

LOTO-QUÉBEC ET OFFRE DE JEU EN LIGNE

POUR LES DIRECTEURS RÉGIONAUX DE SANTÉ PUBLIQUE DU QUÉBEC, LA PRÉVENTION DOIT PRIMER SUR L'OFFRE DE JEU

Lanaudière, le 18 février 2010 – En réponse à la décision du gouvernement du Québec d'autoriser Loto-Québec à développer son offre de jeu en ligne, les directeurs de santé publique des 18 régions du Québec, dont celui de Lanaudière, le D^r Jean-Pierre Trépanier, demandent au gouvernement et à Loto-Québec de retarder le projet et proposent des solutions concrètes.

Des solutions concrètes

À l'heure où les technologies Internet pénètrent la plupart des foyers québécois, l'augmentation de l'offre de jeu proposée par Loto-Québec constitue un virage important que Loto-Québec ne devrait prendre seul, croient les directeurs régionaux de santé publique. Bien que peu de Québécois s'adonnent actuellement aux jeux d'argent en ligne, cette problématique est en émergence et les plus récentes données issues de différentes études invitent à la vigilance. Rappelant leur mandat de prévention auprès de la population québécoise, les directeurs de santé publique au Québec, s'entendent donc pour dire que, dans ce dossier, **la prévention doit primer tout autant sur les avantages économiques attendus de cette nouvelle offre de jeu.**

C'est pourquoi, sachant que le jeu en ligne est une réalité, les directeurs régionaux de santé publique demandent au gouvernement du Québec :

1) Le décret d'un report d'au moins un an de la date prévue d'implantation des jeux d'argent Internet afin de permettre des travaux préalables dont les résultats pourraient être rendus publics. Les éléments suivants seraient à intégrer à ces travaux :

- a) La mise sur pied d'un comité d'experts indépendants pour étudier préalablement les impacts potentiels et connus d'une augmentation ou d'une diversification de toute offre de jeu (santé publique, sécurité publique, recherche, éducation, représentants de la société civile)
- b) L'examen approfondi d'alternatives juridiques, technologiques et financières à l'étatisation pour protéger la population des risques pour la santé du jeu en ligne
- c) Le financement de campagnes de prévention pan-québécoise indépendantes préalables à toute augmentation ou diversification de l'offre de jeu
- d) La tenue d'études scientifiques indépendantes démontrant l'efficacité des dispositifs envisagés pour empêcher la participation des mineurs au jeu étatisé et pour endiguer l'augmentation des problèmes de jeu
- e) L'accès aux données de la société d'état à des fins de prévention et de recherche

2) La formation d'un Comité d'éthique sociale sur le jeu étatisé, relevant de l'Assemblée Nationale et d'une Commission parlementaire.

3) Si, suite à ces travaux, le lancement est jugé sécuritaire, les activités pourraient être lancées pour une période transitoire d'une durée de deux ans pendant laquelle ses modalités de

commercialisation et ses impacts seraient monitorés. Le projet serait ensuite réévalué sur la base des informations documentées de l'expérience.

4) La création d'une politique québécoise sur les jeux d'argent, tel que proposé lors de l'implantation des Salons de jeux en 2007. Celle-ci permettrait de développer une vision globale où chaque modification à l'offre de jeu serait analysée en fonction de son impact sur le développement de problèmes de jeu.

Étatisation

Dans les pays où le jeu a été étatisé, la participation de la population est globalement plus élevée. Selon des données tirées de l'expérience suédoise à laquelle Loto-Québec fait abondamment référence, 52 % des « nouveaux joueurs en ligne » sur le site d'État « *Svenska Spel* » n'avaient jamais joué sur d'autres sites auparavant. De plus, 20 % des joueurs qui fréquentent ce site présentent des problèmes de jeu.

Les directeurs régionaux de santé publique ont également profité de la tenue de la conférence de presse pour demander publiquement aux ministères de la Sécurité publique et de la Justice de mobiliser des experts, corps policiers ou experts en cybercriminalité, pour développer des stratégies afin de contrer les effets négatifs du jeu en ligne, soutenant ainsi les solutions proposées.

Coûts sociaux associés aux jeux de hasard et d'argent

L'argument financier étant au cœur de la question de l'étatisation du jeu, soulignons qu'une étude américaine démontre qu'aux États-Unis, chaque bénéfice de 1\$ coûte 6\$ à la société. Une autre étude américaine estime également qu'un joueur coûte 18 000\$ à l'État tandis qu'au Canada, l'évaluation du *Canada Tax Foundation* estime que chaque joueur pathologique entraîne annuellement des coûts sociaux de 56 000\$.

Ces études attestent des coûts sociaux et humains qui découlent des jeux de hasard et d'argent mais tiennent également compte des coûts liés aux soins de santé relatifs au jeu (traitement et prévention), des coûts du système judiciaire, de sécurité publique ou économiques.

Les jeunes et les jeux d'argent sur Internet

La problématique du jeu en ligne est en émergence dans le monde et au Québec et peut engendrer des conséquences néfastes sur la santé de la population, particulièrement celle des jeunes.

À cet effet, un avis de l'Institut National de Santé Publique soulève la vulnérabilité des jeunes face aux jeux d'argent en ligne. Le nombre d'élèves québécois du secondaire s'adonnant aux jeux d'argent sur Internet a doublé entre 2006 et 2008 pour atteindre près de 25 000 jeunes. En Suède, les autorités de santé publique rapportent que c'est 1 adepte sur 5 qui présente des problèmes de jeu dans la tranche des 18-24 ans.

De plus, selon les études actuelles, les technologies Internet sont largement utilisées à des fins ludiques chez les jeunes. On les trouve dans la grande majorité des foyers québécois. Seulement chez les jeunes fréquentant le secondaire, c'est environ 480 000 d'entre eux qui les utilisent sur une base régulière. Habités aux jeux vidéo, les jeunes adultes ont également grandement intégré ces technologies dans leurs échanges et activités de loisir. Ils seront donc

particulièrement sensibles à cette nouvelle offre de jeu de Loto-Québec et enclins à visiter le site, ce qui, pour les **directeurs régionaux de santé publique, est un signe que la société d'État devra être prudente quant à la présentation et au contrôle de cette offre de jeu sur son site Internet.**

L'étatisation du jeu en ligne

Par ailleurs, les directeurs de santé publique du Québec rapportent, selon une étude, que l'absence de sécurité et l'illégalité sont les principales raisons évoquées pour ne pas jouer en ligne. Il est donc fort probable que l'étatisation et la décriminalisation entraîneront l'augmentation du nombre d'adeptes du jeu en ligne au Québec.

Enfin, le fort taux de problèmes associés au jeu en ligne s'explique par la présence de plusieurs facteurs de risque bien documentés. Toutefois, aucune étude scientifique n'a identifié des mesures propres à endiguer le développement de tels problèmes. Selon les directeurs de santé publique du Québec, les moyens annoncés par Loto-Québec n'apparaissent pas garants de la protection des joueurs, notamment en ce qui concerne le programme d'auto-exclusion.

En résumé

Selon les directeurs de santé publique, il semble, à ce moment, plus important de préserver la santé de la population que de se lancer de toute urgence dans l'aventure du jeu sur Internet en faisant l'économie d'une sensibilisation auprès du public. À cet effet, les directeurs régionaux de santé publique s'accordent pour dire que Loto-Québec ne doit porter seul la responsabilité de développer l'offre de jeu sur Internet au Québec et d'en évaluer les impacts. Enfin, non pas dans l'optique de bannir le jeu en ligne à des fins récréatives, ils invitent plutôt le gouvernement du Québec à revoir sa position face au projet. Les solutions mises de l'avant par les 16 directeurs régionaux de santé publique sont garantes d'une action préventive énergique, visant à éviter des dommages dont on connaît d'avance les conséquences néfastes en matière de santé publique.