Reality and Ethical Public Policy International Problem Gambling Conference, "Public policy in gambling: scientific knowledge and other contingencies –the Quebec case".
40. Castellani, B. (2000). *Pathological gambling- The making of a medical problem*. New York : Suny Press.
41. Houle, V. & Paradis, I. (2007). Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec. *Les directeurs régionaux de santé publique*.
42. Productivity Commission (1999). *Australia's Gambling Industries*, Report no 10, AusInfo, Canberra.
43. Papineau, É., Richer, F. (2009), La prévention des problèmes liés au jeu : évolution pratiques et acquis des autres dépendances, dans Guyon & al. (2009). *Tabac, alcool, drogues, jeux de hasard et d'argent. À l'heure de l'intégration des pratiques*, PUL.
44. <http://www.ipnpoker.com/area-105.html> (Consulté le 19 mars 2010).

45. Swartz, J. (2005). Online gambling sites expect big payoffs. USA Today, February 7th, 2005. http://www.usatoday.com/money/industries/technology/2005-02-07-gamble-usat_x.htm (Consulté le 16 mars 2010).
46. Boss Media. (2008). Boss media Annual Report 2007: Powers the game. Växjö, Sweden. http://www.bossmedia.com/DocumentHandler.ashx?PK_Id=52 (consulté le 2 mars 2010).
47. Jason, P. (2007). These are exciting times – Lara Wood. Atlantic lottery corporation successfully implements Internet gaming. Public gaming international, Octobre 2007, pages 12 et 30. Interview complète : <http://publicgaminginternational.com/nuke/modules.php?name=News&file=article&sid=346>.
48. Entrevue avec Pinsonneault, C. (2010). Lotoclic : a source of interesting findings. Public gaming international, Janvier 2010. <http://www.publicgaming.com/MAGAZINES/PGIJANUARY2010/PGIJANWEBwlinks.pdf> et Loto-Québec, (2008). Rapport annuel 2007-2008 de Loto-Québec.
49. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>. Consulté mars 2010.
50. CEFRIO (2010). Résultats de février – NETendances 2010. Consulté 03-10 <http://blogue.cefrio.qc.ca/2010/02/resultats-de-fevrier-%E2%80%93-netendances-2010/>.
51. Brindley, C. (1999), The marketing of gambling on the Internet, Internet Research: Electronic Networking Applications and Policy, 9 (4), 281-286.
52. 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.
53. McBride, J. & Derevensky, J. (2008). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers, International Journal of Mental Health & Addiction.
54. Griffiths, M. (2008). Internet and video-game addiction. In: Essau, C., ed. Adolescent addiction: epidemiology, assessment and treatment. San Diego : Elsevier, pp. 231-267.
55. 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.
56. Derevensky, J. L. & Gupta, R. (2007). Internet gambling amongst adolescents: A growing concern, International Journal of Mental Health and Addiction, 5, 93-101.
57. 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.
58. Smeaton, M., Poole, A., Chevis, A. & Carr, J. (2004), Study into underage access to online gambling and betting sites, London: GamCare.

59. Martin, I. Gupta, R., Derevensky, J. (2009). Participation aux jeux de hasard et d'argent, in Dubé & al. (2009). Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2008, Institut de la statistique du Québec.
60. 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.
61. 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.
62. Voir: Case interview Svenska Spel, www.bossmedia.com/DocumentHandler.ashx?PK_Id=11
63. Smith, A. (2004). Controversial and emerging issues associated with cybergambling (e-casinos), *Online Information Review*, 28 (6), 435-443.
64. Pastinelli, M. (2008). Quand le jeu cesse d'être un jeu: les communautés électroniques consacrées au poker. Québec: Congrès de l'ACFAS, 9 mai.
65. Griffiths, M. (1999), Gambling technologies: Prospects for problem gambling, *Journal of Gambling Studies*, 15 (3), 265-283.
66. Svenska Spel. (2009). Svenska Spel annual report 2008. Visby, Suède: auteurs.
67. Veikkaus. (2009). Veikkaus's year 2008 Corporate responsibility report annual report. Vantaa, Finlande: auteurs.
68. Allemagne-2007 Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. (2008, Juli). Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007.
69. Wood, R. T., & Williams, R. J. (2008). Internet Gambling in Canada: Prevalence, Patterns, and Land-Based Comparisons. Alberta Gaming Research Institute.
70. Wood, R. T. & Williams, R. J. (2007), Problem gambling on the Internet: Implications for Internet gambling policy in North America, *New Media 7 Society*, 9 (3), 520-542.
71. Lalomiteanu, A. & Adlaf, E. M. (2001), Internet gambling among Ontario adults, *eGambling The Electronic Journal of Gambling Issues*, vol. 5.
72. Hardoon, K., Derevensky, J., & Gupta, R., (2002). An examination of the influence of familial, emotional, conduct and cognitive problems, and hyperactivity upon youth risk-taking and adolescent gambling problems. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Ontario.
73. Korn, D., Murray, M., Morrison, M., Reynolds, J. & Skinner, H.A. (2006), Engaging youth about gambling using the Internet, *Canadian Journal of Public Health*, 97, (6), 448-453.

74. CEFRIO (2009). Enquête sur la génération C : les 12-24 ans, utilisateurs extrêmes d'Internet et des TI. Consulté mars 2010 <http://blogue.cefrio.qc.ca/2009/10/enquete-sur-la-generation-c-les-12-24-ans-utilisateurs-extremes-d%e2%80%99internet-et-des-ti/>
75. Steeves, V., Kerr, I. (2005). Virtual Playgrounds and Buddybots: A Data-Minefield for Tweens. *Canadian Journal of Law and Technology*, 4 (2), 91-98.
76. Hardoon, K., Derevensky, J., & Gupta, R., (2002). An examination of the influence of familial, emotional, conduct and cognitive problems, and hyperactivity upon youth risk-taking and adolescent gambling problems. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Ontario.
77. 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.
78. Romer, D. (2008), Internet gambling stays low among youth ages 14 to 22 but access to gambling sites continues; sports gambling makes resurgence. The Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania, November 26 2008.
79. Griffiths, M. & Barnes, A. (2006). Internet gambling: an online empirical study among student gamblers, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 194-204.
80. Brunelle, N., Leclerc, D., Gendron, A., Cousineau, M-M. & Dufour, M. (2009). Jeunes, consommation de substances psychoactives et pratique de jeux de hasard et d'argent par Internet : des relations entrecroisées. XXXIst International Congress on Law and Mental Health, aura lieu à New York University Law School, 29 juin.
81. MacKay, T.-L. (2005). Betting on youth: adolescent Internet gambling in Canada. Addiction foundation of Manitoba, consulté mars 2010 <http://www.afm.mb.ca/documents/Bettingonyouth.pdf>.
82. White, M., Mun, P., Kauffman, N., Whelan, C. & M. Regan (2007). Teens gambling in Ontario: behaviors and perceptions among 15 to 17 years old. Prepared for the Responsible Gambling Council.
83. Brown, S. J. (2006). The surge in online gambling on college campuses, *New Directions for Student Services*, 113, 53-61.
84. Wood, R.T.A., Griffiths, M.D. & Parke, J. (2007), Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample, *CyberPsychology and Behavior*, 10 (3), 354-361.
85. Jonsson, J. (2009). Responsible gaming and gambling problems among 3000 Swedish Internet poker players. Alberta gaming research institute's 8th annual conference, Banff, Alberta.
86. Mihaylova, Lina (2009). Internet gambling among university students. Consulté mars 2010 http://www.centredollardcormier.qc.ca/cdc/pub/conduite_addictives.pdf.

87. Dufour, M & al.. (2009). Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent. Article promotionnel déposé au FQRSC. Consulté mars 2010
<http://www.dependances.gouv.qc.ca/download.php?f=3033499a4fff4ebf0c801948f845ae03>.
88. Gambling Commission (UK). Survey data on gambling participation. January 2010
<http://www.gamblingcommission.gov.uk/pdf/Survey%20data%20on%20gambling%20participation%20-%20January%202010.pdf>.
89. Swedish National Institute of Public Health. (2009). SWELOGS - a population study on gambling and health 2008/09. A presentation of keyfindings from the first data collection. <http://www.fhi.se/Documents/Vart-uppdrag/spel/SWELOGS/frukostseminarium-nov-2009-english.pdf>.
90. 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.
91. <http://lotoquebec.com/corporatif/nav/salle-de-presse/communiquésDetail?Id=19007>.
92. http://lotoquebec.com/ingenio/fr/accueil#divertir_loteries_expertise.
93. <https://playnow.bclbc.com/BCCF/forwardIndex.do>.
94. https://www.playsphere.ca/games_nli.do.
95. Chevalier, S. et É. Papineau (2004). The measurement of gambling offer. Halifax: Insight Nova Scotia Conference.
96. Ipsos Reid (2008). Canada and US Public Perceptions Of Internet Gambling. Consulté mars 2010 <http://www.ipsos-na.com/news-polls/pressrelease.aspx?id=3792>.
97. 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, cité dans Wood & Williams, 2007.
98. Statistique Canada. Recensement de 2006 - Répartition des ménages selon la structure du ménage, Canada, provinces et territoires, 2006.
<http://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2006/as-sa/97-553/table/t5-fra.cfm>
(Consulté le 21 mars 2010).
99. Centre francophone d'informatisation des organisations. NetTendances 2008 :
http://www.cefrio.qc.ca/fileadmin/documents/Publication/NETendances_depliant_.pdf
(Consulté le 21 mars 2010).
100. Centre francophone d'informatisation des organisations :
<http://blogue.cefrio.qc.ca/2010/02/resultats-de-fevrier-%E2%80%93-netendances-2010/> (Consulté le 21 mars 2010).

101. Morin, R., April, N., Bégin, C., Quesnel, G. (2003). État de situation sur la consommation d'alcool au Québec et sur les pratiques commerciales de la Société des Alcools du Québec. Perspective de santé publique. Institut national de santé publique.
102. La Presse Canadienne, 20-08-2009. BC Lottery Corporation faces criticism after increasing online gambling limits.
103. La Presse Canadienne, 23-11-09. Jeu en ligne : la SLA envisage de collaborer avec Loto-Québec.
104. Binde, P. (2005). Report from Sweden: The First State-Owned Internet Poker Site. *Gaming Law Review*, 11(2), 108-115.
105. 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.
106. Pinsonnault, C. (2010). Lotoclic: A Source of Interesting Findings. *Public Gaming Magazine* Consulté Mars 2010
<http://www.publicgaming.com/MAGAZINES/PGIJANUARY2010/PGIJANWEBwlinks.pdf>.
107. http://www.cca-i.com/Primary%20Navigation/Online%20Data%20Store/internet_gambling_data.htm.
108. Voir à la page 4 : « At the time the UIGEA was passed, the entire US market was estimated to represent approximately 50% of the global online gaming market (GBGC). » dans : CryptoLogic Inc. (2007, March 28th). Renewal annual information form. Amendment No. 1 to FORM 40-F. Commission file number 000-30224. Washington, D. C.: Securities and exchange commission.
109. Stutz, H. (2010). Gaming recession: Gaming revenues fall by biggest percentage ever. Figures add up to biggest two-year percentage drop ever. *Las Vegas Review-Journal*, February 12th, 2010. <http://www.lvrj.com/news/gaming-revenues-fall-by-biggest-percentage-ever-84117117.html#>.
110. Global Betting & Gaming Consultants. (2009). How resilient is online gambling? <http://www.gbgc.com/archives/909> (Consulté le 17 mars 2010).
111. Voir à la page 9 dans : Svenska Spel. (2009). Svenska Spel Annual Report 2008. http://svenskaspel.se/img/omsvs/Annual_Report_2008.pdf.
112. Voir aux pages 105 à 159 dans : Statens Offentliga Utredningar. (2008). Svenska Spels nätpoker. En utvärdering. Betänkande av Nätpokerutredningen. Report # SOU 2008:36. Stockholm, Sweden. En page 130 de ce rapport, on trouve des informations sur l'attrait du site de Svenska Spel en comparaison de celui des sites internationaux ou privés.

113. 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.
114. Smeaton, M., and Griffiths, M. (2004). Internet Gambling and Social Responsibility: An Exploratory Study. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 49-57.
115. 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.
116. http://general.loto-quebec.com/sitecorpo/salle_de_presse/Fiche2-jeu_responsable-fr.pdf.
117. Voir aux pages 161 à 301 (Chapitre 6 - Les mesures destinées à protéger les utilisateurs contre les dangers du jeu sur AÉJ) dans : Leblond, J. (2007). Dangerosité des appareils électroniques de jeu et mesures de protection. Québec, QC : Document d'analyse remis au directeur de santé publique de la Capitale-Nationale dans le cadre des travaux de rédaction de l'Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec. http://www.dspq.qc.ca/publications/Leblond_Jean_2007-02-20_Dangerosite_des_App-elec_mesures-protection.pdf.
118. Williams, R. J., West, B. and R. Simpson (2007). Prevention of problem gambling. In D. Hodgins, G. Smith and R. Williams (eds.) *Research and measurement issues in gambling*. New York, Elsevier, Inc., 400-435.
119. Ladouceur, R., Jacques, C., Giroux, I., Ferland, F., & Leblond, J. (2000). Analysis of a Casino's self-exclusion program. *Journal of Gambling Studies*, 16, 453-460.
120. Fondation Mise sur toi (ND). Votre portrait de joueur en huit questions. http://lotoquebec.com/corporatif/pdf/jeuResponsable/Depliant8conseils_fr.pdf.
121. Griffiths, M. D., Wood, R. T. A., & Parke, J. (2009). Social responsibility tools in online gambling : a survey of attitudes and behavior among Internet gamblers. *Cyberpsychology and behavior*, 12(4), 413-421.
122. Statens Offentliga Utredningar. (2008). Svenska Spels nätpoker. En utvärdering. Betänkande av Nätpokerutredningen. Report # SOU 2008:36. Stockholm, Sweden.
123. Voir le tableau 4.3 à la page 66 dans : Statens Offentliga Utredningar. (2008). Svenska Spels nätpoker. En utvärdering. Betänkande av Nätpokerutredningen. Report # SOU 2008:36. Stockholm, Sweden.
- Voir aux pages 68 à 70 dans : Statens Offentliga Utredningar. (2008). Svenska Spels nätpoker. En utvärdering. Betänkande av Nätpokerutredningen. Report # SOU 2008:36. Stockholm, Sweden.
125. Voir à la page 70 dans : Statens Offentliga Utredningar. (2008). Svenska Spels nätpoker. En utvärdering. Betänkande av Nätpokerutredningen. Report # SOU 2008:36. Stockholm, Sweden.

126. Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., & Doucet, C. (2000). Le jeu excessif: comprendre et vaincre le gambling. Montréal, Qc: Les Éditions de l'Homme.
127. Blaszczynski, A., Ladouceur, R., Nower, L., & Shaffer, H. J. (2005, November). Informed choice and gambling: principles for consumer protection. Prepared for the Australian Gaming Council.
http://www.austgamingcouncil.org.au/images/pdf/Current_Issues/agc_ci_informed_choice.pdf.
128. Currie, S. R., Hodgins, D. C., Wang, J., el-Guebaly, N., Wynne, H., & Chen, S. (2006). Risk of harm among gamblers in the general population as a function of level of participation in gambling activities. *Addiction*, 101, 570-580.
129. Cette proposition repose notamment sur les recherches de Viscusi sur l'apprentissage des probabilités : Viscusi, W. K. (1989). Prospective reference theory: toward an explanation of the paradoxes. *Journal of risk and uncertainty*, 2(3), 235-264.
130. Livingstone C., 2006. The Changing Electronic Gaming Machine Industry and Technology, AIPC La Trobe University.
131. 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. and I. Rossow (2003). *Alcohol: No Ordinary Commodity*. Research and Public Policy. Oxford and London, Oxford University Press.
132. www.alexa.com.
133. 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.
134. 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.
135. Loto-Québec (2004). Plan de développement 2004-2007 de Loto-Québec. Assurer l'équilibre entre mission économique et développement social.
http://lotoquebec.com/corporatif/pdf/plan_de_developpement_fr.pdf.
136. Swartz, J. (2005). Online gambling sites expect big payoffs. *USA Today*, February, 7th, 2005. http://www.usatoday.com/money/industries/technology/2005-02-07-gamble-usat_x.htm (Consulté le 16 mars 2010).
137. www.casinocity.com est une entreprise qui vend des rapports statistiques sur le jeu en ligne. Elle prétend n'avoir aucun lien avec les exploitants du jeu en ligne. Sur son site Internet, les joueurs peuvent trouver un répertoire des sites disponibles. Ce répertoire est jugé particulièrement exhaustif au point que les scientifiques vont y puiser régulièrement des statistiques considérées valides pour l'analyse scientifique.

138. Voir Tableau 6.1 à la page 96 dans : Statens Offentliga Utredningar. (2008). Svenska Spels nätpoker. En utvärdering. Betänkande av Nätpokerutredningen. Report # SOU 2008:36. Stockholm, Sweden.
139. Certains sites sont offerts en plusieurs langues. On ne peut pas additionner 374 et 1 881. Les données présentées ici sont celles du 19 mars 2010, mais ces statistiques peuvent varier d'une journée à l'autre.
140. http://www.pokerlistings.com/poker-player_chris-moneymaker.
141. Voir aux pages 36 et 37 dans : Statens Offentliga Utredningar. (2008). Svenska Spels nätpoker. En utvärdering. Betänkande av Nätpokerutredningen. Report # SOU 2008:36. Stockholm, Sweden.
142. Griffiths, M. D. (1993). Factors in problem adolescent fruit machine gambling: Results of a small postal survey. *Journal of Gambling Studies*, 9, 31-45.
143. Saint-Charles, J., Mongeau, P. et Biron, J.-F. (2008). A Communication Perspective on Video Lottery Gambling. *International Gambling Studies*, vol. 8, no. 3.
144. Cunningham-Williams, R.M. et coll. (1998). Taking Chances: Problem Gamblers and Mental Health Disorders –Results from the St. Louis Epidemiological Catchment Area Study. *American Journal of Public Health* 88 (7), 1093-1096.
145. Petry, N. M. (2005). *Pathological gambling: Etiology, comorbidity and treatments*. Washington, D.C.: American Psychological Association Press.
146. Poirier-Arbour, Trudel, Harvey & Boyer (2007). Dépression et anxiété chez les joueurs et leur partenaire. Colloque « Les multiples facettes du jeu », Université Laval, Québec, Canada.
147. Chevalier, S. & Papineau, É. (2007). 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.
148. Papineau, E., (Février 2007). Avis sur la situation des appareils de loterie vidéo au Québec. Avis scientifique interne soumis au MSSS. INSPQ.
149. Chevalier, S, Montpetit, C, Biron, J. F., Dupont, M. A., Caux, C. (2006). Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal. La construction d'un casino au bassin Peel. Montréal : Direction de santé publique de Montréal.
150. Papineau, E. (janvier 2006) Avis scientifique interne sur le déménagement du casino au bassin Peel. Soumis au MSSS, intégré dans le rapport Coulombe.
151. Ministère de la Santé et des Services sociaux (2006). « Projet de déplacement du casino de Montréal au Bassin Peel mis de l'avant par Loto-Québec et le Cirque du Soleil » - Avis de la Direction générale des services sociaux. Comité interministériel chargé de l'évaluation du projet de relocalisation du casino de Montréal. Consulté mars 2010 http://www.finances.gouv.qc.ca/documents/Autres/fr/reference_casino.pdf.

152. Abbott, R. & Volberg, M. (1994). Gambling and Pathological Gambling: Growth Industry and Growth Pathology of the 1990's. *Community Mental Health in New Zealand*, 9 (2), 22-31.
153. Ladouceur, R. (1996). The prevalence of pathological gambling in Canada. *Journal of Gambling Studies*, 12, 129-142.
154. Shaffer, H. J., LaBrie, R. A. & LaPlante, D. (2004). Laying the foundation for quantifying regional exposure to social phenomena: Considering the case of legalized gambling as a public health toxin. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18 (1), 40-48.
155. Welte, J. W., Wieczorek, W. F., Barnes, G. M., Tidwell, M-C., & Hoffman, J. H. (2004). The relationship of ecological and geographic factors to gambling behavior and pathology. *Journal of Gambling Studies*, 20(4), 405-423.
156. Harrison Health Research (2006) Evaluation of 2004 Legislative Amendments to Reduce EGMs Research report. Independent Gambling Authority, South Australia.
157. Californie-2006. Volberg, R. A., Nysse-Carris, & Gerstein, D. R. (2006, August). 2006 California problem gambling prevalence study. Final report. California department of alcohol and drug programs. Office of problem and pathological gambling.
158. Canada-2007. 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.
159. Colombie-Britannique-2007. Ipsos Reid Public Affairs. (2008, January). British Columbia problem gambling prevalence study. Vancouver, Canada. Gaming policy and enforcement branch, Ministry of Public safety and Solicitor general.
160. Finlande-2007. Taloustutkimus Oy. (2007). The 2007 Finnish gambling survey. Finnish Ministry of social affairs and health. <http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/64AD16F8-814F-4C60-BB2C-4ABB007B078/0/FinnishGamblingproblemsurvey2007Englishversion.pdf>.
161. Manitoba-2006. Lemaire, J., MacKay, T.-L., & Patton, D. (2008, July). Manitoba gambling and problem gambling 2006. Addictions Foundaion of Manitoba. <http://www.afm.mb.ca/documents/ManitobaGamblingandProblemGambling2006.pdf>
162. Norvège-2007. Bakken, I. J., Gøttestam, G., Grawe, R. W., & Wenzel, H. G. (2009). Gambling behavior and gambling problems in Norway 2007. *Scandinavian journal of psychology*, 50, 333-339.
163. Nouveau-Mexique-2005. Volberg, R. A., & Bernhard, B. (2006, June 21st). The 2006 study of gambling and problem gambling in New Mexico. Albuquerque, NM: Responsible gaming association of New Mexico.
164. Ontario-2005. Wiebe, J., Mun, P., & Kauffman, N. (2006, September). Gambling and problem gambling in Ontario 2005. Responsible gaming council.
165. Québec-2002. Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., & Sevigny, S. (2004). Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au

- Québec en 2002. Montréal et Québec, Institut national de santé publique du Québec et Université Laval.
166. Québec(03)-2008. Houle, V. (2008). 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.
167. South Australia-2005. South Australian Department for Families and Communities (2006). Gambling Prevalence in South Australia: October to December 2005 http://www.problemgambling.sa.gov.au/DesktopModules/SAHT_DNN2_Documents/Download/63358269303882256/Gambling%20Prevalence%20Report%20-%20200506%20-%20FINAL%20-20Complete%20Document.pdf.
168. Suède-2009. Swedish National Institute of Public Health. (2009). SWELOGS - a population study on gambling and health 2008/09. A presentation of keyfindings from the first data collection. <http://www.fhi.se/Documents/Vart-uppdrag/spel/SWELOGS/frukostseminarium-nov-2009-english.pdf>.
169. Tasmania-2005. The SA Centre for Economic Studies. (2008, June). Social and economic impact study into gambling in Tasmania. Volume 2: The prevalence study. Final report. [http://www.tenders.tas.gov.au/domino/dtf/dtf.nsf/LookupFiles/Soc-Economic-Impact-Study-Vol2.pdf/\\$file/Soc-Economic-Impact-Study-Vol2.pdf](http://www.tenders.tas.gov.au/domino/dtf/dtf.nsf/LookupFiles/Soc-Economic-Impact-Study-Vol2.pdf/$file/Soc-Economic-Impact-Study-Vol2.pdf).
170. UK-2007. Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K. & Erens, B. (2008). Internet gambling: a secondary analysis of findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. Commissioned by the Gambling Commission. + Wardle, H., Sproston, K., Orford, J., Erens, B., Griffiths, M., Constantine, R., & Pigott, S. (2007, September). British gambling: prevalence survey 2007. National centre for social research.
171. Woolley, R. (2003), Mapping Internet gambling: Emerging modes of online participation in wagering and sports, *International Gambling Studies*, 3 (1), 3-20.
172. Griffiths, M., Wardle, H., Erens, B., Orford, J. & Sproston, K. (2007), Who uses the Internet to gamble? Findings from the British Gambling Prevalence Survey 2007, National Centre for Social Research.
173. Woodruff, C. & Gregory, S. (2005), Profile of Internet gamblers: Betting on the future, *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 9 (1), 1-14.
174. Gupta, R., & Derevensky, J. (1998) Adolescent gambling behaviour: A prevalence study and examination of the correlates associated with excessive gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14, 319-345.
175. Griffiths MD, Parke J, Wood R. T. & Rigbye, J. (2010). Online poker gambling in university students: further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 8, 82-89.
176. Nowatzki, N. R., & Williams, R. J. (2002). Casino self-exclusion programmes: a review of the issues. *International gambling studies*, 2, 3-25.

177. Harrigan, K. A. (2008). Slot machine structural characteristics: Creating near misses using high award symbol ratios. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 353–368.
178. Kassinove, J. I., & Schare, M. L. (2001). Effects of the “near miss” and the “big win” on persistence at slot machine gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 15, 155–158.
179. Choliz, M. (2009). Experimental Analysis of the Game in Pathological Gamblers: Effect of the Immediacy of the Reward in Slot Machines, *Journal of gambling studies* (Online first) Consulté mars 2010.
180. Leblond, J. (2004). Évaluation de la dangerosité des ALV. [En ligne]. http://www.jeu-compulsif.info/rapport-leblond-recours_collectif/cahier-1-comp.pdf (consulté le 15-09-05).

ANNEXE 1

**ÉTUDES RÉALISÉES DANS LA POPULATION GÉNÉRALE
(PRÉVALENCE CALCULÉE AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS)**

Tableau 3 Études réalisées dans la population générale (prévalence calculée au cours des 12 derniers mois)

	Suède 2009	Finlande 2007	Norvège 2007	UK 2007	Allemagne 2007	Tasmania 2007	South Australia 2005	Californie 2006	Nouveau- Mexique 2005	Ontario 2005	Colombie- Britannique 2007	Manitoba 2006	Canada 2007	Québec 2002	Québec(03) 2008
Échantillon	16 à 84 ans	15 ans ou +	16 ans à 74 ans	16 ans ou +	16 à 65 ans	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans +	18 ans +	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans ou + à l'intérieur de 5 km autour de l'hippodrome de Québec
N. total	8 167	5 008	3 483	8 972	9 970	4 051	17 140	7 121	2 850	3 590	3 000	5 142	8 498	8 842	2 500
% de la population qui joue	70 %	73 %	68 %	68 %	55 %	72 %	70 %	58 %	68 %	63 %	73 %	86 %	73 %	81 %	70 %
N. de joueurs en ligne	695	110	126	518	80	57	89	78	40	63	64	76	179	22	51
% de la population qui joue en ligne	8,5 %	2,2 %	3,6 %	6 %	0,8 %	1,4 %	0,5 %	1,1 %	1,4 %	1,7 %	3 %	1,5 %	2,1 %	0,3 %	2,0 %
% des joueurs qui jouent en ligne	12,2 %	3,0 %	5,3 %	8,8 %	1,5 %	2,0 %	0,7 %	1,9 %	2,1 %	2,7 %	4,1 %	1,7 %	2,9 %	0,4 %	2,9 %
% de joueurs en ligne parmi les joueurs problématiques	44 %	10,7 %	35,1 %	16 %	10,1 %	10,9 %	6,8 %	11 %	15 %	10,7 %	13,4 %	6,3 %	7,8 %	0,3 %	27,6 %
Prévalence courante (12 derniers mois).															
Joueurs pathologiques parmi...															
la population	0,3 %	1,5 %	0,3 %	0,4 %	0,2 %	0,5 %	0,4 %	0,3 %	0,6 %	0,8 %	0,9 %	1,4 %	0,8 %	0,8 %	0,4 %
les joueurs	0,4 %	2,1 %	0,4 %	0,6 %	0,3 %	0,8 %	0,6 %	0,5 %	0,9 %	1,3 %	1,2 %	1,6 %	1,1 %	1,0 %	0,6 %
les joueurs en ligne		7,8 %		3,8 %			1,1 %			5,2 %	1,4 %	5,6 %	4,5 %	4,5 %	7,8 %
Joueurs à risque parmi...															
la population	1,9 %	2,8 %	0,4 %	1,4 %	0,4 %	0,9 %	1,2 %	0,9 %	0,7 %	2,6 %	3,7 %	4,7 %	2,4 %	0,9 %	1,1 %
les joueurs	2,7 %	3,8 %	0,6 %	2,1 %	0,7 %	1,2 %	1,7 %	1,6 %	1,0 %	4,1 %	5,1 %	5,5 %	3,4 %	1,1 %	1,6 %
les joueurs en ligne		7,0 %		1,3 %			20,2 %			15,5 %	27,6 %	20,4 %	12,6 %	9,1 %	11,8 %
Joueurs problématiques parmi...															
la population	2,2 %	4,3 %	0,7 %	1,8 %	0,6 %	1,4 %	1,7 %	1,2 %	1,3 %	3,4 %	4,6 %	6,1 %	3,2 %	1,7 %	1,5 %
les joueurs	3,1 %	5,9 %	1,0 %	2,7 %	1,1 %	2,0 %	2,4 %	2,1 %	1,9 %	5,4 %	6,3 %	7,1 %	4,5 %	2,1 %	2,2 %
les joueurs en ligne	10,1 %	14,8 %	7,2 %	5,0 %	6,7 %	10,9 %	21,3 %	13,0 %	11,8 %	20,7 %	29,0 %	25,9 %	17,1 %	13,6 %	19,6 %

ANNEXE 2

SITES DE JAI ACCESSIBLES DANS DIFFÉRENTS PAYS DANS LA LANGUE NATIONALE

Sites de JAI accessibles dans différents pays dans la langue nationale

Depuis l'étude de Christiansen Capital Advisors en 2005, il est courant d'entendre qu'il y a sur Internet environ 2000 sites de jeu en ligne¹³⁶. Le 19 mars 2010, l'organisme Casinocity¹³⁷ en dénombrait 2 263. Des sites acceptent ou refusent l'accès aux résidents, ou aux adresses IP, provenant de certains pays. L'accès aux sites n'est pas nécessairement universel.

Le répertoire de Casinocity dénombre, par type d'activité de jeu, le nombre de sites qui acceptent des clients d'un pays en particulier, et qui sont capables de donner un service dans la langue nationale. Ce dénombrement est utile car l'étude¹³⁸, qui a examiné les motifs pour lesquels certains Suédois préfèrent le site étatique à ceux des compagnies privées, a révélé que (a) le désir de jouer avec sa monnaie nationale, (b) dans un environnement où le joueur peut communiquer textuellement avec les autres joueurs, et (c) dans une interface conviviale où les règles sont écrites clairement figurent parmi les principaux motifs. Ces caractéristiques sont mieux réunies dans un site où la langue du site est celle du joueur.

Selon Casinocity, dans la figure 8, on constate que 374 sites francophones et 1 881 sites anglophones sont accessibles depuis le Canada¹³⁹. Dans la mesure où la langue joue un rôle déterminant, l'offre du jeu en ligne ne serait pas la même au Québec, en quantité et en qualité, que dans les autres provinces canadiennes ou dans d'autres pays où la question du jeu en ligne est débattue. L'argumentaire favorable ou défavorable au jeu en ligne étatisé, dans d'autres marchés, n'est pas automatiquement applicable à la situation du Québec.

En nombre total de sites, le Québec (374) est dans une situation relativement comparable à celle de la Suède (330), sauf qu'on y retrouve, parmi l'offre parallèle, davantage de sites de casino en ligne et moins de sites de poker en ligne. À noter que l'étatisation du poker en ligne est un phénomène qui se développe surtout en Scandinavie où l'offre, dans la langue nationale, est minime.

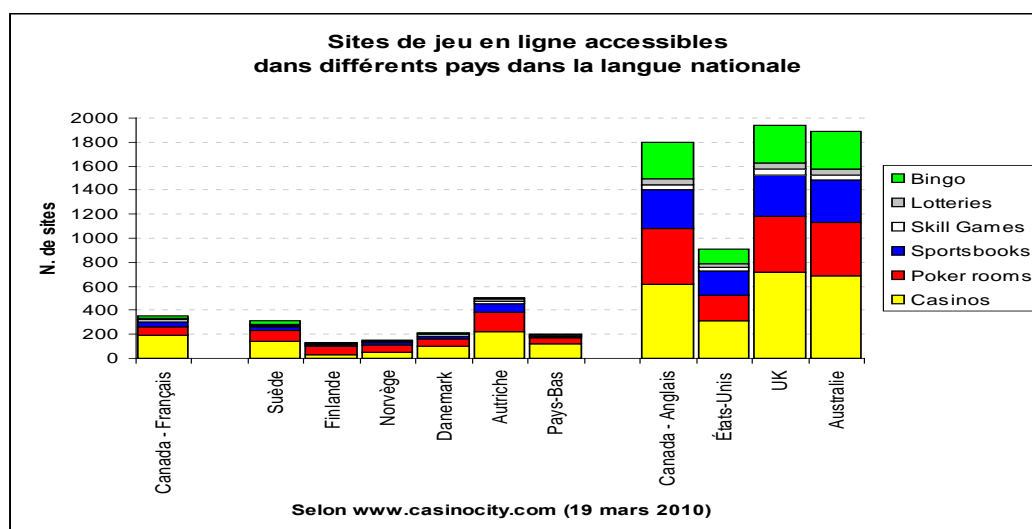


Figure 8 : Sites de jeu en ligne accessibles dans différents pays dans la langue nationale

ANNEXE 3

L'EFFET « MONEYMAKER »

L'effet « moneymaker »

Le Championnat du monde des *World Series of Poker* (WSOP), remporté le 24 mai 2003, est certainement l'événement le plus marquant du développement de l'intérêt populaire à l'égard du jeu de poker en ligne. Le droit d'entrée dans ce tournoi est de 10 000 \$. Le gagnant, Chris Moneymaker¹⁴⁰, a payé ce droit avec les gains qu'il avait réalisés lors d'un tournoi satellite organisé par le site Poker Stars. Sa mise initiale : 39 dollars. L'année suivante, le championnat des WSOP a aussi été remporté par un joueur qui a gagné sa participation en remportant un tournoi satellite de *Poker Stars*. L'engouement soutenu par ces histoires-Cendrillon est appelé l'effet *Moneymaker*. On le constate par un accroissement extraordinaire de la participation aux WSOP (voir figure 9). Depuis 2003, six des sept tournois les plus prestigieux de la WSOP ont été gagnés par des joueurs dont le droit d'entrée aux WSOP a été préalablement gagné en participant à un tournoi satellite organisé par un site de poker en ligne. L'an dernier, les sites Poker Stars et Full Tilt Poker ont payé plus de 1 000 droits d'entrée chacun. Les sites de Bodog et de Party Poker ont offert plus de 400 droits d'entrée chacun. Plusieurs autres sites internationaux contribuent à différents degrés. Le coût d'entrée dans les tournois satellites a continuellement diminué. Des coûts d'entrée de 1 \$ sont dorénavant fréquents. Il existe aussi de plus en plus de tournois gratuits^{xlv}.

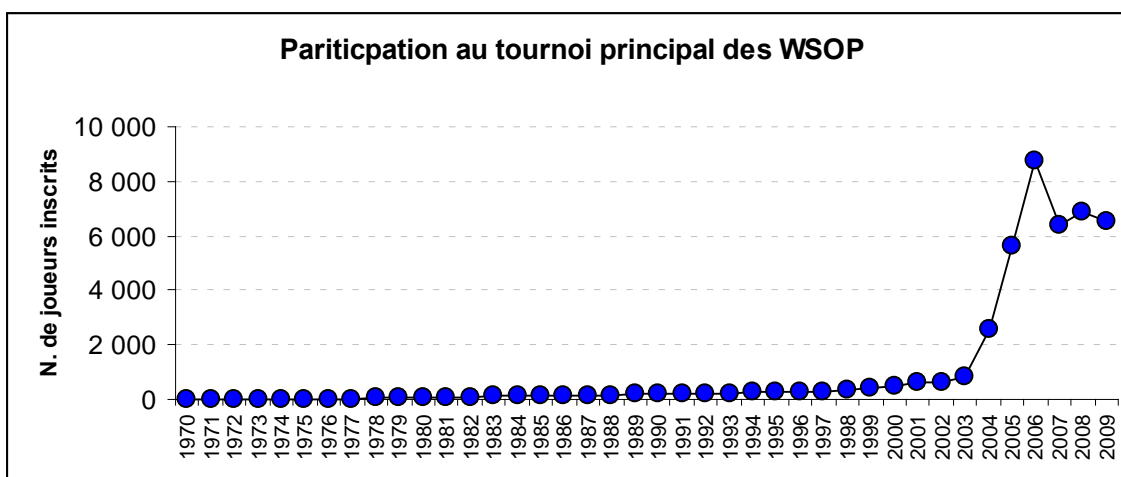


Figure 9 : Participation au tournoi principal des WSOP

En 1971, le premier prix a été de 30 000 dollars. En 1982, ce lot a atteint 500 000 dollars. Le million a été atteint en 1991, cinq millions en 2004 et douze millions en 2006. Au cours des trois dernières années, le premier prix s'est stabilisé autour de 8 à 9 millions.

Les sites de poker en ligne les plus populaires possèdent l'avantage de permettre à leurs clients de se confronter aux joueurs vedettes avec un investissement financier dérisoire. Ainsi, selon le site www.pokerscout.com, 186 joueurs vedettes entretiennent une présence continue sur le site Full Tilt Poker. Le site Poker Stars héberge 103 joueurs vedettes. Au mieux, par la suite, le réseau *Cake* réunit 9 joueurs vedettes dont le doyen vénéré des

^{xlv} En anglais, *Freerolls*.

joueurs de poker. Le réseau Cereus ne bénéficie que de l'apport de cinq joueurs vedettes, mais parmi ceux-ci la légende Phil Helmuth.

Les joueurs désirant acquérir l'habileté de gagner les tournois satellites et d'atteindre les grands tournois prestigieux, c'est en se confrontant à ces joueurs vedettes qu'il est possible de développer ces habiletés. Sans l'apport de ces joueurs vedettes, les sites associés à des compagnies publiques ne parviennent donc pas à rivaliser.

Le très populaire site Full Tilt Poker organise régulièrement une structure pyramidale de tournois pouvant amener des joueurs jusqu'aux joueurs vedettes, puis jusqu'aux tournois prestigieux. Le droit d'entrée est le montant payé et qui sera redistribué aux joueurs en prix. La cote de la maison est une somme demandée au joueur que le site conservera pour payer les frais d'opération et faire des profits. Comme on le constate, les sommes sont relativement minimales. Le total des prix à gagner est néanmoins considérable.

Le succès des sites Poker Stars et Full Tilt Poker a vraisemblablement été grandement appuyé par la stratégie de payer l'inscription d'un grand nombre de leurs clients dans les tournois de la *WSOP*. Par simple effet de masse, il est presque assuré qu'au moins un client du site de poker en ligne va se rendre à l'étape finale de la compétition, sinon la gagner. C'est un coup de marketing qui a été répété chaque année depuis Chris Moneymaker.

L'attrait considérable, auprès des jeunes adultes, de ce moyen de financer les coûts exorbitants des tournois prestigieux a vraisemblablement une autre conséquence qui accentue l'effet *Moneymaker*. L'âge des gagnants de la *WSOP* ne cesse de rajeunir (voir figure 10). Les gagnants des deux dernières années étaient âgés de 22 et 21 ans.

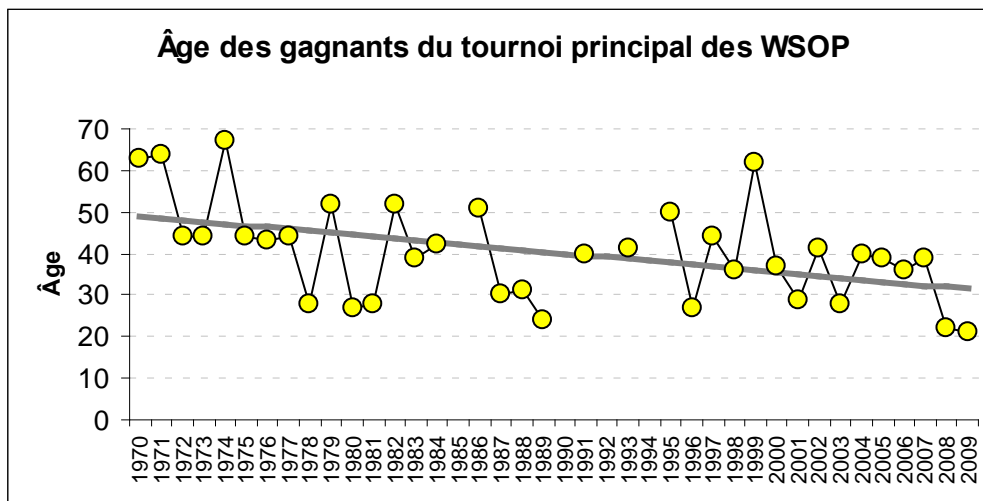


Figure 10 : Âge des gagnants du tournoi principal des WSOP

ANNEXE 4
LE MARCHÉ SUÉDOIS

Performance du réseau étatique.

Entre 2003 et 2008, les rapports annuels de Svenska Spel rapportent une estimation du marché des jeux en ligne qui sépare les dépenses faites dans le système étatique et celles faites dans les compagnies privées. En 2003, Svenska Spel accaparait le tiers du marché. Cette part a diminué jusqu'en 2005 avant que l'avènement du poker en ligne ne relance la part de marché, mais sans jamais dépasser le tiers du marché.

En 2009, les rapports annuels de Svenska Spel indiquent toutefois un ralentissement des activités de jeu en ligne. L'ensemble des jeux en ligne ont régressé de 7,7 % par rapport à 2008. En deux ans, les revenus du poker en ligne ont chuté de 21 %.

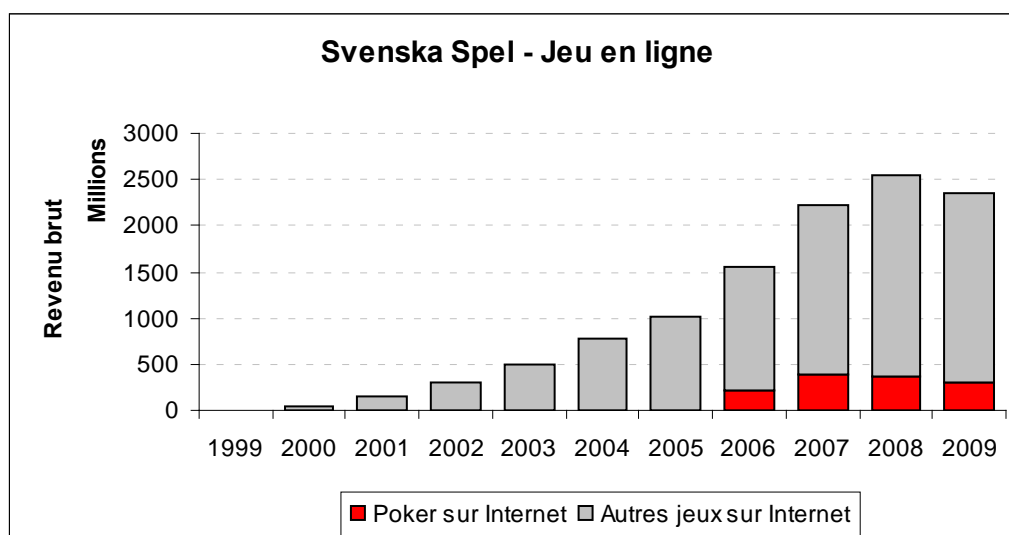


Figure 11 : Svenska Spel – revenus du jeu en ligne

Par contre, les sommes recueillies par les sites internationaux semblent progresser. Dans le rapport annuel de 2008, Svenska Spel estime les revenus soutirés par les sites internationaux à 1,9 milliard de SEK. En 2007, cette estimation était de 1,5 milliard.

Examinons maintenant ce qui se passe chez les concurrents de Svenska Spel. Expekt ne produit pas de rapports annuels. Mais, les trois autres principaux concurrents le font.

Le géant Ladbrokes/Hilton rapporte une diminution des revenus des jeux en ligne en 2007, soit immédiatement après la mise en marché du poker en ligne par Svenska Spel. Toutefois, seul le poker en ligne semble avoir été affecté. La croissance continue des jeux interactifs ne révèle pas un impact négatif de l'offre étatisé à cet égard. Les jeux de casinos en ligne ne semblent pas avoir subi un impact important.

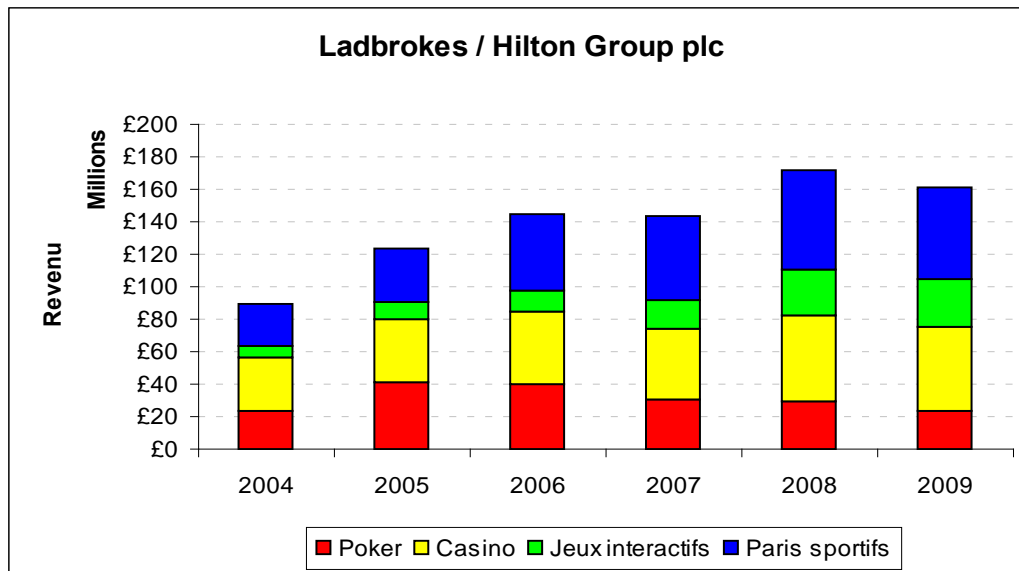


Figure 12 : Ladbrokes/Hilton Group PIC

La compagnie Unibet ne détaille pas ses revenus des jeux en ligne. On y constate néanmoins un ralentissement, vraisemblablement temporaire, en 2007 après que Svenska Spel ait inauguré son offre de poker. De manière intéressante, Unibet segmente ses revenus en fonction du marché dans les pays nordiques de l'Europe. On comprend alors que la clientèle extérieure soutient une progression des revenus totaux du jeu en ligne d'Unibet, mais que le marché nordique témoigne aussi d'un essoufflement en 2009.

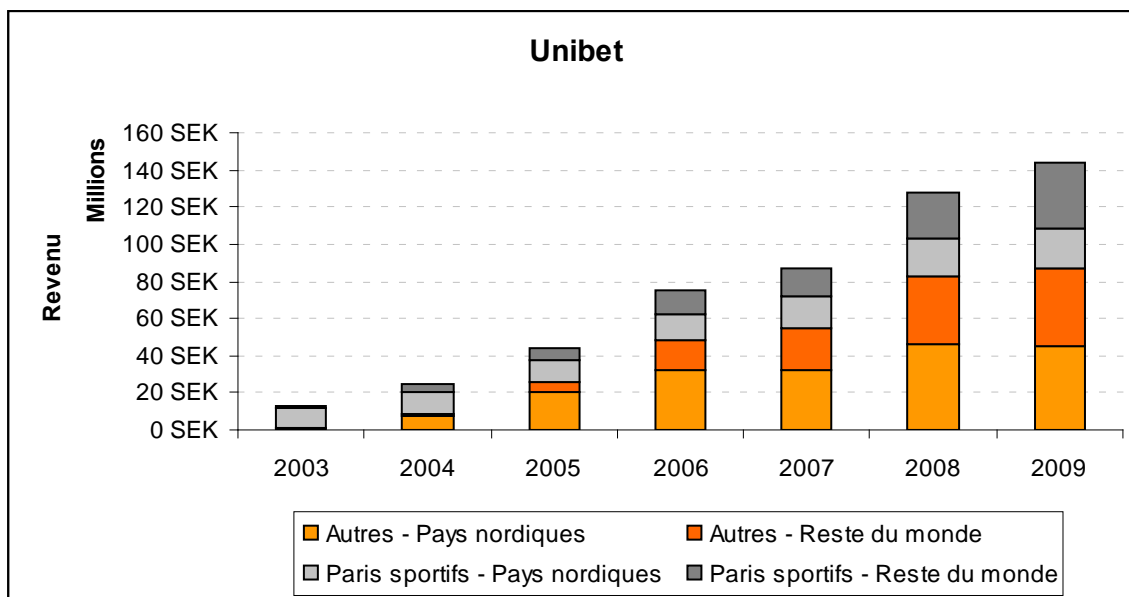


Figure 13 : Unibet

Enfin, la compagnie Betsson rapporte aussi des données qui montrent une réduction des revenus de poker en ligne, mais en 2008 seulement. En contrepartie, les revenus des casinos en ligne et des paris sportifs indiquent une forte progression malgré la concurrence de Svenska Spel.

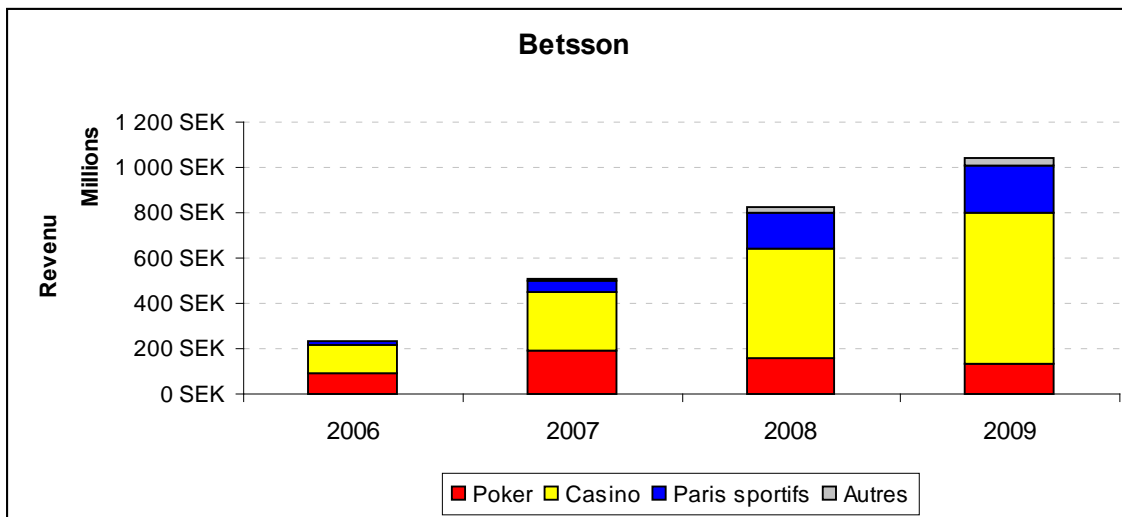


Figure 14 : Betsson

Dans l'étude d'évaluation du site de Svenska Spel, les auteurs¹⁴¹ ajoutent le site de Party Poker à la liste des concurrents. Comme les autres, Party Poker a éprouvé des difficultés en 2009.

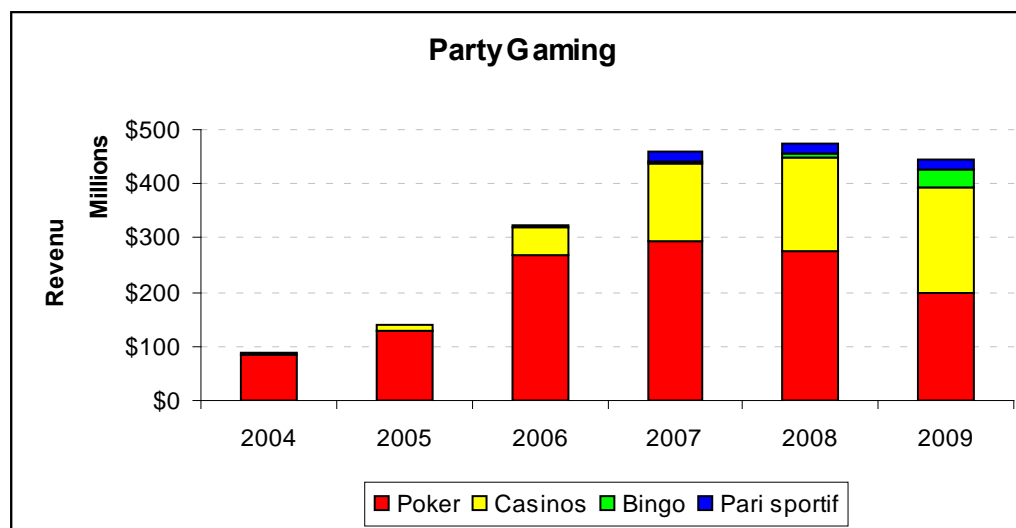


Figure 15 : Party Gaming

Svenska Spel et ses principaux concurrents ont donc perdu des revenus de poker en ligne en 2009, et même en 2008. Ceci pourrait être un effet de la récession qui est commun à tous. Mais, ces données peuvent tout aussi bien être expliquées par l'incapacité des produits de Svenska Spel et des compagnies publiques à rivaliser l'effet d'attraction des sites

de poker les plus populaires, comme Poker Stars et Full Tilt Poker. Grâce à l'effet *Moneymaker*, ces deux sites dominants monopolisent de plus en plus la clientèle du poker en ligne. Les compagnies publiques ne parviennent pas à reprendre des parts de marché perdues à ces deux concurrents dominants. Avec une plateforme offrant essentiellement le même produit que le réseau IPN, peut-on vraiment s'attendre à ce que Svenska Spel soit mieux en mesure de rapatrier la clientèle que les compagnies publiques ne parviennent pas à regagner?

