

LE JEU EN LIGNE

QUAND LA RÉALITÉ
DU VIRTUEL NOUS RATTRAPE

RAPPORT DU GROUPE DE TRAVAIL SUR LE JEU EN LIGNE

Québec 



QUAND LA RÉALITÉ
DU VIRTUEL NOUS RATTRAPE

RAPPORT DU GROUPE DE TRAVAIL SUR LE JEU EN LIGNE

GROUPE DE TRAVAIL SUR LE JEU EN LIGNE

PRÉSIDENTE

LOUISE NADEAU, M.A., Ph. D.
Professeure titulaire
Département de psychologie
Université de Montréal

Chercheure associée
Institut universitaire de santé mentale Douglas
McGill University

MEMBRES

MAGALI DUFOUR, Ph. D.
Professeure agrégée
Service de toxicomanie
Faculté de médecine et des sciences de la santé
Université de Sherbrooke

RICHARD GUAY
Directeur général adjoint
Ministère de la Sécurité publique du Québec

SYLVIA KAIROUZ, Ph. D.
Professeure agrégée
Département de sociologie et anthropologie
Université Concordia

JEAN-MARC MÉNARD
Coordonnateur des services professionnels
Centre de réadaptation en dépendance
Domrémy-de-la-Mauricie-Centre-du-Québec

COORDONNATRICE SCIENTIFIQUE

CATHERINE PARADIS, Ph. D.

La source doit être citée, conformément
à la Loi sur le droit d'auteur.

Citation proposée :

Nadeau, L., Dufour, M., Guay, R., Kairouz, S., Ménard,
JM., & Paradis, C. *Le jeu en ligne. Quand la réalité
du virtuel nous rattrape*. Montréal (Québec), Groupe
de travail sur le jeu en ligne, 2014

LE JEU EN LIGNE – QUAND LA RÉALITÉ DU VIRTUEL
NOUS RATTRAPE

Dépôt légal – Octobre 2014
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
ISBN 978-2-550-71661-7 (Imprimé)
ISBN 978-2-550-71662-4 (PDF)

© Gouvernement du Québec, 2014

TABLE DES MATIÈRES

MOT DE LA PRÉSIDENTE	11
CHAPITRE 1 - INTRODUCTION	15
1. MANDAT	17
2. MISE EN CONTEXTE DU MANDAT	17
3. MONITORAGE DU JEU EN LIGNE	18
4. PLAN DU RAPPORT	18
CHAPITRE 2 - HYPOTHÈSE SOCIOSANITAIRE	21
1. PARTICIPATION AU JEU EN LIGNE	22
1.1 Participation des mineurs au jeu en ligne	22
2. PRATIQUES DE JEU DES JOUEURS EN LIGNE	23
3. PROBLÈMES DE JEU PARI MI LES JOUEURS EN LIGNE	24
4. COROLLAIRES	25
4.1 Campagnes de prévention	25
4.1.1 Les campagnes auprès des adultes	25
4.1.2 Les campagnes auprès des jeunes	27
4.2 Loto-Québec et la création d'une vice-présidence au jeu responsable	27
4.3 Réseau d'aide et de soutien aux joueurs	29
4.3.1 Les services de première ligne	29
4.3.2 Les services de traitement pour les troubles liés au jeu	29
4.3.3 Le traitement ailleurs dans le monde	29
4.3.4 Les raisons pouvant expliquer la faible utilisation des services	30
5. CONCLUSION	31
CHAPITRE 3 - HYPOTHÈSE SOCIOÉCONOMIQUE	33
1. CANALISATION DE L'OFFRE DE JEU EN LIGNE	34
1.1 Revenus d'Espacejeux	34
1.2 Participation au jeu sur Espacejeux et sur les autres sites	34
1.2.1 Les raisons pouvant expliquer le choix des Québécois	35

2. SÉCURITÉ ET INTÉGRITÉ DU JEU EN LIGNE	37
2.1 Sécurité et intégrité sur Espacejeux	37
2.2 Jeu responsable en ligne	38
2.2.1 Les options de jeu responsable sur Espacejeux	39
2.2.2 Le test sur les habitudes de jeu sur Espacejeux	40
2.2.3 Les mesures de jeu responsable sur les sites considérés comme illégaux	40
3. CONCLUSION	40
CHAPITRE 4 - HYPOTHÈSE JURIDIQUE	43
1. CODE CRIMINEL	44
2. ACCESSIBILITÉ DES SITES CONSIDÉRÉS COMME ILLÉGAUX	44
3. RAISONS POUVANT EXPLIQUER LA PRÉSENCE DES SITES CONSIDÉRÉS COMME ILLÉGAUX	45
3.1 Actions policières en matière de jeu en ligne au Québec	45
3.2 Ambiguïté des articles de la partie VII du <i>Code criminel</i>	46
3.2.1 La mise sur pied et l'exploitation du jeu en dur	46
3.2.2 La mise sur pied et l'exploitation du jeu en ligne	46
3.2.3 La légalité du jeu en ligne	46
3.3 Légalité des opérateurs privés de jeu en ligne à l'extérieur du Canada	47
3.4 Opérateurs privés sur le territoire québécois	47
4. SOLUTIONS	48
4.1 Création d'un portail	48
4.2 Système de licences de jeux en ligne	49
4.2.1 L'expérience internationale	49
4.3 Mesures subsidiaires	50
4.3.1 La transmission des mises en demeure aux opérateurs illégaux	50
4.3.2 La filtration des sites illégaux	51
4.3.3 L'interdiction de certains contrats publics	51
4.3.4 Le mandat de la police	52
4.3.5 La sensibilisation de la population	52
5. CONCLUSION	52

CHAPITRE 5 - RECOMMANDATIONS	55
RECOMMANDATION 1	57
RECOMMANDATION 2	57
RECOMMANDATION 3	58
RECOMMANDATION 4	58
RECOMMANDATION 5	59
CONCLUSION	59
ANNEXE 1 - MONITORAGE DU JEU EN LIGNE	61
1. MESURES D'ATTEINTE DE RÉSULTATS	63
2. PRÉSENTATION DES INDICATEURS	63
3. SOURCES DE DONNÉES ET MÉTHODES DE COLLECTE	64
4. PORTÉE ET LIMITES DU SYSTÈME DE MONITORAGE	64
HYPOTHÈSE SOCIO SANITAIRE	66
Modèle logique	66
Indicateurs disponibles	67
ACTIVITÉ SS-1 MISE EN OEUVRE D'ACTIVITÉS DE PRÉVENTION DE JEU EN LIGNE	68
ACTIVITÉ SS-1.1 Liste des campagnes médiatiques portant sur la prévention des problèmes de jeu	68
ACTIVITÉ SS-1.2 Budget alloué aux campagnes d'information et de sensibilisation portant sur le jeu	70
ACTIVITÉ SS-2 MISE EN PLACE D'UN RÉSEAU D'AIDE ET DE SOUTIEN DESTINÉ AUX JOUEURS	72
ACTIVITÉ SS-2.1 Lignes téléphoniques destinées aux personnes aux prises avec un problème de jeu et à leurs proches	72
ACTIVITÉ SS-2.2 Utilisation de la ligne téléphonique jeu : aide et référence	74
ACTIVITÉ SS-2.3 Sites internet destinés aux personnes aux prises avec un problème de jeu et à leurs proches	76
ACTIVITÉ SS-2.4 Nombre de ressources qui offrent des services de première ligne aux personnes qui présentent un problème associé au jeu	78
ACTIVITÉ SS-2.5 Nombre d'individus qui ont fait l'objet d'une intervention de première ligne pour un problème de jeu	80
ACTIVITÉ SS-2.6 Nombre de rencontres de groupe hebdomadaires offertes par des mouvements d'entraide aux personnes souffrant de problèmes liés au jeu	82
ACTIVITÉ SS-2.7 Nombre de ressources qui offrent des services de traitement aux personnes qui présentent un trouble lié au jeu	84
ACTIVITÉ SS-2.8 Proportion d'utilisateurs, parmi les joueurs en traitement, qui présentent un trouble lié au jeu en ligne	86

RÉSULTAT SS-2 RÉDUCTION DE L'INITIATION DES MINEURS AU JEU EN LIGNE	89
RÉSULTAT SS-2.1 Taux de participation des mineurs au jeu en ligne	89
RÉSULTAT SS-3 RÉDUCTION DES PRATIQUES DE JEU À RISQUE PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE	92
RÉSULTAT SS-3.1 Jours par mois avec au moins une mise sur un site de jeu en ligne	92
RÉSULTAT SS-3.2 Heures passées par mois sur un site de jeu en ligne	96
RÉSULTAT SS-3.3 Argent dépensé par mois sur un site de jeu en ligne	99
RÉSULTAT SS-4 RÉDUCTION DE LA PRÉVALENCE DU JEU EXCESSIF PARMI LES JOUEURS EN LIGNE	102
RÉSULTAT SS-4.1 Proportion de joueurs à risque modéré parmi les joueurs en ligne	102
RÉSULTAT SS-4.2 Proportion de joueurs potentiellement pathologique parmi les joueurs en ligne	104
RÉSULTAT SS-5 RÉDUCTION DES PROBLÈMES ASSOCIÉS AU JEU PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE	106
RÉSULTAT SS-5.1 Proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation à risque d'alcool	106
RÉSULTAT SS-5.2 Proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation de cannabis	109
RÉSULTAT SS-5.3 Proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation régulière de tabac	111
RÉSULTAT SS-5.4 Proportion de joueurs en ligne rapportant des problèmes associés au jeu en ligne	113
RÉSULTAT SS-5.5 Proportion de joueurs en ligne rapportant des problèmes de santé physique ou mentale	115
HYPOTHÈSE SOCIOÉCONOMIQUE	118
Modèle logique	118
Indicateurs disponibles	119
RÉSULTAT SE-6 DIMINUTION DES PROBLÈMES LIÉS À LA SÉCURITÉ DU JEU EN LIGNE	120
RÉSULTAT SE-6.1 Proportion de plaintes fondées concernant la sécurité des données personnelles sur Espacejeux	120
RÉSULTAT SE-6.2 Proportion de plaintes fondées concernant des allégations d'infractions criminelles sur Espacejeux	122
RÉSULTAT SE-6.3 Nombre de rapports transmis au centre d'analyse des opérations et déclarations financières du Canada (CANAFE)	124
RÉSULTAT SE-7 DIMINUTION DES PROBLÈMES LIÉS À L'INTÉGRITÉ DU JEU EN LIGNE	126
RÉSULTAT SE-7.1 Proportion de plaintes fondées concernant l'intégrité des jeux sur Espacejeux	126

RÉSULTAT SE-8 AUGMENTATION DE LA DISPONIBILITÉ DES OUTILS PRÉVENTIFS ADAPTÉS AU JEU EN LIGNE	128
RÉSULTAT SE-8.1 Systèmes d'autolimitation disponibles sur un site de jeu en ligne	128
RÉSULTAT SE-8.2 Outils de mise en réalité disponibles sur un site de jeu en ligne	131
RÉSULTAT SE-8.3 Systèmes d'autolimitation d'accès au jeu disponibles sur un site de jeu en ligne	135
RÉSULTAT SE-8.4 Outils de détection des problèmes de jeu disponibles sur un site de jeu en ligne	138
RÉSULTAT SE-9 AUGMENTATION DE L'UTILISATION DES OUTILS PRÉVENTIFS ADAPTÉS AU JEU EN LIGNE	142
RÉSULTAT SE-9.1 Proportion de joueurs inscrits à un système d'autolimitation de temps de jeu sur un site de jeu en ligne	142
RÉSULTAT SE-9.2 Proportion de joueurs inscrits à un système d'autolimitation de dépenses sur un site de jeu en ligne	144
RÉSULTAT SE-9.3 Proportion de joueurs inscrits à un système d'autolimitation d'accès sur un site de jeu en ligne	146
RÉSULTAT SE-10 RÉDUCTION DE LA PARTICIPATION AU JEU EN LIGNE SUR L'OFFRE CONSIDÉRÉE COMME ILLÉGALE	148
RÉSULTAT SE-10.1 Proportion de joueurs en ligne qui parient sur l'offre de jeu en ligne considérée comme illégale	148
RÉSULTAT SE-11 AUGMENTATION DES PARTS DE MARCHÉ DE L'OFFRE LÉGALE DU JEU EN LIGNE	152
RÉSULTAT SE-11.1 Revenus d'Espacejeux	152
RÉSULTAT SE-11.2 Incidence cumulative des inscriptions sur le site légal de jeu en ligne	154
RÉSULTAT SE-11.3 Taux de participation sur le site légal de jeu en ligne	156
HYPOTHÈSE JURIDIQUE	160
Modèle logique	160
Indicateurs disponibles	161
RÉSULTAT J-12 DIMINUTION DE L'OFFRE CONSIDÉRÉE COMME ILLÉGALE DE JEU EN LIGNE	162
RÉSULTAT J-12.1 Nombre de sites de jeu en ligne considérés comme illégaux disponibles au Québec	162
RÉSULTAT J-12.2 Degré de visibilité des sites de jeu en ligne de poker et de casino en ligne	164
RÉSULTAT J-12.3 Position moyenne des sites de jeu en ligne de poker et de casino en ligne	167

ANNEXE 2 - MÉMOIRE DE LA POSITION DES DIRECTEURS RÉGIONAUX DE SANTÉ PUBLIQUE SUR L'ÉTATISATION DES JEUX D'ARGENT PAR INTERNET AU QUÉBEC	171
--	------------

ANNEXE 3 - RÉSULTATS DES ENTREVUES DE SUIVI AUPRÈS DES JOUEURS EN LIGNE	181
--	------------

1. MÉTHODOLOGIE	182
------------------------------	------------

2. RÉSULTATS	184
---------------------------	------------

2.1 Questions générales	184
-------------------------------	-----

2.2 Mode de participation aux jeux de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois	184
---	-----

2.3 Consommation de substances pendant les activités de pari au cours des douze derniers mois	184
---	-----

2.4 Sites de jeux en ligne visités au cours des douze derniers mois	184
---	-----

2.5 Avantages et inconvénients du jeu en ligne	185
--	-----

2.6 Motivations	185
-----------------------	-----

2.7 Dernier épisode de jeu en ligne	185
---	-----

2.8 Initiation aux jeux de hasard et d'argent en ligne	185
--	-----

2.9 Conséquences	185
------------------------	-----

2.10 Prévention et traitement	186
-------------------------------------	-----

2.11 Espacejeux	186
-----------------------	-----

2.12 Offre et promotion	186
-------------------------------	-----

2.13 Réglementation	187
---------------------------	-----

2.14 Retour dans la communauté	187
--------------------------------------	-----

3. CONCLUSION	187
----------------------------	------------

ANNEXE 4 - ARTICLES DE LOI CONCERNANT LES JEUX ET PARIS	189
--	------------

CODE CRIMINEL DU CANADA	190
--------------------------------------	------------

ANNEXE 5 - LES CONSULTATIONS	195
---	------------

1. LISTE DES RENCONTRES DU GROUPE DE TRAVAIL	196
---	------------

2. LISTE DES RÉUNIONS DU GROUPE DE TRAVAIL	202
---	------------

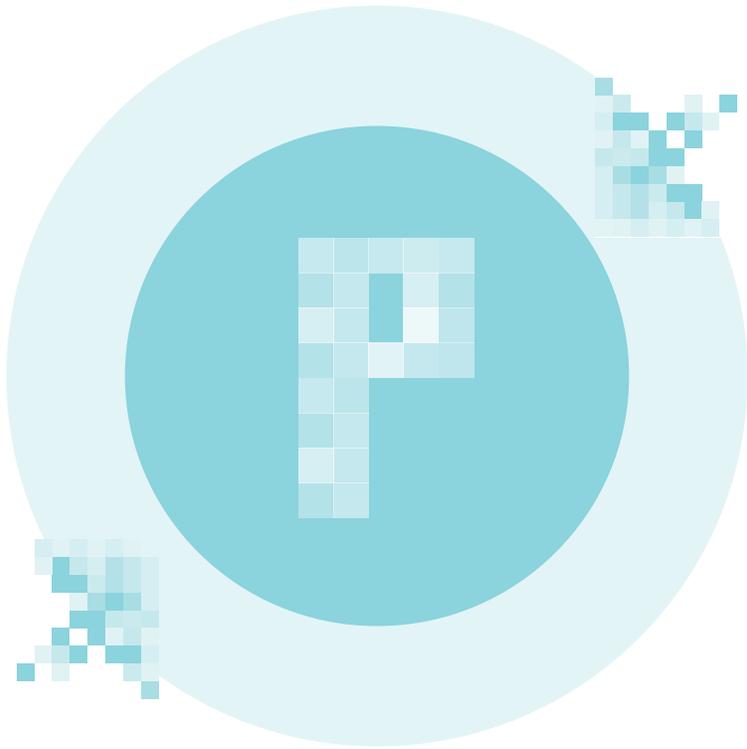
3. LISTE DES CONFÉRENCES AUXQUELLES ONT PARTICIPÉ DES MEMBRES DU GROUPE DE TRAVAIL	203
---	------------





MOT DE LA PRÉSIDENTE





MOT DE LA PRÉSIDENTE

Le Groupe de travail sur le jeu ligne a reçu, en juillet 2010, le mandat d'examiner les conséquences de la mise en activité, par Loto-Québec, du site Internet de jeu en ligne Espacejeux. Ce rapport et ses cinq recommandations sont le résultat de ses travaux.

Dès l'automne 2010, il est devenu évident pour le Groupe de travail qu'avec Internet, certains contrôles, certaines réglementations qui ont bien servi le Québec pour les jeux en dur, dits aussi jeux sur table, étaient devenus obsolètes et ne pouvaient s'opérer de la même manière sur Internet. Depuis 40 ans, grâce aux standards d'intégrité de Loto-Québec, les Québécois ont l'assurance que les jeux de hasard et d'argent sont gérés de telle sorte que tous les participants ont une chance égale de gagner qu'ils achètent des billets de loterie, aillent au casino ou jouent aux appareils de loterie vidéo. En matière de jeu responsable, plusieurs dispositions ont été prises pour rappeler aux clients de ne pas dépasser leurs limites. Les profits générés par les activités de Loto-Québec sont versés au Trésor public pour profiter à tous. Force nous a été de constater que certains paramètres d'intégrité, de responsabilité et de retour à l'État doivent être modifiés pour le jeu en ligne. Une grande partie de notre travail a été consacrée à consulter, lire, documenter et analyser les faits pour trouver comment répondre aux nouvelles conditions que sont celles d'Internet. Il fallait, dans un souci de bien commun, trouver des solutions qui protègent la population. Ainsi, quelle que soit leur forme, la sécurité et l'intégrité de l'offre de jeux en ligne devraient être assurées et un mécanisme d'encadrement devrait assurer un retour des profits à la communauté. Des actions préventives et des services curatifs destinés aux joueurs en ligne devraient également être disponibles pour protéger les plus vulnérables. Ce rapport propose des solutions à ce nouvel état des lieux.

Notre mandat comportait également un volet pour répondre aux inquiétudes relatives au jeu pathologique. Comme le lecteur pourra le constater, les personnes aux prises avec un trouble lié au jeu présentent une très grande détresse psychologique, notamment parce que le jeu excessif est souvent précédé ou suivi d'autres troubles mentaux. Ces personnes hésitent à aller chercher de l'aide, bien que

le Québec ait un des meilleurs réseaux de services des pays et régions que nous avons visités. Cela dit, au Québec, la fréquence de jeu pathologique est relativement faible comparativement à d'autres troubles mentaux. Il y a presque une personne sur 20 au Québec qui présente des troubles de l'humeur (diverses formes de dépression) et quatre sur 100 qui sont aux prises avec une forme ou l'autre d'anxiété¹. On évalue à 5% la proportion de personnes qui présentent des troubles liés à l'alcool. En 2012, 0,4%, soit 4 personnes sur 1000, souffraient de jeu pathologique probable. Tous les cas sont tragiques, mais le trouble lié au jeu n'est pas fréquent dans la population en comparaison d'autres problèmes de santé mentale.

La principale menace en ce qui concerne le jeu n'est ni une épidémie du jeu en ligne ni une épidémie de jeu pathologique, mais bien la stigmatisation du jeu excessif. Depuis Aristote, l'idée de dépouiller les plus vulnérables est considérée comme contraire au bien commun. Le bon fonctionnement social exige des citoyens qu'ils soient en contrôle de leurs pulsions. Selon les époques, les personnes qui ont cédé leur liberté à l'alcool, aux drogues ou au jeu ont été considérées comme immorales. Enfin, les trois religions monothéistes jugent mal les individus qui s'enrichissent sans travailler. Lorsque sévit un tel héritage culturel et religieux, on comprendra qu'il est honteux de s'avouer être un joueur excessif. S'il est possible de se rétablir à la suite des pratiques de jeu excessif, il est moins évident de guérir du regard méprisant des autres.

Enfin, les faits présentés dans ce rapport indiquent l'urgence de modifier nos messages de prévention. Pour cela, il serait utile d'avoir des repères concrets issus de la recherche quant à ce qui constitue de saines habitudes de jeu et ce qui constitue du jeu à risque afin que chaque citoyen puisse déterminer quand le jeu cesse d'être un jeu.

¹ Kairouz, S., Boyer, R., Nadeau, L., Perreault, M. & Fiset-Laniel, J. (2008). *Troubles mentaux, toxicomanie et autres problèmes liés à la santé mentale chez les adultes québécois. Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes (cycle 1.2)*. Québec, Institut de la statistique du Québec, 67 p. www.stat.gouv.qc.ca/statistiques/sante/etat-sante/mentale/troubles-mentaux-toxicomanie.html.

Ce rapport a été écrit en ayant en tête la prochaine génération. C'est sur Internet que cette nouvelle génération communique, étudie, fait des rencontres, s'amuse. Si le Groupe de travail a choisi de développer un système de monitoring du jeu en ligne, et si ce système de monitoring est considéré comme l'héritage du Groupe à sa collectivité, c'est parce qu'Internet prend une grande place dans l'univers des enfants et des adolescents.

Il me reste à remercier monsieur Raymond Bachand, ministre des Finances en 2010, qui m'a demandé de présider ce Groupe de travail. Avec mon accord, il a regroupé des experts qui, tous, ont magnifiquement contribué à ce travail. Le Groupe de travail a également une dette de reconnaissance envers le ministère des Finances qui nous a accompagnés tout au cours de ces trois années : le ministre Nicolas Marceau, le sous-ministre adjoint Simon Bergeron, madame Lucie Lépine et monsieur Denis Dufour. Ce dernier a eu la patience de nous écouter tout au long du processus. Sans leur soutien inconditionnel, nous n'aurions pu poursuivre nos travaux avec la sérénité nécessaire pour mener à bien notre mandat.

Nos remerciements vont aussi à toutes les personnes et tous les organismes qui ont accepté de nous recevoir. Leur accueil généreux et un riche partage ont soutenu nos travaux. L'Annexe 5 nomme ces organismes et personnes. Il nous faut cependant souligner l'exceptionnelle collaboration de Jean-Michel Costes, de l'Observatoire des jeux de France, et Ingo Fiedler, de l'Université de Hambourg, qui ont toujours répondu présents à nos multiples requêtes. Timothy Stockwell, de l'Université de Victoria, nous a également aidés à un moment stratégique.

Nos collaborateurs immédiats ont fait toute la différence. Catherine Paradis a assuré la coordination de nos travaux tout au long des trois ans. Elle a été l'âme et la cheville ouvrière du Groupe. Sans sa force de travail, sa générosité, son jugement et son humour, tout aurait été plus difficile. Lisa Tanguay a été l'ombre omniprésente qui a veillé à l'organisation et à l'administration. Nous avons également été aidés par Dobah Carré, Romain Droitcourt, Daniela González-Sicilia, Philip Huntoon, Christelle Luce, Philippe Marchesseault, Jacques Marcotte, Lina Mihaylova, Élyse Picard et Myriam Plourde. Tous ont travaillé fort et bien. Arrivé à la toute fin, Jocelyn Gadbois a mis ses compétences au service du Groupe à un moment critique. Le Groupe exprime sa reconnaissance à toutes ces personnes.

Le Laboratoire sur les habitudes de vie de l'Université Concordia, dirigé par Sylvia Kairouz, nous a accueillis sans frais tout au cours de ces trois ans, avec notre matériel, nos ordinateurs, et le brouhaha de nos multiples rencontres. Atila Pahlavan des services informatiques de l'Université Concordia s'est assuré que les données confidentielles du Groupe soient transmises et conservées en sécurité. Le Fonds de recherche du Québec : Société et culture a accepté de modifier le projet original de sa subvention pour que l'enquête de suivi 2012 ait un échantillon comparable à l'enquête de 2009. Qu'ils soient remerciés.

Avec Magali Dufour, Richard Guay, Sylvia Kairouz, Jean-Marc Ménard et Catherine Paradis, nous avons ri, appris, et beaucoup travaillé. Ce rapport est le produit des efforts conjugués de toute une équipe qui a mis son expertise, son travail et son cœur au service de la réalisation du mandat qui lui a été confié.

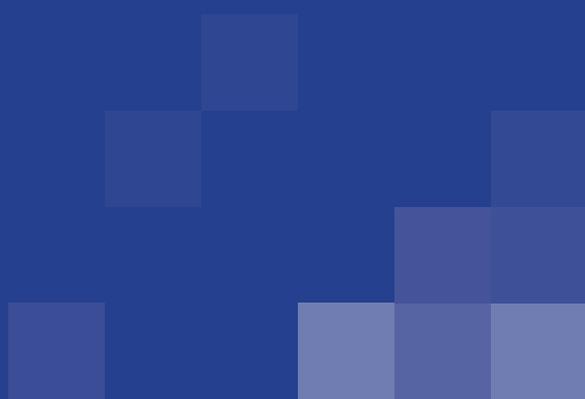


Louise Nadeau, M.A., Ph. D.
Professeure titulaire
Département de psychologie
Université de Montréal



CHAPITRE 1

INTRODUCTION





CHAPITRE 1

INTRODUCTION

Internet, l'inforoute mondialisée et sans frontière, est venu bousculer la base et les modes de fonctionnement traditionnels. Comme tout changement radical, ce bouleversement a été accueilli avec des sentiments mitigés. Il serait utile de retourner à l'histoire pour se rappeler la peur qu'ont engendrée, par exemple, l'imprimerie et le cinéma. Toute technique apportant autant d'innovations et de renforçateurs à la vie des individus peut être perçue comme comportant des risques divers pour la collectivité, notamment celui d'un usage immodéré, qui à son tour entraîne des problèmes psychosociaux.

Depuis les années 1970, les jeux de hasard et d'argent se sont développés et commercialisés de manière de plus en plus interactive et accessible. Toute personne ayant accès à une connexion Internet et qui sait effectuer des transferts d'argent par voie électronique peut participer en ligne aux mêmes jeux que ceux offerts « en dur », c'est-à-dire dans les lieux physiques tels un casino, un bar, un ludoplex. Il est dorénavant possible de parier de chez soi, à toute heure du jour ou de la nuit, sans limites de temps. Avec les téléphones intelligents, les joueurs peuvent maintenant parier où que ce soit. Le jeu en ligne impose donc de nouveaux défis tant au niveau de l'offre de jeu, de son accessibilité, que de son encadrement dans un espace virtuel sans frontière. Les mesures d'encadrement et de contrôle qui sont rodées pour le jeu offert en dur deviennent caduques dans un contexte de jeu en ligne. Face à ce phénomène, les États ont constaté que le jeu en ligne constituait une source de revenus qui leur échappait. Ils ont cherché des solutions qui permettraient de préserver les nouveaux avantages que procure Internet et de résoudre les problèmes potentiels qui lui sont associés.

Dès 2000, le gouvernement québécois manifeste une préoccupation pour le contrôle juridique et technique du jeu en ligne². Une solution est proposée dix ans plus tard. Le 10 février 2010, le gouvernement annonce, dans la *Gazette officielle du Québec*, le développement d'une offre publique de jeux en ligne légale et sécurisée sous l'administration de Loto-Québec. Au cours des semaines qui ont suivi, les principales parties prenantes de la problématique du jeu au Québec se sont publiquement opposées à cette décision et un mouvement de résistance s'est mis en place³. Les directeurs de santé publique des 18 régions sociosanitaires du Québec, ainsi que plusieurs chercheurs et agents du domaine de la santé, considéraient que l'élargissement de la sphère des jeux étatisés au réseau Internet, qui constitue une augmentation de l'offre de jeu disponible aux Québécois⁴, amènerait une augmentation du nombre de joueurs en ligne et de joueurs présentant des problèmes liés au jeu. La protectrice du citoyen, Raymonde Saint-Germain, était du même avis et a écrit une lettre au ministre des Finances pour le lui signifier.

² Auditions sur la gestion des répercussions sociales et économiques liées aux jeux de hasard et d'argent conformément à la Loi sur l'imputabilité des sous-ministres et des dirigeants d'organismes publics. (2000). *Journal des débats de la Commission permanente de l'administration publique*. 14 septembre, vol. 36, n° 29 : 29-30. Repéré à www.assnat.qc.ca/fr/travaux-parlementaires/commissions/cap-36-1/journal-debats/CAP-000914.html#debut_journal.

³ Lévesque, K. (2011). Jeu en ligne : Le comité de suivi aura un budget de 1,1 million pour trois ans. *Le Devoir*. 15 janvier. Repéré à : www.ledevoir.com/societe/actualites-en-societe/314786/jeu-en-ligne-le-comite-de-suivi-aura-un-budget-de-1-1-million-pour-trois-ans.

⁴ Maguire, R., Aubin, D., Desbiens, F., Grenier, G. W., Soulière, L., Lessard, R., ..., Déry, S. (2010). *Mémoire de la position des directeurs régionaux de santé publique sur l'étatisation des jeux d'argent par Internet au Québec*. 16 mars. Repéré à : www.dspq.qc.ca/documents/MemoirepositiondesDSP2010031.pdf. On trouvera le texte complet à l'Annexe 2.

Loto-Québec et le ministre des Finances proposaient une différente lecture de la situation. Ils présentaient Espacejeux comme une solution qui permettrait de contrer l'offre illégale et non sécurisée de jeu en ligne accessible aux Québécois et de garder une partie significative de cet argent au Québec, en retournant l'entièreté de ses profits à la collectivité québécoise⁵.

C'est dans ce contexte que le ministre des Finances, monsieur Raymond Bachand, a annoncé la création d'un Groupe de travail chargé de suivre de près les nouvelles activités de Loto-Québec dans le secteur du jeu en ligne.

1. MANDAT

Le libellé du mandat qu'accepte la présidente du Groupe de travail, Louise Nadeau, est le suivant :

- Analyser les impacts sociaux du développement du jeu en ligne au Québec.

De façon plus précise, le mandat du Groupe de travail pourrait être détaillé comme suit :

- Examiner les impacts sociaux en faisant la surveillance de la prévalence du jeu et des problèmes de jeu [caractéristiques des joueurs, habitudes de jeu, comorbidité (jeu et toxicomanie, jeu et alcool, etc.)];
 - Examiner l'évolution de l'offre globale des jeux d'argent sur Internet;
 - Examiner l'efficacité des mesures de prévention mises en place pour encadrer les jeux d'argent sur Internet;
 - Faire les consultations nécessaires auprès d'experts nationaux et internationaux.
- Analyser les mesures d'ordre réglementaire, technique, économique et juridique permettant de contrer le jeu illégal.

2. MISE EN CONTEXTE DU MANDAT

Une enquête populationnelle a été menée auprès d'un échantillon représentatif de 11 888 Québécois à l'été 2009. Le taux de prévalence des jeux de hasard et d'argent dans la population du Québec est bien documenté, de même que celui des différents types de joueurs (à faible risque, à risque modéré, pathologiques probables). On savait aussi que 1,4 % de la population du Québec a joué en ligne au cours des douze derniers mois en 2009 et que 6 % des joueurs étaient des joueurs pathologiques probables. Le niveau de base — entendre des données valides sur les pratiques de jeu en ligne avant l'introduction d'Espacejeux — est connu. Ce projet de

recherche prévoyait une autre enquête de suivi. L'évolution du jeu en ligne dans la population du Québec pouvait donc être suivie avec le même protocole que celui de 2009⁶. C'était un excellent début.

Dès les premières réunions du Groupe de travail, il nous est clairement apparu que deux positions concurrentes s'affrontaient et créaient une tension dans les divers milieux concernés par le jeu. L'analyse des propos formulés par les principales parties prenantes de la problématique du jeu en ligne devait nous faciliter la tâche. Ces propos comprenaient plusieurs manières de se représenter les effets futurs d'Espacejeux au Québec. Autrement dit, les propos avançaient des prédictions sur les effets d'Espacejeux. Dans le jargon scientifique, de telles anticipations sont des hypothèses. Il nous suffisait de trouver une manière de contrôler la véracité de ces propositions multiples et concurrentes. Notre plan de travail venait de prendre forme.

Les propos des parties prenantes du jeu en ligne peuvent être ramenés à trois hypothèses :

- La première hypothèse, **l'hypothèse sociosanitaire**, pose que la création d'une offre étatisée de jeu en ligne représente une augmentation de l'offre de jeu disponible aux Québécois qui risque de causer une hausse des conduites à risque et des problèmes associés au jeu en ligne.
- Une deuxième hypothèse, **l'hypothèse socioéconomique**, pose que la création d'une offre étatisée de jeu en ligne entraînera des revenus additionnels et des améliorations en ce qui a trait aux initiatives de jeu responsable, ainsi qu'à la sécurité et l'intégrité de l'offre de jeu en ligne.
- Une troisième, **l'hypothèse juridique**, pose que la création d'une offre étatisée de jeu en ligne permettra de contrer le jeu illégal et favorisera ainsi la régulation et le contrôle du jeu en ligne.

⁵ Ministère des Finances (2010). Le gouvernement autorise la Société des loteries du Québec à offrir le jeu en ligne. Communiqué de presse. 3 février. Repéré à : www.finances.gouv.qc.ca/documents/Communiqués/fr/COMFR_20100203.pdf.

⁶ Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

3. MONITORAGE DU JEU EN LIGNE

La décision unanime du Groupe de travail a été de convoquer les faits. Seules certaines évidences dérivées de données quantitatives et qualitatives nous permettaient de véritablement tester ces hypothèses. Il nous fallait donc rassembler des informations valides, en nombre suffisant, pour en arriver à formuler des recommandations qui soient dérivées de données probantes. Ainsi, dans un souci de neutralité et d'objectivité dans l'exécution de son mandat, le Groupe a pris la décision d'adopter une stratégie de monitoring. Le monitoring se définit comme un processus systématique et continu de collecte, d'analyse et d'interprétation d'informations précises, actuelles et pertinentes de diverses sources de données dans le but de décrire et de suivre l'évolution d'un phénomène à travers le temps. Le plan de monitoring a effectivement centralisé les données disponibles afin de dégager des tendances générales quant à l'évolution du jeu en ligne au Québec depuis 2010. Comme on le verra dans les chapitres suivants, nos analyses ont permis de détailler les pratiques de jeu des joueurs en ligne, ainsi que l'environnement dans lequel ils évoluent. De plus, il a été possible de documenter l'offre et l'accessibilité des sites de jeu en ligne, ainsi que les activités préventives et curatives destinées à réduire les problèmes associés au jeu.

De l'avis du Groupe de travail, la surveillance du jeu en ligne est particulièrement nécessaire dans un contexte d'innovations technologiques et d'évolution continue de l'univers virtuel. Le monitoring devient un outil essentiel, une condition *sine qua non*, pour suivre l'évolution d'un phénomène qui, plus que tout autre, caractérise le XXI^e siècle et dont les impacts demeurent méconnus au niveau du bien-être de la population, notamment de la génération montante. Ce système constitue, pour le Groupe de travail, l'héritage qu'il laisse afin que le Québec puisse être en mesure de suivre et de comprendre le rapport de sa population au jeu en ligne et des problèmes qui lui sont associés.

3.1 DONNÉES CONFIDENTIELLES

Le mandat du Groupe de travail commandait d'examiner l'évolution du jeu en ligne depuis décembre 2010. En juillet 2010, pour le réaliser, il avait été convenu avec le ministre des Finances que le Groupe aurait accès à toutes les données de Loto-Québec jugées utiles pour la pleine réalisation de son mandat. Dès l'automne 2010, comme l'indique l'Annexe 5, nous avons eu des rencontres avec la direction de Loto-Québec pour discuter des modalités du partage de ces données.

Ainsi, pour toute la durée de son mandat, le Groupe de travail a eu accès à l'ensemble des données administratives portant sur les pratiques de jeu des Québécois sur le site Espacejeux. Ces données continues nous ont été transmises aux trois mois et ont permis au Groupe de quantifier l'évolution de la participation et des modes de jeu sur Espacejeux sur une période de trois ans.

Loto-Québec n'a fait aucune opposition au partage de ces données administratives à la condition que ces dernières restent confidentielles. Un contrat exigeant la confidentialité des données partagées a été signé entre les membres du Groupe de travail et Loto-Québec. Plus tard, des données portant sur la sécurité et l'intégrité du jeu sur Espacejeux

ont aussi été partagées avec le Groupe. Ces données ont considérablement alimenté les réflexions du Groupe. Elles ont servi à la rédaction des chapitres 2 et 3 de même qu'à l'élaboration des cinq recommandations de ce Rapport.

Dans l'Annexe 1 du Rapport, qui présente le monitoring du jeu en ligne, tous les résultats de l'analyse des données confidentielles de Loto-Québec ont été retirés. Le Groupe de travail a veillé à ce que, malgré ces modifications, le lecteur demeure entièrement en mesure de dégager la logique qui a présidé à notre analyse des faits et à la formulation de nos recommandations.

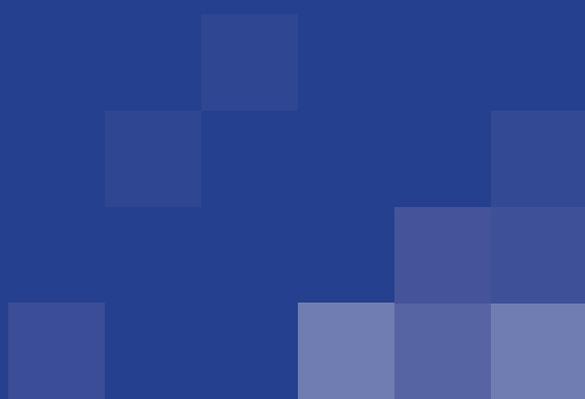
4. PLAN DU RAPPORT

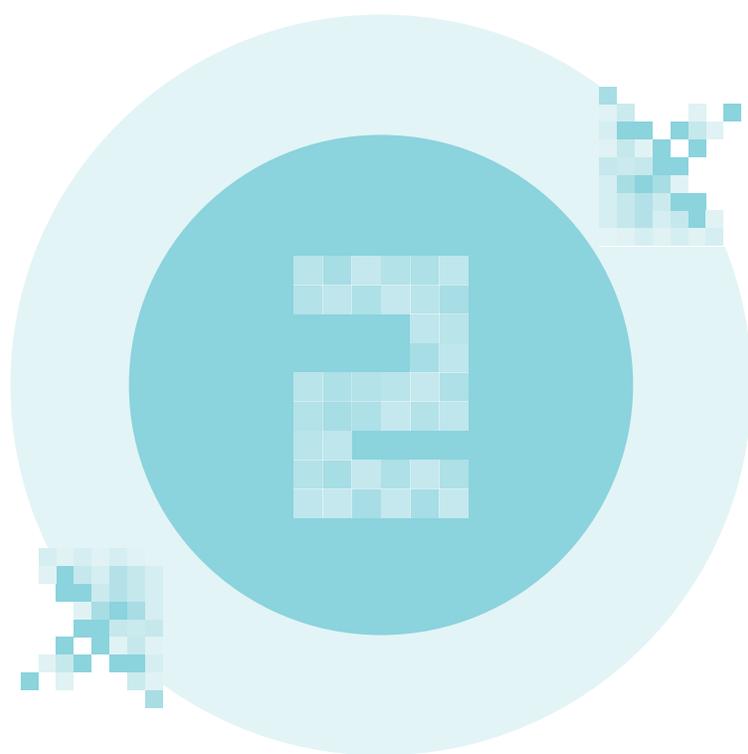
À la suite de cette introduction, les chapitres 2, 3 et 4 présentent le test des hypothèses sociosanitaire, socioéconomique et juridique à la lumière des faits rapportés dans les fiches du système de monitoring qui sont présentées dans l'Annexe 1. La problématique du jeu en ligne impose une concertation internationale au-delà des frontières géographiques, car le phénomène d'Internet est lui-même globalisé. Ainsi, nous avons priorisé, dans ces trois chapitres, l'inclusion de comparaisons internationales, lorsque cela était possible, d'abord et surtout au niveau de l'analyse des contextes législatifs, réglementaires et de contrôle. La situation du jeu en ligne au Québec a donc été comparée à celle qui prévaut dans d'autres provinces canadiennes et d'autres pays.

Dans la seconde partie de ce rapport, le cinquième chapitre présente les cinq recommandations du Groupe de travail au ministère des Finances. Une brève conclusion des travaux du Groupe de travail est présentée à la fin de ce chapitre.



CHAPITRE 2
**HYPOTHÈSE
SOCIOSANITAIRE**





CHAPITRE 2

HYPOTHÈSE

SOCIOSANITAIRE

L'hypothèse sociosanitaire se formule comme suit : au moment où Loto-Québec annonce la création d'un site étatisé de jeu en ligne (Espacejeux), les intervenants de la santé publique proposent qu'une augmentation de l'offre de jeu disponible aux Québécois aura deux conséquences : 1) une augmentation du nombre de joueurs et 2) une augmentation des conduites à risque et des problèmes associés au jeu en ligne⁷. Le corollaire à ces deux suppositions est la mise en œuvre d'actions préventives et de services de traitement pour contrer les problèmes liés au jeu en ligne.

Les données recueillies par le Groupe de travail montrent que si, en théorie, l'hypothèse sociosanitaire semblait plausible, elle n'est pas vérifiée en empirie. Les effets anticipés de l'étatisation du jeu en ligne ne se sont pas matérialisés. Il n'y a eu ni hausse du nombre de joueurs ni hausse des conduites à risque et des problèmes associés au jeu en ligne. En corollaire, le Groupe n'a recensé aucune campagne de prévention menée par le ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) portant spécifiquement sur le jeu en ligne. Le Québec dispose d'un système universel et de qualité de services d'aide et de soutien pour les joueurs. Par contre, les services sont peu utilisés par les joueurs pathologiques qui en ont besoin.

1. PARTICIPATION AU JEU EN LIGNE

Depuis décembre 2010, une minorité d'adultes québécois ont complété la procédure d'inscription leur permettant de participer à des jeux en ligne sur Espacejeux (Résultat SE-11.2). De plus, une fraction des personnes inscrites jouent en ligne. Pour plusieurs, l'inscription à Espacejeux semble relever davantage de la curiosité que d'un réel désir de jouer en ligne. En effet, les données administratives de Loto-Québec indiquent que, sur une base annuelle, le tiers des adultes québécois inscrits sur Espacejeux ont placé au moins une mise sur ce site (Résultat SE-11.3). Pour leur part, les données des enquêtes populationnelles de 2009 indiquent qu'avant l'ouverture d'Espacejeux, 1,4 %, soit 86 804 adultes québécois ont participé à des jeux en ligne. Selon l'enquête de 2012 réalisée selon la même méthodologie,

cette proportion est passée à 1,5 %, soit 96 000 adultes québécois (Résultat SE-11.3, tableau 11.3.1). Ainsi, trois ans après l'ouverture du site Espacejeux, la prévalence du jeu en ligne dans la population du Québec est demeurée stable et marginale. À cela s'ajoute le fait que l'arrivée d'Espacejeux n'a pas été accompagnée d'un regain pour le jeu en général. La proportion de Québécois qui déclare avoir joué à au moins un jeu au cours des douze mois précédant l'enquête, que ce soit en ligne ou en dur, a diminué entre 2009 et 2012, passant de 70,5 % à 65,7 %⁸. Une première conclusion s'impose : l'ouverture d'Espacejeux n'a pas affecté la proportion de Québécois qui jouent.

1.1 PARTICIPATION DES MINEURS AU JEU EN LIGNE

En ce qui a trait à la participation au jeu en ligne des mineurs, les données actuellement disponibles ne nous permettent pas de conclure si, oui ou non, l'étatisation du jeu en ligne a favorisé leur participation à ce type de jeu. Cependant, nous savons que, déjà en 2008, la proportion de mineurs qui rapportaient jouer en ligne était plus importante que celles rapportées par les adultes en 2009 et en 2012. En effet, en 2008, 4,9 % des élèves du secondaire ont indiqué avoir participé à des paris sur Internet et 5 % ont dit avoir joué au poker en ligne (Résultat SS-2.1, tableau 2.1.1). Certes, il est toujours imprudent de prédire le comportement des futurs adultes par leur comportement à l'adolescence, mais il demeure que, selon les études consultées, une fraction plus importante d'adolescents, en comparaison des adultes, est familière avec le jeu en ligne au Québec.

⁷ Le texte des directeurs de la santé publique se retrouve à l'Annexe 2.

⁸ Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

Bref, on retient que depuis 2010, il n'y a pas eu d'augmentation de la participation au jeu en ligne. Chez les mineurs, le taux de participation est plus élevé, mais il est actuellement impossible de savoir si cela est un phénomène transitoire dû au passage de l'enfance à l'âge adulte.

2. PRATIQUES DE JEU DES JOUEURS EN LIGNE

Tant les données administratives d'Espacejeux, les données populationnelles que les données de l'étude de suivi réalisée auprès de joueurs en ligne (Annexe 3 : Enquête de suivi) signalent que, lorsqu'ils jouent en ligne, que ce soit sur Espacejeux ou sur d'autres sites, les Québécois jouent peu souvent, peu longtemps et dépensent peu d'argent.

Sur une période d'observation de 27 mois, la médiane⁹ du nombre de jours par mois avec au moins une mise sur Espacejeux à des jeux de casino, au poker, à des paris sportifs ou à la loterie, est demeurée stable (Résultat SS-3.1). Néanmoins, au fil des périodes, la médiane du nombre d'heures passées mensuellement à des jeux de casinos sur Espacejeux a augmenté (Résultat SS-3.2). C'est le même scénario en ce qui a trait à la somme médiane d'argent dépensée sur Espacejeux aux jeux de casino, au poker, aux paris sportifs et à la loterie. Cette somme mensuelle a augmenté depuis l'ouverture du site (Résultat SS-3.3).

Par ailleurs, si on examine les dépenses des joueurs d'Espacejeux au 99^e percentile¹⁰, on constate des valeurs au 99^e percentile qui sont élevées (Résultat SS-3.3). Ces joueurs sont très rares; ils représentent quelques cas sur un million. Il faut donc garder en mémoire qu'un très petit nombre d'individus joue des sommes élevées. Ce fait est conforme aux résultats obtenus par d'autres chercheurs à savoir que 10% des joueurs assurent 91% des revenus de jeu en ligne et que 1% des joueurs assurent 60% des revenus¹¹. Cependant, les données administratives ne nous permettent pas d'établir s'ils présentent des problèmes de jeu.

Autrement, les données populationnelles de l'enquête ENHJEU Québec 2012 confirment la nature modérée des comportements de jeu en ligne du groupe de joueurs adultes québécois. Chez ce groupe, selon le type d'activité de jeu, la médiane du nombre d'épisodes de jeu en ligne est au maximum 1,7 fois par mois (Résultat SS-3.1, tableau 3.1.8), celle du nombre d'heures passées sur un site de jeu en ligne est de deux heures par mois (Résultat SS-3.2, tableau 3.2.4). Quant à la médiane de l'argent dépensé aux jeux de casino en ligne¹², elle est de 4 \$ par mois (Résultat SS-3.3, tableau 3.3.8), et celles pour les paris sportifs en ligne, le poker en ligne et les cyberloteries sont toutes les trois de 17 \$ par mois. Les fiches SS-3.1 à SS-3.3 indiquent que comparativement à 2009, la médiane du nombre d'épisodes de jeu en ligne a légèrement augmenté (0,4 c. 1,7), mais celle du nombre d'heures passées sur un site de jeu en ligne est demeurée stable et celle de l'argent dépensé au poker en ligne a légèrement chuté (20 \$ c. 17 \$).

Quant à elle, l'enquête de suivi auprès des joueurs en ligne réalisée à l'hiver 2013 révèle que la majorité des joueurs jouent en ligne moins d'une fois par semaine (n = 39/56) et y consacrent moins de cinq heures par semaine (43/56)¹³. Bref, aucune des données recueillies ne permet de penser que, lorsque toute la population du Québec est prise comme référence, les joueurs qui s'adonnent aux jeux en ligne dépensent des sommes excessives. Au contraire, les Québécois consacrent relativement peu de leur argent et de leur temps à cette activité.

Par ailleurs, il serait malavisé de notre part de conclure sur l'évolution de l'effet du jeu en ligne en omettant de considérer les pratiques en dur des joueurs en ligne. En effet, il ne faut pas négliger que les joueurs en ligne « purs » n'existent pas. Dans les deux enquêtes populationnelles de 2009 et 2012, pratiquement tous les joueurs en ligne (109/111 en 2009; 146/159 en 2012) ont déclaré avoir aussi participé à des activités de jeu en dur¹⁴. En ce sens, poser isolément le problème du jeu en ligne ne correspond pas à la réalité. L'analyse des données de l'enquête de 2012 révèle que, lorsque l'ensemble des activités de jeu est considéré, le profil de jeu des joueurs en ligne est plus inquiétant. Ainsi, chez les joueurs en ligne, la médiane des dépenses annuelles aux jeux de table sur Internet, au poker sur Internet, aux paris sur des événements sportifs sur Internet et aux cyberloteries, atteint 300 \$. Or, chez ces mêmes joueurs, la médiane de la dépense annuelle au jeu en général est de 1 385 \$¹⁵. L'écart, disons-le, est important.

⁹ La médiane est la valeur qui est au centre d'un ensemble de données et divise les données en deux parties égales. Intuitivement, on peut dire que la médiane est le point milieu de l'ensemble. Lorsqu'il y a des valeurs extrêmes comme pour les données d'investissement, où quelques joueurs investissent de très grosses sommes, cette mesure est un meilleur reflet de la réalité.

¹⁰ Le 99^e percentile correspond à la dépense à partir de laquelle on retrouve le 1% des joueurs en ligne qui dépensent le plus.

¹¹ Fiedler, I. (2012). The gambling habits of online poker players, *The Journal of Gambling Business and Economics*, 6, 1-23. doi : 10.2139/ssrn.1908161.

¹² Les jeux de casino en ligne incluent tous les jeux de table, mais excluent les machines à sous.

¹³ L'enquête de suivi se retrouve à l'Annexe 3.

¹⁴ Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

¹⁵ *Ibid.*

LES HABITUDES DE JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DE LA POPULATION ADULTE DU QUÉBEC

L'enquête populationnelle révèle qu'en 2012, 66,6 % des adultes du Québec déclarent avoir parié ou dépensé de l'argent à un jeu de hasard et d'argent au cours des douze mois précédant l'enquête. Parmi les activités les plus courantes, on retrouve la loterie (60,6%), les machines à sous (9,7%), le poker (4,3%) et les appareils de loterie vidéo (4,1%). Selon des informations auto-rapportées, on estime que la médiane des dépenses annuelles aux jeux de hasard et d'argent (JHA) est de 40 \$, pour l'ensemble des Québécois et de 150 \$ pour les joueurs courants (ceux qui ont joué dans la dernière année).

La répartition de la population indique que 33,5 % des adultes sont des non-joueurs (à vie ou dans les douze derniers mois), 61,8 % sont des joueurs sans problème, 2,9 % sont des joueurs à faible risque de développer un problème de jeu, 1,4 % sont considérés à risque modéré et 0,4 % sont des joueurs pathologiques probables.

La proportion de joueurs à risque modéré ou pathologiques probables est plus élevée chez les hommes et chez les personnes de milieux défavorisés (faible niveau de scolarité, faible revenu, sans emploi).

En ce qui a trait aux problèmes associés au jeu, parmi les joueurs, 23 % fument de manière régulière, 13 % ont une consommation à risque d'alcool, 6 % ont une dépendance probable à l'alcool et 12 % ont consommé du cannabis au cours des douze derniers mois.

Entre 2009 et 2012, on note une légère diminution de la proportion de Québécois qui déclarent avoir joué à un jeu de hasard et d'argent au cours de la dernière année (70,5 % c. 66,6%), mais une augmentation de la prévalence du jeu au casino (10,3 % c. 13,5%). En revanche, la prévalence de la plupart des jeux (bingo, appareil de loterie vidéo (ALV), machines à sous, jeux en ligne) est restée stable. En ce qui a trait à la gravité des problèmes de jeux, il n'y a pas de différence statistiquement significative entre 2009 et 2012, ni pour la prévalence de joueurs à risque modéré ni pour celle des joueurs pathologiques probables¹⁶.

S'il est vrai que, dans l'ensemble, les joueurs en ligne ont des comportements plus à risque que ceux qui ne parient jamais en ligne, c'est en dur que se manifestent les problèmes des joueurs en ligne. Focaliser sur les pratiques de jeu en ligne à l'exclusion d'autres habitudes de jeu se révèle une erreur à la lumière des données. Les recommandations du Groupe devront donc prendre en compte cette constatation, au-delà des termes de son mandat.

3. PROBLÈMES DE JEU PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE

Afin de vérifier si l'étatisation du jeu en ligne a entraîné une augmentation du nombre de Québécois présentant des problèmes de jeu, nous avons examiné deux types de données : celles portant sur les pratiques de jeu sur Internet des joueurs en ligne et celles portant directement sur les problèmes de jeu des joueurs en ligne.

La prévalence du jeu en ligne dans la population du Québec est de 1,5 % en 2012. Elle était de 1,4 % en 2009 avant l'ouverture d'Espacejeux (Résultat SE-11.3, tableau 11.3.1). Les deux enquêtes populationnelles d'ENHJEU-Québec révèlent que le nombre de joueurs en ligne demeure faible, soit 111 individus en 2009 (sur un échantillon total de 11 888 individus) c. 159 en 2012 (sur un échantillon total de 12 006 individus)¹⁷.

En raison de ces faibles nombres, il n'est pas possible d'estimer séparément chacune des proportions de joueurs à risque modéré¹⁸ et des joueurs pathologiques probables¹⁹ parmi les joueurs en ligne au niveau populationnel. En effet, selon la convention statistique, des proportions et des estimations d'effectifs peuvent être produites et diffusées si et seulement si : 1) elles se rapportent à au moins 100 répondants, 2) le numérateur de la proportion compte au minimum dix répondants et 3) le coefficient de variation est inférieur à 33,3%. Tous ces critères ne sont pas respectés en 2009 et en 2012. En 2009, parmi les 111 joueurs en ligne ayant participé à l'enquête, on compte moins de dix joueurs à risque modéré. En ce qui a trait aux joueurs en ligne pathologiques probables, l'enquête en recense moins de dix en 2009 et en 2012. Le petit nombre de participants dans le sous-échantillon de joueurs en ligne ne permet pas de généraliser ce résultat à l'ensemble de la population. La proportion de joueurs en ligne à risque modéré et celle de joueurs en ligne pathologiques probables sont tellement faibles que ces données sont inexploitable.

¹⁶ Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. *Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Joueurs qui peuvent avoir subi ou non des conséquences négatives de la pratique du jeu.

¹⁹ Joueurs qui ont subi des conséquences négatives de leur pratique du jeu et peuvent avoir perdu le contrôle de leur comportement. Cf. Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *L'indice canadien du jeu excessif*. Repéré à : www.ccsa.ca/2003%20and%20earlier%20CCSA%20Documents/ccsa-010082-2001.pdf.

En ce qui a trait aux conduites potentiellement addictives, les données populationnelles d'ENHJEU-Québec indiquent qu'en 2009, la proportion de joueurs en ligne qui rapportent une consommation problématique d'alcool était de 38,2%. En 2012, elle était de 21,4% (Résultat SS-5.1, tableau 5.1.1). La proportion de joueurs en ligne qui rapportent une consommation de cannabis était de 32,9% en 2009 et de 34,1% en 2012 (Résultat SS-5.2, tableau 5.2.1). Pour ce qui est de la consommation régulière de tabac, les proportions étaient de 26,1% en 2009 et de 24,1% en 2012 (Résultat SS-5.3, tableau 5.3.1). En 2009, 27,8% des joueurs en ligne ont rapporté des problèmes avec les amis, la famille, les finances ou la justice associés au jeu. En 2012, cette proportion était de 20,5% (Résultat SS-5.4, tableau 5.4.1). Ces taux sont plus élevés, surtout pour la dépendance probable à l'alcool et pour l'usage du cannabis, que ce qui est observé chez les joueurs en général (voir encadré : Les habitudes de jeux de hasard et d'argent de la population adulte du Québec).

Dans l'enquête populationnelle de 2012, les répondants devaient aussi mentionner s'ils éprouvaient un problème de santé physique ou mentale. Parmi les joueurs en ligne, 4,5% ont répondu par l'affirmative (Résultat SS-5.5, tableau 5.5.1).

Les données recueillies par le système de monitoring montrent que l'arrivée d'Espacejeux ne s'accompagne ni d'une hausse de la participation au jeu en ligne ni d'une intensification des pratiques de jeu en ligne. Sur les sites de jeu en ligne, en moyenne, les adultes québécois jouent peu souvent, peu longtemps et dépensent peu. Constatant les taux de pratique plus élevés chez les mineurs, on ne peut exclure que les générations montantes adoptent à l'avenir des pratiques de jeu en ligne plus à risque.

Par ailleurs, l'arrivée d'Espacejeux n'a pas été associée à une hausse statistiquement significative de la proportion de joueurs en ligne à risque modéré et potentiellement pathologiques. Cependant, il faut garder en mémoire que les nombres étaient très petits. Finalement, les joueurs en ligne présentent davantage d'autres conduites addictives que les joueurs en général.

4. COROLLAIRES

Le premier corollaire à l'hypothèse sociosanitaire est la mise en œuvre d'activités préventives et curatives pour contrer les conduites de risque, les problèmes liés au jeu en ligne et le trouble lié au jeu. C'est le MSSS qui a le mandat d'assurer la prévention du jeu pathologique, l'intervention de crise, le traitement des joueurs pathologiques, la recherche et l'évaluation²⁰. Loto-Québec remet annuellement 22 000 000 \$ au MSSS afin que ce ministère puisse assurer son mandat à l'égard de la mise en œuvre des mesures du Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique.

4.1 CAMPAGNES DE PRÉVENTION

4.1.1 Les campagnes auprès des adultes

En matière de prévention, entre 2010 et 2013, avec un budget annuel d'un peu plus de 1 000 000 \$ (Activité SS-1.2, tableau 1.2.1), le MSSS a mis en œuvre sept campagnes destinées à la population adulte du Québec portant sur le jeu : deux en 2010, trois en 2011, une en 2012 et une en 2013. Trois de ces campagnes avaient comme groupe cible la population autochtone, deux autres s'adressaient aux joueurs à risque et leur entourage et les deux autres étaient destinées à la population générale (Activité SS-1.1, tableau 1.1.1). Aucune ne portait spécifiquement sur le jeu en ligne. Ces campagnes de prévention étaient diffusées à la télévision, notamment aux heures de grande écoute.

Le plan média du MSSS commandait comme stratégie de communication de « mettre de l'avant la "mère" de toutes les conséquences, celle qui rejoint autant le joueur que son entourage : la perte »²¹. Ces messages, qui devaient aussi « exploiter une forte dimension émotionnelle et créer un impact optimal »²², comportaient une charge de culpabilité et de honte vis-à-vis des joueurs décrits comme les seuls responsables de ces problèmes sociaux.

²⁰ Ministère de la Santé et des Services sociaux et Table de concertation interministérielle sur le jeu pathologique. (2002). *Agir ensemble. Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2005*. Repéré à : publications.msss.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2002/02-837-21.pdf.

²¹ Plan média des campagnes d'information et de sensibilisation du MSSS – Campagne Jeu excessif – Volet population générale. Document envoyé par courriel au Groupe de travail le 28 février 2013.

²² *Ibid.*

Les campagnes ont été évaluées et les résultats nous ont été transmis par le MSSS. Le sondage réalisé par la firme SOM sur la notoriété de la campagne 2012 «jeux» du MSSS, ainsi que ses impacts sur la perception de la population à l'égard du jeu, a révélé les résultats suivants²³. À la question : «Selon vous, quel pourcentage de la population du Québec vit des problèmes de jeu excessif?», seulement 7% des répondants ont donné la bonne réponse, à savoir «moins de 2%».

Les autres réponses se distribuaient ainsi :

Selon vous, quel pourcentage de la population du Québec vit des problèmes de jeu excessif?	
2% ou moins	7%
entre 3 et 5%	15%
entre 6 et 10%	16%
entre 11 et 20%	19%
entre 21 et 30%	13%
entre 31 et 50%	14%
plus de 50%	8%
Ne sais pas/pas de réponse	8%

Source : SOM recherche & sondage. *Étude de postcampagne sur les jeux de hasard et d'argent*. Rapport SOM-r, édition mars 2012 (vague 3). Présenté au ministère de la Santé et des Services sociaux. Avril 2012.

Il est à noter que 8% des répondants ont répondu que selon eux plus de 50% des Québécois éprouvaient des problèmes de jeu excessif. Ces résultats sont en tous points comparables à ceux obtenus en 2011 par la firme Ipsos dans un sondage sur la perception des problèmes liés au jeu par les Québécois réalisé pour le compte de la Fondation Mise sur toi. Pourtant, le taux de joueurs pathologiques probables en 2012 était de 0,4%²⁴, soit quatre cas probables sur 1000 habitants.

Lorsque les répondants dans le sondage de la firme SOM ont dû spontanément indiquer à quoi ils attribuaient cette opinion, un répondant sur cinq (21%) a mentionné la vente de produits de loterie et la présence de beaucoup de personnes dans les casinos. Une proportion similaire (19%) de répondants a répondu qu'ils connaissaient des personnes avec des problèmes de jeux et 14% ont dit qu'ils en ont entendu parler (médias, amis, etc.). Dans le sondage réalisé par la firme Ipsos, les répondants ayant répondu «10% ou plus de joueurs excessifs dans la population» ont dû indiquer à quoi ils attribuaient cette opinion. La réponse la plus fréquente, donnée par 12% des répondants, a été les médias (nouvelles, journaux, télévision).

Dans ces campagnes de prévention, la seule représentation sociale du jeu a été celle du jeu excessif associé à ses conséquences néfastes : les messages tapaient sur un seul clou, celui des effets délétères liés au jeu, en mettant en scène des drames sociaux résultant du jeu. En outre, l'auditeur pouvait faire l'inférence que jouer de manière excessive était une pratique fréquente dans la population du Québec, puisque c'était le seul modèle proposé par ces campagnes. Les deux sondages, qui ont été faits indépendamment, signalent que l'objectif a été atteint. Une participante à un groupe de discussion tenu pour le compte de la Fondation Mise sur toi a bien résumé les attitudes que les campagnes ont provoquées : «Ça doit être très grave pour que le gouvernement mette tellement d'argent pour dénoncer des situations tellement épouvantables»²⁵.

Certes, le ton alarmant des campagnes sur le jeu s'est grandement adouci au fil des ans, mais ces campagnes ne visent que 2% de la population. De plus, elles ne font que décrire des comportements et des conséquences néfastes qui sont des critères pour le trouble lié au jeu. Selon les données populationnelles, il doit être rare qu'un citoyen du Québec rate l'anniversaire d'un ami pour aller jouer, une des images qui a été présentée par le MSSS dans sa campagne de 2013. On peut faire l'inférence que ces messages télévisés se sont appuyés sur l'idée que la représentation d'un comportement mauvais, dommageable, suivi de l'opprobre social, a un effet dissuasif. C'est l'idée que la punition ou l'anticipation d'une punition comportent des effets préventifs²⁶. Dans les faits, il est démontré expérimentalement que la punition peut arrêter un comportement à court terme, mais elle comporte des conséquences, notamment d'induire le secret, la fuite et l'évitement, ainsi qu'une augmentation de la rigidité dans les comportements²⁷.

²³ SOM recherche & sondage. *Étude de postcampagne sur les jeux de hasard et d'argent*. Rapport SOM-r, édition mars 2012 (vague 3). Présenté au ministère de la Santé et des Services sociaux. Avril 2012.

²⁴ Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

²⁵ Ipsos pour le compte de Mise sur toi. (Juin 2010). *Étude sur les habitudes et attitudes à l'égard du jeu*. Document inédit.

²⁶ Cette conception de la personne fait l'impasse sur les données récentes qui montrent que les personnes sont influencées par leur environnement, mais influent également sur lui. Les travaux issus des modèles proposés par Bandura et Mischel proposent une image assez éloignée de celle proposée par Skinner (bien que celui-ci ait rappelé tout au cours de ses travaux le caractère inefficace de la punition) : «L'image est celle d'un être humain habile à résoudre les problèmes, capable de mettre à profit une vaste gamme d'expériences et de compétences cognitives, doté d'un grand potentiel pour accomplir le bien et le mal, construisant activement son univers psychologique, influant sur son environnement mais influencé par lui selon des règles précises.» Cf. Mischel, W. (1976). *Introduction to Personality*. Holt McDougal : p. 253 (traduction libre).

²⁷ Balsam, P.D., & Bondy, A.S. (1983). The negative side effects of reward. *Applied Behavior Analysis*, 16 (3) : 283-296.

En comparaison, il y a un bon moment que l'on n'a pas vu, aux heures de grande écoute, des publicités présentant des personnes dépendantes à l'alcool comme des personnes qui négligent leurs enfants, mentent, privent les leurs de biens essentiels ou font d'immenses peines à leurs proches. Que ce soit pour la prévention ou pour l'incitation à demander de l'aide, les messages évitent de faire porter aux grands buveurs une charge de honte en les décrivant comme des personnes responsables des problèmes sociaux associés à l'alcoolisation. En outre, les pionniers du modèle de la maladie savaient que, face à une personne alcoolique qui est aux prises avec une impression d'échec et un sentiment intime d'une perte de liberté reliés à sa consommation d'alcool, il faut mettre de l'avant l'espoir d'un changement possible²⁸. En ce qui a trait à la prévention, les stratégies relatives au jeu doivent viser l'ensemble de la population, plus spécifiquement les joueurs à risque, et doivent être fondées, comme pour l'alcool, sur des approches empiriques, et non sur la morale. Avec 0,4% de joueurs pathologiques probables dans la population, c'est à plus de 99% de la population du Québec à laquelle il faut penser pour la prévention. Les messages doivent les rejoindre dans leurs pratiques de jeu à risque.

À la décharge du MSSS, il faut souligner qu'il n'est pas facile dans l'état actuel des connaissances de faire de la prévention primaire, constructive, éducative. À ce jour, faute de travaux probants en la matière, il n'est pas possible de proposer un plafond de jeu que les experts ou les chercheurs jugeraient à faible risque. Ces données n'existent pas. Si les organismes de prévention veulent passer des messages constructifs et efficaces, il devient nécessaire de poursuivre la recherche en ce sens. Une vraie culture de la modération en matière de jeu n'existe pas. Elle est à bâtir, avec des données probantes.

Nous devons souligner que les divers plans média du MSSS indiquent que les campagnes doivent « faire contrepoids directement sur le territoire de la publicité et des émissions portant sur les jeux de hasard et d'argent »²⁹. Par conséquent, il aurait été utile que le système de monitoring puisse faire le suivi de la promotion du jeu en ligne qui est faite sur la toile, ainsi que des promotions et des publicités d'Espacejeux. Ce type de suivi s'est révélé impossible, en raison notamment des multiples algorithmes qui permettent aux moteurs de recherche de fonctionner et de répondre de manière personnalisée à la situation et aux besoins des internautes. Ce monitoring reste à faire.

4.1.2 Les campagnes auprès des jeunes

Durant la semaine de la prévention de la toxicomanie, soit la troisième semaine de novembre, le MSSS met en œuvre une campagne de prévention de type « programmes de prévention universelle et ciblée des conduites addictives ». Il s'agit de programmes de prévention qui visent la promotion de saines habitudes de vie et qui ont pour cible l'ensemble des conduites potentiellement addictives. Le MSSS invite les jeunes³⁰ à porter un regard différent sur leurs compétences personnelles et sociales, à s'engager dans leurs milieux de vie, à découvrir leurs passions et à porter un regard différent sur les façons de se protéger des risques associés à la consommation d'alcool ou d'autres drogues. Ces campagnes sont accessibles sur tout le territoire québécois.

Le système de monitoring n'a repéré aucun programme de prévention visant spécifiquement le jeu en ligne chez les jeunes.

Selon le Groupe de travail, la décision de proposer aux jeunes des « programmes de prévention universelle et ciblée des conduites addictives » est excellente dans la mesure où les données signalent que les conduites de risque des jeunes sont multivariées³¹. Par ailleurs, le taux de pénétration de ces programmes n'est pas connu.

4.2 LOTO-QUÉBEC ET LA CRÉATION D'UNE VICE-PRÉSIDENTE AU JEU RESPONSABLE

Durant notre mandat et jusqu'en 2012, la Fondation Mise sur toi, juridiquement autonome et soutenue financièrement par Loto-Québec, s'est donné comme mission la prévention populationnelle en matière de jeu au Québec. La prévention populationnelle comprend la prévention primaire, qui vise le soutien à une pratique de jeu à faible risque dans toute la population, ainsi que la prévention secondaire, qui vise l'élimination ou la réduction des conduites à risque en matière de jeu excessif chez les joueurs à risque faible ou modéré de la population générale. En 2011, la Fondation Mise sur toi a produit une publication sur le jeu en ligne. Le document intitulé « Le jeu en ligne : savoir pour choisir » visait à informer la population sur les caractéristiques du jeu en ligne, les risques et les dangers qui lui sont associés, ainsi que des conseils pour minimiser le risque de développer un problème de jeu. La publication était disponible sur le site de la Fondation Mise sur toi et des copies papier étaient disponibles gratuitement sur demande.

²⁸ Toute une documentation des dix dernières années confirme cette observation.

²⁹ Ministère de la Santé et des Services sociaux et Table de concertation interministérielle sur le jeu pathologique. *Op. cit.*

³⁰ Les outils que le MSSS développent pour les jeunes s'adressent à trois catégories d'âge : les 10-12 ans, les 13-16 ans et les 17-24 ans.

³¹ Laventure, M., Boisvert, K., & Besnard, T. (2010). Programmes de prévention universelle et ciblée de la toxicomanie à l'adolescence. Recension des facteurs prédictifs de l'efficacité. *Drogues, santé et société*, 9 (1) : 121-164.

En novembre 2012, la société d'État a repris le mandat de la Fondation Mise sur toi afin «de faire mieux»³². Une vice-présidence au jeu responsable a alors été créée. Son mandat comprend notamment : 1) la «production et la distribution du matériel d'information et de sensibilisation aux risques liés aux jeux de hasard et d'argent et aux stratégies pour éviter de perdre le contrôle sur les habitudes de jeu»; et 2) la «mise en œuvre des mesures visant à limiter les conséquences négatives liées à la participation excessive aux jeux de hasard et d'argent»³³.

Au printemps 2014, l'examen du site de Loto-Québec dédié à la responsabilité sociale ne contenait aucun document d'information ou de sensibilisation consacré au jeu en ligne, y compris la brochure «Le jeu en ligne : savoir pour choisir».

Il doit être clair que la population visée par Loto-Québec est uniquement ses propres clients auxquels elle doit assurer une offre de jeu responsable. Les activités préventives de la société d'État ne devraient pas avoir pour cible la population générale. Au cours de ses consultations et autres travaux, le Groupe de travail a constaté qu'il existe des organismes indépendants des opérateurs de jeux en ligne qui ont la responsabilité spécifique de faire de la prévention en matière de jeu auprès de la population, ce qui n'existe plus au Québec. En Colombie-Britannique, la *Gaming Policy and Enforcement Branch* est responsable de réglementer le jeu et de gérer la stratégie de jeu responsable, voire les programmes de prévention des problèmes de jeu. En Ontario, la prévention du jeu problématique est réalisée par le Conseil du jeu responsable, une organisation indépendante sans but lucratif. En Finlande, la recherche et la prévention sont réalisées au sein de la *Finnish Foundation for Gaming Research*. En France, la recherche est confiée à l'Observatoire des jeux et la prévention des problèmes de jeu, à l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé. En Suède, la société d'État du jeu, *Svenska Spel*, limite son mandat à exposer ses clients à des outils de jeu responsable. Le Groupe est en désaccord avec la décision prise par la société d'État de s'octroyer un mandat de prévention des problèmes de jeu visant la population générale.

Selon le Groupe de travail, Loto-Québec ne fait pas de distinction claire entre la «gestion responsable de l'offre de jeu» et «la prévention populationnelle des problèmes de jeu». Dans la poursuite de sa mission, l'orientation stratégique de Loto-Québec est claire en matière de gestion responsable de l'offre : le groupe cible est sa clientèle. Les programmes de prévention destinés à la population du Québec exigent toutefois une expertise qui ne relève pas de la compétence de Loto-Québec, car elle est incompatible avec sa mission commerciale. En effet, Loto-Québec est une société d'État à vocation commerciale sous la responsabilité du ministre des Finances. Il est exact que Loto-Québec vise à maintenir

l'équilibre entre sa mission économique et sa mission de responsabilité sociale. Cependant, en 2012, le budget de Québec commandait une augmentation des profits de 50 millions\$ en 2013-2014 et de 90 millions en 2014-2015. Il y a incompatibilité et conflit d'intérêts entre, d'une part, des activités préventives dans la population qui, si elles sont efficaces, devraient conduire à une réduction de certaines pratiques de jeu et, d'autre part, une augmentation des dividendes versés à l'État.

Le Groupe de travail est d'avis que Loto-Québec devrait se concentrer à gérer l'offre de jeu de façon responsable auprès de ses clients, comme l'énonce sa mission. La prévention populationnelle des problèmes de jeu devrait en revanche être confiée à un organisme indépendant. Dracula, bien que l'image soit forte, ne peut monter la garde devant la banque de sang.

Par ailleurs, le Groupe s'est permis de reconceptualiser la responsabilité sociale de notre société d'État. Au chapitre de sa compétence institutionnelle, de la même manière que Loto-Québec dispose d'un service d'Intelligence des Affaires pour orienter ses activités commerciales, il est possible d'imaginer que la société d'État mette sur pied un service d'*Intelligence de la Responsabilité sociale* pour améliorer sa gestion responsable. La création d'Espacejeux a permis la production d'un fichier de données administratives en temps réel de tous les clients du site. Cette base de données — le Groupe le sait pour l'avoir exploitée pendant plus de deux ans — permet de transformer les données de jeu en informations pouvant servir au développement du jeu sécuritaire et responsable. En tirant profit des données qu'elle a déjà en main, Loto-Québec pourrait assurer, avec une confiance accrue, d'offrir à sa clientèle des jeux divertissants, tout en limitant les risques de perte de contrôle chez ses joueurs les plus vulnérables. Autrement dit, les bases de données administratives de jeu des clients de Loto-Québec ont un potentiel unique d'être transformées en informations pouvant servir au développement du jeu sécuritaire et responsable, ainsi qu'à la prévention des problèmes de jeu. De fait, il serait possible de développer chez Loto-Québec, sous l'égide de la vice-présidence à la responsabilité sociale, un service d'*Intelligence de la Responsabilité sociale* dont le mandat serait d'exploiter les données de jeu des clients (en dur et en ligne) pour favoriser l'avancement des connaissances en matière de gestion responsable de l'offre de jeu.

Ce service d'*Intelligence de la Responsabilité sociale* pourrait être utilisé comme base pour la création d'un *Observatoire de données administratives* dédié à l'avancement des connaissances, au sein de l'association internationale des sociétés d'État responsables de l'offre de jeu. Cet *Observatoire de données administratives*, comme son nom l'indique, pourrait avoir comme mandat d'analyser les données administratives

³² Entrevue de Gérard Bibeau, président et chef de la direction de Loto-Québec, accordée à Paul Arcand le 24 janvier 2013 à l'émission «Puisqu'il faut se lever». Repéré à : www.985fm.ca/audioplayer.php?mp3=161342.

³³ Le jeu doit rester un jeu (notre engagement). Repéré à : www.lejeudoitrestereinjeu.com/a-propos-de-nous/notre-engagement.

de jeu, celles de Loto-Québec et des autres sociétés d'État de jeu, en partenariat avec des chercheurs indépendants, pour favoriser le développement de pratiques exemplaires en matière de prévention secondaire des problèmes de jeu. En ce sens, Loto-Québec pourrait prendre le *leadership* au niveau international en matière d'intelligence de la responsabilité sociale parmi les sociétés d'État du jeu.

Nos discussions avec certains cadres de telles sociétés nous invitent à penser que si l'une d'entre elles prenait le *leadership* et créait un *Observatoire de données administratives* dédié à l'avancement des connaissances en matière de jeu responsable, certaines de ces sociétés pourraient investir dans le projet. Une telle initiative de responsabilité sociale, basée sur une analyse rigoureuse, novatrice et approfondie des données de jeu des clients, serait utile et correspondrait certainement mieux à la mission de Loto-Québec que la prévention en population générale.

4.3 RÉSEAU D'AIDE ET DE SOUTIEN AUX JOUEURS

Au-delà des stratégies de prévention, des interventions sont réalisées auprès des personnes présentant des problèmes de jeu ou un trouble lié au jeu. Depuis 2001, plusieurs services d'aide et de soutien ont été mis en place ou consolidés par le MSSS pour les joueurs et leur entourage dans chacune des régions du Québec.

4.3.1 Les services de première ligne

Pour les joueurs et leur entourage qui souhaitent être informés et sensibilisés par rapport à la problématique du jeu, le service d'information, de référence et de soutien « Jeu : Aide et référence » propose ce service en tout temps sur tout le territoire du Québec, par téléphone, Internet et télécopieur. Entre 2009-2010 et 2012-2013, le nombre d'appels est passé de 8400 à 6872, (Activité SS-2.2, tableau 2.2.1).

Des services de repérage et d'intervention précoce sont aussi offerts dans les Centres de santé et de services sociaux (CSSS) du Québec. Nous n'avons pu obtenir de données sur le taux de pénétration de ces services auprès des joueurs. Nous savons par contre que ces services ont été ciblés par le programme national de formation en dépendance, déployé en 2010-2011 dans toutes les régions du Québec, programme qui a notamment porté sur la problématique du jeu.

Des groupes d'entraide pour les joueurs sont accessibles sur une base hebdomadaire dans la quasi-totalité des régions du Québec, à l'exception du Nord-du-Québec, du Bas-Saint-Laurent, de la Gaspésie et des Îles-de-la-Madeleine. (Activité SS-2.6, tableau 2.6.1)

4.3.2 Les services de traitement pour les troubles liés au jeu

Pour les troubles liés au jeu, les centres de réadaptation en dépendance (CRD) offrent des services gratuits dans l'ensemble des régions du Québec. Des services d'hébergement et de soutien à la réadaptation sont aussi accessibles dans la majorité des régions du Québec. Au sein d'un échantillon de 1 084 joueurs en traitement au sein des CRD en 2012-2013 pour lesquels une évaluation spécialisée a été complétée, 7,1% d'entre eux présentaient un trouble dont la modalité de jeu concernée était le jeu en ligne. Selon les régions, cette proportion variait entre 2,5% (Laval) et 15,4% (Estrie) (Activité SS-2.8, tableau 2.8.1).

4.3.3 Le traitement ailleurs dans le monde

Les diverses consultations du Groupe de travail dans d'autres provinces canadiennes, en Suède, au Royaume-Uni et en France, ainsi que des discussions avec des collègues de la Communauté européenne, ont mis en évidence que, en comparaison avec ces autres endroits, les services au Québec pour les problèmes liés au jeu, en dur ou en ligne, sont universels, accessibles et variés. En outre, les intervenants ont été formés par le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval dont le fondateur, le professeur Robert Ladouceur, est un pionnier en matière de traitement des joueurs aux prises avec un trouble lié au jeu. L'universalité et la qualité de ce réseau de services de qualité font l'envie de plusieurs pays dans le monde.

Plusieurs études rapportent que les personnes souffrant d'un trouble lié au jeu utilisent peu les services de traitement³⁴, notamment si cette utilisation de services est comparée à celle des personnes qui présentent d'autres troubles mentaux ou des troubles liés aux substances (alcool, drogues illicites). Au Québec, la difficulté des joueurs pathologiques à aller chercher de l'aide existe aussi³⁵. Dans une étude portant sur des personnes qui se sont enlevé la vie, les joueurs pathologiques ont significativement moins utilisé l'ensemble des services de santé et de services sociaux que le groupe des autres personnes. Un seul joueur pathologique sur les 49 morts par suicide a eu recours à la psychothérapie.

³⁴ Gainsbury, S., Hing, N., & Suhonen, N. (2013). Professional help-seeking for gambling problems: Awareness, barriers and motivators for treatment. *Journal of Gambling Studies*, march. doi : 10.1007/s10899-013-9373-x

Slutske, W.S. (2006). Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling: results of two U.S. National Surveys. *American Journal of Psychiatry*, 163(2) : 297-302.

Suurvali, H., Cordingley, J., Hodgins, D.C., & Cunningham, J. (2009). Barriers to seeking help for gambling problems: A review of the empirical literature. *Journal of Gambling Studies* 25, 407-424. doi : 10.1007/s10899-009-9129-9.

Suurvali, H., Hodgins, D.C., Toneatto, T. & Cunningham, J.A. (2012). Motivators for seeking gambling-related treatment among Ontario problem gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 28 (2) : 273-296. doi: 10.1007/s10899-011-9268-7.

³⁵ Séguin, M., Boyer, R., Lesage, A., McGirr, A., Suissa, A., Tousignant, M., & Turecki, G. (2010). Suicide and gambling: Psychopathology and treatment-seeking. *Psychology of Addictive Behaviors* 24(3) : 541-547. doi : 10.1037/a0019041.

Simoneau, H., Contant, É., & Chauvet, M. (2012). *Obstacles au traitement du jeu pathologique dans la région des Laurentides*. Les Rapports de recherche de l'Institut. Montréal : Institut universitaire sur les dépendances du Centre Dollard-Cormier.

4.3.4 Les raisons pouvant expliquer la faible utilisation des services

Cette section présente quatre raisons pouvant expliquer pourquoi les joueurs québécois utilisent moins les services d'aide et de traitement pour le trouble lié au jeu que les autres personnes qui souffrent d'un trouble mental.

4.3.4.1 La dissimulation

Contrairement aux buveurs ou aux consommateurs de drogue excessifs, dont les états d'intoxication et les problèmes psychosociaux deviennent rapidement visibles à leurs proches (famille, amis, employeurs), les joueurs pathologiques s'exercent à cacher leurs habitudes de jeu par le mensonge ou par d'autres moyens. Il arrive que des personnes prennent conscience du jeu excessif d'un proche (notamment un conjoint, un enfant ou un employeur) à l'occasion de la révélation des pertes énormes du joueur. Cette difficulté, qui se retrouve chez bon nombre de personnes en détresse et qui consiste à ne pas vouloir ou à ne pas pouvoir exprimer sa pensée et ses sentiments, comporte non seulement des conséquences pour les proches, mais se généralise souvent en thérapie dans une difficulté à s'exprimer et à s'engager dans un processus de changement.

4.3.4.2 La solution dans la répétition compulsive du jeu

Plusieurs joueurs croient que leur problème en est un d'argent plutôt qu'un problème de jeu pathologique. Puisque l'accent est mis sur le problème financier, la solution à leurs nombreux problèmes se trouverait, selon eux, dans le gain. Le jeu est donc vu comme une solution plutôt que le problème. Or, ce paradoxe est partiellement exact : gagner permettrait de rembourser les dettes si et seulement si le joueur ne rejoue pas les gains. Cette idée de se refaire est au cœur des croyances erronées du joueur³⁶.

4.3.4.3 La stigmatisation

L'histoire du jeu est étroitement liée à celle de sa régulation par la société, et cette régulation est rendue nécessaire par le risque d'effets délétères liés au jeu excessif. La morale et la religion sont, au moins depuis que nous avons des sources fiables, les grands ordonnateurs de ce contrôle des pratiques de jeu. Il fallait donc « harnacher » le jeu en raison du plaisir et des excès auxquels il pouvait donner lieu³⁷. En conséquence, le jeu excessif a été frappé de tabous et les joueurs excessifs ressentent souvent de la honte et cette honte est un obstacle à aller chercher de l'aide.

Le Québec s'est attaqué et a résolu d'autres tabous. Pendant longtemps, en comparaison de leurs vis-à-vis masculins, les femmes aux prises avec une dépendance à l'alcool, aux drogues ou aux jeux étaient sous-représentées dans les centres de traitement. Aujourd'hui — et ce n'est pas toujours le cas d'autres pays —, les femmes ne sont plus sous-représentées dans ce réseau en raison d'une décision collective des intervenants du réseau d'aide, dans les années 1980, de s'attaquer au système sexiste de deux poids deux mesures qui faisait des femmes alcooliques et toxicomanes des personnes plus indignes que leurs vis-à-vis masculins. Par ailleurs, nous avons collectivement, réduit les taux de suicide, qui sont assez comparables à ceux des troubles liés au jeu. Ce sont des campagnes dans les écoles, les cégeps et les universités, ainsi qu'une sensibilisation de toute la population pour lutter contre le silence et les préjugés et pour comprendre la détresse psychologique qui, de concert, ont changé les attitudes et les comportements dans la population. En outre, afin d'éviter l'effet de contamination, les experts ont obtenu la collaboration des médias lorsqu'ils leur ont demandé de démontrer une plus grande sensibilité lors de la publication d'un suicide. Les taux de suicide sont maintenant plus faibles au Québec qu'il y a une décennie, notamment chez les jeunes adolescents.

4.3.4.4 Le trouble lié au jeu se présente rarement seul

Le trouble lié au jeu se présente rarement seul. Les données sur cette comorbidité sont bien établies, que ce soit dans la population générale ou dans les études cliniques. Ces résultats indiquent qu'une proportion importante de joueurs pathologiques sont des cas complexes, dont le tableau clinique exige de savoir détecter, évaluer et traiter les troubles mentaux concomitants. Ces troubles mentaux associés sont de diverses natures et commandent que les services de traitement pour les joueurs aient les programmes et les ressources compétentes pour les accueillir et mettre en œuvre un plan de traitement le plus adapté au tableau clinique.

Le MSSS a déjà développé un programme de formation croisée pour tous les intervenants de première et de deuxième lignes au Québec afin de repérer, dans les services en santé mentale, les usagers aux prises avec des dépendances et, dans les services en dépendance, les usagers aux prises avec un problème de santé mentale. Il reste à évaluer si cette formation contribuera aux changements de pratique qui s'imposent pour mieux répondre aux besoins variés et complexes de ces clientèles.

³⁶ Bergler, E. (1985). *The Psychology of Gambling*. International University Press, Inc. Édition originale : Hill and Wang, 1957.

Langer, E. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32 (2) : 311-328. doi : 10.1037/0022-3514.32.2.311.

Letarte, A., Ladouceur, R., & Mayrand, M. (1986). Primary and secondary illusory control and risk-taking in gambling (roulette). *Psychological Report*, 58 (1) : 299-302. doi: 10.2466/pr0.1986.58.1.299.

³⁷ Nadeau, L., & Valleur, M. (2014). *Pascasius ou comment comprendre les addictions*. Suivi de *Traité sur le jeu (1561)*, traduit et commenté par J.-F. Cottier. Montréal : Presses de l'Université de Montréal.

Bien que les questions relatives aux troubles mentaux concomitants soient une priorité depuis presque deux décennies dans le réseau de la santé et des services sociaux, rares sont les programmes dans le réseau des centres de réadaptation en dépendance ou dans le réseau des services en santé mentale qui ont fait des cas complexes leur spécialité. L'évaluation du plan d'action en santé mentale 2005-2010 du MSSS mentionne que seulement le tiers des régions du Québec possède une offre de services adaptée à la clientèle présentant des troubles concomitants, alors qu'un autre tiers est en démarche d'organisation de services et que le dernier tiers éprouve des lacunes dans l'organisation des services en santé mentale et en dépendances³⁸. De plus, force nous est de constater que, bien que la psychothérapie soit accessible dans le réseau public, les listes d'attente sont longues. Quant à la pratique privée, les honoraires des psychothérapeutes et des psychologues sont élevés pour des personnes qui sont en faillite et donc impossibles à assumer. Enfin, l'héritage de culpabilité associé au jeu perpétue la stigmatisation. Dans l'étude menée dans les Laurentides, le slogan qui a été jugé le plus susceptible d'amener les joueurs à chercher de l'aide dans le cadre de l'étude québécoise sur les obstacles au traitement est : « Demander de l'aide, c'est gagnant! »... un message d'espoir³⁹.

Pour le jeu, il nous faut collectivement — citoyens, décideurs, professionnels de la santé, chercheurs, cliniciens, journalistes, éducateurs, joueurs, personnel de l'industrie — repenser nos attitudes vis-à-vis des personnes aux prises avec des problèmes liés au jeu pour qu'il devienne dans l'ordre des choses d'aller chercher de l'aide, pour que l'espoir de s'améliorer soit la norme.

5. CONCLUSION

Les données recueillies par le Groupe de travail montrent que si, en théorie, l'hypothèse sociosanitaire semblait plausible, elle n'est pas vérifiée en empirie. Les effets anticipés de l'étatisation du jeu en ligne ne se sont pas matérialisés. Il n'y a eu ni hausse du nombre de joueurs ni hausse des conduites à risque et des problèmes associés au jeu en ligne.

En matière de prévention, la seule initiative de prévention visant le jeu en ligne a été développée par la Fondation Mise sur toi sous la forme d'un document intitulé « Le jeu en ligne : savoir pour choisir ». Ce document n'a pu être retracé sur le site de Loto-Québec qui a pris le relais de la Fondation en 2012. En outre, le Groupe s'est interrogé sur le bien-fondé de la décision prise par la société d'État de rapatrier le mandat de prévention primaire et secondaire au sein de son institution. Ailleurs dans le monde, une pratique répandue est de confier à une fondation indépendante un mandat de prévention populationnelle.

Le Groupe de travail estime que la mission de Loto-Québec est de maintenir ses compétences en matière de jeu responsable, et même de les élargir par un examen de ses banques de données administratives. Il estime que ni la prévention primaire ni la prévention secondaire ne relèvent du mandat et de la compétence de la société d'État, dont la principale vocation est commerciale.

Tout en étant très critique à l'endroit des programmes de prévention pour adultes du MSSS qui concentrent les messages grand public sur les effets délétères liés au jeu excessif, le Groupe reconnaît le manque de données concernant les pratiques à faible risque de jeu qui pourraient constituer le matériel de base de programmes de prévention constructifs. Par ailleurs, l'idée de proposer des programmes de prévention universelle et ciblée des conduites addictives aux jeunes est apparue intéressante, bien que le taux de pénétration de ces programmes n'ait pas été évalué.

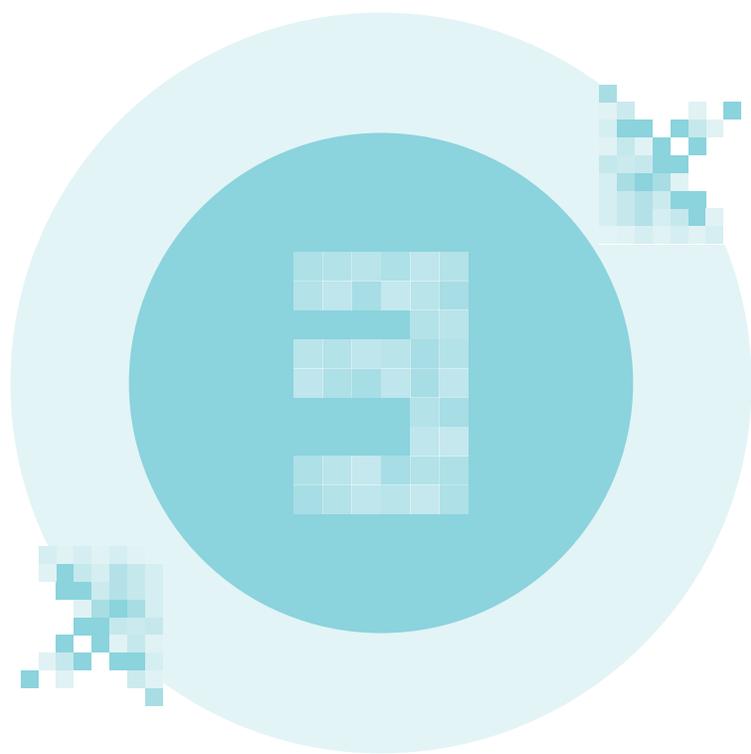
L'accessibilité du réseau d'aide et de soutien relatif au jeu, incluant la ligne « Jeu : Aide et référence », constitue une force du Québec, notamment s'il est comparé aux autres régions ou pays. Une évaluation de l'efficacité des différents programmes serait toutefois souhaitable. Les joueurs aux prises avec un trouble lié au jeu utilisent moins les services que les personnes aux prises avec un autre trouble mental ou un trouble lié à l'alcool et aux drogues. Les obstacles au traitement sont inséparables, d'une part, de la dissimulation et de la comorbidité qui caractérise le tableau clinique du trouble lié au jeu ainsi que, d'autre part, de la stigmatisation que la collectivité entretient encore à l'endroit du jeu. Le Québec s'est attaqué et a résolu d'autres tabous au moins aussi réfractaires au changement que la stigmatisation liée au jeu.

³⁸ Ministère de la Santé et des Services sociaux. (2012). *Évaluation de l'implantation du Plan d'action en santé mentale 2005-2010 - La force des liens*. Québec - La Direction des communications du ministère de la Santé et des Services sociaux : p. 63.

³⁹ Simoneau, H., Contant, É., & Chauvet, M. (2012). *Obstacles au traitement du jeu pathologique dans la région des Laurentides*. Les Rapports de recherche de l'Institut. Montréal : Centre de réadaptation en dépendance de Montréal-Institut universitaire.



CHAPITRE 3
**HYPOTHÈSE
SOCIOÉCONOMIQUE**



CHAPITRE 3

HYPOTHÈSE

SOCIOÉCONOMIQUE

L'hypothèse socioéconomique se formule comme suit : au moment où Loto-Québec annonce la création d'un site étatisé de jeu en ligne (Espacejeux), on propose que la création de ce site aura trois conséquences: 1) canaliser l'offre de jeu en ligne dans un circuit contrôlé, 2) assurer aux Québécois une offre de jeu sécuritaire et intègre, 3) assurer aux Québécois une offre de jeu responsable⁴⁰.

Trois ans plus tard, les données ne corroborent pas les prédictions de l'hypothèse socioéconomique. L'arrivée de Loto-Québec sur Internet n'a pas permis de canaliser complètement l'offre de jeu illégal dans un circuit contrôlé. D'autre part, l'offre de jeu de Loto-Québec semble sécuritaire et intègre, mais certaines limites ont été relevées en ce qui a trait au jeu responsable. Le Groupe de travail trouve inadéquat que les mesures d'assurance et de contrôle de la conformité des jeux en matière de sécurité, d'intégrité et de responsabilité soient gérées uniquement par Loto-Québec, car cette société d'État s'auto-réglemente. Cette façon de procéder n'est pas conforme aux meilleures pratiques de contrôle observées dans d'autres juridictions.

1. CANALISATION DE L'OFFRE DE JEU EN LIGNE

Nous disposons de deux indicateurs de canalisation de l'offre de jeu. Le premier a trait aux revenus générés par Espacejeux, tandis que le second estime le niveau de participation de la population du Québec à Espacejeux.

1.1 REVENUS D'ESPACEJEUX

Depuis la mise en exploitation du site Espacejeux, les revenus de ce site sont passés de 20 491 000 \$ en 2011-2012 à 31 591 257 \$ en 2012-2013 (Résultat SE-11.1, tableau 11.1.1). On note durant cette période une diversification des jeux et des types d'activités offerts sur Espacejeux.

Un autre indicateur robuste de la canalisation de l'offre de jeu en ligne est l'évolution des profits du site Espacejeux durant les mêmes périodes. Or, Loto-Québec n'a pas accepté de révéler ces chiffres au Groupe de travail parce que la société d'État ne souhaite pas révéler sa structure de coûts. Faute d'avoir en main la structure de coûts d'Espacejeux, il est difficile d'évaluer si le site de la société d'État est parvenu à générer des bénéfices.

1.2 PARTICIPATION AU JEU SUR ESPACEJEUX ET SUR LES AUTRES SITES

Dans les trois mois suivant l'ouverture du site, une infime minorité de Québécois ont complété leur inscription sur Espacejeux et la proportion de Québécois qui se sont inscrits au cours des semestres subséquents a chuté davantage (Résultat SE-11.2). Au total, en mars 2013, très peu d'adultes du Québec se sont inscrits sur Espacejeux. En ce qui a trait à la proportion de joueurs qui ont placé au moins une mise d'argent sur Espacejeux, les données indiquent qu'elle est infime mais qu'elle a légèrement augmenté entre le premier trimestre et le dernier trimestre d'observation (Résultat SE-11.3). Rappelons que la prévalence des joueurs en ligne au Québec, qui inclut aussi les mises sur des sites considérés comme illégaux, est estimée à 1,4 % en 2009 et 1,5 % en 2012.

⁴⁰ Ministère des Finances (2010). Le gouvernement autorise la Société des loteries du Québec à offrir le jeu en ligne. Communiqué de presse. 3 février. Repéré à : www.finances.gouv.qc.ca/documents/Communiqués/fr/COMFR_20100203.pdf.

Par ailleurs, une étude de l'Université de Hambourg portant notamment sur l'analyse géographique des joueurs sur les grands sites mondiaux de poker (*PokerStars*, *Full Tilt Poker*, *Everest Poker*, *IPN* et *Cake Poker*) estime à 1% la proportion de Canadiens et à 0,95% la proportion de Québécois qui, en 2009, ont participé à du poker en ligne sur un site considéré comme illégal de poker⁴¹.

Pour sa part, l'enquête populationnelle de 2012 révèle que, parmi les adultes québécois qui ont rapporté avoir joué en ligne, 22% des joueurs déclarent l'avoir fait exclusivement sur Espacejeux, alors que 78% ont joué au moins une fois sur un site considéré comme illégal⁴². On estime donc que 1,2% de la population joue sur un site considéré comme illégal en 2012 comparativement à 1,4% en 2009⁴³ avant l'ouverture du site Espacejeux (Résultat SE-10.1, tableau 10.1.1).

Ce résultat est corroboré par les réponses fournies par les 58 joueurs en ligne qui ont participé à une étude sur le jeu en ligne⁴⁴. Une des questions de ce suivi permettait aux répondants de spontanément nommer le ou les sites qu'ils visitaient le plus souvent pour jouer en ligne. La majorité (46/58) a indiqué visiter le plus souvent des sites de jeu en ligne tels que *PokerStars*, *Full tilt*, ainsi qu'une vingtaine d'autres sites⁴⁵.

Rappelons qu'au moment où la société d'État a annoncé son entrée sur Internet, les Québécois avaient accès à plus de 2000 sites de jeu en ligne. Au cours des trois dernières années, la situation est demeurée inchangée. Il est possible de conclure qu'en 2013, les sites considérés comme illégaux sont toujours très visibles et très populaires auprès des Québécois. Les raisons pouvant expliquer cette popularité seront discutées dans la suite de ce chapitre.

1.2.1 Les raisons pouvant expliquer le choix des Québécois

Cette section présente trois raisons pouvant expliquer pourquoi les joueurs québécois continuent à jouer sur des sites autres qu'Espacejeux.

1.2.1.1 La méconnaissance des Québécois de la légalité des sites de jeu en ligne

La première raison permettant d'expliquer pourquoi plusieurs joueurs en ligne du Québec misent davantage sur des sites autres qu'Espacejeux serait que les Québécois ignorent que ces sites sont considérés comme illégaux. Depuis 2010, des publicités de Loto-Québec annonçaient qu'Espacejeux était le seul site de jeu légal en ligne au Québec, mais aucune campagne n'a précisément et clairement prévenu les joueurs québécois de l'illégalité des autres sites de jeux. À preuve, lorsque les répondants à l'enquête de suivi sur le jeu en ligne ont eu à répondre à la question : « Savez-vous, qu'au Québec, la seule offre légale de jeux de hasard et d'argent en ligne est celle d'Espacejeux de Loto-Québec et que les autres sites de jeux de hasard et d'argent en ligne sont considérés comme illégaux? », plus de la moitié des répondants (37/64) ont admis qu'ils ne le savaient pas (Annexe 3).

D'autre part, on note la pénétration au Québec de publicités de sites de jeux avec des mises en argent virtuel qui sont considérés comme légaux (.net). Que ce soit sur Internet, sur les panneaux publicitaires, dans les journaux ou à la télévision, un très grand nombre de publicités de jeux en ligne gratuits sont présentées aux Québécois. Ces sites, qui font l'objet de promotion publicitaire, sont toutefois apparentés à des sites de jeu avec mise en argent réel, qui eux sont considérés comme illégaux (.com). Le graphisme, les porte-parole et la présentation de plusieurs de ces sites gratuits sont remarquablement semblables entre les sites « .net » et « .com ».

Il est probable que cette similarité entre les sites avec et sans mise en argent réel contribue à créer l'impression de légalité de certains sites. Il peut être difficile sinon impossible pour les joueurs québécois de savoir que les sites de jeux avec mise en argent réel (.com) sont considérés comme illégaux. En effet, ils sont régulièrement exposés à la publicité de sites de jeux gratuits faisant la promotion du jeu en général, ainsi que la promotion de marques de commerce apparentées à des sites considérés comme illégaux.

⁴¹ L'équipe de l'Université de Hambourg analyse actuellement une deuxième vague de données recueillies en 2012. Dans un courriel reçu le 17 décembre 2013, le chercheur principal, Ingo Fiedler, a accepté de partager avec le Groupe de travail des résultats préliminaires. Ces derniers indiquent que la proportion de Canadiens qui, en 2012, ont participé à du poker en ligne sur un réseau illégal de poker est demeurée stable pour s'établir à 0,91%. Jusqu'à ce que les analyses soient complétées et validées, ce résultat doit être considéré avec la plus grande prudence.

⁴² Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

⁴³ Sur la base des critères statistiques, la différence entre ces deux proportions n'est pas significative. Par conséquent, il n'est pas possible de conclure si la proportion des joueurs qui participent à des jeux en ligne sur les sites non gouvernementaux a bel et bien diminué en 2012 par rapport à 2009.

⁴⁴ L'Annexe 3 présente cette étude : l'échantillon, la méthode et les résultats.

⁴⁵ L'enquête de suivi se poursuit à l'Annexe 3.

Est-il possible d'interdire cette forme de publicité déguisée des sites considérés comme illégaux? Certains remettent en doute que les sites des mises en argent virtuel de jeu en ligne et la publicité de ces sites sont illégaux. Ainsi, bien que l'Ontario, lors d'une réflexion entourant la loi 152 sur la modification de sa *Loi sur la protection du consommateur*, ait considéré légiférer contre la publicité des sites gratuits de jeu en ligne⁴⁶, cette province a décidé de ne pas aller de l'avant avec cette mesure à la lumière d'études et d'avis juridiques sur le sujet.

Somme toute, à moins que le gouvernement du Québec n'alloue les budgets nécessaires et mandate un organisme pour développer des campagnes d'information et de sensibilisation sur la légalité et l'illégalité des sites de jeu en ligne, il est peu probable que les Québécois améliorent leurs connaissances sur le statut juridique de l'offre de jeu en ligne et puissent faire un choix éclairé quant au type de sites de jeu qu'ils fréquentent.

1.2.1.2 Des raisons économiques : le cas du poker

Une seconde raison permettant d'expliquer pourquoi les joueurs québécois continuent à jouer sur des sites autres qu'Espacejeux semble de nature économique. Le poker étant le plus populaire, il peut servir d'exemple. Cette explication sera donnée en comparant Espacejeux et Svenska Spel, le site étatisé de la Suède, puisqu'au moment de lancer Espacejeux, le système suédois de jeu en ligne a souvent été donné en exemple à titre de comparaison à la fois par les professionnels de la santé et par Loto-Québec.

1.2.1.2.1 La saturation du marché du poker

Le premier niveau d'explication a pour objet la date d'ouverture d'Espacejeux. L'économiste allemand Ingo Fiedler, dont les travaux s'appuient sur une banque unique des données de jeu en temps réel des plus grands sites mondiaux de poker en ligne⁴⁷, rappelle que le site de Loto-Québec a été mis en exploitation en décembre 2010, soit près de cinq ans après l'ouverture du site suédois. Dans ce marché émergent, c'est une éternité. Autrement dit, les Suédois ont lancé leur site au moment où le marché du poker en ligne était en pleine croissance, alors que Loto-Québec a lancé le sien au moment où le marché était déjà saturé. En conséquence, selon Fiedler⁴⁸, il a été plus difficile pour Espacejeux d'attirer des joueurs que pour Svenska Spel. En 2010, très peu de nouveaux joueurs se sont joints à ce marché déjà saturé. Quant aux anciens joueurs, ils avaient vraisemblablement déjà une opinion bien faite quant aux meilleurs sites et aux meilleurs réseaux de poker en ligne. En un mot, ils avaient déjà leurs habitudes.

	Svenska Spel	Espacejeux
Territoire	Suède	Québec
Population	9,1 millions	8 millions
Logiciel	GTech/Boss Media	GTech/Boss Media
Ouvert aux résidents hors frontières	Non	Non
Bassin de joueurs partagés	Non	Non
Date d'ouverture	Mars 2006	Décembre 2010
Moyenne sur sept jours du nombre de joueurs	600-700	90-175
Nombre de joueurs maximum	1300-2000	300-450
Commission (Rake)	2,5% maximum	3% - 5% maximum
% de commission remis aux joueurs (Rake back)	Non	Non

Source : *Pokerscout.com*, 4 au 17 octobre 2013

46 Lipton, M. D., & Weber, K. J., *Internet Gambling Report - 12th Ed. — Canada*. Repéré à : www.gaminglawmasters.com/articles/pdfs/10_Nov_IGR-12th-edition.pdf, p.14-15.

47 Fiedler, I., & Wilcke, A. C. (2011). *The Market for Online Poker*. Publication électronique. DOI : 10.2139/ssrn.1747646.

48 Fielder, I. (2011). *Comparing Poker at Espacejeux and Svenska Spel : A short note*. Document inédit.

1.2.1.2 Le système de commissions

Selon Fiedler, une seconde explication renvoie au système de commissions (*rake*)⁴⁹. Espacejeux utilise une structure de commissions quasi identique⁵⁰ à celles utilisées par l'ensemble des sites de poker que l'on retrouve sur le réseau IPN (*International Poker Network*) de Boss Media. Cette structure prévoit cependant des commissions supérieures à celles que prélève Svenska Spel. Par exemple, Fiedler a observé que sur Espacejeux, le taux maximal de commission se situe entre 3% et 5%, alors que sur Svenska Spel, le taux maximal est de 2,5%. Autrement dit, pour permettre à ses clients de jouer au poker, le site Svenska Spel charge moins cher qu'Espacejeux. Cette comparaison permet d'illustrer que, sur Espacejeux, le poker y est vendu plus cher; ce qui contribue possiblement au manque d'attrait du site de la société d'État pour les joueurs québécois.

1.2.1.3 Le jeu en ligne : le cloisonnement des frontières géographiques

Les rencontres et les consultations entreprises par les membres du Groupe de travail auprès d'experts en environnement virtuel nous invitent à penser que le cloisonnement du marché de la société d'État, en conformité avec le *Code criminel* canadien, pourrait expliquer la difficulté d'Espacejeux à attirer les joueurs québécois fréquentant des sites considérés comme illégaux vers le site de la société d'État et de canaliser en conséquence l'offre de jeu illégal.

Sur la base de nos consultations et de notre participation à plusieurs congrès consacrés au jeu en ligne, nous constatons que le site web de Loto-Québec cloisonne les joueurs dans un environnement relativement petit, aux frontières fixes, qui ne permet pas à ces derniers d'être en réseau avec les autres internautes de la planète. Dans son état actuel, le *Code criminel*, qui limite le jeu aux frontières canadiennes, ne permet pas à Loto-Québec d'exploiter ce qui est unique au monde virtuel et qui fait en sorte que les joueurs viennent et reviennent sur un même site : un accès sans frontières aux autres joueurs.

En outre, cette prise en compte de ce qu'est la culture numérique permet aussi de saisir pourquoi, de tous les jeux traditionnels qui sont offerts en ligne à travers le monde, le poker est de loin le plus populaire : le poker se joue en réseau et permet aux joueurs d'être en lien et d'échanger les uns avec les autres, où qu'ils soient sur la planète. Certes, comme les autres jeux en ligne, le poker se joue seul, mais il se joue dans un état que l'économiste suédois Kjell Nordström décrit être un pur produit de la révolution numérique, celui d'être

« seul ensemble » (*alone togetherness*)⁵¹. Cette idée d'un nouveau paradigme engendré par la société numérique est soutenue par plusieurs scientifiques, philosophes et penseurs; le jeu en ligne est un cas particulier de cette profonde transformation qui s'observe à l'échelle planétaire. En fin de compte, une des raisons pour lesquelles les Québécois continuent à jouer sur des sites autres que celui de Loto-Québec est peut-être que ces sites répondent beaucoup mieux aux désirs des internautes en général et des plus jeunes en particulier. Ils y trouvent sans doute plus de gratifications, de plaisir.

En somme, ce sont tant des raisons liées au manque de connaissances des joueurs quant à la légalité des sites, au marché économique du poker et au cloisonnement des frontières géographiques du jeu qui expliqueraient pourquoi les Québécois continuent à jouer en ligne sur des sites autres que celui de Loto-Québec.

2. SÉCURITÉ ET INTÉGRITÉ DU JEU EN LIGNE

L'hypothèse socioéconomique propose en deuxième lieu que la création du site Espacejeux aura pour conséquence d'offrir aux Québécois des jeux qui soient sécuritaires, intègres et responsables. La section qui suit présente les résultats de l'examen de la deuxième partie de cette hypothèse.

2.1 SÉCURITÉ ET INTÉGRITÉ SUR ESPACEJEUX

Depuis l'ouverture du site Espacejeux, Loto-Québec comptabilise les plaines portées auprès de la société d'État. Aucun client n'a porté plainte parce que des données personnelles, confiées à Espacejeux, auraient été compromises (Résultat SE-6.1). De plus, Loto-Québec a transmis des rapports au Centre d'analyse des opérations et déclarations financières du Canada (CANAFE) en raison de comptes clients d'Espacejeux affichant des transactions douteuses ou supérieures à 10 000 \$ (Résultat SE-6.3). Loto-Québec a aussi comptabilisé les plaintes de clients se disant victimes d'une infraction criminelle potentielle de la part d'une tierce partie (par exemple collusion, fraude ou vol) sur Espacejeux. Parmi ces plaintes, le quart a été jugé fondé par Loto-Québec et cette décision a mené à la fermeture d'un certain nombre de comptes clients (Résultat SE-6.2).

⁴⁹ La commission représente les frais que prélève généralement un opérateur de la cagnotte totale des parties de poker avec de l'argent réel, jusqu'à concurrence d'un montant maximal fixe par partie. Ce montant varie selon les mises, le nombre de joueurs participants et le type de limites de la partie de poker.

⁵⁰ Les seules différences qui s'observent sont pour les tables de «*No Limit Hold'em Heads-Up*» et celles supérieures à «*50 Big Blinds*». Puisque, sur Espacejeux, ces tables ne sont pas jouées, il est possible d'avancer qu'il n'y a pas de différence entre la structure de commissions d'Espacejeux et celle des autres sites sur le réseau IPN.

⁵¹ Ridderstråle, J., & Nordström, K. A. (2008). *Funky Business Forever: How to Enjoy Capitalism*. Don Mills : Pearson Education Canada (Financial Times Series).

En ce qui a trait aux problèmes liés à l'intégrité des jeux sur Espacejeux, des plaintes ont été enregistrées depuis l'ouverture du site au nombre desquelles le quart a fait l'objet d'une enquête menée par le personnel de Loto-Québec. La société a conclu qu'une infime minorité était fondée (Résultat SE-7.1).

Il importe de souligner que c'est Loto-Québec qui a fait la collecte, l'analyse et le jugement du bien-fondé des plaintes reçues, et ce, sans le soutien, à notre connaissance, d'un ombudsman jouissant d'une indépendance, nommé et se rapportant directement au conseil d'administration. Le manque d'une analyse indépendante dans l'exécution de ces fonctions a pour conséquence qu'il est difficile pour le Groupe de travail de conclure si, en matière de jeu sécuritaire et intègre, la société d'État réalise les objectifs qu'elle s'est fixés.

En dernière analyse, même si la société d'État s'est dotée de règles et de normes concernant la sécurité et l'intégrité, c'est elle seule qui en assure le suivi. Ces mesures d'auto-réglementation du jeu en ligne et leur mise en application se font par Loto-Québec dans un contexte où la société d'État assume également un mandat de commercialisation et de profitabilité. Bien qu'aucune des données présentées ne nous permette de conclure que Loto-Québec n'offre pas des jeux intègres et sécuritaires, il demeure que la société d'État s'auto-réglemente. Il n'existe aucun mécanisme ou dispositif de surveillance et de contrôle externes pour le jeu en ligne. Par conséquent, les données présentées précédemment pourraient être remises en question par quiconque s'intéresse au sujet.

À cela s'ajoute que, dans le contexte actuel marqué par l'absence d'une régulation et d'un contrôle indépendant du marché du jeu en ligne, aucune donnée n'est disponible quant aux plaintes reçues par les opérateurs considérés comme illégaux relativement aux problèmes de sécurité et d'intégrité. Cela signifie que tout ce secteur du jeu en ligne demeure hors contrôle. Dans ces conditions, il est impossible de savoir si Espacejeux fait pire ou mieux que les autres sites.

En comparaison avec ce que le Groupe de travail a pu observer ailleurs au Canada et dans d'autres régions du monde, le Québec se distingue en étant l'une des rares juridictions — la seule au Canada — qui permet à son opérateur de jeu en ligne de s'auto-réglementer en matière de sécurité, d'intégrité et de jeu responsable. À l'extérieur du Québec, les activités des sites légaux de jeu en ligne — étatiques ou privés — sont majoritairement encadrées

par des agences de réglementation gouvernementales indépendantes. Au Canada, pour offrir du jeu en ligne, la société d'État de la Colombie-Britannique et celle du Manitoba doivent toutes deux opérer sous l'égide de leur agence indépendante de réglementation provinciale, la *British Columbia Gaming Policy and Enforcement* (CGE) et la *Manitoba Gaming Control Commission* (MGCC). L'Ontario, qui s'apprête à donner la permission à sa société d'État d'offrir du jeu en ligne, prévoit également que l'agence de réglementation du jeu ontarienne, la *Alcohol and Gaming Commission of Ontario* (AGCO), exercera un pouvoir de réglementation sur cette nouvelle offre de jeu. En France, le jeu en ligne est sous l'autorité de l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) et d'autres États qui octroient des licences — pensons notamment au Danemark, à l'Italie, au Royaume-Uni, à l'Australie et à l'État du Nevada — obligent l'ensemble de leurs opérateurs à répondre aux exigences de leurs organismes de réglementation qui ont un droit de regard sur tous les aspects de l'offre de jeu en ligne. En fait, au niveau international, les agences de réglementation ont généralement pour mandat de s'assurer de l'intégrité et de la conformité des jeux en ligne, ainsi que de veiller à la protection des joueurs.

En second lieu, l'absence d'un organisme indépendant de réglementation crée une perception de conflit d'intérêts entre les responsabilités de réglementation de la société d'État qui a une visée de mise en marché et de profitabilité. D'ailleurs, le fait que la société d'État représente le Québec auprès d'associations telles que le *North American Gaming Regulators Association* (NAGRA) et l'*International Association of Gaming Regulators* (IAGR) fait sourciller certains membres de ces associations. Ce qui surprend davantage, c'est que l'organisme québécois de réglementation du jeu (en dur), la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ), n'assure pas une présence au sein de ces associations.

2.2 JEU RESPONSABLE EN LIGNE

Au moment de la création d'Espacejeux, Loto-Québec a démontré une volonté de se conformer aux meilleurs standards relatifs au jeu responsable⁵². Pour ce faire, la société d'État a fait appel à un consultant expert. Cela a donné lieu à un rapport, qui nous a été transmis par Loto-Québec⁵³. Toutefois, la surveillance qui a été exercée par le Groupe de travail a mis en lumière plusieurs décisions qui, au fil des ans, ont érodé les mesures prises en 2010 en matière de jeu responsable. Qui plus est, aucune nouvelle mesure de jeu responsable n'a été mise en œuvre depuis l'ouverture du site.

⁵² Il est utile de préciser que l'efficacité de ces mesures de jeu responsable, considérées une à une, de manière isolée, n'a jamais été démontrée scientifiquement. Néanmoins, on ne peut exclure que lorsqu'elles sont mises en œuvre conjointement avec un ensemble d'autres, ces options de jeu responsable puissent avoir un effet protecteur pour les joueurs. Dans l'état actuel des connaissances, on estime que c'est une constellation de mesures réglementaires — de jeu responsable, de prévention primaire et secondaire et de traitement — qui, en association, maximisent la probabilité de faibles prévalences de jeu à risque et de troubles liés au jeu. Khazaal, Y., Chatton, A., Bouvard, A., Khiari, H., Achab, S., & Zullino, D. (2013). Internet poker websites and pathological gambling prevention policy. *Journal of Gambling Studies*, 29(1), 51-59. Gainsbury, S., & Wood, R. (2011). Internet gambling policy in critical comparative perspective: The effectiveness of existing regulatory frameworks. *International Gambling Studies*, 11(3), 309-323. 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.

⁵³ Wood, R. (2010). *Examen de la stratégie en matière de jeu responsable d'Espacejeux (Rapport final)*. Repéré à : lotoquebec.com/cms/dms/Corporatif/fr/loto-quebec-et-vous/presse/communiqués-de-presse/strategie-jeu-responsable-fr/strategie-jeu-responsable_fr.pdf.

2.2.1 Les options de jeu responsable sur Espacejeux

Depuis son ouverture, Espacejeux propose à ses clients plusieurs options de jeu responsable adaptées au jeu en ligne notamment :

- Une horloge est positionnée bien en vue sur l'ensemble du site;
- L'information quant à la somme d'argent gagné ou dépensé;
- Une fois par heure, le temps passé à jouer est présenté;
- L'accès du joueur en tout temps à son historique de jeu;
- La possibilité de s'imposer des pauses de jeu ou de s'auto-exclure du site pour une période allant d'un mois à cinq ans;
- L'imposition au client de se fixer une limite hebdomadaire de dépôt;
- La possibilité de limiter le montant maximal de dépenses et le temps de jeu maximal par jour, par semaine ou par mois.

Toutefois, au fil de notre mandat, nous avons remarqué une réduction dans la portée de certaines mesures de jeu responsable. Cela est particulièrement flagrant en ce qui a trait à l'instauration de limites personnelles de temps de jeu et de dépenses. Ainsi, en mars 2012, la direction de Loto-Québec a pris la décision de modifier le formulaire d'inscription sur le site Espacejeux. Avant cette date, l'inscription se faisait en quatre étapes : 1) identification, 2) encadrement du jeu, 3) conditions et 4) validation de l'identité. La deuxième étape présentait de manière détaillée trois outils de jeu responsable dont le premier obligeait les joueurs à se fixer une limite hebdomadaire de dépôt, alors que les deux autres permettaient aux joueurs qui le souhaitaient de déterminer une durée de jeu maximale et une limite de dépenses sur une base quotidienne, hebdomadaire ou mensuelle, comme indiqué à la Figure 1.

Or, depuis mars 2012, l'inscription se fait en deux étapes : 1) identification et 2) validation d'identité. Dans cette nouvelle version, les options «encadrer mon jeu» sont moins visibles et moins bien expliquées (voir la Figure 2) avec pour résultat que, depuis cette modification, les proportions de joueurs sur Espacejeux qui utilisent les systèmes d'autolimitation de temps et de dépenses ont pratiquement été réduites de moitié (Résultat SE-9.1 et Résultat SE-9.2).

Figure 1 : Capture d'écran du formulaire d'inscription avant mars 2012

Figure 2 : Capture d'écran du formulaire d'inscription après mars 2012

2.2.2 Le test sur les habitudes de jeu sur Espacejeux

Depuis son ouverture, Espacejeux propose aussi à ses clients un test sur les habitudes de jeu (Résultat SE-8.4, tableau 8.4.1). Or, ce test est difficile d'accès sur le site, peu annoncé et mal présenté. Le test lui-même est non validé et ne conduit pas à des recommandations précises. En outre, sur la page destinée à des joueurs qui éprouvent le besoin de passer un test sur leurs habitudes de jeu, le jeu Poker des Caraïbes et son gros lot sont annoncés de manière dynamique, dans un scintillement fait pour attirer l'attention. Or, un tel message est incompatible avec l'objectif même du test et l'activité de prévention qu'il constitue. Le Groupe de travail trouve déplorable que la publicité du Poker des Caraïbes cible directement des joueurs au moment où ils ont choisi de questionner leurs habitudes de jeu. Le lien hypertexte fait en sorte qu'un simple clic sur cette publicité ramène automatiquement ces joueurs au jeu. La Figure 3 reproduit cette page.

En juillet 2013, soit près d'un an après la création de la vice-présidence au jeu responsable au sein de Loto-Québec, aucune harmonisation n'existait entre les rubriques relatives au test sur les habitudes de jeu qui étaient présentées sur le site d'Espacejeux et celles qui étaient disponibles sur le site de la responsabilité sociale de Loto-Québec et vers lequel, par lien hypertexte, le joueur qui cliquait sur le test était automatiquement redirigé. De plus, pendant plusieurs mois, il existait une grande confusion, voire une incohérence, entre les informations présentées sur ces deux pages web de la société d'État. En août 2013, le Groupe de travail a informé le ministère des Finances de la situation. À la suite d'un avis donné par ce ministère, Loto-Québec a corrigé la situation en harmonisant les informations présentées sur le site d'Espacejeux et celles du site de la responsabilité sociale. En revanche, au printemps 2014, la publicité de Poker des Caraïbes par lien hypertexte était toujours bien visible sur le côté gauche de l'écran (voir Figure 3).

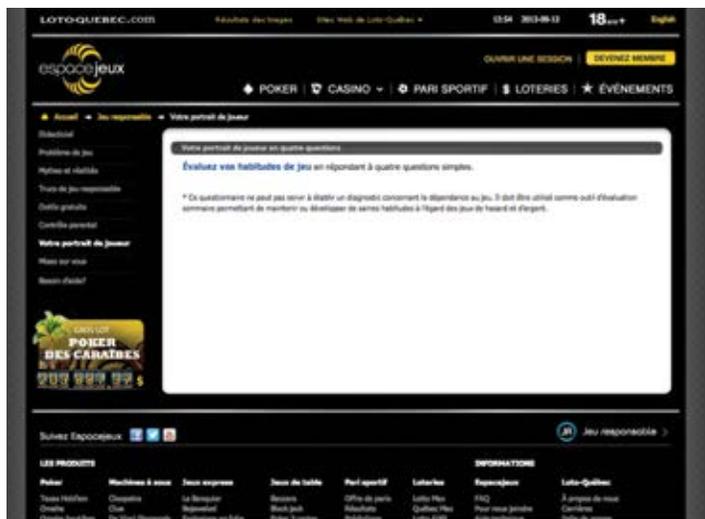


Figure 3 : Capture d'écran de la page du site Espacejeux qui présente le test de détection de problèmes, 10 décembre 2013

2.2.3 Les mesures de jeu responsable sur les sites considérés comme illégaux

Le Groupe de travail a également assuré une surveillance des mesures de jeu responsable disponibles sur les cinq sites de poker et les cinq sites de casino les plus populaires auprès des Québécois et qui sont considérés comme illégaux (voir Résultat SE-8.1 à Résultat SE-8.4). L'analyse révèle que ces sites présentent un certain nombre de mesures de jeu responsable. Par exemple, tous ces sites sauf un offrent la possibilité aux joueurs de se fixer une limite de dépôt hebdomadaire. Certains sites permettent aux joueurs de limiter leur temps aux tables ou le «*buy in*» dans les tournois. Par ailleurs, tous les sites de poker et trois des cinq sites de casino offrent à leurs clients un accès au suivi de leur historique de jeu. Parmi les sites de poker les plus populaires, williamhill.com et partypoker.com envoient des rappels réguliers aux joueurs quant au temps écoulé depuis le début de la session de jeu. Enfin, presque tous les sites offrent la possibilité aux joueurs de s'auto-exclure. Bref, il ressort de nos analyses que les sites considérés comme illégaux offrent des mesures de jeu responsable, le nombre de ces mesures et leur accessibilité demeurant variables.

Au moment de la mise en marché de son site Espacejeux, Loto-Québec a mis en place plusieurs outils de jeu responsable. Le Groupe de travail a relevé des situations problématiques quant à la disponibilité de ces outils. En outre, ils ne se démarquent pas quant à leur nature et leur nombre comparativement à ceux disponibles sur plusieurs sites considérés comme illégaux.

3. CONCLUSION

Trois ans après la création d'Espacejeux, les données ne corroborent pas les prédictions de l'hypothèse socioéconomique. D'une part, l'arrivée de Loto-Québec sur Internet n'a pas permis de canaliser l'offre de jeu illégal dans un circuit contrôlé. D'autre part, l'offre de jeu de Loto-Québec semble sécuritaire et intègre, mais certaines limites ont été relevées au niveau du jeu responsable.

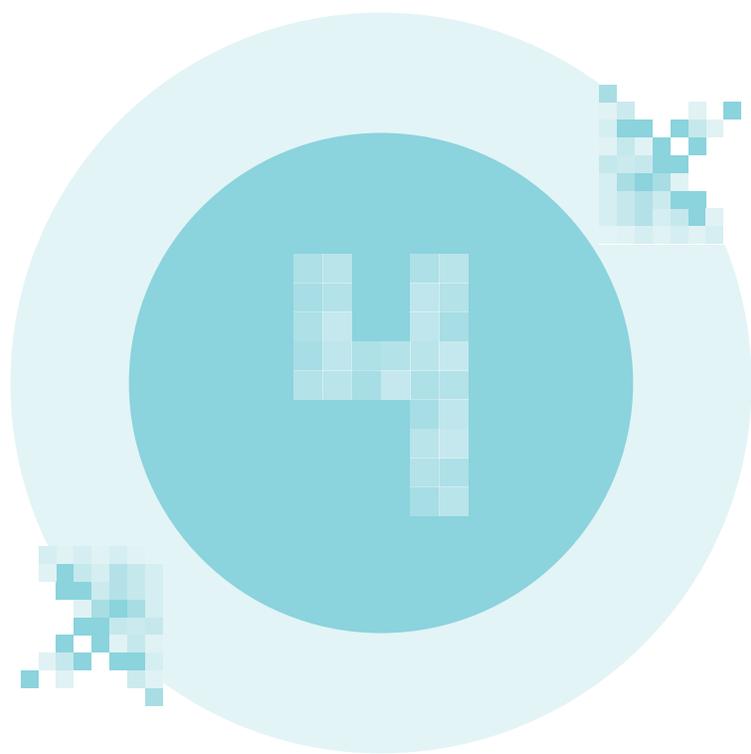
Le Groupe de travail considère qu'il est difficile de trancher de façon claire quant à l'hypothèse selon laquelle la mise en exploitation d'un site étagé de jeu en ligne permettrait d'offrir aux Québécois des jeux qui soient responsables. De fait, dans un contexte où la société d'État est tenue d'assurer une rentabilité économique, le Groupe s'inquiète du fait que l'auto-réglementation de Loto-Québec crée une situation de conflit ou d'apparence de conflit entre ses deux mandats de rentabilité et de responsabilité sociale. Le fait que la société d'État s'auto-réglemente peut avoir comme conséquences que soient prises, de manière unilatérale, des décisions pouvant compromettre le bien-être des Québécois.

L'exemple illustrant le bien-fondé de notre inquiétude est donné par le choix qui a été fait par Loto-Québec d'alléger le formulaire d'inscription en abandonnant la présentation en détail des outils de jeu responsable. En faisant ce choix, le souci d'inscrire un plus grand nombre de Québécois sur le site de la société d'État a probablement été plus important que celui d'offrir des outils de jeu responsable. Non seulement cette approche n'est pas différente de celles des grands sites de jeu en ligne illégaux, elle est aussi en contradiction avec la mission, la vision et les orientations stratégiques qui sont énoncées par la société d'État. Par ailleurs, n'eût été notre surveillance durant toute la durée de notre mandat, cette décision serait passée inaperçue.

Devant un tel constat, le Groupe de travail trouve utile de rappeler au gouvernement du Québec qu'il a la responsabilité première d'assurer le bien-être de sa population. Le gouvernement doit exiger des sociétés d'État qui mènent des activités commerciales risquées pour la qualité de vie et la santé des citoyens qu'elles le fassent en respectant des règles strictes, et ce, non seulement en produisant des normes, mais aussi en se soumettant à un suivi mené par des organismes indépendants de réglementation. Au terme de son mandat, le Groupe de travail en est venu à considérer que le fait que Loto-Québec s'auto-réglemente est un problème majeur. La correction apparaît prioritaire.



CHAPITRE 4
HYPOTHÈSE JURIDIQUE



CHAPITRE 4

HYPOTHÈSE JURIDIQUE

Ce chapitre examine la troisième hypothèse. L'hypothèse juridique se formule comme suit : au moment où Loto-Québec annonce la création d'Espacejeux, on propose que le site de la société d'État aura pour conséquence de contrer le secteur du jeu en ligne qui se développe et opère illégalement⁵⁴.

Ce chapitre fait d'abord état de la loi fédérale régissant les jeux de hasard et d'argent au Canada. La deuxième section du chapitre examine si l'hypothèse juridique se vérifie. La troisième section présente de son côté les raisons permettant d'expliquer les résultats. Enfin, la dernière section propose des solutions.

Trois ans après la mise en exploitation du site Espacejeux, des jeux en ligne sont toujours opérés et offerts aux Québécois de manière considérée comme illégale. En dépit de cette situation, les autorités responsables n'ont pas mis en œuvre des mesures concrètes permettant de remédier à cette situation.

1. CODE CRIMINEL

Pour comprendre les enjeux législatifs liés au jeu en ligne, il faut garder en mémoire que les jeux de hasard et d'argent font l'objet d'articles dans le *Code criminel* (C.cr.).

Dans la partie VII du *Code criminel*, les articles 200 à 209 stipulent que, sauf pour certaines exceptions notées au paragraphe 207(1), toute forme de loteries et de jeux de hasard et d'argent, ainsi que toutes les activités accessoires liées à leur exploitation, constituent des actes criminels, rendant les personnes qui les opèrent, ou celles qui les aident ou les encouragent, passibles d'une peine maximale d'emprisonnement de deux ans (Annexe 4).

Par ailleurs, l'article 207 C.cr. crée certaines exceptions à cette interdiction générale, notamment qu'une province

peut : 1) mettre sur pied et opérer une loterie⁵⁵ si c'est le gouvernement de la province qui l'opère à l'intérieur du territoire de la province et 2) délivrer des licences à des organismes de charité ou religieux qui, pour des fins charitables ou religieuses, souhaitent mettre sur pied et opérer des loteries. En matière de jeu en ligne, l'alinéa 207(4)(c) C.cr. précise que seule une province peut mettre sur pied et opérer une loterie ou un jeu de hasard par l'entremise d'un ordinateur. Cela signifie, par exemple, que, même si une province le souhaitait, elle ne pourrait délivrer des licences à des opérateurs privés de jeu en ligne, et ce, même si ces derniers étaient des organismes de charité ou religieux.

En ce qui a trait au jeu en ligne, l'alinéa 207(4)(c) C.cr. permet seulement à une province de mettre sur pied et d'opérer une loterie ou un jeu de hasard par l'entremise d'un ordinateur.

2. ACCESSIBILITÉ DES SITES CONSIDÉRÉS COMME ILLÉGAUX

Malgré les articles de la partie VII du *Code criminel*, qui réfèrent au jeu en ligne, en 2010, les Québécois « avaient accès à quelque 2 000 sites de jeux de hasard et d'argent en ligne »⁵⁶. Trois ans plus tard, la situation est toujours la même. Les données présentées dans le système de monitoring révèlent que, selon la période observée, le nombre de sites accessibles aux Canadiens varie entre 2 171 et 2 235, dont plus de 500 ont une plateforme de jeu en français (Résultat J-12.1, tableau 12.1.1).

⁵⁴ Ministère des Finances (2010). Le gouvernement autorise la Société des loteries du Québec à offrir le jeu en ligne. Communiqué de presse. 3 février. Repéré à : www.finances.gouv.qc.ca/documents/Communiqués/fr/COMFR_20100203.pdf.

⁵⁵ L'expression juridique est ici comprise de manière large et englobe d'autres types de jeux de hasard et d'argent.

⁵⁶ Ministère des Finances. *Op. cit.*

Afin d'évaluer l'accessibilité de ces sites, nous avons examiné, dans un moteur de recherche, la visibilité et le classement des sites de jeu en ligne, soit Espacejeux et les sites considérés comme illégaux. Cette technique permet de mesurer l'accessibilité des sites sur la toile. Ainsi, lorsque les Québécois font des recherches sur la toile à l'aide d'un moteur de recherche comme Google en utilisant les expressions ou mot-clés les plus populaires, les grands sites mondiaux tels que *PokerStars*, *Full tilt* et *888* ressortent plus souvent et sont mieux classés qu'Espacejeux. Par exemple, les principaux sites considérés comme illégaux sont indexés⁵⁷ et ressortent sur 31% à 86% des mot-clés les plus fréquemment utilisés par les Québécois sur Google pour trouver des sites offrant des jeux de poker. Espacejeux quant à lui ressort sur 16% de ces expressions (Résultat J-12.2, tableau 12.2.1). Le classement moyen des sites de poker considérés comme illégaux varie entre le deuxième rang (*pokerstars.net*) et le 26^e rang (*888poker.com*). En comparaison, lorsque Google fait ressortir Espacejeux, c'est en moyenne au 29^e rang (Résultat J-12.3, tableau 12.3.1).

En ce qui a trait aux sites de jeux de casino, ceux qui sont considérés comme les plus populaires ressortent sur 21% ou moins des mot-clés utilisés par les Québécois pour chercher des sites de casino. Espacejeux, de son côté, ressort sur 17% de ces expressions (Résultat J-12.2, tableau 12.2.2). Lorsqu'une recherche par mot-clé relatif à des jeux de casino en ligne est lancée sur Google, Espacejeux se classe en moyenne au 17^e rang. En comparaison, le classement des sites de casino les plus populaires auprès des Québécois varie entre la 6^e (*freeslots.me*) et plus de la 50^e position (*casino.bet365.com*) (Résultat J-12.3, tableau 12.3.1).

Qui plus est, suivant la mise en exploitation du site Espacejeux, le Groupe de travail n'a recensé aucun moyen ou ressource supplémentaire qui a été déployé par le gouvernement pour contrer l'offre considérée comme illégale de jeu en ligne.

Au final, les données du système de monitoring révèlent qu'en 2013, les sites considérés comme illégaux sont toujours accessibles aux Québécois. Cela est particulièrement flagrant pour le poker en ligne pour lequel ces sites considérés comme illégaux sont plus visibles et mieux classés qu'Espacejeux sur Internet.

3. RAISONS POUVANT EXPLIQUER LA PRÉSENCE DES SITES CONSIDÉRÉS COMME ILLÉGAUX

Constatant l'accessibilité des sites de jeux considérés comme illégaux, comment se fait-il que, malgré l'existence des articles de loi précités, le secteur du jeu en ligne soit toujours offert aux Québécois de manière considérée comme illégale

et sans pénalité? Comment se fait-il que, jusqu'à ce jour, les autorités responsables n'aient pas mis en œuvre des mesures concrètes permettant de remédier à cette situation?

Cette section propose des raisons pouvant expliquer les résultats décrits précédemment. Ces raisons renvoient : 1) aux actions policières; 2) à l'ambiguïté de la loi en matière de jeux de hasard et d'argent; 3) à la légalité des sites hébergés à l'extérieur du Canada; 4) à la présence d'opérateurs privés sur le territoire québécois.

3.1 ACTIONS POLICIÈRES EN MATIÈRE DE JEU EN LIGNE AU QUÉBEC

La manière la plus évidente de contrer le jeu considéré comme illégal semble être de faire appliquer les articles de la partie VII du *Code criminel* qui réfèrent au jeu en ligne. En effet, selon l'article 92 de la Loi constitutionnelle de 1867, les provinces canadiennes ont la compétence en matière de l'administration de la justice sur leur territoire, notamment le devoir d'enquêter sur les infractions criminelles et de poursuivre devant les tribunaux toute allégation d'illégalité en matière de jeu, y compris le jeu en ligne.

Au cours des trois dernières années, aucune action policière ciblant le jeu en ligne ne semble avoir été déployée⁵⁸. Certes, la réalité du jeu en ligne dépasse les frontières et, par conséquent, la capacité des policiers à enquêter est complexifiée par le fait que les preuves requises afin de pouvoir porter des accusations criminelles en matière de jeu en ligne sont souvent localisées à l'extérieur du Canada.

Cela étant, il demeure que contrer le jeu en ligne présumé illégal ne semble pas faire partie des priorités des policiers du Québec. Depuis 2010, aucune mise en accusation n'a été portée contre des opérateurs privés qui offrent du jeu en ligne sur le territoire québécois. Des données du programme de déclaration uniforme de la criminalité fournies par le ministère de la Sécurité publique du Québec montrent que la situation n'est pas unique au jeu en ligne et que le jeu en dur ne constitue pas non plus une priorité des services policiers québécois. Entre 2010 et 2012, le nombre d'infractions relatives aux jeux et paris qui ont fait l'objet d'enquêtes est passé de cinq à trois par année, tandis que le nombre de mises en accusation est passé de quatre à une par année. Ces nombres contrastent avec ceux de l'Ontario, où la police provinciale maintient une unité d'enquêtes et de renseignements sur la criminalité reliée au jeu. Dans cette province, en 2012, 45 infractions ont fait l'objet d'enquête et neuf mises en accusation relatives aux jeux et paris ont été faites. Pour l'ensemble du Canada, en 2012, on rapporte 68 infractions et quatorze mises en accusation⁵⁹.

⁵⁷ Un site web indexé est un site inscrit sur les moteurs de recherche afin qu'il ressorte dans les résultats.

⁵⁸ Communication personnelle d'officier de la Sûreté du Québec.

⁵⁹ *Ibid.*

3.2 AMBIGUÏTÉ DES ARTICLES DE LA PARTIE VII DU CODE CRIMINEL

Une autre explication concernant la complexité de réprimer les opérateurs considérés comme illégaux qui offrent du jeu en ligne aux Québécois renvoie à l'ambiguïté des articles de la partie VII du *Code criminel*. En effet, une ambiguïté existe notamment en ce qui a trait à l'interprétation des termes «mettre sur pied et exploiter» (en anglais, «*conduct and manage*») qui n'est clairement définie ni dans le *Code criminel* ni dans la jurisprudence.

3.2.1 La mise sur pied et l'exploitation du jeu en dur

«Mettre sur pied et exploiter» est interprété de manières différentes à travers le Canada. Par exemple, selon certaines provinces, ces termes signifient que le gouvernement doit à la fois être le propriétaire des appareils de jeu, surveiller les opérations (aussi bien les aspects financiers que ceux liés à la sécurité) et s'assurer de la conformité de ces jeux. C'est le cas du Québec où tous les jeux, que ce soit en dur ou en ligne, sont opérés par Loto-Québec. En effet, la société d'État contrôle directement toutes les opérations reliées au jeu, à l'exception des Ludoplex de Québec et de Trois-Rivières où un entrepreneur privé est responsable des opérations courantes, incluant la gestion de la caisse et de la sécurité des lieux.

Par ailleurs, d'autres provinces canadiennes font appel à des compagnies privées pour opérer leur offre de jeu en dur. Dans certaines provinces, «*mettre sur pied et exploiter*» signifie que la province ne doit être que l'esprit exploitant (en anglais, «*operating mind*») ⁶⁰ de l'offre de jeu, tandis que des compagnies privées peuvent gérer les opérations quotidiennes. Par exemple, en Colombie-Britannique, la société d'État – la *British Columbia Lottery Corporation* (BCLC) – est propriétaire des appareils de loterie vidéo et des machines à sous, mais les autres opérations sont sous la responsabilité d'un entrepreneur privé qui agit selon des règles établies par BCLC. En Nouvelle-Écosse, la situation est similaire à l'exception que les jeux sont aussi la propriété de l'entrepreneur privé qui les opère sous la tutelle de l'agence provinciale, la *Nova Scotia Provincial Lotteries and Casino Corporation*. L'Ontario, l'Alberta et la Saskatchewan ont également décidé de gérer les opérations du jeu en octroyant des contrats à des opérateurs de casinos privés ou à des communautés autochtones.

3.2.2 La mise sur pied et l'exploitation du jeu en ligne

En matière de jeu en ligne, les provinces interprètent aussi de manière différente «mettre sur pied et exploiter». Comme mentionné précédemment, au Québec, la société d'État s'occupe entièrement de l'exploitation du jeu en ligne. En Colombie-Britannique, la même situation prévaut. Par ailleurs, cette province s'occupe aussi de l'exploitation du jeu en ligne pour la province du Manitoba avec laquelle, depuis janvier

2013, elle s'est entendue pour partager son infrastructure de jeu en ligne. En Ontario, le jeu en ligne n'est pas encore offert, mais à l'heure actuelle, des pourparlers sont en cours afin d'éventuellement permettre qu'un opérateur privé, sous contrat, opère tous les jeux en ligne qui seront offerts aux Ontariens. Toutefois, il est prévu que l'*Ontario Lottery and Gaming Corporation* (OLG) sera directement responsable de certains aspects, notamment la vérification de l'âge et de l'identité des joueurs, ainsi que de la surveillance des transactions financières. C'est donc un opérateur privé qui exploitera l'ensemble des jeux sous l'égide d'un contrat avec l'autorité provinciale (OLG).

Le Groupe de travail constate que le Québec est l'endroit au Canada où «mettre sur pied et exploiter» est interprété de la façon la plus restrictive et la plus conservatrice.

3.2.3 La légalité du jeu en ligne

Outre «mettre sur pied et exploiter», l'interprétation des articles inhérents au jeu en ligne dans la partie VII du *Code criminel* soulève aussi de nombreuses questions quant à la légalité du jeu en ligne.

Au Canada, les avis des diverses autorités gouvernementales sont unanimes en ce qui concerne le fait qu'un opérateur qui opère ou héberge un site non gouvernemental de jeu en ligne sur le territoire canadien agit dans l'illégalité. D'ailleurs, la jurisprudence est venue appuyer cette interprétation dans les causes de *Starnet* en Colombie-Britannique en 2001 et de *Cyber World Group* au Québec en 2007. Dans ces deux cas, des enquêtes policières ont mené à des mises en accusation et à l'enregistrement de plaidoyers de culpabilité. Une décision de la Cour d'appel de l'Île-du-Prince-Édouard confirme d'ailleurs qu'une province ne peut émettre de licence à un opérateur de jeu en ligne privé qui opérerait sur son territoire et qui offrirait du jeu en ligne à des personnes situées à l'extérieur de la province. Cette décision a été confirmée par la Cour suprême du Canada.

Toutefois, les divers intervenants et juristes dans le milieu du jeu ne s'entendent pas sur la légalité d'un opérateur ou d'un site qui opérerait entièrement ou principalement de l'extérieur du Canada et dont l'offre de jeu serait disponible dans les provinces canadiennes. Certes, la position du gouvernement du Québec est que toute offre de jeu non étatisée est illégale, mais d'autres ne partagent pas ce point de vue. Par exemple, un article publié dans le *Canadian Journal of Law and Technology* mentionne que ce domaine du droit est en constante évolution. Il souligne que la légalité du jeu en ligne au Canada est discutable et, qu'en l'absence de jurisprudence, les développements en cette matière sont imprévisibles. Par ailleurs, après avoir analysé le cas de *Starnet*, les auteurs concluent leur article en suggérant qu'un opérateur privé pourrait offrir du jeu en ligne aux Canadiens tout en respectant le *Code criminel*.

⁶⁰ Manitoba Gaming Control Commission. *Gaming in Manitoba*. Repéré à : www.mgcc.mb.ca/gaming_in_mb_main.html#q7.

From the facts of the Starnet case, the resulting changes SCI made to its corporate structure and through our analysis of the Code, perhaps we now have some idea as to how such a company should structure itself to comply with the Code.

In short, the prudent approach is to minimize or eliminate all connections with Canada. All download, database and gaming servers should be located in a jurisdiction where online gaming is lawful⁶¹.

Le manque de clarté du *Code criminel* en matière de jeu en ligne, ne serait-ce que parce qu'il n'existe pas de jurisprudence claire concluant que celui qui opère un site Internet donnant accès au jeu en ligne payant commet une infraction au *Code criminel*, entraîne une confusion certaine. Cet imbroglio a notamment été souligné lors des débats du Comité sénatorial permanent des affaires juridiques et constitutionnelles qui, en 2008, a été chargé d'étudier les modifications législatives du projet de loi C-13: la *Loi modifiant le Code criminel*, la *Loi sur l'identification par les empreintes génétiques* et la *Loi sur la défense nationale*. Lors de ces débats, devant l'ambiguïté du texte de loi, des sénateurs ont souligné la nécessité de clarifier le statut légal de l'offre de jeu en ligne extraterritorial⁶².

En effet, dans l'éventualité que des accusations soient portées contre un opérateur de jeu en ligne dont l'ensemble des activités et composantes (téléchargements, bases de données, serveurs de jeu) est localisé à l'extérieur du Canada, il demeure difficile de prédire les décisions que prendrait une cour canadienne compte tenu des textes de loi existants. Néanmoins, une décision de la Cour suprême du Canada rendue en 1985 (*Libman c. La Reine* [1985] 2 R.C.S. 178) arrête que les tribunaux canadiens ont compétence lorsqu'une partie importante d'une infraction donnée est commise au Canada. Un tribunal pourrait donc conclure à une infraction au *Code criminel* contre un opérateur de jeu en ligne étranger si ce dernier dirige clairement son offre vers des joueurs canadiens. Le fait d'accepter les mises de joueurs canadiens pourrait être considéré comme étant une preuve de cette intention. Un tribunal pourrait également conclure qu'une partie importante de l'infraction est commise en sol canadien, puisque le jeu lui-même s'effectue à partir d'ordinateurs de joueurs canadiens. Cependant, en l'absence de jurisprudence claire concluant à cet effet, et compte tenu de l'existence d'opinions juridiques contradictoires en la matière, il semble hasardeux de spéculer sur la manière dont trancherait un tribunal.

3.3 LÉGALITÉ DES OPÉRATEURS PRIVÉS DE JEU EN LIGNE À L'EXTÉRIEUR DU CANADA

Une troisième explication aux faits que les autorités responsables n'attaquent pas de front le phénomène du jeu en ligne renvoie à ce que bon nombre d'opérateurs privés, qui opèrent de manière présumée illégale au Canada, opèrent légalement dans d'autres pays. En effet, certains opérateurs privés ont leur siège social à l'étranger et la majorité des sites de jeu en ligne sont hébergés dans des pays où il est légal d'offrir du jeu en ligne. À certains endroits — Gibraltar, île de Man ou Alderney par exemple —, l'exploitation du jeu en ligne constitue même une des principales activités économiques. Par conséquent, il est peu probable que les enquêteurs québécois reçoivent l'aide nécessaire de la part des autorités pour amasser des éléments de preuves qui mèneraient à des mises en accusation au Québec. De plus, même s'ils y parvenaient, il est peu probable que ces administrations livrent au Canada des personnes situées sur leur territoire afin qu'elles soient condamnées pour des activités considérées comme légales dans leur propre territoire.

3.4 OPÉRATEURS PRIVÉS SUR LE TERRITOIRE QUÉBÉCOIS

Au Québec, la mise en œuvre des mesures concrètes permettant de contrer le jeu considéré comme illégal est complexifiée par le fait qu'en matière de jeu en ligne, plusieurs des actes présumés illégaux sont commis par des opérateurs privés dont les sites sont hébergés au Québec, sur le territoire mohawk de Kahnawake. En date du 26 novembre 2013, le site Internet de la *Kahnawake Gaming Commission* (KGC) indiquait que plus de 70 sites de jeu en ligne, dont plusieurs accessibles aux résidents du Québec, avaient une licence octroyée par le KGC. Le site du KGC indique également que, pour avoir une licence de jeu en ligne, une entreprise doit héberger son site à Kahnawake au sein de la compagnie *Mohawk Internet Technologies* (MIT). Ainsi, plus de 70 sites de jeu en ligne considérés comme illégaux sont hébergés sur le territoire de Kahnawake, sur la Rive-Sud de Montréal.

L'agence de réglementation KGC, qui est connue dans le monde du jeu en ligne, mais qui n'est pas reconnue par les autorités québécoises et canadiennes, réglemente de sa propre autorité plusieurs opérateurs de jeu en ligne dans le monde entier. Le site Internet de la KGC annonce que l'agence a été une des premières au monde à émettre des licences et à établir des standards pour le jeu en ligne. Bien que ces sites de jeu en ligne soient considérés comme illégaux, KGC et MIT semblent opérer en toute impunité depuis leur création. Cette situation retient l'attention des acteurs reliés à l'industrie du jeu sur la scène nationale et internationale. Lors de nos consultations, elle a été pointée du doigt par plusieurs de nos interlocuteurs.

⁶¹ Kyer, C. I., & Hough, D. (2001). Is Internet gaming legal in Canada: A look at Starnet. *Canadian Journal of Law and Technology*, 1(1). Repéré à : cjlt.dal.ca/vol1_no1/articles/01_01_KyeHou_gaming_fset.html.

⁶² Cabot, A. (1997). *Internet Gaming Report*, Hotel Casino Media, Las Vegas, p. 461-467. Repéré à : www.lawtimesnews.com/200712101579/headline-news/senate-saves-the-day-for-online-gambling.

4. SOLUTIONS

À la lumière de l'état des faits qui vient d'être présenté, comment le gouvernement du Québec pourrait-il mieux encadrer l'offre non gouvernementale de jeu en ligne? Quelles actions pourraient être posées? À ce jour, de nombreuses discussions avec des corps policiers, des fonctionnaires, des juristes, des membres de la haute direction d'opérateurs privés et gouvernementaux, ainsi que des représentants d'agences de réglementation gouvernementales établies sur quatre continents ont permis aux membres du Groupe de travail d'identifier plusieurs solutions à ces questions. Certaines mesures touchent les joueurs, d'autres visent les intermédiaires et les fournisseurs de jeu en ligne, alors que d'autres concernent directement les opérateurs.

Après trois années de consultations, deux solutions nous apparaissent comme étant des avenues qui permettraient au gouvernement du Québec de contrer le secteur présumé illégal du jeu en ligne et d'assurer le bien-être de sa population. Une première possibilité est la création d'un portail permettant à des opérateurs privés d'offrir du jeu en ligne aux Québécois. Une seconde possibilité, qui ressort du lot comme étant en voie de devenir une meilleure pratique au niveau international, consiste à mettre sur pied un système de licences. Dans la prochaine section, la description de ces deux solutions sera suivie de celle d'un ensemble de mesures subsidiaires⁶³ qui devraient obligatoirement compléter ces deux propositions.

4.1 CRÉATION D'UN PORTAIL

Au début de ce chapitre, nous avons exposé que plusieurs provinces canadiennes font appel à des compagnies privées pour opérer leur offre de jeu en dur. En effet, certaines provinces, tout en demeurant l'esprit exploitant de l'offre de jeu, permettent à des compagnies privées de gérer les opérations quotidiennes. Au Québec, dans les Ludoplex de Québec et de Trois-Rivières, les opérations courantes, incluant la gestion de la caisse et de la sécurité des lieux, sont confiées à un entrepreneur privé.

En s'inspirant de ces modèles, le gouvernement du Québec peut explorer la possibilité que des jeux provenant d'opérateurs privés soient offerts aux joueurs en ligne québécois par l'entremise exclusive d'un site Internet étatique. Dans un tel modèle, le gouvernement pourrait mettre sur pied et opérer un portail à partir duquel il offrirait ces jeux, à la suite d'une entente contractuelle avec ces opérateurs privés, aux joueurs québécois.

Afin de respecter l'alinéa 207(4)(c) C.cr. selon lequel seule une province peut mettre sur pied et opérer une loterie ou un jeu de hasard par l'entremise d'un ordinateur, le gouvernement devrait être responsable de la gestion de l'offre de jeu en ligne,

soit être l'esprit exploitant en établissant des standards et des règles précises. En outre, c'est le gouvernement qui devra définir les règles de conformité des jeux, le taux de retour, les types de jeu offerts, les mesures de sécurité concernant la fraude et le blanchiment d'argent, ainsi que les stratégies de jeu responsable. De plus, la gestion de l'identité des joueurs, incluant la modalité de l'enregistrement et des transferts financiers, sera uniquement définie par le gouvernement. Ainsi, au Québec, les jeux des opérateurs privés seront, à la suite d'une entente contractuelle avec le gouvernement sous la gestion de l'instance désignée par la province. Du coup, par ces ententes contractuelles, les opérateurs privés s'engageront à ne plus accepter de joueurs du Québec sur leurs sites actuellement considérés comme illégaux (.com). Un joueur du Québec qui, par exemple, tenterait d'accéder directement à *pokerstars.com* serait automatiquement redirigé vers le portail gouvernemental à partir duquel il pourrait accéder aux jeux de *PokerStars* qui seraient offerts aux Québécois sur un site dont la gestion serait assurée par le Québec. La création d'un tel portail permettrait aux Québécois d'avoir accès à une offre de jeu en ligne, gérée par le gouvernement et proposant à la fois des jeux d'opérateurs privés et publics. Il en découle qu'un tel modèle représente une augmentation de l'offre légale de jeu en ligne rendue disponible aux Québécois.

Conséquemment, son développement devrait nécessairement être accompagné de la mise en activité d'un organisme indépendant de réglementation. Comme énoncé dans les deux chapitres précédents, cet organisme indépendant de réglementation serait chargé d'assurer la sécurité, l'intégrité et la responsabilité de tous les jeux offerts en ligne. Pour être efficace, cet organisme indépendant de réglementation devra avoir le mandat de surveiller et de contrôler l'offre de jeu. Il devra également compter dans son personnel des experts juridiques, technologiques et économiques qui sont proactifs devant les transformations rapides que connaît le jeu en ligne.

De plus, afin que le portail puisse contrer l'offre illégale, encadrer l'offre légale et assurer des profits au gouvernement, cette solution, comme celle des licences, devrait être accompagnée d'un ensemble de mesures subsidiaires dont les plus nécessaires seront présentées dans la section 4.3 du présent chapitre.

.....
⁶³ Dans le cadre de ce rapport, on entend par « mesure subsidiaire » une mesure qui est secondaire, accessoire et qui vient compléter une mesure plus importante.

4.2 SYSTÈME DE LICENCES DE JEUX EN LIGNE

Pour le Québec, la solution pour mieux encadrer le jeu en ligne la plus prometteuse est celle qui fait école au niveau international : celle d'un système de licences. Un contrat de licence d'exploitation du jeu, émis par une agence de réglementation provinciale, donnerait la permission à plusieurs opérateurs privés (les Exploitants), sous certaines conditions établies par le gouvernement du Québec (le Propriétaire), d'offrir des jeux en ligne aux Québécois⁶⁴. Ces conditions peuvent porter sur la sécurité et l'intégrité des jeux, ainsi que sur les manières responsables de les offrir afin que les populations vulnérables et à risque soient protégées. Cette stratégie est en voie de devenir la meilleure pratique au niveau international pour contrôler l'offre de jeu en ligne.

En dépit du fait que le *Code criminel* ne permette pas à une province de délivrer des licences à des opérateurs privés de jeu en ligne, le Groupe de travail trouve utile de présenter en quoi consiste cette solution, et ce, pour trois raisons.

Premièrement, les jeux en ligne sont offerts en réseau. Or, le réseau transgresse les frontières, toutes les frontières, qu'elles soient établies dans l'espace, le temps ou même dans la sphère institutionnelle et symbolique⁶⁵. Dans un tel contexte, l'idée qu'un État tente de contrer le jeu en ligne est caduque.

Deuxièmement, le secteur des jeux en ligne est marqué par l'innovation technologique qui est complexe à gérer. En outre, il est irréaliste de penser produire efficacement ces jeux sans les ressources monétaires et humaines conséquentes. Il est également impossible de les promouvoir sans le relais d'un puissant circuit marketing. Ainsi, il est difficile pour un monopole d'État d'être compétitif contre les opérateurs privés et d'offrir aux consommateurs le meilleur produit. Tel que nous l'ont affirmé les régulateurs de certains pays⁶⁶, il est essentiel de mettre en place un système qui permette la création et l'encadrement d'un marché ouvert du jeu en ligne de manière à ce que, d'une part, les joueurs aient accès aux meilleurs produits et que, d'autre part, les joueurs vulnérables et les jeunes soient protégés.

Troisièmement, nos consultations des trois dernières années nous ont permis de constater l'adoption de plus en plus généralisée de modèles de licences d'exploitation. À l'heure

actuelle, cette solution est celle qui a notamment été retenue par plusieurs pays européens, dont la France, le Royaume-Uni, l'Italie, le Danemark, ainsi que trois États américains : le Nevada, le Delaware et le New Jersey⁶⁷. Des licences sont aussi octroyées dans la majorité des États de l'Australie pour les paris sportifs et les courses en ligne. Dans ce pays, un comité chargé de faire une révision des lois relatives au jeu en ligne a aussi recommandé de développer un projet-pilote d'une durée de cinq ans pour émettre des licences à des opérateurs privés et internationaux qui offriraient à la population australienne des tournois de poker en ligne.

4.2.1 L'expérience internationale

Afin de bien comprendre les enjeux qui entourent la mise en œuvre d'un système de licences de jeux en ligne, des consultations et des entrevues qualitatives ont été réalisées auprès des représentants de six États qui sont considérés comme étant les chefs de file mondiaux dans l'encadrement du jeu en ligne. Il s'agit du Royaume-Uni, de l'Italie, du Danemark, de la France, de l'Australie et de l'État américain du Nevada. Selon leur estimation, l'émission de licences, combinée avec la mise en place de mesures subsidiaires encadrées par une agence de réglementation, leur permet de contrôler près de 95 % du marché du jeu en ligne.

4.2.1.1 Les opérateurs privés

Lors de nos consultations, Jenny Williams, commissaire et directrice générale de la *Gambling Commission* du Royaume-Uni, a rappelé qu'au cœur de la philosophie britannique se trouve l'idée que «le consommateur est mieux servi dans un marché libre et ouvert qui permet l'innovation par la compétition entre les entrepreneurs»⁶⁸. Des États étudiés partagent en ce sens l'idée selon laquelle l'industrie privée est mieux placée pour reconnaître, évaluer et développer les activités de jeu auxquelles les joueurs en ligne souhaitent activement participer en misant de l'argent. Ils considèrent que les opérateurs privés sont en bien meilleure position qu'un opérateur public pour offrir un produit diversifié, innovateur et à l'avant-garde de ce que les consommateurs désirent, tout en restant sécuritaire. Pour être efficace, ce marché ouvert exige cependant une excellente surveillance.

⁶⁴ Selon le *Code civil* du Québec, le contrat se forme par le seul échange de deux volontés. Le contrat, proprement dit, est un acte juridique consistant à l'engagement de deux parties à respecter certaines obligations définies entre elles. Le propriétaire d'un bien donné peut, par le biais d'un contrat, octroyer à un tiers la gestion du bien donné. Le propriétaire demeure toujours le propriétaire du bien et le tiers, son gestionnaire, son sous-traitant ou son exploitant, selon le type de contrat choisi. Il y a trois types de contrat possibles : l'un d'eux est la licence d'exploitation. Le contrat de licence d'exploitation d'un bien donné est un acte juridique par lequel une personne, nommée «le Propriétaire», autorise une autre personne, nommée «l'Exploitant», à utiliser celui-ci à des fins d'applications spécifiques, dans un territoire précis, moyennant le paiement d'une certaine contrepartie (redevance). Le contrat de licence peut être exclusif, c'est-à-dire accordé à un seul Exploitant. Cependant, il est aussi possible de faire un contrat de licence avec plusieurs Exploitants.

⁶⁵ Soriano, P. (2001). Zéro stock et juste à temps. *Les cahiers de médiologie*, (1) : 143-149.

⁶⁶ Entrevues réalisées à Oslo, du 30 septembre au 4 octobre 2013 avec A.G. Burnett (président, Agence de réglementation du jeu du Nevada); Francesco Rodano (directeur du jeu en ligne, Autorité de réglementation des jeux de l'Italie); Birgitte Sands (présidente, Autorité de régulation des jeux du Danemark) et Jenny Williams (commissaire et directrice générale, *Gambling Commission* du Royaume-Uni).

⁶⁷ Plusieurs autres États américains, notamment l'Illinois, l'Ohio et la Californie, sont en voie de promulguer des lois permettant l'octroi de licences de jeu en ligne à des opérateurs privés.

⁶⁸ Jenny Williams, commissaire et directrice générale, *Gambling Commission* du Royaume-Uni. Entrevue réalisée à Oslo, Norvège, le 4 octobre 2013.

4.2.1.2 Les revenus des licences

Les licences de jeux en ligne génèrent des revenus pour l'État. Ces revenus proviennent des droits de licences, ainsi que d'un pourcentage des revenus des opérateurs. Le niveau de taxation varie d'un endroit à l'autre et d'un type de jeu à l'autre. Au Nevada, les revenus des opérateurs sont taxés à 6^{3/4}%. Au Royaume-Uni, le taux est fixé à 15%. En Italie, les paris sportifs sont taxés à 4%, les tournois de poker à 3% et les parties de poker et les autres jeux de casino, à 15%. Au Danemark, un taux fixe de taxation a été établi à 20%. En France, les paris hippiques sont taxés à hauteur de 60%, les paris sportifs à 50% et le poker à 35%. Les taux de taxation français sont incomparablement plus hauts que ceux qui sont observés ailleurs et certains estiment que cela affecte la pérennité du système français de licences de jeu en ligne. En effet, en raison du haut niveau de taxation, plusieurs opérateurs ne renouvellent pas leurs licences françaises. De plus, comme les sites agréés de jeux en ligne doivent abaisser le niveau de rémunération des joueurs afin de maintenir leurs revenus, les joueurs français sont de plus en plus tentés de se tourner vers les sites illégaux qui leur réservent une proportion plus importante des mises⁶⁹. Une récente enquête a permis de constater que 38% des joueurs en ligne français jouaient sur des sites qui opèrent sans une licence émise par la France⁷⁰. Face à ces faits, l'Autorité de régulation des jeux en ligne préconise actuellement un changement de l'assiette fiscale.

On en conclut qu'une partie du succès d'un système de licences dépend du niveau d'imposition prévu qui doit être juste et raisonnable pour tous. Lorsque tel est le cas, le système de licences de jeux en ligne semble avoir un excellent potentiel d'encadrement puisque, comme mentionné précédemment, les dirigeants de plusieurs agences de réglementation nous ont affirmé contrôler près de 95% du marché du jeu en ligne sur leur territoire.

4.2.1.3 La nécessité d'une autorité réglementaire

Bien que les responsables des autorités consultées s'entendent sur la supériorité technologique et commerciale des opérateurs privés pour offrir des jeux en ligne sécuritaires et concurrentiels, tous ont clairement énoncé que l'ouverture du marché du jeu en ligne requiert la présence dynamique d'une agence de réglementation efficace. Seule une telle autorité peut s'assurer que les conditions d'émissions des licences soient respectées et que la compétition entre les opérateurs soit saine et se joue selon des règles bien établies.

Dans les États étudiés, les agences de réglementation ont notamment pour mandat de veiller aux aspects de sécurité et de criminalité tout en assurant la protection des mineurs et des joueurs vulnérables. Elles assurent l'application des règles et des obligations auxquelles doivent se soumettre les opérateurs qui font une demande de licence. Bien que les règles et les obligations varient d'un pays à l'autre, elles

renvoient habituellement aux normes techniques des logiciels de jeux à distance ou aux serveurs qui contiennent les informations des comptes joueurs.

Les agences de réglementation ont aussi la tâche de sévir lorsque les règles ne sont pas respectées. Nos consultations nous ont appris que tous les États qui se sont dotés d'un système de licences ont aussi mis en place des mesures qui assurent l'intégrité dudit système. Par exemple, au Danemark, les autorités envoient des mises en demeure aux opérateurs fautifs. Elles ont aussi la possibilité de formuler une demande d'injonction auprès d'un juge qui peut ensuite obliger les banques et les fournisseurs de services Internet à bloquer les activités d'un opérateur fautif. En Italie, afin de faire respecter le système de licences, le filtrage Internet est utilisé. Ainsi, sous l'égide des lois sur la protection des consommateurs, l'Administration autonome des monopoles d'État émet une liste de sites de jeu en ligne qui n'ont pas obtenu les concessions nécessaires. Sur la base de cette liste, les fournisseurs de services Internet italiens sont obligés de bloquer l'accès à ces sites. En Australie, le régulateur fédéral (*Australian Communication and Media Authority*) a le pouvoir d'entreprendre des enquêtes et de transmettre des plaintes au service de police fédéral australien qui, lui, peut ensuite mener ses propres enquêtes et déposer des accusations au besoin.

4.3 MESURES SUBSIDIAIRES

Il ressort clairement des diverses expériences internationales que la seule délivrance de licences est insuffisante pour assurer l'efficacité et la pérennité d'un tel système. Tout porte à penser que la seule création d'un portail serait elle aussi insuffisante pour le marché du jeu en ligne. Pour obtenir l'effet attendu, le contrôle du jeu en ligne devrait obligatoirement s'appuyer sur un système intégré de mesures subsidiaires. Prises isolément, ces mesures sont inefficaces; elles doivent être mises en place de manière concomitante pour produire l'effet attendu.

4.3.1 La transmission des mises en demeure aux opérateurs illégaux

Dans un système intégré de contrôle de l'offre de jeu en ligne, rédiger et transmettre des mises en demeure aux opérateurs privés qui offrent du jeu de manière présumée illégale s'avère être une mesure peu coûteuse et relativement efficace. En plus de rappeler les articles du *Code criminel* s'appliquant au jeu et au jeu en ligne, la mise en demeure permet d'abord de sommer les opérateurs privés de cesser d'accepter les joueurs du Québec sur leurs sites et ensuite de préciser les conséquences d'un défaut d'obtempérer la mise en demeure (mise en accusation criminelle, poursuite civile, injonction civile, etc.). Lors de nos consultations, un juriste canadien nous rappelait que la majorité des opérateurs privés qui offrent du jeu en ligne de manière présumée illégale au Canada sont des entrepreneurs qui, certes, osent prendre des risques, mais

⁶⁹ Derreumaux, O. (2013). Le régulateur des jeux craint une baisse des recettes fiscales. *Le Figaro*. Repéré à : www.lefigaro.fr/societes/2013/08/19/20005-20130819ARTFIG00437-le-regulateur-des-jeux-craint-une-baisse-des-recettes-fiscales.php.

⁷⁰ Tovar, M.-L., Costes J.-M., & Eroukmanoff, V. (2013). Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012, *Tendances*, 85. Repéré à : www.economie.gouv.fr/files/tendances_jeux_en_ligne_2013_0.pdf.

qui ne souhaitent pas avoir de démêlés avec la justice. Par conséquent, pour bon nombre de ces entrepreneurs, une mise en demeure est probablement suffisante pour qu'ils cessent d'offrir leurs produits aux Québécois et qu'ils ne les acceptent plus comme clients sur leur site de jeu en ligne. Les pays ou régions qui ont recours aux mises en demeure pour contrôler le marché du jeu en ligne ont mis sur pied des organismes gouvernementaux, ainsi que des systèmes permettant à leurs responsables de faire les vérifications et les enquêtes requises pour confirmer qu'un opérateur agit de manière illégale.

Ainsi, au Québec, la solution de transmettre des mises en demeure devrait être accompagnée d'une décision du gouvernement de mandater un organisme de surveiller en continu l'offre de jeu en ligne disponible aux Québécois. Deuxièmement, un tel organisme — le ministère de la Justice, un procureur spécial des Poursuites criminelles et pénales ou une agence de réglementation — devrait être mandaté pour rédiger et transmettre les mises en demeure, ainsi que faire les suivis nécessaires. Finalement, afin d'assurer la crédibilité d'une telle solution, le gouvernement devrait prévoir quelles seraient les conséquences et les actions à prendre en cas de non-conformité à la mise en demeure et de quelles manières elles seraient mises en œuvre.

4.3.2 La filtration des sites illégaux

Une des mesures parfois évoquées pour contrôler le marché du jeu en ligne est celle de filtrer de façon systématique les sites illégaux, voire de permettre à des fournisseurs de services Internet de bloquer l'accès des citoyens à certains sites. Jusqu'à présent, la majorité des démocraties qui reconnaissent la liberté d'expression de leurs citoyens hésitent à recourir à un filtrage unilatéral des sites de jeu en ligne considérés comme illégaux. D'ailleurs, au Canada, en 2006, les membres du Groupe de travail des sous-ministres sur le jeu ont apporté très peu de soutien à l'idée de demander aux fournisseurs d'Internet de bloquer les sites de jeu en ligne⁷¹.

Cependant, la possibilité de bloquer les sites Internet existe dans certains pays, notamment la France et le Danemark. En marge de leur système de licences, par voie d'une injonction de la cour, ces pays peuvent demander que certains sites (qui ne possèdent pas de licence de jeu en ligne) soient bloqués. L'intention de cette mesure n'est pas de bloquer des sites en soi, mais plutôt de renforcer et rendre plus efficace la solution

des licences choisie par ces pays pour encadrer l'offre de jeu en ligne. En Italie, le gouvernement a promulgué des lois permettant aux autorités d'ordonner systématiquement aux fournisseurs de services Internet de bloquer les sites qui offrent des produits et des services considérés comme illégaux (jeu en ligne, pornographie juvénile, vente frauduleuse, etc.). Grâce à ces lois, plus de 2000 sites de jeu en ligne sont bloqués en Italie.

Comme c'est le cas pour les mises en demeure, la décision de filtrer et bloquer des sites illégaux de jeu en ligne doit nécessairement être prise de pair avec celle de mandater un organisme de surveiller efficacement et en continu l'offre de jeu en ligne disponible et de faire le suivi nécessaire auprès des autorités concernées.

4.3.3 L'interdiction de certains contrats publics

Pour compléter une mesure principale qui permettrait de contrôler le marché et freiner l'expansion du secteur présumé illégal du jeu en ligne, il serait souhaitable que Loto-Québec cesse d'octroyer des contrats à des fournisseurs associés de près ou de loin à des opérateurs dont l'offre de jeu en ligne présumée illégale est disponible aux Québécois.

À l'heure actuelle, divers fournisseurs de jeu en ligne offrent simultanément leurs services à Loto-Québec, ainsi qu'à d'autres opérateurs de jeu en ligne que le gouvernement du Québec considère comme illégaux. Par exemple, un des partenaires importants de Loto-Québec qui assure le fonctionnement d'Espacejeux est *Spielo G2*; ce dernier fournit également près d'une centaine de portails de poker en ligne et de nombreux casinos en ligne⁷². Or, plusieurs des clients de *Spielo G2*, pensons notamment à *bet365*, *888*, *William Hill*, offrent du jeu en ligne de manière considérée comme illégale aux Québécois. Comme mentionné en début de chapitre, cette situation d'affaires remet en question l'idée que l'offre de jeu en ligne est « criminalisée » au Québec⁷³. Elle contribue cependant à maintenir une certaine ambiguïté quant à la légalité de l'offre privée de jeu en ligne.

Afin de freiner le développement de l'offre de jeu en ligne considérée comme illégale au Québec, le gouvernement doit établir des règles claires quant aux choix des partenaires de Loto-Québec et ce, peu importe la solution retenue. Cette règle pourrait stipuler que tout fournisseur lié à des opérateurs privés offrant du jeu en ligne considéré comme

⁷¹ Lipton, M. D., & Weber, K. J., *Internet Gambling Report — 12th Ed. — Canada*. Repéré à : www.gaminglawmasters.com/articles/pdfs/10_Nov_IGR-12th-edition.pdf, p. 28-30.

⁷² 10Bet Casino & Games; Expekt; PokerHeaven.es; 888 Casino; Gala Bingo; Redbet; BeaBingo; Gala Casino; Royal Games Bingo; bet365 - Spain; Gold Club Casino; SaluteGame; bet365 Games; Heaven Casino; Sky Vegas; Betaland; Hellenic Poker; Slotmine; bet-at-home Poker; Hepsibahis; Smart Live Sports; Betfred Games; Illinois Lottery; SportingBet; Betfred; Sportsbook; Jackpot Palace Casino; SportsSpread.com; betoto.com; JuegaPokerYa; Stan James Sportsbook & Racebook; BetVictor Games; Loterie Nationale; Stella Poker; Betway Games; Lottomatica; Sunset Casino; Bid Bingo; Love Bingo; Svenska Spel; Bingo Slottet; Love Your Slots; TGF Poker; Bington.com; Lyckocasino.com; The Football Pools; BingoSjov.dk; Maxbet; TippmixPro; Boylesports; Mecca Bingo; Totesport Casino; Butlins Arcade; MermaidBet; Totesport Games; Butlins Bingo; miapuesta.es; Totosi.it; bwin Casino; Mokum Bingo; TuVictoria; Casino Club; MuchosPoker; Unibet Bingo and Skill Games; Casino Club Poker; My Georgia Lottery; Unibet France; Casino.net; My Lotto.co.nz; UWin; Chit Chat Bingo; Nationale Loterij; Veikkaus; Classic Poker; Norsk Tipping; Ventury Games; Coral Games; Nostrum Poker; Vernons.co.uk; digibet; Paddy Power Games; William Hill Bingo; DTD Casino - Dusk Till Dawn Casino; PAF; William Hill Casino Club; DTD Poker - Dusk Till Dawn Poker; Play Now - BC; Win2Day; Ekstra Bladet Bingo; Play Now - MB; Winner Heaven; Ekstra Bladet Casino; Poker Galaxy; Yahoo Games; El Acumulado; Poker Heaven; YouWin; Poker Metropol.

⁷³ Papineau, E., & Leblond, J. (2011). Les enjeux de l'étatisation du jeu en ligne au Canada : une analyse de santé publique. *Canadian Journal of Public Health*, 102(6) : 417-420.

illégal ne pourrait se voir octroyer un contrat avec la société d'État ou le gouvernement du Québec. Du coup, une telle règle contribuerait à réduire le secteur présumé illégal du jeu en ligne, puisque les fournisseurs désirant poursuivre leur relation d'affaires avec Loto-Québec seraient placés devant une alternative : soit ils cessent leur entente contractuelle avec Loto-Québec, soit ils laissent tomber certains de leurs clients qui offrent du jeu considéré comme illégal aux Québécois.

4.3.4 Le mandat de la police

Une mesure purement répressive ne peut pas à elle seule contrer le secteur présumé illégal du jeu en ligne. Néanmoins, une mesure complémentaire et rapide à la création d'un portail ou à la mise en œuvre d'un système de licences est de mandater et de fournir les ressources nécessaires à la Sûreté du Québec⁷⁴ afin qu'elle puisse enquêter sur les activités criminelles relatives au jeu en ligne offert aux Québécois, peu importe la provenance de ces activités.

4.3.5 La sensibilisation de la population

Une autre mesure subsidiaire importante dans un système intégré visant à contrer une offre illégale de jeu en ligne est la prévention sociale. La tâche de la prévention sociale est de restreindre la portée de certains facteurs associés à des infractions liées au jeu en ligne en utilisant la coopération de toute la société. En sensibilisant et en informant les internautes des lois entourant le jeu en ligne et à la légalité de certains sites, les joueurs peuvent être habilités à faire des choix éclairés en ce qui a trait aux sites de jeu qui leur sont proposés et, de ce fait, participer à contrer le secteur illégal du jeu en ligne.

Les consultations internationales et l'analyse de ce qui se fait à l'extérieur du Canada pour encadrer le jeu en ligne amènent le Groupe de travail à considérer que la solution la plus efficace pour contrer le secteur illégal du jeu en ligne, que ce soit selon les points de vue sociosanitaire, socioéconomique ou juridique, est le développement d'une approche intégrée. Au cœur de cette approche se trouve un système de licences accompagné de mesures subsidiaires qui doivent aussi être lues comme étant des solutions à court terme et faciles d'exécution pour contribuer à freiner l'offre illégale. Pour ce faire, une agence de réglementation doit assurer la surveillance continue, efficace et adaptée aux avancées technologiques. Cette solution comporte une condition *sine qua non* qui est d'apporter des modifications au *Code criminel* canadien. Le Groupe a donc jugé pertinent de proposer une alternative innovatrice et prometteuse qui est celle de développer un portail permettant à des opérateurs privés d'offrir du jeu en ligne aux Québécois. Les mesures subsidiaires devraient également s'appliquer à cette alternative.

5. CONCLUSION

Trois ans après la mise en exploitation du site Espacejeux, des jeux en ligne sont toujours opérés et offerts aux Québécois de manière considérée comme illégale. En outre, les autorités responsables n'ont pas mis en œuvre des mesures concrètes permettant de remédier à cette situation. Cependant, à l'analyse, le Groupe de travail comprend les difficultés auxquelles se heurtent ceux à qui incombe la tâche de réprimer les opérateurs qui offrent du jeu en ligne aux Québécois de manière présumée illégale.

À la lumière de cet état des faits et à la suite de plusieurs consultations, le Groupe de travail estime que, pour contrôler le marché du jeu en ligne, protéger les consommateurs et générer des revenus à l'État, la meilleure solution pour le gouvernement est d'établir des règles claires et d'ouvrir le marché du jeu en ligne aux opérateurs privés. Dans les faits, la meilleure solution est de mettre sur pied un système de licences de jeux en ligne.

Toutefois, à l'heure actuelle, les lois fédérales ne permettent pas d'implanter une telle solution. Ainsi, la première étape à franchir pour implanter un système de licences est d'apporter des modifications au *Code criminel*. Malgré la complexité de cette tâche, le Groupe soutient fermement que la solution du système de licences est la plus prometteuse pour contrôler le marché du jeu en ligne. C'est pourquoi le Groupe suggère que le Québec prenne le *leadership* en matière de jeu auprès des autres provinces et du gouvernement fédéral afin qu'une réforme du *Code criminel* soit entreprise pour permettre aux provinces la possibilité de se doter d'un système de licences.

Cette solution repose en grande partie sur l'expérience internationale. De plus, pour être efficace, un système de licences doit nécessairement être accompagné de mesures subsidiaires. Un système de licences doit également être opéré par une agence de réglementation qui s'assure que les règles établies par le gouvernement sont respectées et qui est autorisée à sévir lorsque tel n'est pas le cas. Cette agence devrait être en mesure de faire de la surveillance à l'intérieur des nouveaux paramètres qu'impose la société numérique. Au final, il semble que la solution des licences de jeux en ligne obligerait les opérateurs à offrir un produit intègre, sécuritaire et avant-gardiste, tout en protégeant les consommateurs, notamment les jeunes et les joueurs vulnérables.

⁷⁴ Selon le *Règlement sur les services policiers* que les corps de police municipaux et la Sûreté du Québec doivent fournir selon leurs niveaux de compétences, seule la Sûreté du Québec a la compétence pour enquêter sur ce type d'infraction criminelle.
Repéré à : www2.publicationsduquebec.gouv.qc.ca/dynamicSearch/telecharge.php?type=3&file=/P_13_1/P13_1R6.htm.

The background is a solid dark blue. On the left side, there are several overlapping, semi-transparent geometric shapes in lighter shades of blue, including a large triangle pointing right and a smaller one below it. In the bottom right corner, there is a cluster of small, semi-transparent squares of varying shades of blue, arranged in a somewhat grid-like pattern.

CHAPITRE 5

RECOMMANDATIONS



CHAPITRE 5

RECOMMANDATIONS

Au terme de ses travaux, le Groupe de travail en est venu à formuler cinq recommandations. Celles-ci découlent d'abord des faits mis en évidence par le système de monitoring et ensuite des réflexions qui ont découlé de nos consultations et de nos lectures. Elles s'inscrivent également dans des perspectives théoriques qui, durant le premier trimestre de nos travaux, se sont opérationnalisées grâce aux prises de position conceptuelles qui ont fait consensus dans le Groupe.

Dès le début de nos travaux, deux postulats de base ont été formulés. Le premier affirmait que le jeu en ligne est une activité qui doit demeurer accessible à la population du Québec. L'option prohibitionniste a été écartée par le Groupe. Le jeu en ligne était là, et là pour rester. Notre raison d'être était donc de trouver des solutions à une pratique qui, comme d'autres conduites potentiellement addictives, comportait du plaisir tout en pouvant causer des problèmes. L'autre postulat avait pour objet l'existence d'une société d'État. Pour le Groupe, la mise en place de Loto-Québec par le gouvernement a constitué un bon choix de société, un choix susceptible de favoriser le bien commun. Internet commande cependant des adaptations, parce que les paramètres du jeu en ligne ne sont pas les mêmes que ceux du jeu en dur.

Le Groupe de travail s'est également entendu sur la nécessité d'adopter une approche éthique⁷⁵. Les questions relatives au jeu en ligne nous sont rapidement apparues complexes. Nous avons convenu que la problématique du jeu en ligne devait être lue à la lumière des multiples logiques qui l'influencent. Il nous fallait donc une approche qui permette de jeter les bases d'un travail qui respecterait les logiques et les rationalités divergentes de notre objet d'étude. Du coup, nous devions adopter une vision qui allait mettre en évidence que la problématique du jeu en ligne était multidimensionnelle. Le Groupe a été d'avis que, pour la saisir, nos travaux devaient couvrir à la fois les champs de l'offre et de la promotion, de la prévention et du traitement, des lois et des règlements, ainsi que de l'économie et de la fiscalité. Bref, répondre au mandat que nous avons accepté signifiait prendre en compte plusieurs volets tout en assurant un maximum de cohérence à nos recommandations.

Outre ce cadre éthique, le Groupe de travail a aussi exprimé, dès ses premières rencontres, le souci de protéger les membres de la collectivité, notamment les plus vulnérables. Il fallait que nos travaux s'inscrivent dans une perspective de bien commun – une notion qui venait mettre un peu plus de chair sur notre cadre éthique. Nos recommandations devaient donc mettre de l'avant la nécessité de garantir un environnement de jeu intègre et sécuritaire pour les joueurs et de proposer des actions préventives pour la population en général et les joueurs vulnérables, ainsi que des services curatifs destinés aux joueurs aux prises avec un trouble lié au jeu. L'idée de protection commandait aussi que les profits générés par les activités de jeu en ligne soient déposés dans le fonds consolidé du revenu du Québec pour être retournés à la collectivité. Cette idée du bien commun nous a accompagnés, et guidés, tout au cours de nos travaux⁷⁶.

Enfin, il nous a fallu prendre en compte que le jeu en ligne se développe dans un contexte de mondialisation, c'est-à-dire dans un espace libre de transactions et de savoirs, ainsi que de circulation des personnes, des capitaux et des marchandises. Notre souci éthique et nos préoccupations de bien commun devaient pouvoir s'actualiser et être mis à l'épreuve avec et dans Internet.

Le modèle logique du monitoring a été conceptualisé en tenant compte des considérations théoriques précédentes. Prenant acte des faits générés par le monitoring, nous avons tiré des conclusions suite à la mise à l'épreuve des trois hypothèses sociosanitaire, socioéconomique et juridique que nous avons examinées. Les cinq recommandations qui suivent sont donc le produit d'un cadre théorique qui prend en compte le bien commun et la société numérique, ainsi que les faits générés par le système de monitoring.

⁷⁵ Massé, R. (2003). *Éthique et santé publique : Enjeux, valeurs et normativité*. Québec : Presses Université Laval.

⁷⁶ Les travaux de Michèle Stanton-Jean sur l'éthique et le bien commun, de même que nos discussions avec elle, nous ont notamment soutenus dans cette démarche.

RECOMMANDATION 1

Considérant que :

- a. un opérateur de jeu poursuit un objectif général de rentabilité;
- b. le risque de conflits d'intérêts est grand lorsqu'une même société poursuit des objectifs contradictoires (soit la promotion du jeu et la prévention des problèmes de jeu);
- c. les préventions primaire et secondaire en matière de jeu en ligne sont multidimensionnelles, visent la population générale, y compris les non-joueurs, et requièrent une compétence précise;
- d. la meilleure pratique observée en ce qui concerne la prévention primaire et secondaire, au Canada et ailleurs, est de se doter d'une fondation indépendante pouvant outiller et soutenir le gouvernement et les autres acteurs concernés par le phénomène du jeu dans leurs efforts de prévention.

Nous recommandons au gouvernement du Québec de :

- 1. limiter le mandat de la responsabilité sociale de Loto-Québec à la gestion de l'offre de jeux de hasard et d'argent;**
- 2. créer une fondation indépendante, autonome et permanente dont la mission de prévention englobera les aspects sociosanitaire, socioéconomique et juridique mis en cause dans les jeux de hasard et d'argent.**

La mission, la gouvernance et les objectifs de cette fondation pourraient se définir comme suit :

Mission : Informer les Québécois en matière de jeu en ligne et d'autres jeux de hasard et d'argent, de manière à susciter chez eux un comportement modéré et éclairé en tenant compte des aspects sociosanitaire, socioéconomique et juridique du jeu.

Gouvernance : Un conseil d'administration, composé de représentants gouvernementaux, de membres de l'industrie du jeu et de membres de la société civile provenant des secteurs sociosanitaire, socioéconomique et juridique, administre la fondation.

Le financement est auto-portant et récurrent. Il provient des revenus générés par l'offre de jeu.

Objectifs : En tenant compte des aspects sociosanitaire, socioéconomique et juridique :

- suivre et analyser de manière continue l'évolution du phénomène du jeu en ligne et des autres jeux de hasard et d'argent;
- favoriser l'émergence d'une culture de la modération en matière de jeu;
- informer, outiller et aviser la population, les autorités gouvernementales, les régulateurs, les opérateurs et les autres acteurs concernés en ce qui a trait au phénomène du jeu et à la prévention des problèmes de jeu;
- intervenir en vue d'influencer l'environnement et les contextes immédiats de jeu.

RECOMMANDATION 2

Considérant que :

- a. les personnes aux prises avec un trouble lié au jeu utilisent moins les services de traitement et de soutien que les personnes aux prises avec un trouble lié à l'alcool, aux drogues ou à d'autres troubles mentaux;
- b. les personnes aux prises avec un trouble lié au jeu présentent un tableau clinique complexe dans lequel des problèmes et des troubles concomitants sont souvent présents;
- c. la présence d'autres troubles mentaux chez les personnes présentant un trouble lié au jeu est un obstacle au traitement et au soutien de ces personnes;
- d. les intervenants doivent savoir détecter, évaluer et traiter les personnes atteintes de troubles concomitants;
- e. le tiers seulement des régions du Québec possède une offre de traitement et de soutien adaptée à la clientèle présentant des troubles concomitants.

Nous recommandons au gouvernement du Québec de :

adapter l'offre de traitement et de soutien pour les personnes présentant un trouble lié au jeu afin de tenir compte des autres besoins en santé mentale de ces personnes.

RECOMMANDATION 3

Considérant que :

- a. Loto-Québec, dans son rôle d'opérateur de jeu au Québec, a le mandat de gérer l'offre de jeu de façon responsable;
- b. un opérateur poursuit un objectif général de profitabilité;
- c. le risque de conflits d'intérêts lorsqu'une même société poursuit des objectifs contradictoires (soit la promotion du jeu et la prévention des problèmes de jeu);
- d. la meilleure pratique observée, au Canada et ailleurs, est de confier la réglementation du jeu à un organisme indépendant pour le jeu en ligne.

Nous recommandons au gouvernement du Québec de :

créer et mandater un organisme indépendant de réglementation ou changer et élargir le mandat de la Régie des alcools, des courses et des jeux afin d'encadrer et de surveiller désormais le secteur d'activité du jeu en ligne au Québec. Ce mandat incluerait l'encadrement et la surveillance de la promotion, de la publicité, de l'offre responsable, ainsi que la sécurité et l'intégrité des jeux en ligne et des autres jeux de hasard et d'argent proposés par l'ensemble des opérateurs, y compris Loto-Québec.

RECOMMANDATION 4

Considérant que :

- a. le Québec ne peut contrôler l'intégrité, la sécurité et la responsabilité de l'offre de jeu en ligne des opérateurs considérés comme illégaux;
- b. le Québec se prive de recettes fiscales en ne taxant pas les revenus des opérateurs privés qui offrent du jeu en ligne aux Québécois;
- c. la réalité d'Internet et du jeu en ligne dépasse les frontières, réalité qui rend difficile, sinon impossible, une application efficace des lois criminelles canadiennes par les services policiers;
- d. une agence de réglementation étatique peut efficacement surveiller une offre de jeu en ligne diversifiée en émettant des licences et en s'assurant que les règles émises par le gouvernement soient respectées;
- e. la meilleure pratique observée au plan international est de permettre aux opérateurs privés d'offrir du jeu en ligne responsable, intègre et sécuritaire sous l'œil réglementaire de l'État;

Nous recommandons au gouvernement du Québec de :

entreprendre les démarches nécessaires pour que soient modifiés les articles du Code criminel afin de permettre aux provinces canadiennes d'émettre des licences de jeu en ligne à des opérateurs privés;

créer et mandater un organisme indépendant de réglementation ou changer et élargir le mandat de la Régie des alcools, des courses et des jeux afin de mettre en place et administrer un système auto-financé d'émission de licences à des opérateurs privés de jeu en ligne;

mettre en œuvre les mesures subsidiaires nécessaires pour assurer l'efficacité et la pérennité d'un système d'émission de licences.

Étant donné les défis associés à une modification des articles du Code criminel, à plus court terme, nous recommandons aussi:

d'explorer la possibilité que des jeux provenant d'opérateurs privés soient offerts aux joueurs en ligne québécois par l'entremise exclusive d'un site Internet étatique. Dans un tel modèle, le gouvernement pourrait mettre sur pied et opérer un portail à partir duquel il offrirait ces jeux, à la suite d'une entente contractuelle avec ces opérateurs privés, aux joueurs québécois.

de mettre en œuvre des mesures subsidiaires qui doivent aussi être lues comme étant des solutions à court terme et faciles d'exécution pour contribuer à freiner l'offre illégale.

RECOMMANDATION 5

Considérant que :

- a. le jeu en ligne et d'autres conduites potentiellement addictives se développent dans un contexte d'innovations technologiques et de transformations continues de l'univers virtuel;
- b. le monitoring est un outil essentiel pour suivre l'évolution d'un phénomène récent dont les impacts, particulièrement chez les mineurs, demeurent méconnus, tant au niveau sociosanitaire, socioéconomique que juridique;
- c. la surveillance doit reposer sur les données empiriques fiables et valides et est nécessaire à la prise de décision.

Nous recommandons au gouvernement du Québec de :

poursuivre le système de monitoring élaboré par le Groupe de travail par l'entremise d'un comité d'experts capable d'assurer le suivi des enjeux d'ordre sociosanitaire, socioéconomique et juridique.

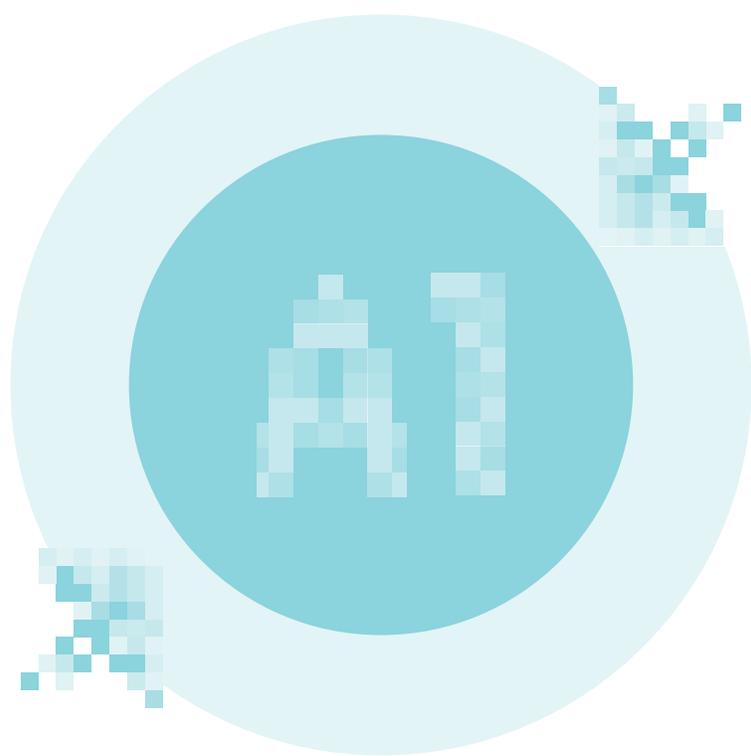
CONCLUSION

Outre ces recommandations, le Groupe de travail souhaite laisser un dernier message au ministère des Finances et aux diverses parties prenantes concernées par les jeux de hasard et d'argent. Nos travaux nous ont amenés à constater que lorsque les parties prenantes arrivent périodiquement à faire consensus sur les grands objectifs à atteindre, le climat social en ce qui concerne les jeux de hasard et d'argent est serein. C'est notamment le cas en Suède et au Royaume-Uni. Sans ce consensus, comme nous l'avons mentionné au chapitre 1, les débats associés à la pluralité de positions concurrentes font intervenir des éléments non rationnels ; les opinions et choix des parties prenantes sont inséparables de leurs intérêts, de leurs croyances et de leurs visions opposés. Si un tel consensus existait au Québec, des hypothèses aussi polarisées n'auraient pas été formulées. Le maintien de cette balkanisation entre les différentes parties prenantes ne sert ni la collectivité en général ni les personnes les plus vulnérables. Il serait donc souhaitable que les services sociaux, les organismes de réglementation, les joueurs, la société d'État, l'industrie des jeux, la santé publique et la police trouvent ensemble un *modus operandi* fondé sur les faits et le bien commun.

Le ministre des Finances en 2010 a voulu qu'un groupe d'experts examine le jeu en ligne. La réception enthousiaste et la généreuse collaboration des institutions et personnes que nous avons consultées ont témoigné du caractère innovateur de notre mandat dans un monde transformé par Internet. Nos recommandations constituent les conclusions que nous avons tirées de nos consultations, lectures, données de recherche et discussions. Il nous reste à espérer que ce travail sera utile aux décideurs d'ici et d'ailleurs, et qu'il servira les collectivités.

The background is a solid dark blue. On the left side, there are several overlapping, semi-transparent geometric shapes in various shades of blue, including triangles and polygons, creating a layered effect. In the bottom right corner, there is a small cluster of overlapping squares in different shades of blue, resembling a pixelated or mosaic pattern.

ANNEXE 1



ANNEXE 1

MONITORAGE DU JEU EN LIGNE

Un système de monitoring se construit autour d'un modèle logique, un outil, souvent schématique, qui fait état des éléments de contexte autour du phénomène à l'étude. Il décrit la manière dont ces éléments s'agencent dans l'atteinte d'un objectif commun en créant des liens cohérents entre des intrants (éléments stratégiques, ressources), des extrants (activités et programmes) et les résultats obtenus et les impacts. Cette façon d'organiser la cueillette de données permet de situer le projet de monitoring au sein de divers facteurs et d'établir une relation logique entre les activités mises en place et les résultats obtenus, ainsi que la progression logique entre ces éléments dans le temps. Cette représentation logique des éléments présente l'avantage de sélectionner de façon cohérente les indicateurs qui permettent de mesurer les résultats attendus.

Pour le monitoring du jeu en ligne, le modèle logique proposé comporte les éléments représentatifs des trois hypothèses mises de l'avant par des acteurs clés du Québec lors de la mise en marché du site Espacejeux :

- 1) l'hypothèse sociosanitaire,
- 2) l'hypothèse socioéconomique,
- 3) l'hypothèse juridique.

Le suivi temporel des indicateurs de résultats est une des fonctions essentielles et inhérentes au système de monitoring : les mesures répétées permettent en effet de bien voir l'évolution dans le temps. Ainsi, nous avons privilégié, parmi un ensemble d'indicateurs possibles, ceux qui sont valides, fiables et récurrents dans le temps. Le suivi sur trois ans devenait donc possible.

Par ailleurs, étant donné les importantes variations dans les habitudes de jeu entre les groupes sociaux, nous avons priorisé une présentation des résultats qui dégage ces différences lorsque les données le permettent. Les seules comparaisons avérées possibles étant par genre et par groupe d'âge, les résultats globaux seront rapportés, ainsi que les résultats propres à chacun de ces sous-groupes.

Il aurait été souhaitable d'intégrer une dimension spatiale pour rendre compte des variations géographiques et régionales à travers la province de Québec. Ce type d'analyse n'a pas été possible en raison de la faible prévalence du jeu en ligne dans la population générale, ce qui ne permettait pas la production de données robustes et fiables au niveau régional.

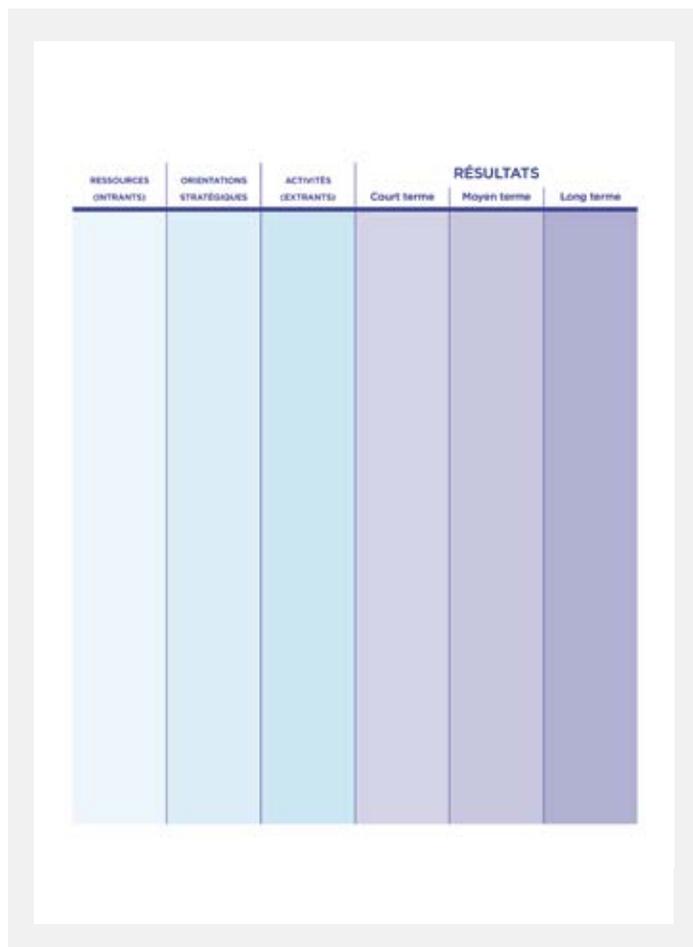


Figure 4. Modèle logique pour le jeu en ligne

1. MESURES D'ATTEINTE DE RÉSULTATS

Un résultat se définit comme un changement attendu à court, moyen et long terme. Les indicateurs constituent un moyen pour mesurer un tel changement. Dans le présent système de monitoring, les indicateurs sont organisés selon les trois hypothèses proposées initialement (hypothèses sociosanitaire, socioéconomique et juridique). À partir de ces hypothèses, le Groupe de travail a déterminé une liste d'indicateurs jugés essentiels pour assurer un suivi de l'évolution du jeu en ligne au Québec. De cette liste complète, une liste réduite a été établie sur la base de la disponibilité et de la récurrence de l'information, tout au moins pour la durée prescrite dans le mandat du Groupe. Ce sont ces indicateurs qui sont présentés et documentés dans ce rapport.

Il est important de noter que, parmi les indicateurs qui n'ont pas été retenus, certains nous semblent essentiels et pertinents à inclure dans un projet de monitoring continu sur le jeu en ligne ou les jeux de hasard et d'argent en général – par exemple, la publicité qui est faite sur le jeu en ligne dans les médias de masse et les médias électroniques et numériques. L'accessibilité aux données relatives à ces indicateurs exigeait un travail au long cours qui serait possible de réaliser uniquement dans le cadre d'un monitoring continu et à plus long terme en matière de jeu.

2. PRÉSENTATION DES INDICATEURS

Chaque indicateur est présenté dans une fiche séparée qui est structurée en quatre parties.

- **La première partie** inclut une description générale de l'indicateur, une définition opérationnelle de l'indicateur et l'interprétation qui doit en être faite.
- **La deuxième partie** décrit les sources d'information utilisées pour produire les données relatives à l'indicateur.
- **La troisième partie** présente les résultats obtenus grâce à l'analyse des sources d'information.
- **La quatrième partie** présente des faits saillants.

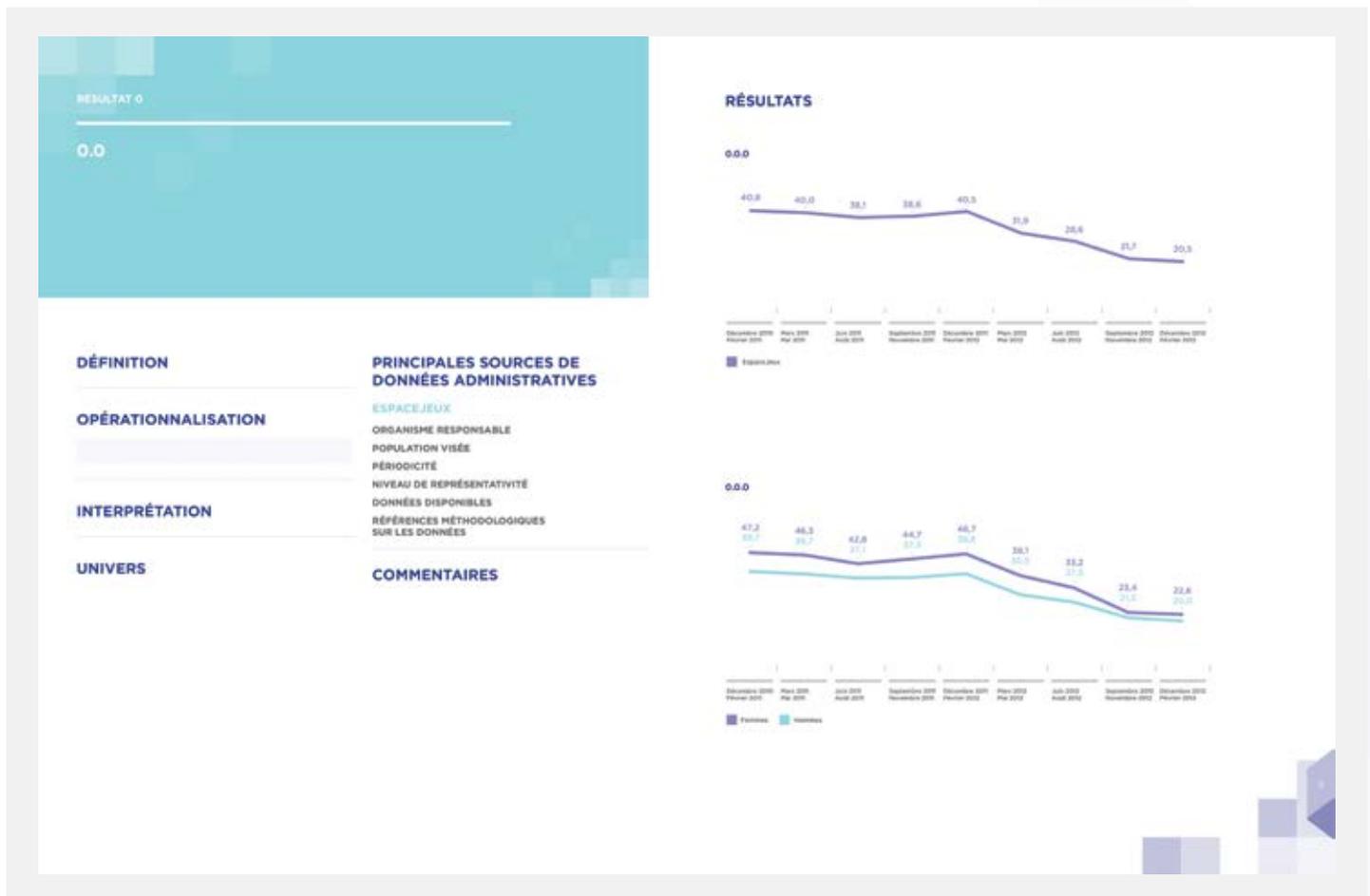


Figure 5. Exemple de fiche

3. SOURCES DE DONNÉES ET MÉTHODES DE COLLECTE

Dans le cas du monitoring du jeu en ligne, trois types de données ont été répertoriés :

- 1) des données administratives, principalement du site Espacejeux et du système d'information clientèle sur les services de réadaptation en dépendance,
- 2) des données épidémiologiques, soit celles des enquêtes ENHJEU-Québec de 2009 et de 2012,
- 3) des données de recherches spécifiques provenant, par exemple, de l'enquête de suivi ENHJEU-Québec auprès des joueurs en ligne et d'une étude auprès d'élèves du secondaire.

Elles servent à décrire deux types d'indicateurs principalement : les indicateurs sur les pratiques de jeu en ligne de la population et les indicateurs sur l'environnement de jeu, à savoir l'offre de jeu et l'offre de services préventifs et curatifs destinés aux joueurs.

4. PORTÉE ET LIMITES DU SYSTÈME DE MONITORAGE

Au moment de la rédaction du rapport, certains aspects du monitoring n'ont pu être traités. Premièrement, il ne nous a pas été possible de recenser, à rebours, les activités de promotion d'Espacejeux, pas plus que celles des opérateurs considérés comme illégaux d'ailleurs. Deuxièmement, en matière d'activités de prévention, nous n'avons pu documenter si des campagnes d'information ont été mises en œuvre au Québec afin de sensibiliser les joueurs au fait que l'offre de jeu en ligne non étatisée est illégale. Troisièmement, en ce qui a trait au réseau d'aide et de soutien destiné aux joueurs, la provenance des données nous a empêchés de décrire avec précision l'évolution des joueurs en traitement qui présentent un problème de jeu en ligne. En effet, les données administratives relatives à la reddition de comptes recueillies par les agences de la santé et des services sociaux et le MSSS entre 2006 et 2011 ne sont pas comparables à celles recueillies depuis 2012 dans le système d'information-clientèle sur les services de réadaptation en dépendance (SIC-SRD). Finalement, compte tenu de l'inaccessibilité de certaines données administratives, nous n'étions pas en mesure de fournir un portrait de l'évolution de la sécurité et de l'intégrité des jeux en ligne.

HYPOTHÈSE SOCIO SANITAIRE

MODÈLE LOGIQUE

RESSOURCES (INTRANTS)	ORIENTATIONS STRATÉGIQUES	ACTIVITÉS (EXTRANTS)	RÉSULTATS		
			Court terme	Moyen terme	Long terme
SS-1 Ministère de la Santé et des Services sociaux et ses partenaires	SS-1 Mobilisation de ressources d'aide et de soutien pour les joueurs	SS-1 Mise en œuvre d'activités de prévention en matière de jeu	SS-1 Augmentation des connaissances sur les risques associés au jeu en ligne	SS-2 Réduction de l'initiation des mineurs au jeu en ligne	SS-5 Réduction des problèmes associés au jeu parmi les joueurs en ligne
	SS-2 Information et sensibilisation en matière de jeux de hasard et d'argent	SS-2 Mise en place d'un réseau d'aide et de soutien destiné aux joueurs		SS-3 Réduction des pratiques de jeu à risque parmi les joueurs en ligne	
				SS-4 Réduction de la prévalence du jeu excessif parmi les joueurs en ligne	

HYPOTHÈSE SOCIO SANITAIRE

INDICATEURS DISPONIBLES

Activité SS-1 Mise en œuvre d'activités de prévention en matière de jeu

Activité SS-1.1 Liste des campagnes médiatiques portant sur la prévention des problèmes de jeu

Activité SS-1.2 Budget alloué aux campagnes d'information et de sensibilisation portant sur le jeu

Activité SS-2 Mise en place d'un réseau d'aide et de soutien destiné aux joueurs

Activité SS-2.1 Lignes téléphoniques destinées aux personnes aux prises avec un problème de jeu et à leurs proches

Activité SS-2.2 Utilisation de la ligne téléphonique Jeu : Aide et référence

Activité SS-2.3 Sites internet destinés aux personnes aux prises avec un problème de jeu et à leurs proches

Activité SS-2.4 Nombre de ressources qui offrent des services de première ligne aux personnes qui présentent un problème associé au jeu

Activité SS-2.5 Nombre d'individus qui ont fait l'objet d'une intervention de première ligne pour un problème de jeu

Activité SS-2.6 Nombre de rencontres de groupe hebdomadaires offertes par des mouvements d'entraide aux personnes souffrant de problèmes liés au jeu

Activité SS-2.7 Nombre de ressources qui offrent des services de traitement aux personnes qui présentent un trouble lié au jeu

Activité SS-2.8 Proportion d'usagers, parmi les joueurs en traitement, qui présentent un trouble lié au jeu en ligne

Résultat SS-2 Réduction de l'initiation des mineurs au jeu en ligne

Résultat SS-2.1 Taux de participation des mineurs au jeu en ligne

Résultat SS-3 Réduction des pratiques de jeu à risque parmi les joueurs en ligne

Résultat SS-3.1 Jours par mois avec au moins une mise sur un site de jeu en ligne

Résultat SS-3.2 Heures passées par mois sur un site de jeu en ligne

Résultat SS-3.3 Argent dépensé par mois sur un site de jeu en ligne

Résultat SS-4 Réduction de la prévalence du jeu excessif parmi les joueurs en ligne

Résultat SS-4.1 Proportion de joueurs à risque modéré parmi les joueurs en ligne

Résultat SS-4.2 Proportion de joueurs potentiellement pathologique parmi les joueurs en ligne

Résultat SS-5 Réduction des problèmes associés au jeu parmi les joueurs en ligne

Résultat SS-5.1 Proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation à risque d'alcool

Résultat SS-5.2 Proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation de cannabis

Résultat SS-5.3 Proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation régulière de tabac

Résultat SS-5.4 Proportion de joueurs en ligne rapportant des problèmes associés au jeu en ligne

Résultat SS-5.5 Proportion de joueurs en ligne rapportant des problèmes de santé physique ou mentale

ACTIVITÉ SS-1.1

LISTE DES CAMPAGNES MÉDIATIQUES PORTANT SUR LA PRÉVENTION DES PROBLÈMES DE JEU

DÉFINITION

Liste des campagnes médiatiques et des activités de sensibilisation destinées à informer la population sur le jeu. Ces campagnes et ces activités touchent un ensemble de sujets reliés au jeu, tels que les facteurs de risque, les conséquences du jeu, la reconnaissance d'une problématique et le jeu responsable. Ces activités ont été réalisées soit directement par le ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS), soit par les 18 directions régionales de la santé publique, soit par l'INSPQ, soit par des organismes non gouvernementaux subventionnés par le MSSS, soit par des organismes indépendants privés et sans but lucratif ou par des centres d'aide en établissement.

UTILISATION/INTERPRÉTATION

La description des campagnes et des activités de sensibilisation portant sur le jeu au fil des ans, à partir de leur année de création, de leur récurrence et de leur public cible, permet de suivre en partie les efforts déployés au niveau provincial pour sensibiliser la population québécoise à la problématique du jeu.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

DOCUMENTATION INTERNE, DIRECTION DES DÉPENDANCES ET DE L'ITINÉRANCE

ORGANISME RESPONSABLE

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

Annuelle

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2010-2013

RÉSULTATS

1.1.1 Liste des campagnes portant sur le jeu

ANNÉE DE DIFFUSION	VOLET	OBJECTIFS PARTICULIERS	CLIENTÈLE CIBLE
2013	Joueurs à risque	Informé et sensibiliser la population à la pratique des jeux de hasard et d'argent, s'adressant aux joueurs à risque en les faisant réfléchir sur l'espace qu'occupe le jeu dans leur vie.	La population adulte du Québec
2012	Joueurs à risque et leur entourage (13 février-12 mars)	Informé les groupes à risque et leur entourage sur les conséquences associées à un usage inapproprié des jeux de hasard et d'argent, de même que sur les ressources disponibles.	La population adulte du Québec
2011	Population autochtone (13 février-1 ^{er} avril)	Conscientiser les adultes, particulièrement les joueurs à risque et leur entourage, à la dépendance aux jeux de hasard et d'argent en illustrant les conséquences associées.	L'ensemble des communautés autochtones du Québec
	Population générale (7 février-20 mars)		La population adulte du Québec
	Population autochtone (24 janvier-27 mars)		L'ensemble des communautés autochtones du Québec
2010	Population générale (15 février-21 mars)	Conscientiser les adultes face à la dépendance aux jeux de hasard et d'argent en illustrant les conséquences associées.	La population adulte du Québec
	Population autochtone (25 janvier-28 février)		L'ensemble des communautés autochtones du Québec

FAITS SAILLANTS

- Plusieurs campagnes sur le jeu ont été produites entre 2010 et 2012, mais aucune n'a porté sur le jeu en ligne.

ACTIVITÉ SS-1.2

BUDGET ALLOUÉ AUX CAMPAGNES D'INFORMATION ET DE SENSIBILISATION PORTANT SUR LE JEU

DÉFINITION

Budget total annuel consacré aux campagnes d'information et de sensibilisation destinées aux adultes et portant sur le jeu.

UTILISATION/INTERPRÉTATION

Le budget annuel consacré aux campagnes portant sur le jeu est un indicateur d'état. Il permet d'établir l'évolution dans le temps des investissements dans les campagnes d'information et de sensibilisation portant sur le jeu.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

DOCUMENTATION INTERNE, DIRECTION
DES DÉPENDANCES ET DE L'ITINÉRANCE

ORGANISME RESPONSABLE

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

Annuelle

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009-2010 à 2011-2012

RÉSULTATS

1.2.1 Budget alloué aux campagnes d'information et de sensibilisation portant sur le jeu

ANNÉE FINANCIÈRE	BUDGET ALLOUÉ
2011-2012	1 050 000 \$
2010-2011	1 050 000 \$
2009-2010	1 500 000 \$

FAITS SAILLANTS

- Le budget alloué aux campagnes d'information et de sensibilisation portant sur le jeu a diminué de 30 % entre 2009-2010 et 2011-2012, passant de 1 500 000 \$ à 1 050 000 \$.
- Aucune campagne n'a spécifiquement porté sur le jeu en ligne.

ACTIVITÉ SS-2.1

LIGNES TÉLÉPHONIQUES DESTINÉES AUX PERSONNES AUX PRISES AVEC UN PROBLÈME DE JEU ET À LEURS PROCHES

DÉFINITION

Ressources téléphoniques destinées à informer, sensibiliser, référer et soutenir les personnes aux prises avec un problème de jeu et leurs proches.

INTERPRÉTATION

La liste des ressources téléphoniques permet d'examiner l'importance accordée aux problèmes de jeu et de suivre les efforts déployés au niveau provincial pour aider et soutenir les personnes aux prises avec un problème de jeu et leurs proches.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LE RÉPERTOIRE DES RESSOURCES DU MSSS

www.dependances.gouv.qc.ca/index.php?aide_en_ligne

ORGANISME RESPONSABLE

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

En continu

DONNÉES DISPONIBLES

En continu

RÉSULTATS

2.1.1 Liste de ressources téléphoniques destinées aux joueurs à risque et leur entourage

RESSOURCE	NUMÉRO	HORAIRE	DESCRIPTION
Jeu : Aide et référence	1 800 461-0140 Dans la région de Montréal : 514 527-0140	24h par jour, 7 jours par semaine	Une ligne d'information, d'écoute et de référence à l'intention des joueurs pathologiques et de leurs proches.

FAITS SAILLANTS

- Au Québec, il existe une ressource téléphonique destinée aux personnes aux prises avec un problème de jeu, et à leurs proches.

ACTIVITÉ SS-2.2

UTILISATION DE LA LIGNE TÉLÉPHONIQUE JEU : AIDE ET RÉFÉRENCE

DÉFINITION

Nombre d'appels téléphoniques traités par la ligne téléphonique Jeu : Aide et référence.

INTERPRÉTATION

Le nombre d'appels téléphoniques traités par la ligne téléphonique Jeu : Aide et référence est un indicateur d'état. Son évolution annuelle permet de connaître la fluctuation du nombre d'interventions précoces qui ont été faites en regard des conduites de jeu auprès de la population québécoise ayant fait appel à ce service d'intervention de première ligne.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

SITE INTERNET DE JEU : AIDE ET RÉFÉRENCE

www.jeu-aidereference.qc.ca/www/statistiques_fr.asp

ORGANISME RESPONSABLE

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

Annuelle

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial et régional

DONNÉES DISPONIBLES

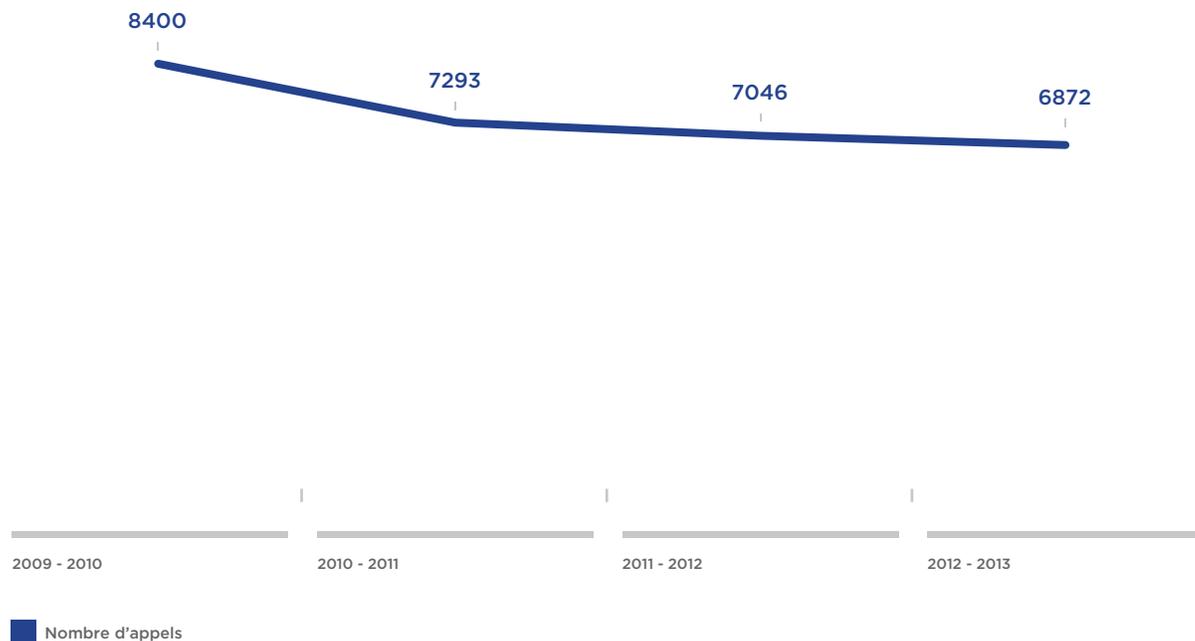
1^{er} avril 2009 au 31 mars 2013

COMMENTAIRES

- Les données présentées incluent des personnes qui appellent pour elles-mêmes ou pour un proche, et qui font des demandes pour de l'écoute et du soutien, pour de l'information générale sur le jeu compulsif, pour des services de réadaptation, de counselling, des groupes d'entraide ou d'autres demandes connexes comme des ressources pour des consultations budgétaires, des problèmes de violence, de toxicomanie ou de suicide.
- Les données ne distinguent pas les demandes portant sur le jeu en ligne de celles portant sur le jeu en dur.

RÉSULTATS

2.2.1 Nombre d'appels téléphoniques traités par la ligne téléphonique Jeu : Aide et référence



FAITS SAILLANTS

- Entre 2009-2010 et 2012-2013, le nombre d'appels est passé de 8400 à 6872, ce qui représente une baisse de 18%.

ACTIVITÉ SS-2.3

SITES INTERNET DESTINÉS AUX PERSONNES AUX PRISES AVEC UN PROBLÈME DE JEU ET À LEURS PROCHES

DÉFINITION

Ressources en ligne destinées à informer, sensibiliser, référer et soutenir les personnes aux prises avec un problème de jeu et leurs proches.

INTERPRÉTATION

La liste des ressources en ligne permet d'examiner l'importance accordée au phénomène et de suivre les efforts déployés au niveau provincial pour aider et soutenir les personnes aux prises avec un problème de jeu et leur entourage.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LE RÉPERTOIRE DES RESSOURCES DU MSSS

www.dependances.gouv.qc.ca/index.php?aide_en_ligne

ORGANISME RESPONSABLE

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

En continu

DONNÉES DISPONIBLES

En continu

RÉSULTATS

2.3.1 Liste de ressources en ligne disponibles pour les joueurs à risque et leur entourage

RESSOURCE	SITE Internet	DESCRIPTION
Jeu : Aide et référence	jeu-aidereference.qc.ca	Une ligne d'information, d'écoute et de référence à l'intention des joueurs pathologiques et de leurs proches.

FAITS SAILLANTS

- Au Québec, il existe une ressource en ligne destinée à informer, sensibiliser, référer et soutenir les personnes aux prises avec un problème de jeu et leur entourage.
- Aucune ressource en ligne n'est spécifiquement dédiée à la problématique du jeu en ligne.

ACTIVITÉ SS-2.4

NOMBRE DE RESSOURCES QUI OFFRENT DES SERVICES DE PREMIÈRE LIGNE AUX PERSONNES QUI PRÉSENTENT UN PROBLÈME ASSOCIÉ AU JEU

DÉFINITION

Le nombre de ressources qui offrent des services de première ligne aux personnes aux prises avec un problème associé au jeu.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de centres de santé et de services sociaux (CSSS) (ou de centres régionaux de santé et de services sociaux (CRSSS)) qui accueillent les diverses clientèles, font de la détection de cas et des interventions précoces, réfèrent les personnes dont la détection indique un résultat de jeu pathologique probable vers les centres de réadaptation en dépendance (CRD) pour fins d'évaluation spécialisée et offrent un soutien à l'entourage et dans la communauté.

INTERPRÉTATION

Le nombre de CSSS (ou de CRSSS) qui offrent des services de première ligne aux personnes aux prises avec un problème associé au jeu est un indicateur d'état. Il permet d'établir l'évolution dans le temps de la couverture de l'offre de services de première ligne dans chacune des régions du Québec.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LE RÉPERTOIRE DES RESSOURCES DU MSSS

www.msss.gouv.qc.ca/reseau/rls/pdf/liste_des_CSSS.pdf

LE SITE DU CENTRE RÉGIONAL DE SANTÉ ET DE SERVICES SOCIAUX DE LA BAIE-JAMES

www.crsssbaiejames.gouv.qc.ca/1/accueil.crsssbaiejames

ORGANISME RESPONSABLE

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

En continu

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial et régional

DONNÉES DISPONIBLES

Depuis 2013

COMMENTAIRES

- Les services offerts par ces ressources s'adressent aux joueurs et aux membres de leur entourage, quel que soit le type ou la modalité (en dur ou en ligne) de jeu.

RÉSULTATS

2.4.1 Nombre de ressources qui offrent des services de première ligne aux personnes qui présentent un problème associé au jeu

RÉGIONS SOCIO-SANITAIRES	2013
Bas-Saint-Laurent	8
Saguenay	6
Québec	4
Mauricie-Centre-du-Québec	8
Estrie	7
Montréal	12
Outaouais	5
Abitibi	5
Côte-Nord	8
Nord-du-Québec	1
Gaspésie-Les Îles	5
Chaudière-Appalaches	5
Laval	1
Lanaudière	2
Laurentides	7
Montérégie	11
Total	95

FAITS SAILLANTS

- Des services de première ligne sont accessibles dans l'ensemble des régions du Québec.

ACTIVITÉ SS-2.5

NOMBRE D'INDIVIDUS QUI ONT FAIT L'OBJET D'UNE INTERVENTION DE PREMIÈRE LIGNE POUR UN PROBLÈME DE JEU

DÉFINITION

Nombre d'individus qui ont fait l'objet d'une ou plusieurs interventions dans un centre de santé et de services sociaux (CSSS) pour un problème de jeu.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre d'individus qui ont fait l'objet d'une ou plusieurs interventions dans un CSSS pour une raison normalisée correspondant au jeu pathologique.

INTERPRÉTATION

Le nombre d'individus qui ont fait l'objet d'une ou plusieurs interventions dans un CSSS pour un problème de jeu est un indicateur d'état. L'évolution annuelle permet de connaître la fluctuation du nombre de personnes auprès de qui des interventions précoces ont été réalisées.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

I-CLSC

ORGANISME RESPONSABLE

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Usagers des services de première ligne des CSSS

DONNÉES DISPONIBLES

Aucune

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Cadre normatif du système d'information sur la clientèle et les services des CLSC (I-CLSC) Version 1

RÉFÉRENCES AU CADRE NORMATIF I-CLSC

CHAPITRE	ÉLÉMENTS
Chapitre 3 – Description des éléments	Élément 034 – Raison de l'intervention : * 4206 : Jeu pathologique
Sous-section 3.3.6 – Intervention	Élément 032 – Date de l'intervention
Sous-section 3.3.1 – Demande de services normalisée	Élément 101 – Numéro de la demande de services
Sous-section 3.3.3 Usager-individu	Élément 014 – Date de naissance
	Élément 015 – Sexe
	Élément 021 – Code de territoire du CSSS de la résidence habituelle

COMMENTAIRES

- Parmi les individus qui ont fait l'objet d'une intervention pour un problème de jeu, le système d'information clientèle I-CLSC et son cadre normatif ne permettent pas de déterminer ceux pour qui le jeu en ligne faisait partie du problème.

RÉSULTATS

Ces résultats n'étaient pas disponibles au moment de mettre sous presse.

ACTIVITÉ SS-2.6

NOMBRE DE RENCONTRES DE GROUPE HEBDOMADAIRES OFFERTES PAR DES MOUVEMENTS D'ENTRAIDE AUX PERSONNES SOUFFRANT DE PROBLÈMES LIÉS AU JEU

DÉFINITION

Nombre de rencontres de groupe hebdomadaires offertes gratuitement par des mouvements d'entraide aux personnes souffrant de problèmes liés au jeu.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de rencontres hebdomadaires de groupe répertoriées sur les sites de Gamblers anonymes (www.gaquebec.org) et de Joueurs anonymes (www.ja-quebec.com).

INTERPRÉTATION

Le nombre de rencontres hebdomadaires de groupe offertes par des mouvements d'entraide est un indicateur d'état. Il permet d'établir l'évolution dans le temps de la disponibilité des rencontres de groupe offertes aux personnes qui souffrent de problèmes liés au jeu en ligne.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LES SITES DE GAMBLERS ANONYMES ET JOUEURS ANONYMES

www.gaquebec.org et www.ja-quebec.com

ORGANISMES RESPONSABLES

Gamblers anonymes et Joueurs anonymes

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

En continu

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial et régional

DONNÉES DISPONIBLES

En continu

COMMENTAIRES

- Ces groupes d'entraide offrent gratuitement de l'aide aux personnes qui souffrent de problèmes liés au jeu quel que soit le type ou la modalité (en dur ou en ligne) de jeu.

RÉSULTATS

2.6.1 Nombre de rencontres hebdomadaires accessibles au sein des groupes d'entraide en jeu dans chacune des régions du Québec

Régions du Québec	Nombre de rencontres de Gamblers anonymes accessibles par semaine en 2013	Nombre de rencontres de Joueurs anonymes accessibles par semaine en 2013	Total
Bas-Saint-Laurent	0	-	0
Saguenay	4	-	4
Québec	3	1	4
Mauricie-Centre-du-Québec	7	-	7
Estrie	1	-	1
Montréal	34	-	34
Outaouais	1	-	1
Abitibi	1	-	1
Côte-Nord	1	-	1
Nord-du-Québec	0	-	0
Gaspésie-Les Îles	0	-	0
Chaudière-Appalaches	1	1	2
Laval	3	-	3
Lanaudière	5	-	5
Laurentide	4	-	4
Montérégie	18	-	18
Total	83	2	85

FAITS SAILLANTS

- Des rencontres de groupe hebdomadaires offertes par des mouvements d'entraide sont disponibles dans treize régions sur seize du Québec.
- Selon la région, le nombre de rencontres hebdomadaires de groupe disponibles varie entre une et 34 par semaine.

ACTIVITÉ SS-2.7

NOMBRE DE RESSOURCES QUI OFFRENT DES SERVICES DE TRAITEMENT AUX PERSONNES QUI PRÉSENTENT UN TROUBLE LIÉ AU JEU

DÉFINITION

Nombre de ressources qui offrent des services spécialisés de réadaptation, d'hébergement, d'aide et de soutien aux personnes qui présentent un trouble lié au jeu.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de ressources publiques, de ressources privées et communautaires certifiées ou en voie de certification, inscrites sur le répertoire de ressources en dépendance du MSSS, qui offrent des services spécialisés de réadaptation, d'hébergement, d'aide et de soutien aux personnes qui présentent un trouble lié au jeu, dans chacune des régions sociosanitaires du Québec.

INTERPRÉTATION

Le nombre de ressources reconnues par le MSSS, qui offrent des services de traitement spécialisé ou d'hébergement, d'aide et de soutien aux personnes présentant un trouble lié au jeu est un indicateur d'état. Il permet d'établir l'évolution dans le temps de l'offre de traitement reconnue auprès des personnes qui présentent un trouble lié au jeu comme indicateur de la capacité des différentes régions à répondre aux besoins de traitement de ces individus.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LE RÉPERTOIRE DES RESSOURCES DU MSSS

[www.dependances.gouv.qc.ca/index.php?repertoire_ des_ressources_dependance](http://www.dependances.gouv.qc.ca/index.php?repertoire_des_ressources_dependance)

ORGANISME RESPONSABLE

Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

En continu

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial et régional

DONNÉES DISPONIBLES

Depuis 2011

COMMENTAIRES

- Les services offerts par ces ressources traitent le trouble lié au jeu, quel que soit le type ou la modalité (en dur ou en ligne) de jeu.

RÉSULTATS

2.7.1 Nombre de ressources qui offrent des services aux personnes qui présentent un trouble lié au jeu

Régions sociosanitaires du Québec	Ressources publiques			Ressources privées ou communautaires certifiées ou en processus de certification		
	2011	2012	2013	2011	2012	2013
Bas-Saint-Laurent	1	1	1	1	1	2
Saguenay	1	1	1	2	2	2
Québec	1	1	1	2	1	3
Mauricie-Centre-du-Québec	1	1	1	5	4	5
Estrie	1	1	1	0	2	2
Montréal	1	1	1	4	3	3
Outaouais	1	1	1	1	2	1
Abitibi	1	1	1	0	0	0
Côte-Nord	1	1	1	0	0	0
Nord-du-Québec	1	1	1	0	0	0
Gaspésie-Les Îles	1	1	1	0	0	0
Chaudière-Appalaches	2	2	2	2	2	2
Laval	1	1	1	0	0	1
Lanaudière	1	1	1	1	2	2
Laurentides	1	1	1	4	2	1
Montérégie	2	2	2	2	1	2
Total	18	18	18	24	23	26

FAITS SAILLANTS

- Des ressources publiques sont disponibles dans l'ensemble des régions du Québec. Des ressources privées sont disponibles dans douze régions sur seize.

ACTIVITÉ SS-2.8

PROPORTION D'USAGERS, PARMIS LES JOUEURS EN TRAITEMENT, QUI PRÉSENTENT UN TROUBLE LIÉ AU JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Nombre d'usagers en traitement pour lesquels l'évaluation spécialisée révèle un trouble lié au jeu dont la modalité de jeu concernée est le jeu en ligne.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre d'usagers qui ont entrepris un traitement pour un trouble lié au jeu et dont l'objet d'abus ou de dépendance est le jeu en ligne



Échantillon de joueurs en traitement

INTERPRÉTATION

La proportion d'usagers, parmi les joueurs en traitement dans un CRD, qui présentent un trouble lié au jeu en ligne est un indicateur d'état. Une connaissance de cette proportion permet d'estimer le poids relatif du trouble lié au jeu en ligne parmi les joueurs qui ont recours aux services de traitement dans les CRD du Québec.

UNIVERS

Les joueurs en traitement au sein des CRD du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

SIC-SRD SYSTÈME D'INFORMATION
CLIENTÈLE POUR LES SERVICES DE
RÉADAPTATION EN DÉPENDANCES

ORGANISMES RESPONSABLES

CRD et ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

POPULATION VISÉE

Les joueurs en traitement

PÉRIODICITÉ

1^{er} avril 2012 au 31 mars 2013 et ensuite sur un cycle annuel.

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population des usagers des centres de réadaptation en dépendance du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Année 2012-2013

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Cadre normatif Système d'information clientèle sur les services de réadaptation en dépendance (SIC-SRD) Version 1.00 Novembre 2010.

RÉFÉRENCES AU CADRE NORMATIF I-CLSC

CHAPITRE	ÉLÉMENTS
Chapitre 3 – Description des éléments Section 3.3 – Description de chacun des éléments Sous-section – 3.3.7 Dépendance	Élément 101 – Type de dépendances : 360 Internet * 361 Poker excluant le poker joué au casino (315) et le poker joué ailleurs (voir rubrique 370) * 362 Casino

COMMENTAIRES

- On estime à environ 45 % la proportion de dossiers incomplets qui ne sont pas comptabilisés dans les données présentées. Cette estimation est basée sur le croisement d'informations fournies par les CRD et le MSSS.

RÉSULTATS

2.8.1 Proportion d'usagers, parmi les joueurs en traitement, qui présentent un trouble lié au jeu en ligne

Régions sociosanitaires du Québec	Échantillon de joueurs en traitement	Nombre d'usagers qui ont entrepris un traitement pour un trouble lié au jeu et dont l'objet d'abus ou de dépendance est le jeu en ligne	Proportion d'usagers, parmi les joueurs en traitement, qui présentent un problème de jeu en ligne
Bas-Saint-Laurent	11	1	9,1%
Saguenay	59	5	8,5%
Québec	130	11	8,5%
Mauricie-Centre-du-Québec	78	8	10,3%
Estrie	39	6	15,4%
Montréal	107	6	5,6%
Outaouais	71	3	4,2%
Abitibi	17	1	5,9%
Côte-Nord	8	1	12,5%
Nord-du-Québec	0	0	-
Gaspésie-Les Îles	8	1	12,5%
Chaudière-Appalaches	60	3	5,0%
Laval	40	1	2,5%
Lanaudière	70	2	2,9%
Laurentides	84	10	11,9%
Montérégie	301	18	6,0%
Total	1084	77	7,1%

FAITS SAILLANTS

- Au sein d'un échantillon de 1084 joueurs en traitement pour un trouble lié au jeu et pour lesquels une évaluation spécialisée a été complétée, 7,1% présentent un trouble dont la modalité de jeu concernée est le jeu en ligne.
- Selon les régions, cette proportion varie entre 2,5% (Laval) et 15,4% (Estrie).

RÉSULTAT SS-2.1 TAUX DE PARTICIPATION DES MINEURS AU JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Rapport du nombre d'adolescents du Québec qui ont placé au moins une mise sur un site de jeu en ligne, à la population adolescente du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre d'élèves du secondaire québécois ayant parié de l'argent sur des jeux en ligne au cours des douze derniers mois



Échantillon total (représentatif de la population des élèves du secondaire du Québec)

INTERPRÉTATION

Cet indicateur permet de connaître la proportion d'adolescents Québécois qui ont placé au moins une mise sur un site de jeu en ligne au cours des douze derniers mois.

UNIVERS

Population adolescente du Québec (élèves de secondaire 1, 2, 3, 4 et 5)

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES POPULATIONNELLES

ENQUÊTE CHEZ LES ÉLÈVES DU SECONDAIRE

ORGANISME RESPONSABLE

Institut de la statistique du Québec

POPULATION VISÉE

Élèves de secondaire 1, 2, 3, 4 et 5

PÉRIODICITÉ

Premières données en 2002 et ensuite sur un cycle de deux ans

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

Données annuelles (2002, 2004, 2006, 2008)

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Institut de la statistique du Québec, Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002 et Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, de 2004 à 2008.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENQUÊTE CHEZ LES ÉLÈVES DU SECONDAIRE (ISQ)

2008 / 65

Au cours des douze derniers mois, as-tu misé ou gagné à des jeux sur Internet?

2008 / 67

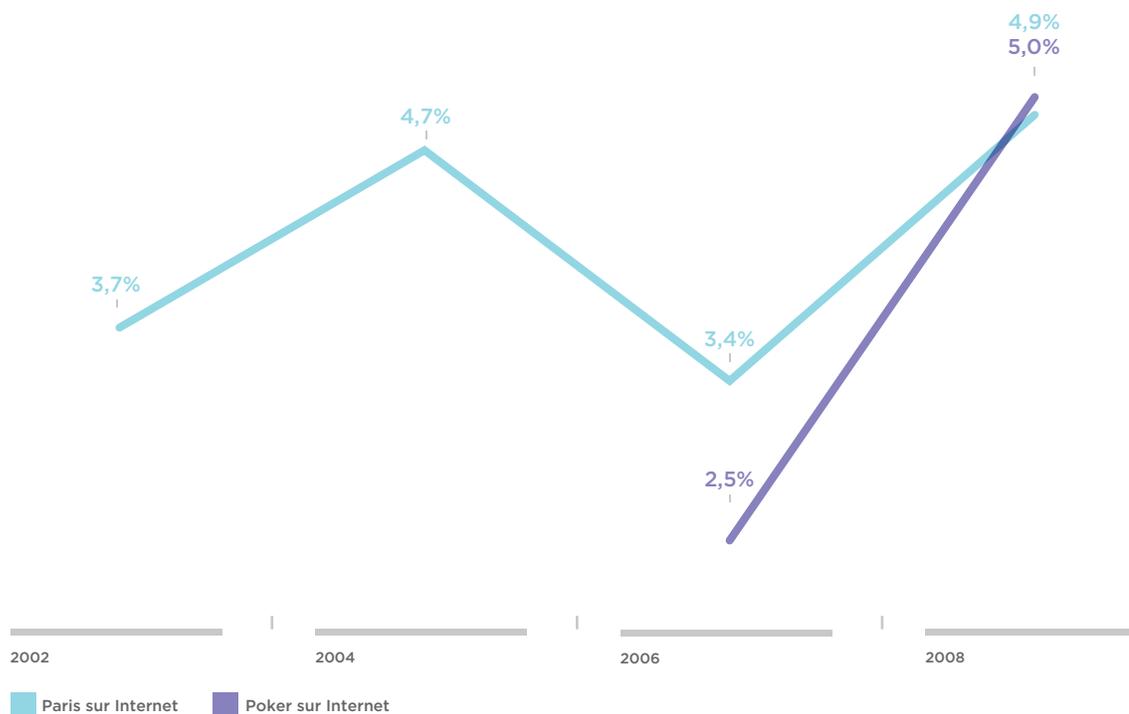
À propos des jeux de cartes, au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence as-tu parié de l'argent à des parties de poker sur Internet?

- Jamais
- Juste une fois pour essayer
- Moins d'une fois par mois
- Environ une fois par mois
- La fin de semaine OU une ou deux fois par semaine
- Trois fois et plus par semaine, MAIS pas tous les jours
- Tous les jours

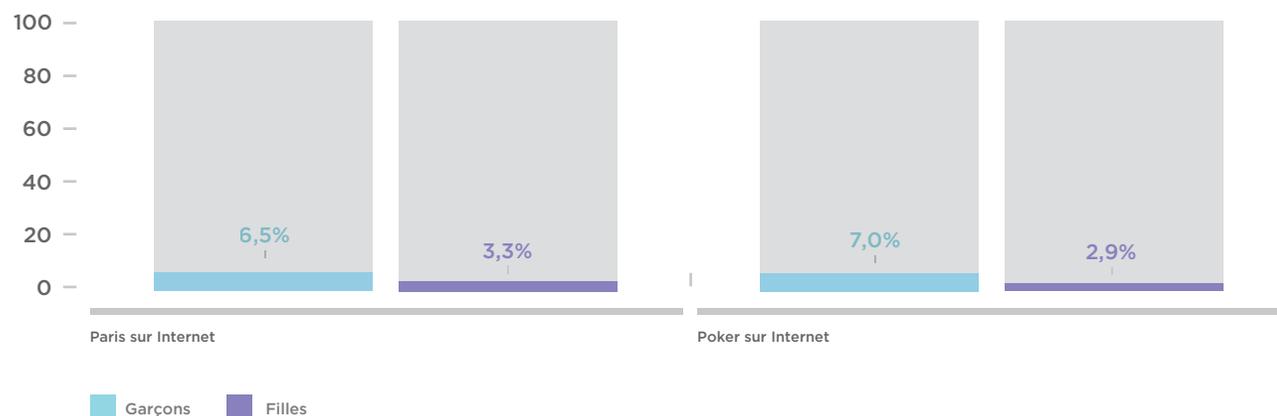
RÉSULTATS

ENQUÊTE CHEZ LES ÉLÈVES DU SECONDAIRE (ISQ)

2.1.1 Prévalence de la participation des mineurs au jeu en ligne entre 2002 et 2008



2.1.2 Prévalence de la participation des mineurs au jeu en ligne, selon le genre, en 2008



FAITS SAILLANTS

- Depuis 2002, taux de participation des élèves aux paris sur Internet fluctue de manière significative d'une enquête à l'autre, passant de 3,7%, en 2002, à 4,7%, en 2004, pour ensuite revenir à 3,4%, en 2006, puis augmenter à nouveau en 2008 pour se fixer à 4,9%.
- La participation au poker sur Internet a connu une hausse significative entre 2006 et 2008, passant de 2,5% à 5%.
- Les garçons sont plus nombreux, toutes proportions gardées, que les filles à prendre part aux paris et au poker sur Internet.

RÉSULTAT SS-3.1

JOURS PAR MOIS AVEC AU MOINS UNE MISE SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Fréquence mensuelle à laquelle les joueurs adultes du Québec participent à des jeux en ligne.

OPÉRATIONNALISATION

ESPACEJEUX

Nombre de jours avec au moins une mise sur Espacejeux au cours d'un trimestre donné divisé par trois.

ENHJEU-QUÉBEC

2009 - Poker

Nombre de fois par mois qu'un joueur a parié de l'argent sur un site de poker en ligne

2012 - Poker / Jeux de table / Paris sportifs / Cyberloterie

Nombre de fois par mois qu'un joueur a parié de l'argent sur un site de poker en ligne

Nombre de fois par mois qu'un joueur a parié de l'argent sur un site de jeux de table en ligne

Nombre de fois par mois qu'un joueur a parié de l'argent sur un site de paris sportifs en ligne

Nombre de fois par mois qu'un joueur a parié de l'argent sur un site de cyberloterie

PRÉSENTATION DES DONNÉES

On définit les percentiles sur la population de joueurs, ordonnée dans l'ordre croissant, c'est-à-dire du joueur qui joue le plus petit nombre de jours par mois à celui qui en joue le plus grand nombre. On parlera ainsi du premier quartile pour indiquer la valeur de fréquence de jeu séparant les premiers 25% de la population des joueurs du 75% restants; du deuxième quartile (communément appelée la médiane) pour indiquer la valeur de fréquence de jeu séparant les premiers 50% de la population des joueurs du 50% restants; du troisième quartile pour indiquer la valeur séparant les premiers 75% de la population des joueurs du 25% restants. Finalement, le 99^e centile indique la valeur de fréquence de jeu séparant les premiers 99% de la population des 1% de joueurs restants. Autrement dit, la valeur du nombre moyen de jours consacrés mensuellement aux jeux en ligne au 99^e centile, est plus élevée que celle qu'obtiendront 99% des joueurs.

UTILISATION / INTERPRÉTATION

Une augmentation de la fréquence mensuelle peut indiquer une intensification de la participation au jeu en ligne dans la population adulte du Québec.

UNIVERS

ESPACEJEUX

Les personnes inscrites sur Espacejeux

ENHJEU-QUÉBEC 2009

Les joueurs de poker *cash game* en ligne dans la population adulte du Québec

ENHJEU-QUÉBEC 2012

Les joueurs de poker *cash game*, de jeux de table, de paris sportifs en ligne ou de cyberloteries dans la population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ESPACEJEUX

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus inscrits sur le site d'Espacejeux

PÉRIODICITÉ

Premières données en décembre 2010 et ensuite sur un cycle de trois mois.

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Données trimestrielles (décembre 2010 à mars 2013)

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Document interne Loto-Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES POPULATIONNELLES

ENJHEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

2009 / POK_Q13

Au cours des douze derniers mois, combien de fois (par semaine) (par mois) (par année) avez-vous parié ou dépensé de l'argent au poker *cash game* sur Internet?

2012 / INT_POK_Q1, INT_TAB_Q2, INT_SPO_Q2

Au cours des douze derniers mois, combien de fois (par semaine) (par mois) (par année) avez-vous parié ou dépensé de l'argent au 1) poker *cash game* sur Internet; 2) jeux de table sur Internet; 3) paris sportifs sur Internet 4) cyberloterie?

COMMENTAIRES

ESPACEJEUX

- Le 1^{er} décembre 2010, Espacejeux amorce officiellement ses activités.
- Le 26 mars 2012, Espacejeux lance une offre de pari sportif.
- Le 27 août 2012, Espacejeux permet l'achat de loterie en ligne.
- Les résultats « globaux » incluent les données de jeux de casino, de poker, de paris sportifs et de loteries.

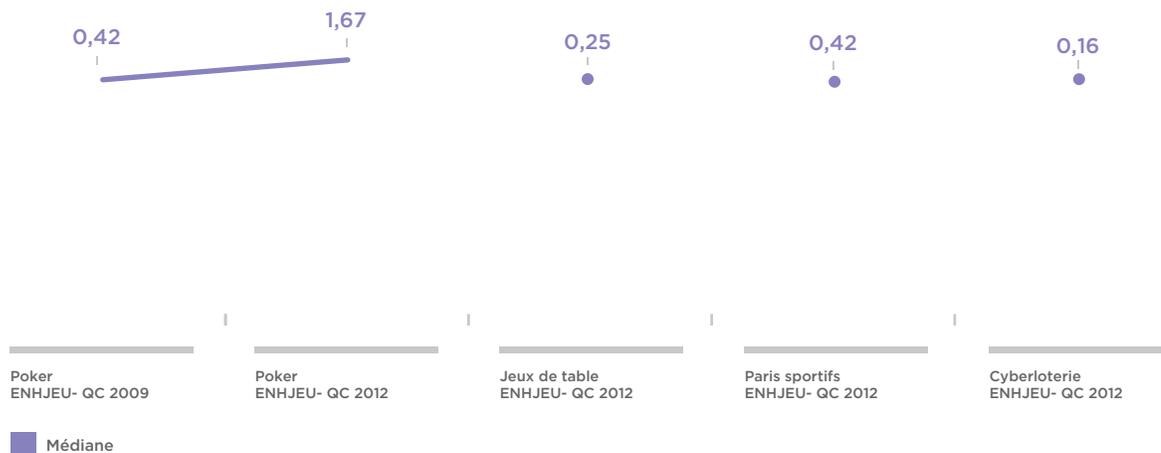
ENHJEU-QUÉBEC

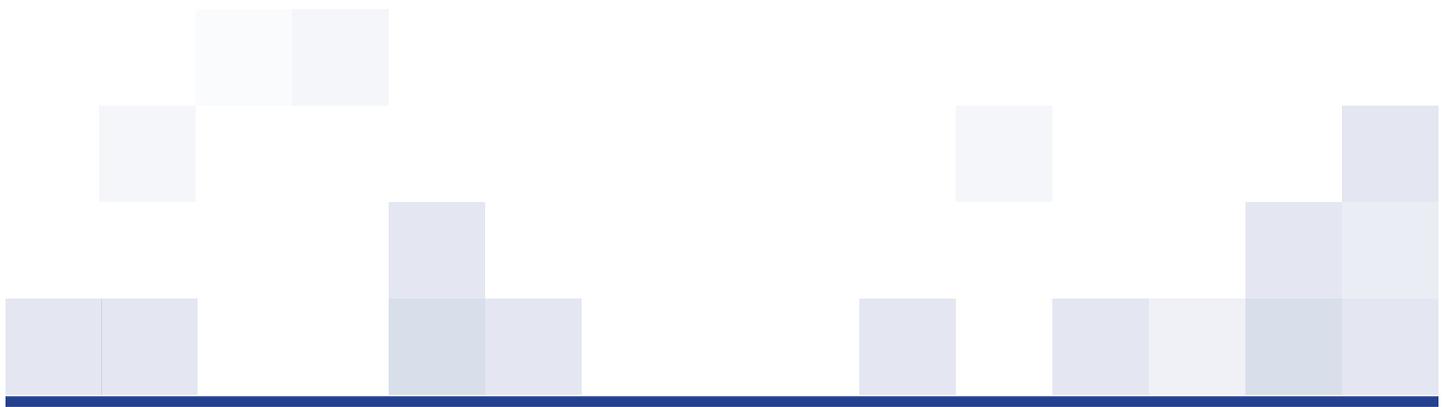
- Ces données représentent la fréquence mensuelle de jeu en ligne, aussi bien sur le site Espacejeux que sur tout site accessible à la population du Québec.
- Dans l'enquête, on demandait aux répondants d'indiquer le nombre de « fois » plutôt que sur le nombre de « jours » par mois avec au moins une mise sur un site de jeu en ligne.
- Ces données sont auto-rapportées.

RÉSULTATS

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

3.1.8 Jours par mois avec au moins une mise sur un site de poker, de jeux de table, de paris sportifs ou de cyberloterie en 2009 et 2012





FAITS SAILLANTS

- La nombre de jours par mois où les joueurs ont placé avec au moins une mise sur Espacejeux est demeuré stable depuis l'ouverture du site.
- Le nombre médian de jours par mois où les joueurs ont placé au moins une mise sur Espacejeux est légèrement supérieur chez les femmes comparativement aux hommes.
- Le nombre médian de jours par mois avec une mise sur Espacejeux augmente de pair avec l'âge. Cependant, les écarts entre les catégories d'âge semblent diminuer au fil des périodes de temps analysées.
- Les profils sont sensiblement les mêmes selon les types de jeux, à l'exception des activités de loterie pour lesquelles la moyenne de jours par mois avec au moins une mise est plus basse.
- En 2009, au sein de la population adulte du Québec, on estime à 0,4 le nombre médian de jours par mois où les joueurs ont placé au moins une mise sur un site de poker en ligne. En 2012, ce nombre a augmenté à 1,7 jour par mois pour le poker et on l'estime à 0,3 et 0,4 respectivement pour les autres jeux de casino et les paris sportifs, ainsi qu'à 0,2 pour la cyberloterie.

RÉSULTAT SS-3 RÉDUCTION DES PRATIQUES DE JEU À RISQUE PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE

RÉSULTAT SS-3.2 HEURES PASSÉES PAR MOIS SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Nombre d'heures que les joueurs adultes du Québec passent mensuellement à participer à des jeux en ligne.

OPÉRATIONNALISATION

ESPACEJEUX

Nombre d'heures passées sur Espacejeux au cours d'un trimestre donné

ENHJEU-QUÉBEC

2009 - Poker

Nombre d'heures qu'un joueur passe habituellement à parier de l'argent au poker *cash game* en ligne



fréquence mensuelle de jeu

2012 - Poker / Jeux de table

Nombre d'heures qu'un joueur passe habituellement à parier de l'argent au poker *cash game* en ligne



fréquence mensuelle de jeu

Nombre d'heures qu'un joueur passe habituellement à parier de l'argent au jeux de table en ligne



fréquence mensuelle de jeu

PRÉSENTATION DES DONNÉES

On définit les percentiles sur la population de joueurs, ordonnée dans l'ordre croissant, c'est-à-dire du joueur qui joue le plus petit nombre d'heures par mois à celui qui en joue le plus grand nombre. On parlera ainsi du premier quartile pour indiquer la valeur du nombre d'heures séparant les premiers 25% de la population des joueurs du 75% restants; du deuxième quartile (communément appelée la médiane) pour indiquer la valeur du nombre d'heures séparant les premiers 50% de la population des joueurs du 50% restants; du troisième quartile pour indiquer la valeur du nombre d'heures séparant les premiers 75% de la population des joueurs du 25% restants. Finalement, le 99^e centile indique la valeur du nombre d'heures séparant les premiers 99% de la population des joueurs des 1% restants. Autrement dit, la valeur du nombre d'heures moyen consacrées mensuellement aux jeux en ligne au 99^e centile, est plus élevée que celle qu'obtiendront 99% des joueurs.

UTILISATION / INTERPRÉTATION

Une augmentation du nombre d'heures passées mensuellement à participer à des jeux en ligne peut indiquer une intensification de la participation dans la population.

UNIVERS

ESPACEJEUX

Les personnes inscrites sur Espacejeux

ENHJEU-QUÉBEC 2009

Les joueurs de poker *cash game* en ligne adultes au Québec

ENHJEU-QUÉBEC 2012

Les joueurs de poker *cash game* ou de jeux de table en ligne adultes au Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ESPACEJEUX

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus inscrits sur le site d'Espacejeux

PÉRIODICITÉ

Premières données en décembre 2010 et ensuite sur un cycle de trois mois.

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Données trimestrielles (décembre 2010 à mars 2013)

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Document interne de Loto-Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES POPULATIONNELLES

ENJHEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

2009 / POK_Q14

Combien de minutes ou d'heures passez-vous habituellement lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au poker *cash game* sur Internet?

2012 / INT_POK_Q2, INT_TAB_Q3

Combien de minutes ou d'heures passez-vous habituellement lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au 1) poker *cash game* sur Internet ; 2) jeux de table sur Internet?

COMMENTAIRES

ESPACEJEUX

- Les résultats portent uniquement sur les données de jeux de casino.

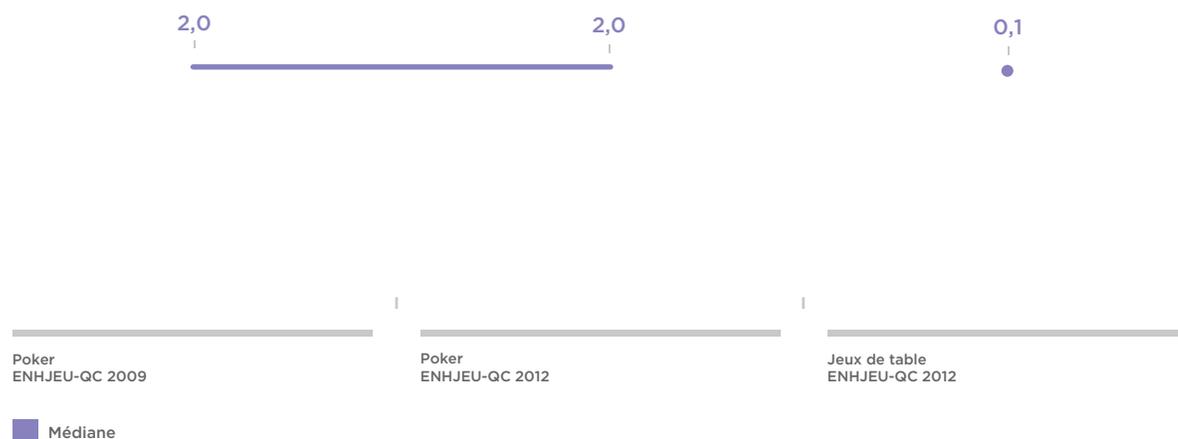
ENHJEU-QUÉBEC

- Les données représentent la moyenne d'heures passées par mois à jouer aussi bien sur le site Espacejeux que tout site accessible à la population du Québec.
- Ces données sont auto-rapportées.

RÉSULTATS

ENHJEU-QUÉBEC 2009-2012

3.2.4 Heures passées par mois sur un site de poker ou de jeux de table en 2009 et 2012



FAITS SAILLANTS

- La moyenne des heures passées sur Espacejeux tend à augmenter depuis l'ouverture du site.
- La médiane des heures passées sur Espacejeux est plus élevée chez les femmes que chez les hommes.
- La médiane des heures passées sur Espacejeux augmente selon les groupes d'âge.
- En 2009, au sein de la population adulte du Québec, on estime à deux heures par mois le nombre médian d'heures passées sur un site de poker en ligne. En 2012, ce nombre est demeuré inchangé et on l'estime à 0,1 heure (six minutes) par mois pour les jeux de table en ligne.

RÉSULTAT SS-3.3 ARGENT DÉPENSÉ PAR MOIS SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Somme d'argent que les joueurs adultes du Québec dépensent mensuellement sur des sites de jeu en ligne.

OPÉRATIONNALISATION

ESPACEJEUX

Somme d'argent dépensée sur Espacejeux au cours d'un trimestre donné

ENHJEU-QUÉBEC

2009 - Poker

Somme d'argent dépensée par mois par un joueur sur un site de poker en ligne

2012 - Poker / Jeux de table / Paris sportifs / Cyberloteries

Somme d'argent dépensée par mois par un joueur sur un site de poker en ligne

Somme d'argent dépensée par mois par un joueur sur un site de jeux de table ligne

Somme d'argent dépensée par mois par un joueur sur un site de paris sportifs en ligne

Somme d'argent dépensée par mois par un joueur sur un site de cyberloteries

PRÉSENTATION DES DONNÉES

On définit les percentiles sur la population de joueurs, ordonnée dans l'ordre croissant, c'est-à-dire du joueur qui joue le plus petit nombre d'heures par mois à celui qui en joue le plus grand nombre. On parlera ainsi du premier quartile pour indiquer la valeur du nombre d'heures séparant les premiers 25% de la population des joueurs du 75% restants; du deuxième quartile (communément appelée la médiane) pour indiquer la valeur du nombre d'heures séparant les premiers 50% de la population des joueurs du 50% restants; du troisième quartile pour indiquer la valeur du nombre d'heures séparant les premiers 75% de la population des joueurs du 25% restants. Finalement, le 99^e centile indique la valeur du nombre d'heures séparant les premiers 99% de la population des joueurs des 1% restants. Autrement dit, la valeur du nombre d'heures moyen consacrées mensuellement aux jeux en ligne au 99^e centile, est plus élevée que celle qu'obtiendront 99% des joueurs.

UTILISATION / INTERPRÉTATION

Une augmentation des sommes d'argent dépensées mensuellement peut indiquer une intensification de la participation au jeu en ligne dans la population adulte du Québec.

UNIVERS

ESPACEJEUX

Les personnes inscrites sur Espacejeux

ENHJEU-QUÉBEC 2009

Les joueurs de poker *cash game* en ligne dans la population adulte du Québec

ENHJEU-QUÉBEC 2012

Les joueurs de poker *cash game*, de jeux de table, de paris sportifs en ligne ou de cyberloteries dans la population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ESPACEJEUX

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus inscrits sur le site d'Espacejeux

PÉRIODICITÉ

Premières données en décembre 2010 et ensuite sur un cycle de trois mois

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Données trimestrielles (décembre 2010 à mars 2013)

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Document interne de Loto-Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES POPULATIONNELLES

ENJHEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

2009 / POK_Q15

Habituellement, combien d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au poker *cash game* sur Internet? Veuillez s'il vous plaît me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion, par semaine, par mois ou par année.

2012 / INT_POK_Q3, INT_TAB_Q4, INT_SPO_Q3, LOT_Q1e1

Habituellement, combien d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au :

- 1) poker *cash game* sur Internet ;
- 2) jeux de table sur Internet ;
- 3) paris sportifs sur Internet ;
- 4) Cyberloteries ?

Veuillez s'il vous plaît me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion, par semaine, par mois ou par année.

COMMENTAIRES

ESPACEJEUX

- Le 1^{er} décembre 2010, Espacejeux amorce officiellement ses activités.
- Le 26 mars 2012, Espacejeux lance une offre de pari sportif.
- Le 27 août 2012, Espacejeux permet l'achat de loterie en ligne.
- Les résultats « globaux » incluent les données de jeux de casino, de poker, de paris sportifs et de loteries.

ENHJEU-QUÉBEC

- Ces données représentent la somme d'argent dépensée au jeu en ligne, aussi bien sur le site Espacejeux que tout site accessible à la population du Québec.
- Ces données sont auto-rapportées.

RÉSULTATS

ENHJEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

3.3.8 Argent dépensé par mois sur un site de poker, de jeux de table, de paris sportifs ou de cyberloteries en 2009 et 2012



FAITS SAILLANTS

- La somme d'argent dépensé par mois sur Espacejeux depuis l'ouverture du site a augmenté chez les plus petits joueurs et est restée relativement stable chez les plus gros joueurs.
- La médiane de l'argent dépensé par mois sur Espacejeux est plus élevée chez les femmes que chez les hommes.
- C'est chez les personnes âgées entre 25 et 44 ans que la médiane de l'argent dépensé par mois sur Espacejeux est la plus élevée.
- La médiane d'argent dépensée par mois varie très peu selon les types de jeux.
- En 2009, au sein de la population adulte du Québec, on estime à 20 \$ la médiane des dépenses mensuelles sur un site de poker en ligne. En 2012, ce nombre a chuté à un peu moins de 17 \$ pour le poker et on l'estime à 4 \$ et 17 \$ respectivement pour les jeux de casino et les paris sportifs ainsi qu'à 17 \$ pour les cyberloteries.

RÉSULTAT SS-4 RÉDUCTION DE LA PRÉVALENCE DU JEU EXCESSIF PARMI LES JOUEURS EN LIGNE

RÉSULTAT SS-4.1 PROPORTION DE JOUEURS À RISQUE MODÉRÉ PARMI LES JOUEURS EN LIGNE

DÉFINITION

Rapport du nombre de joueurs en ligne étant à risque modéré, à la population des joueurs en ligne du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs en ligne ayant obtenu un score de trois à sept à l'indice canadien de jeu excessif (ICJE) au cours des douze derniers mois



Nombre de joueurs en ligne au cours des douze derniers mois

UTILISATION/INTERPRÉTATION

Le taux de prévalence du jeu à risque modéré est un indicateur d'état. Il permet d'établir la nocivité du jeu en ligne.

UNIVERS

Joueurs en ligne dans la population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ENHJEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

COMMENTAIRES

- Une récente étude de validation de l'ICJE conclut qu'une très grande différence existe entre les joueurs à risque modéré et les joueurs potentiellement pathologiques sur toutes les dimensions mesurées par l'ICJE et particulièrement celle liée aux dépenses au jeu. Les auteurs recommandent que les deux catégories de joueurs à risque modéré et de joueurs potentiellement pathologiques soient analysées séparément et qu'il n'est pas justifié de les combiner en un seul et même sous-type.

Currie, S. R., Casey, D. M., & Hodgins, D. C. (2010). *Improving the psychometric properties of the Problem Gambling Severity Index*. Rapport soumis à l'Interprovincial Problem Gambling Research Consortium.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

2009-2012 / CPGI 1 – CPGI 9

Au cours des douze derniers mois, avez-vous déjà parié plus que vous ne pouviez vraiment vous permettre de perdre? Dit autrement : Aviez-vous la capacité financière de jouer cet argent?

Au cours des douze derniers mois, avez-vous eu besoin de jouer de plus grosses sommes d'argent pour atteindre le même état d'excitation?

Au cours des douze derniers mois, lorsque vous avez joué, êtes-vous retourné un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu auparavant? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours.

Au cours des douze derniers mois, avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoique ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer?

Au cours des douze derniers mois, avez-vous eu le sentiment que vous aviez peut-être un problème de jeu?

Au cours des douze derniers mois, le jeu vous a-t-il causé des problèmes de santé, incluant le stress ou l'anxiété?

Au cours des douze derniers mois, est-ce que des personnes ont critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, indépendamment du fait que vous pensiez que cela soit vrai ou non?

Au cours des douze derniers mois, est-ce que vos activités de jeu ont causé des problèmes financiers pour vous ou votre famille?

Au cours des douze derniers mois, vous êtes-vous senti coupable à cause de vos habitudes de jeu ou de leurs conséquences?

Jamais	0
Quelquefois	1
La plupart du temps	2
Presque toujours	3
NSP	8
Refus	9

RÉSULTATS

4.1.1 Prévalence du jeu à risque modéré parmi les joueurs en ligne

Joueurs à risque modéré	
2009	N ≤ 10
2012	N = 30

FAITS SAILLANTS

- Les nombres de joueurs à risque modéré sont si petits qu'il est impossible d'évaluer, au niveau populationnel, la proportion de joueurs en ligne à risque modéré.

RÉSULTAT SS-4 RÉDUCTION DE LA PRÉVALENCE DU JEU EXCESSIF PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE

RÉSULTAT SS-4.2 PROPORTION DE JOUEURS POTENTIELLEMENT PATHOLOGIQUE PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE

DÉFINITION

Rapport du nombre de joueurs en ligne étant potentiellement pathologique, à la population des joueurs en ligne du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs en ligne ayant obtenu un score de huit ou plus à l'indice canadien de jeu excessif (ICJE) au cours des douze derniers mois



Nombre de joueurs en ligne au cours des douze derniers mois

UTILISATION/INTERPRÉTATION

Le taux de prévalence du jeu à risque modéré est un indicateur d'état. Il permet d'établir la nocivité du jeu en ligne.

UNIVERS

Joueurs en ligne dans la population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ENHJEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

COMMENTAIRES

- Une étude de validation de l'ICJE conclut qu'une très grande différence existe entre les joueurs à risque modéré et les joueurs potentiellement pathologiques sur toutes les dimensions mesurées par l'ICJE et particulièrement celle liée aux dépenses au jeu. Les auteurs recommandent que les deux catégories de joueurs à risque modéré et de joueurs potentiellement pathologiques soient analysées séparément et qu'il n'est pas justifié de le combiner en un seul et même sous-type.

Currie, S. R., Casey, D. M., & Hodgins, D. C. (2010). *Improving the psychometric properties of the Problem Gambling Severity Index*. Rapport soumis à l'Interprovincial Problem Gambling Research Consortium.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

2009-2012 / CPGI 1 - CPGI 9

Au cours des douze derniers mois, avez-vous déjà parié plus que vous ne pouviez vraiment vous permettre de perdre? Dit autrement : Avez-vous la capacité financière de jouer cet argent?

Au cours des douze derniers mois, avez-vous eu besoin de jouer de plus grosses sommes d'argent pour atteindre le même état d'excitation?

Au cours des douze derniers mois, lorsque vous avez joué, êtes-vous retourné un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu auparavant? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours.

Au cours des douze derniers mois, avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoique ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer?

Au cours des douze derniers mois, avez-vous eu le sentiment que vous aviez peut-être un problème de jeu?

Au cours des douze derniers mois, le jeu vous a-t-il causé des problèmes de santé, incluant le stress ou l'anxiété?

Au cours des douze derniers mois, est-ce que des personnes ont critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, indépendamment du fait que vous pensiez que cela soit vrai ou non?

Au cours des douze derniers mois, est-ce que vos activités de jeu ont causé des problèmes financiers pour vous ou votre famille?

Au cours des douze derniers mois, vous êtes-vous senti coupable à cause de vos habitudes de jeu ou de leurs conséquences?

Jamais	0
Quelquefois	1
La plupart du temps	2
Presque toujours	3
NSP	8
Refus	9

RÉSULTATS

4.2.1 Prévalence du jeu potentiellement pathologique parmi les joueurs en ligne

Joueurs à risque modéré	
2009	N ≤ 10
2012	N ≤ 10

FAITS SAILLANTS

- Les nombres de joueurs potentiellement pathologiques sont si petits qu'il est impossible d'estimer, au niveau populationnel, la proportion de joueurs en ligne potentiellement pathologiques.

RÉSULTAT SS-5.1 PROPORTION DE JOUEURS EN LIGNE RAPPORTANT UNE CONSOMMATION À RISQUE D'ALCOOL

DÉFINITION

Rapport du nombre de joueurs en ligne adultes qui ont rapporté une consommation à risque d'alcool, à la population des joueurs en ligne adultes du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs en ligne adultes ayant obtenu un score de huit ou plus à l'AUDIT au cours des douze derniers mois



Nombre de joueurs en ligne adultes au cours des douze derniers mois

UTILISATION/INTERPRÉTATION

Le nombre de joueurs en ligne rapportant une consommation à risque d'alcool est un indicateur d'état. Il permet d'évaluer la vulnérabilité des joueurs en ligne par rapport à d'autres conduites addictives.

UNIVERS

Joueurs en ligne dans la population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ENHJEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

2009 - 2012 / AUD 1

Au cours des douze derniers mois, en moyenne, à quelle fréquence avez-vous consommé des boissons alcooliques?

Jamais	1
une fois par mois ou moins	2
deux à quatre fois par mois	3
deux à trois fois par semaine	4
quatre fois ou plus par semaine	5
NSP	8
Refus	9

2009 - 2012 / AUD 2

Au cours des douze derniers mois, les jours où vous aviez bu, combien de consommations avez-vous prises?

Jamais	1
un ou deux verres	2
trois ou quatre verres	3
cinq ou six verres	4
sept, huit ou neuf verres	5
NSP	8
Refus	9

2009 - 2012 / AUD 3 - AUD 8

À quelle fréquence buvez-vous cinq consommations ou plus lors d'une même occasion?

Au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous constaté que vous ne pouviez plus arrêter de boire une fois que vous aviez bu votre premier verre?

Au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous été incapable de faire ce que l'on attendait normalement de vous à cause de votre consommation d'alcool?

Au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous eu besoin de boire une boisson alcoolique en vous réveillant le matin, pour vous remettre d'un lendemain de veille?

Au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence vous êtes-vous senti(e) coupable ou avez-vous eu des remords après avoir bu?

Au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous été incapable de vous rappeler ce qui s'était passé la veille parce que vous aviez bu?

Jamais	1
Moins d'une fois par mois	2
Une fois par mois	3
Une fois par semaine	4
À tous les jours ou presque à tous les jours	5
NSP	8
Refus	9

2009 - 2012 / AUD 9 - 10

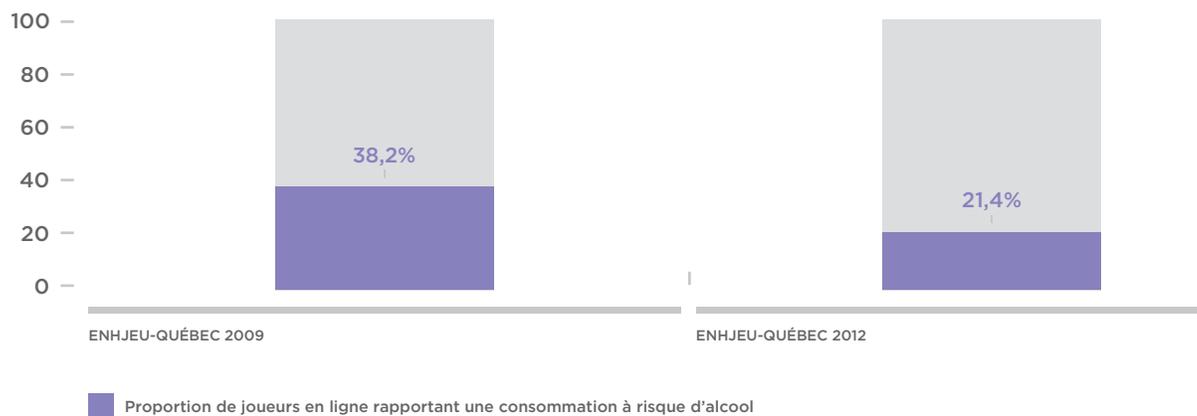
Vous est-il arrivé de vous blesser ou est-il arrivé à quelqu'un d'autre de se blesser suite à votre propre consommation d'alcool?

Un membre de votre famille, un ami, un médecin ou un autre professionnel de la santé vous a-t-il fait part de son inquiétude concernant votre consommation d'alcool, ou vous a-t-il suggéré de réduire votre consommation?

Non	1
OUI, mais pas au cours des douze derniers mois	2
OUI, au cours des douze derniers mois	3
NSP	8
Refus	9

RÉSULTATS

5.1.1 Proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation à risque d'alcool



FAITS SAILLANTS

- La proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation à risque d'alcool est passée de 38,2% en 2009 à 21,4% en 2012.
- Néanmoins, l'inspection des intervalles de confiance ne permet pas de conclure à une différence statistiquement significative entre le taux de 2009 et celui de 2012.

RÉSULTAT SS-5.2 PROPORTION DE JOUEURS EN LIGNE RAPPORTANT UNE CONSOMMATION DE CANNABIS

DÉFINITION

Rapport du nombre de joueurs en ligne adultes qui ont rapporté une consommation de cannabis, à la population des joueurs en ligne adultes du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs en ligne adultes ayant rapporté
une consommation de cannabis au cours
des douze derniers mois



Nombre de joueurs en ligne adultes au cours
des douze derniers mois

UTILISATION/INTERPRÉTATION

Le nombre de joueurs en ligne rapportant une consommation de cannabis est un indicateur d'état. Il permet d'évaluer la vulnérabilité des joueurs en ligne par rapport à d'autres conduites addictives.

UNIVERS

Joueurs en ligne dans la population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ENHJEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

2009 - 2012 / CANQ1

Au cours de votre vie, avez-vous déjà essayé ou consommé de la marijuana, du cannabis ou du haschisch?

Oui	1
Non	2
NSP	8
Refus	9

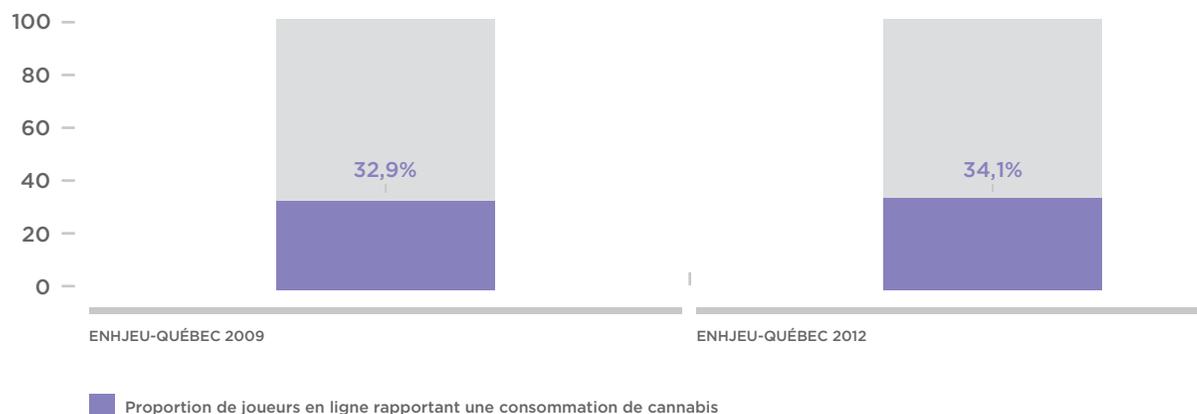
2009 - 2012 / CANQ2/3

Au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous fait usage de la marijuana, du cannabis ou du haschisch? Diriez-vous...?

... jamais	1
... une fois par mois ou moins	2
... deux à quatre fois par mois	3
... deux à trois fois par mois	4
... quatre fois ou plus par semaine	6
... à tous les jours	7
NSP	8
Refus	9

RÉSULTATS

5.2.1 Proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation de cannabis



FAITS SAILLANTS

- La proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation de cannabis au cours de la dernière année est passée de 32,9% en 2009 à 34,1% en 2012.
- Néanmoins, l'inspection des intervalles de confiance ne permet pas de conclure à une différence statistiquement significative entre le taux de 2009 et celui de 2012.

RÉSULTAT SS-5.3 PROPORTION DE JOUEURS EN LIGNE RAPPORTANT UNE CONSOMMATION RÉGULIÈRE DE TABAC

DÉFINITION

Rapport du nombre de joueurs en ligne adultes qui ont rapporté fumer tous les jours, à la population des joueurs en ligne adultes du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs en ligne adultes ayant rapporté fumer
tous les jours au cours des douze derniers mois



Nombre de joueurs en ligne adultes au cours
des douze derniers mois

UTILISATION/INTERPRÉTATION

Le nombre de joueurs en ligne rapportant une consommation de tabac régulière est un indicateur d'état. Il permet d'évaluer la vulnérabilité des joueurs en ligne par rapport à d'autres conduites addictives.

UNIVERS

Joueurs en ligne dans la population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ENHJEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

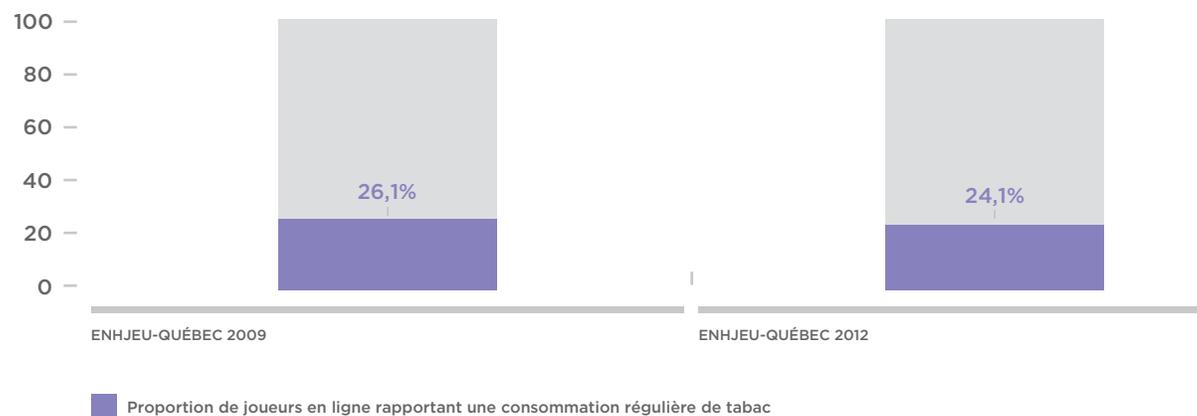
2009 - 2012 / USTQ1

Actuellement, fumez-vous la cigarette...

...tous les jours	1
...à l'occasion.....	2
...jamais	3
NSP.....	8
Refus	9

RÉSULTATS

5.3.1 Proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation régulière de tabac



FAITS SAILLANTS

- La proportion de joueurs en ligne rapportant une consommation régulière de tabac a légèrement diminué entre 2009 (26,1%) et 2012 (24,1%).
 - Néanmoins, l'inspection des intervalles de confiance ne permet pas de conclure à une différence statistiquement significative entre le taux de 2009 et celui de 2012.
-

RÉSULTAT SS-5.4 PROPORTION DE JOUEURS EN LIGNE RAPPORTANT DES PROBLÈMES ASSOCIÉS AU JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Rapport du nombre de joueurs en ligne adultes qui ont rapporté des problèmes domestiques, familiaux, d'amitié, financiers ou juridiques causés par leurs habitudes de jeu en ligne, à la population des joueurs en ligne adultes du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs en ligne adultes ayant rapporté des problèmes domestiques, familiaux, d'amitié, financiers ou juridiques causés par leurs habitudes de jeu en ligne



Nombre de joueurs en ligne adultes au cours des douze derniers mois

UTILISATION/INTERPRÉTATION

Le nombre de joueurs en ligne rapportant des problèmes associés au jeu en ligne est un indicateur d'état. Il permet d'évaluer les méfaits causés par le jeu en ligne.

UNIVERS

Joueurs en ligne dans la population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ENHJEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

COMMENTAIRES

- La proportion présente les joueurs qui ont rapporté des problèmes au cours de leur vie. En raison de la petite taille de l'échantillon, il n'est pas possible de présenter cette proportion pour les douze derniers mois.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

2009 - 2012 / JHA_P1 - JHA_P4

Est-ce que vos activités de jeu de hasard et d'argent sur Internet vous ont déjà causé des problèmes quelconques : Dans votre capacité à accomplir certaines tâches domestiques et familiales ?

Est-ce que vos activités de jeu de hasard et d'argent sur Internet vous ont déjà causé des problèmes quelconques : Dans votre relation avec vos amis ?

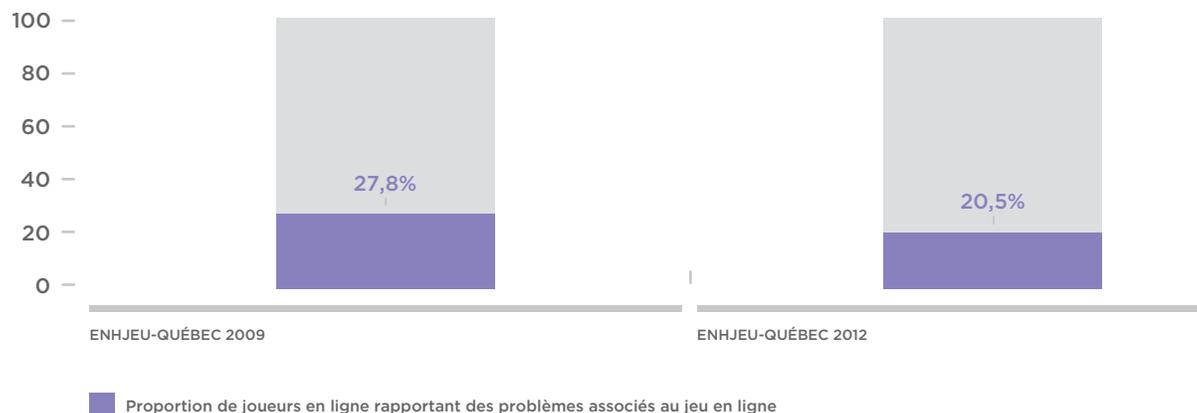
Est-ce que vos activités de jeu de hasard et d'argent sur Internet vous ont déjà causé des problèmes quelconques : Dans vos finances ?

Est-ce que vos activités de jeu de hasard et d'argent sur Internet vous ont déjà causé des problèmes quelconques : Avec la justice ?

Non.....	1
OUI, mais pas au cours des douze derniers mois.....	2
OUI, au cours des douze derniers mois.....	3
NSP.....	8
Refus.....	9

RÉSULTATS

5.4.1 Proportion de joueurs en ligne rapportant des problèmes associés au jeu en ligne



FAITS SAILLANTS

- La proportion de joueurs en ligne rapportant des problèmes associés au jeu en ligne au cours de leur vie est passée de 27,8% en 2009 à 20,5% en 2012.
- Néanmoins, l'inspection des intervalles de confiance ne permet pas de conclure à une différence statistiquement significative entre le taux de 2009 et celui de 2012.

RÉSULTAT SS-5.5 PROPORTION DE JOUEURS EN LIGNE RAPPORTANT DES PROBLÈMES DE SANTÉ PHYSIQUE OU MENTALE

DÉFINITION

Rapport du nombre de joueurs en ligne adultes qui ont rapporté des problèmes de santé physique ou mentale causés par leurs habitudes de jeu en ligne, à la population des joueurs en ligne adultes du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs en ligne adultes ayant rapporté des problèmes de santé physique ou mentale causés par leurs habitudes de jeu en ligne



Nombre de joueurs en ligne adultes au cours des douze derniers mois

UTILISATION / INTERPRÉTATION

Le nombre de joueurs en ligne rapportant de problèmes de santé physique ou mentale est un indicateur d'état. Il permet d'évaluer les méfaits causés par le jeu en ligne.

UNIVERS

Joueurs en ligne dans la population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ENHJEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

COMMENTAIRES

- En raison de la petite taille de l'échantillon, la proportion présentée est un amalgame entre les joueurs en ligne qui ont rapporté des problèmes au cours des douze derniers mois et ceux qui ont rapporté des problèmes au cours de leur vie.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2012

2012 / INT_Q10 - INT_Q11

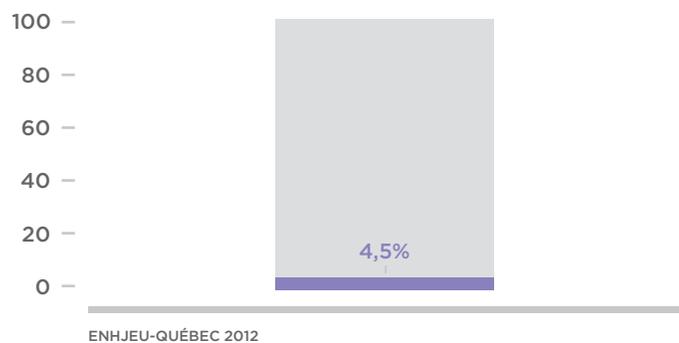
Est-ce que vos activités de jeu de hasard et d'argent sur Internet vous ont déjà causé des problèmes au niveau de votre santé physique?

Est-ce que vos activités de jeu de hasard et d'argent sur Internet vous ont déjà causé des problèmes au niveau de votre santé mentale, incluant des troubles dépressifs ou d'anxiété?

Non.....	1
OUI, mais pas au cours des douze derniers mois.....	2
OUI, au cours des douze derniers mois.....	3
NSP.....	8
Refus.....	9

RÉSULTATS

5.5.1 Proportion de joueurs en ligne rapportant des problèmes de santé physique ou mentale



■ Proportion de joueurs en ligne rapportant des problèmes de santé physique ou mentale

FAITS SAILLANTS

- La proportion de joueurs en ligne rapportant des problèmes de santé physique ou mentale au cours des douze derniers mois ou au cours de leur vie est de 4,5%.

HYPOTHÈSE SOCIOÉCONOMIQUE

MODÈLE LOGIQUE

RESSOURCES (INTRANTS)	ORIENTATIONS STRATÉGIQUES	ACTIVITÉS (EXTRANTS)	RÉSULTATS		
			Court terme	Moyen terme	Long terme
SE-2 Ministère des Finances	SE-3 Canaliser le jeu illégal	SE-3 Mise en exploitation d'un site légal de jeu en ligne par la société d'État	SE-6 Diminution des problèmes liés à la sécurité du jeu en ligne	SE-10 Réduction de la participation au jeu en ligne sur l'offre considérée comme illégale	SE-11 Augmentation des parts de marché de l'offre légale du jeu en ligne
SE-3 Loto-Québec		SE-4 Mise en œuvre d'activités de promotion du jeu en ligne	SE-7 Diminution des problèmes liés à l'intégrité du jeu en ligne		
			SE-8 Augmentation de la disponibilité des outils préventifs adaptés au jeu en ligne		
			SE-9 Augmentation de l'utilisation des outils préventifs adaptés au jeu en ligne		

HYPOTHÈSE SOCIOÉCONOMIQUE

INDICATEURS DISPONIBLES

Résultat SE-6 Diminution des problèmes liés à la sécurité du jeu en ligne

Résultat SE-6.1 Proportion de plaintes fondées concernant la sécurité des données personnelles sur Espacejeux

Résultat SE-6.2 Proportion de plaintes fondées concernant des allégations d'infractions criminelles sur Espacejeux

Résultat SE-6.3 Nombre de rapports transmis au centre d'analyse des opérations et déclarations financières du Canada (CANAFE)

Résultat SE-7 Diminution des problèmes liés à l'intégrité du jeu en ligne

Résultat SE-7.1 Proportion de plaintes fondées concernant l'intégrité des jeux sur Espacejeux

Résultat SE-8 Augmentation de la disponibilité des outils préventifs adaptés au jeu en ligne

Résultat SE-8.1 Systèmes d'autolimitation disponibles sur un site de jeu en ligne

Résultat SE-8.2 Outils de mise en réalité disponibles sur un site de jeu en ligne

Résultat SE-8.3 Systèmes d'autolimitation d'accès au jeu disponibles sur un site de jeu en ligne

Résultat SE-8.4 Outils de détection des problèmes de jeu disponibles sur un site de jeu en ligne

Résultat SE-9 Augmentation de l'utilisation des outils préventifs adaptés au jeu en ligne

Résultat SE-9.1 Proportion de joueurs inscrits à un système d'autolimitation de temps de jeu sur un site de jeu en ligne

Résultat SE-9.2 Proportion de joueurs inscrits à un système d'autolimitation de dépenses sur un site de jeu en ligne

Résultat SE-9.3 Proportion de joueurs inscrits à un système d'autolimitation d'accès sur un site de jeu en ligne

Résultat SE-10 Réduction de la participation au jeu en ligne sur l'offre considérée comme illégale

Résultat SE-10.1 Proportion de joueurs en ligne qui parient sur l'offre de jeu en ligne considérée comme illégale

Résultat SE-11 Augmentation des parts de marché de l'offre légale du jeu en ligne

Résultat SE-11.1 Revenus d'Espacejeux

Résultat SE-11.2 Incidence cumulative des inscriptions sur le site légal de jeu en ligne

Résultat SE-11.3 Taux de participation sur le site légal de jeu en ligne

RÉSULTAT SE-6.1

PROPORTION DE PLAINTES FONDÉES CONCERNANT LA SÉCURITÉ DES DONNÉES PERSONNELLES SUR ESPACEJEUX

DÉFINITION

Nombre de plaintes fondées par rapport au nombre de plaintes déposées auprès de Loto-Québec selon lesquelles des données personnelles confiées à Espacejeux auraient été compromises.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de plaintes jugées fondées par Loto-Québec
au sujet de la sécurité des données personnelles
sur Espacejeux



Nombre de plaintes déposées auprès de Loto-Québec
au sujet de la sécurité des données personnelles
sur Espacejeux

INTERPRÉTATION

Le nombre de plaintes déposées auprès de Loto-Québec selon lesquelles des données personnelles, confiées à Espacejeux, auraient été compromises est un indicateur d'état. L'évolution annuelle permet de connaître la fluctuation du nombre de plaintes fondées.

UNIVERS

Les personnes inscrites sur le site Espacejeux

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LOTO-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

Les joueurs inscrits sur le site Espacejeux

PÉRIODICITÉ

En continu

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Décembre 2010 à novembre 2013

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Aucune

COMMENTAIRES

- La collecte et l'analyse de ces données ont été réalisées par Loto-Québec.

RÉSULTATS



FAITS SAILLANTS

- Au cours des trois premières années d'opération d'Espacejeux, aucune plainte n'a été déposée auprès de Loto-Québec selon laquelle des données personnelles confiées à son site de jeux en ligne auraient été compromises.

RÉSULTAT SE-6.2

PROPORTION DE PLAINTES FONDÉES CONCERNANT DES ALLÉGATIONS D'INFRACTIONS CRIMINELLES SUR ESPACEJEUX

DÉFINITION

Nombre de plaintes fondées par rapport au nombre de plaintes déposées auprès de Loto-Québec concernant des allégations d'infractions criminelles sur Espacejeux.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de plaintes jugées fondées concernant des allégations d'infractions criminelles sur Espacejeux



Nombre de plaintes déposées auprès de Loto-Québec concernant des allégations d'infractions criminelles sur Espacejeux

INTERPRÉTATION

Le nombre de plaintes déposées auprès de Loto-Québec concernant des allégations d'infractions criminelles sur Espacejeux est un indicateur d'état. L'évolution annuelle permet de connaître la fluctuation du nombre de plaintes fondées.

UNIVERS

La population du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LOTO-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

En continu

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Décembre 2010 à novembre 2013

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Aucune

COMMENTAIRES

- La collecte et l'analyse de ces données ont été réalisées par Loto-Québec.

RÉSULTATS



FAITS SAILLANTS

- Au cours des trois premières années d'opération Espacejeux a comptabilisé les plaintes formulées auprès de Loto-Québec par des personnes qui allèguent avoir été victime d'une infraction criminelle de la part d'une tierce partie sur Espacejeux
- Parmi l'ensemble des plaintes enregistrées, Loto-Québec a jugé que le quart des plaintes étaient fondées et par conséquent, un certain nombre de comptes clients ont été fermés.

RÉSULTAT SE-6.3

NOMBRE DE RAPPORTS TRANSMIS AU CENTRE D'ANALYSE DES OPÉRATIONS ET DÉCLARATIONS FINANCIÈRES DU CANADA (CANAFE)

DÉFINITION

Le nombre de rapports transmis par Loto-Québec à CANAFE pour des transactions financières sur Espacejeux considérées comme douteuses ou supérieures à 10 000 \$.

INTERPRÉTATION

Le nombre de rapports transmis par Loto-Québec au CANAFE pour des transactions financières sur Espacejeux considérées douteuses ou supérieures à 10 000 \$ est un indicateur d'état. L'évolution annuelle permet de connaître la fluctuation des rapports transmis.

UNIVERS

La population du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LOTO-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

En continu

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Décembre 2010 à novembre 2013

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Aucune

COMMENTAIRES

- La collecte et l'analyse de ces données ont été réalisées par Loto-Québec.

RÉSULTATS



FAITS SAILLANTS

- Au cours des trois premières années d'opération d'Espacejeux, Loto-Québec a transmis au CANAFE des rapports pour des transactions financières sur Espacejeux considérées comme douteuses ou supérieures à 10 000 \$.

RÉSULTAT SE-7.1

PROPORTION DE PLAINTES FONDÉES CONCERNANT L'INTÉGRITÉ DES JEUX SUR ESPACEJEUX

DÉFINITION

Nombre de plaintes jugées fondées par rapport au nombre de plaintes déposées auprès de Loto-Québec au sujet de l'intégrité des jeux sur Espacejeux.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de plaintes jugées fondées par Loto-Québec
au sujet de l'intégrité des jeux sur Espacejeux



Le nombre de plaintes déposées auprès de Loto-Québec
au sujet de l'intégrité des jeux sur Espacejeux

INTERPRÉTATION

Le nombre de plaintes déposées auprès de Loto-Québec au sujet de l'intégrité des jeux sur Espacejeux est un indicateur d'état. Son évolution permet de connaître la fluctuation du nombre de plaintes fondées.

UNIVERS

La population du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LOTO-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

La population du Québec

PÉRIODICITÉ

En continu

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Décembre 2010 à novembre 2013

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Aucune

COMMENTAIRES

- La collecte et l'analyse de ces données ont été réalisées par Loto-Québec.

RÉSULTATS



FAITS SAILLANTS

- Au cours des trois premières années d'opération d'Espacejeux, Loto-Québec a enregistré des plaintes au sujet de l'intégrité des jeux sur Espacejeux.
- Parmi l'ensemble des plaintes enregistrées, Loto-Québec a conclu qu'une infime minorité des plaintes étaient fondées.
- Parmi l'ensemble des plaintes enregistrées, Loto-Québec a jugé que le quart méritaient une enquête approfondie.

RÉSULTAT SE-8.1 SYSTÈMES D'AUTOLIMITATION DISPONIBLES SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Les options qui sont disponibles sur les sites de jeux en ligne pour permettre aux joueurs qui détiennent un compte d'établir une limite du temps de jeu par session et/ou une limite d'argent, soit pour le montant des dépôts versés au compte ou la somme totale pariée lors d'une session de jeu.

OPÉRATIONNALISATION

Identification des outils d'autolimitation disponibles sur Espacejeux.

UNIVERS

Le site Espacejeux

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES

ESPACEJEUX

www.espacejeux.com

Pour des fins de comparaison, les cinq sites de poker et les cinq sites de casino les plus populaires auprès des Québécois ont été consultés.

Les cinq sites de poker :

- www.pokerstars.com
- www.fulltiltpoker.com
- www.888poker.com
- www.williamhill.com
- www.partypoker.com

Les cinq sites de casino :

- www.888.com
 - casino.bet365.com
 - www.casino.com
 - www.williamhill.com
 - www.freeslots.me
-

COMMENTAIRES

- L'outil Alexa a été utilisé pour identifier les cinq sites payants de poker et de casino en ligne les plus populaires au Canada.
- Les sites de jeu en ligne les plus populaires varient d'un moment à l'autre. La mise à jour de cet indicateur doit être faite à la lumière de l'évolution du marché des sites de jeu en ligne accessibles aux Québécois.

RÉSULTATS

ESPACEJEUX

8.1.1 Systèmes d'autolimitation disponibles sur www.espacejeux.com

SITES	OUTILS D'AUTOLIMITATION			DESCRIPTION
	Limites de dépôt	Limites de dépenses	Limites de temps	
Espacejeux	Hebdomadaire <hr/> Obligatoire	Optionnel <hr/> Montant maximal pour une période déterminée	Optionnel <hr/> Temps maximal par jour, par semaine ou par mois	<ul style="list-style-type: none"> • Dépenses : Possibilité, dans le formulaire d'inscription, de limiter un montant maximal de dépenses, calculé par l'écart entre le solde à l'ouverture du compte et celui à la fin d'une période donnée. • Temps : Possibilité, dans le formulaire d'inscription, de fixer un temps de jeu maximal par jour, par semaine ou par mois.

SITES DE POKER EN LIGNE

8.1.2 Systèmes d'autolimitation disponibles sur les sites populaires de poker en ligne

SITES	OUTILS D'AUTOLIMITATION			DESCRIPTION
	Limites de dépôt	Limites de dépenses	Limites de temps	
PokerStars	Hebdomadaire <hr/> Optionnel	Limite pour les tables de jeu Limite pour le « <i>buy-in</i> » pour les tournois	--	<ul style="list-style-type: none"> • Dépenses : Possibilité de limiter un montant de dépenses à la table de jeu ou le montant des «<i>buy-in</i>» aux tournois.
Full Tilt Poker	Hebdomadaire <hr/> Optionnel	--	--	--
888 Poker	Journalière, hebdomadaire ou mensuelle <hr/> Optionnel	--	--	--
William Hill	Journalière <hr/> Optionnel	--	--	--
Party Poker	Temps variable <hr/> Optionnel	--	Optionnel par session	<ul style="list-style-type: none"> • Temps : Possibilité de fixer une limite de temps par session (10-180 minutes par session).

SITES DE CASINO EN LIGNE

8.1.3 Systèmes d'autolimitation disponibles sur les sites populaires de casino en ligne

SITES	OUTILS D'AUTOLIMITATION			DESCRIPTION
	Limites de dépôt	Limites de dépenses	Limites de temps	
888	Journalière, hebdomadaire ou mensuelle <hr/> Optionnel	--	--	--
Bet 365	Journalière, hebdomadaire <hr/> Optionnel	--	--	--
Casino.com	Journalière, hebdomadaire ou mensuelle <hr/> Optionnel	Limite de mises et limite de pertes <hr/> Optionnel	--	<ul style="list-style-type: none"> • Dépenses : Possibilité d'établir des limites de mises et de pertes par session de jeu, par jour ou par semaine.
William Hill	Journalière <hr/> Optionnel	--	--	--
Freeslots	--	--	--	--

FAITS SAILLANTS

- Espacejeux exige une limite de dépôt et offre la possibilité d'imposer à la fois une limite de dépenses et de temps.
- Parmi les sites de poker et de casino les plus populaires auprès des Québécois, tous sauf un permettent de limiter les dépôts. Rares sont les sites qui permettent aux joueurs de limiter leurs dépenses d'argent ou le temps passé sur leur site.

RÉSULTAT SE-8.2

OUTILS DE MISE EN RÉALITÉ DISPONIBLES SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Options intégrées aux sites de jeux en ligne qui visent à rappeler aux joueurs, de façon continue ou intermittente, le temps déjà consacré au jeu ou l'argent dépensé au cours d'une session. Il s'agit par exemple de l'affichage d'une horloge visible de façon permanente, de messages de rappels réguliers (pop-up) quant au temps et à l'argent consacré ou encore, d'une fenêtre permettant de connaître le montant d'argent dépensé.

OPÉRATIONNALISATION

Identification des outils de mise en réalité disponibles sur Espacejeux.

UNIVERS

Le site Espacejeux

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES

ESPACEJEUX

www.espacejeux.com

Pour des fins de comparaison, les cinq sites de poker et les cinq sites de casino les plus populaires auprès des Québécois ont été consultés.

Les cinq sites de poker :

- www.pokerstars.com
- www.fulltiltpoker.com
- www.888poker.com
- www.williamhill.com
- www.partypoker.com

Les cinq sites de casino :

- www.888.com
- casino.bet365.com
- www.casino.com
- www.williamhill.com
- www.freeslots.me

COMMENTAIRES

- L'outil Alexa a été utilisé pour identifier les cinq sites payants de poker et de casino en ligne les plus populaires au Canada.
- Les sites de jeu en ligne les plus populaires varient d'un moment à l'autre. La mise à jour de cet indicateur doit être faite à la lumière de l'évolution du marché des sites de jeu en ligne accessibles aux Québécois.

RÉSULTATS

ESPACEJEUX

8.2.1 Outils de mise en réalité disponibles sur www.espacejeux.com

SITES	OUTILS DE MISE EN RÉALITÉ			DESCRIPTION
	Horloge	Rappels réguliers	Suivi de l'historique de jeu	
Espacejeux	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none">• Horloge : Positionnée bien en vue, partout sur le site.• Rappels : Une fois l'heure, une fenêtre s'affiche à l'écran, pour informer le joueur du temps exact passé à jouer et des sommes gagnées ou dépensées.• Suivi : L'historique des mains et des jeux auxquels le joueur a participé, ainsi que le fil des dépôts et des retraits sont disponibles.

SITES DE POKER EN LIGNE

8.2.2 Outils de mise en réalité disponibles sur les sites populaires de poker en ligne

SITES	OUTILS DE MISE EN RÉALITÉ			DESCRIPTION
	Horloge	Rappels réguliers	Suivi de l'historique de jeu	
PokerStars	✓	--	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Horloge : Visible dans la fenêtre du lobby. Pas visible dans la fenêtre de la table de jeu. Par conséquent, l'horloge est visible si et seulement si la fenêtre du lobby demeure ouverte pendant la session de jeu. • Suivi : L'historique des mains, des jeux et des tournois auxquels le joueur a participé, ainsi que l'historique des transactions financières sont disponibles.
Full Tilt Poker	✓	--	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Horloge : Visible dans la fenêtre du lobby. Pas visible dans la fenêtre de la table de jeu. Par conséquent, l'horloge est visible si et seulement si la fenêtre du lobby demeure ouverte pendant la session de jeu. • Suivi : L'historique des mains et des tournois auxquels le joueur a participé, ainsi que l'historique des transactions financières sont disponibles.
888 Poker	✓	--	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Horloge : Visible dans la fenêtre du lobby. Pas visible dans la fenêtre de la table de jeu. Par conséquent, l'horloge est visible si et seulement si la fenêtre du lobby demeure ouverte pendant la session de jeu. • Suivi : L'historique des jeux auxquels le joueur a participé, ainsi que l'historique des transactions financières sont disponibles.
William Hill	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Horloge : Visible dans la fenêtre du lobby et dans la fenêtre de la table de jeu. • Rappels : Dans la fenêtre du lobby, une section indique le temps que le joueur est resté connecté au site, ainsi que les mains auxquels il a participé (par session et au total). • Suivi : L'historique des jeux auxquels le joueur a participé, ainsi que l'historique des transactions financières sont disponibles.
PartyPoker	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Horloge : Visible dans la fenêtre du lobby. Pas visible dans la fenêtre de la table de jeu. Par conséquent, l'horloge est visible si et seulement si la fenêtre du lobby demeure ouverte pendant la session de jeu. • Rappels : Seuls les joueurs qui se sont fixés une limite de temps seront informés une fois cette limite atteinte. • Suivi : L'historique des mains, des jeux et des tournois auxquels le joueur a participé, ainsi que l'historique des transactions financières sont disponibles.

SITES DE CASINO EN LIGNE

8.2.3 Outils de mise en réalité disponibles sur les sites populaires de casino en ligne

SITES	OUTILS DE MISE EN RÉALITÉ			DESCRIPTION
	Horloge	Rappels réguliers	Suivi de l'historique de jeu	
888	✓	--	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Horloge : Visible dans la fenêtre du lobby et dans les fenêtres des différents types de jeu (roulette et blackjack, machines à sous, jeux à jackpot, jeux de cartes et de table, vidéo poker et jeux d'arcade). Le casino en direct est la seule activité de jeu qui ne présente pas une horloge visible pendant la session de jeu. • Suivi : L'historique des jeux et des transactions financières est disponible.
Bet 365	✓	--	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Horloge : Visible dans la fenêtre du lobby. Pas visible dans les fenêtres des différentes activités de jeu. Par conséquent, l'horloge est visible si et seulement si la fenêtre du lobby demeure ouverte pendant la session de jeu. • Suivi : L'historique des jeux et des transactions financières est disponible.
Casino.com	✓	--	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Horloge : Visible dans la fenêtre du lobby. Pas visible dans les fenêtres des différentes activités de jeu. Par conséquent, l'horloge est visible si et seulement si la fenêtre du lobby demeure ouverte pendant la session de jeu. • Suivi : L'historique des jeux et des transactions financières est disponible.
William Hill	--	--	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Suivi : L'historique des jeux et des transactions financières est disponible.
Freeslots	--	--	--	<ul style="list-style-type: none"> • Aucun outil n'est disponible.

FAITS SAILLANTS

- Espacejeux propose, de manière visible, trois outils de mise en réalité : une horloge, des rappels réguliers et un suivi de l'historique de jeu.
- Parmi les sites de poker et de casino les plus populaires auprès des Québécois, une horloge est généralement disponible, mais rarement visible; les rappels sont rares (2/10 sites); tous les sites sauf un permettent aux utilisateurs de demander un historique des jeux et des transactions.

RÉSULTAT SE-8.3

SYSTÈMES D'AUTOLIMITATION D'ACCÈS AU JEU DISPONIBLES SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Les options qui sont disponibles sur les sites de jeux en ligne permettent aux joueurs qui détiennent un compte de limiter leur accès au site pour une période déterminée. Cela comprend des mesures permettant aux joueurs de s'imposer des pauses de jeu ou de s'auto-exclure du site pour une période de temps fixe.

OPÉRATIONNALISATION

Identification des outils de limitation d'accès au jeu (pauses de jeu et auto-exclusion) disponibles sur Espacejeux.

UNIVERS

Le site Espacejeux

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES

ESPACEJEUX

www.espacejeux.com

Pour des fins de comparaison, les cinq sites de poker et les cinq sites de casino les plus populaires auprès des Québécois ont été consultés.

Les cinq sites de poker :

- www.pokerstars.com
- www.fulltiltpoker.com
- www.888poker.com
- www.williamhill.com
- www.party poker.com

Les cinq sites de casino :

- www.888.com
- casino.bet365.com
- www.casino.com
- www.williamhill.com
- www.freeslots.me

COMMENTAIRES

- L'outil Alexa a été utilisé pour identifier les cinq sites payants de poker et de casino en ligne les plus populaires au Canada.
- Les sites de jeu en ligne les plus populaires varient d'un moment à l'autre. La mise à jour de cet indicateur doit être faite à la lumière de l'évolution du marché des sites de jeu en ligne accessibles aux Québécois.
- Les outils de limitation d'accès au jeu peuvent prendre deux formes, notamment les pauses de jeu et l'auto-exclusion. Chaque site utilise différents critères pour définir la durée des pauses de jeu ou de périodes d'auto-exclusion disponible pour les joueurs. Dans le tableau présenté ci-dessous, toute période de moins de six mois a été indiquée dans la première colonne (pauses de jeu), tandis que toute période de six mois ou plus a été indiquée dans la deuxième colonne (auto-exclusion). La seule exception est Espacejeux qui offre des pauses de jeu unique et périodiques de durée variable, ainsi que des périodes d'un mois à cinq ans définies comme « auto-exclusion ».

RÉSULTATS

ESPACEJEUX

8.3.1 Systèmes d'autolimitation d'accès au jeu disponibles sur www.espacejeux.com

SITES	OUTILS DE LIMITATION D'ACCÈS AU JEU		DESCRIPTION
	Pauses de jeu	Auto-exclusion	
Espacejeux	✓	✓	<ul style="list-style-type: none">• Pauses de jeu : Possibilité de prendre des pauses uniques (qui débutent et se terminent à date et heures demandées) ou des pauses périodiques (à la même heure chaque semaine par exemple).• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période allant de 1 mois à 5 ans.

SITES DE POKER EN LIGNE

8.3.2 Systèmes d'autolimitation d'accès au jeu disponibles sur les sites populaires de poker en ligne

SITES	OUTILS DE MISE EN RÉALITÉ		DESCRIPTION
	Pauses de jeu	Auto-exclusion	
PokerStars	✓	✓	<ul style="list-style-type: none">• Pauses de jeu : Possibilité de prendre des pauses de 12 h, 24 h, 7 jours, 30 jours, 60 jours ou 120 jours.• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période de 6 mois, de plus de 6 mois ou de façon permanente.
Full Tilt Poker	✓	✓	<ul style="list-style-type: none">• Pauses de jeu : Possibilité de prendre des pauses de 12 h, 24 h, 3 jours, 7 jours, 14 jours, 30 jours, 60 jours ou 90 jours.• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période de 180 jours, 365 jours, 545 jours ou de façon permanente.
888 Poker	✓	✓	<ul style="list-style-type: none">• Pauses de jeu : Possibilité de prendre des pauses de 1 jour, 7 jours, 2 semaines, 1 mois, 2 mois ou 3 mois.• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période de 6 mois.
William Hill	--	✓	<ul style="list-style-type: none">• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période allant de 6 mois à 5 ans.
Party Poker	✓	✓	<ul style="list-style-type: none">• Pauses de jeu : Possibilité de prendre une pause variant de 1 à 180 jours.• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période allant de 6 mois ou plus.

SITES DE CASINO EN LIGNE

8.3.3 Systèmes d'autolimitation d'accès au jeu disponibles sur les sites populaires de casino en ligne

SITES	OUTILS DE MISE EN RÉALITÉ		DESCRIPTION
	Pauses de jeu	Auto-exclusion	
888	✓	✓	<ul style="list-style-type: none">• Pauses de jeu : Possibilité de prendre des pauses de 1 jour, 7 jours, 2 semaines, 1 mois, 2 mois ou 3 mois.• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période de 6 mois.
Bet 365	--	✓	<ul style="list-style-type: none">• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période de 6 mois, 1 an, 2 ans ou 5 ans.
Casino.com	✓	✓	<ul style="list-style-type: none">• Pauses de jeu : Possibilité de prendre des pauses jusqu'à concurrence de 6 mois.• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période de 6 mois et plus.
William Hill	--	✓	<ul style="list-style-type: none">• Auto-exclusion : Possibilité de s'auto-exclure pour une période allant de 6 mois à 5 ans.
Freeslots	--	--	<ul style="list-style-type: none">• Aucune pause ni aucune auto-exclusion

FAITS SAILLANTS

- Espacejeux permet aux utilisateurs de prendre des pauses uniques, ainsi que des pauses périodiques (à la même heure chaque semaine par exemple). Les utilisateurs peuvent aussi s'auto-exclure du site pour cinq ans ou moins.
- Parmi les sites de poker et de casino les plus populaires auprès des Québécois, la majorité (six sites sur dix sites) permettent aux utilisateurs de programmer des pauses de jeu unique et tous les sites, sauf un, permettent aux utilisateurs de s'auto-exclure.

RÉSULTAT SE-8.4

OUTILS DE DÉTECTION DES PROBLÈMES DE JEU DISPONIBLES SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Tests auto-administrés disponibles sur les sites de jeu en ligne afin que les joueurs puissent évaluer le niveau de risque associé à leurs habitudes de jeu.

OPÉRATIONNALISATION

Identification des outils de détection pour évaluer le niveau de risque des habitudes de jeu disponibles sur Espacejeux.

UNIVERS

Le site Espacejeux

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES

ESPACEJEUX

www.espacejeux.com

Pour des fins de comparaison, les cinq sites de poker et les cinq sites de casino les plus populaires auprès des Québécois ont été consultés.

Les cinq sites de poker :

- www.pokerstars.com
- www.fulltiltpoker.com
- www.888poker.com
- www.williamhill.com
- www.partypoker.com

Les cinq sites de casino :

- www.888.com
- casino.bet365.com
- www.casino.com
- www.williamhill.com
- www.freeslots.me

COMMENTAIRES

- L'outil Alexa a été utilisé pour identifier les cinq sites payants de poker et de casino en ligne les plus populaires au Canada.
- Les sites de jeu en ligne les plus populaires varient d'un moment à l'autre. La mise à jour de cet indicateur doit être faite à la lumière de l'évolution du marché des sites de jeu en ligne accessibles aux Québécois.

RÉSULTATS

ESPACEJEUX

8.4.1 Outils de détection des problèmes de jeu disponibles sur www.espacejeux.com

SITES	TESTS DISPONIBLES	DESCRIPTION DE LA DÉMARCHE D'ACCÈS
Espacejeux	Votre portrait de joueur en 8 questions (Test non validé)	De décembre 2010 à novembre 2012 Dans la section « Jeu Responsable », les utilisateurs peuvent cliquer sur une sous-section nommée « 8/8. Votre portrait de joueur. Passez un test en 8 questions et découvrez votre comportement de jeu ». Les utilisateurs sont alors redirigés vers le site de Mise sur toi (www.misesurtoi.com) sur lequel ils accèdent à un test basé sur huit questions permettant au répondant d'obtenir un portrait de leurs habitudes de jeu. Ces huit questions tentent de déterminer si les habitudes de jeu sont sans risque, si elles amènent des conséquences négatives ou bien si elles sont problématiques.
	Votre portrait de joueur en 8 (4) questions (Test non validé)	De novembre 2012 à août 2013 Dans la section « Jeu Responsable », les utilisateurs peuvent cliquer sur une sous-section nommée « 8/8. Votre portrait de joueur. Passez un test en 8 questions et découvrez votre comportement de jeu ». Les utilisateurs sont alors redirigés vers le site de Loto-Québec (www.lejeudoitresterunjeu.com). Sur ce site, les utilisateurs doivent prendre l'initiative de cliquer sur un onglet nommé « Outils et test ». Les utilisateurs doivent ensuite prendre l'initiative de cliquer sur une rubrique intitulée « Respecter vos limites ». Les utilisateurs ont alors accès à un test basé sur quatre questions, et non huit, qui propose aux répondants d'obtenir un portrait de leurs habitudes de jeu et de déterminer si ces dernières posent ou non problème. Des recommandations sont formulées sur la base du résultat aux quatre questions.
	Votre portrait de joueur en 4 questions (Test non validé)	De septembre 2013 au moment de mettre sous presse Dans la section « Jeu Responsable », les utilisateurs peuvent cliquer sur une sous-section nommée « Votre portrait de joueur ». Les utilisateurs sont alors amenés sur une page qui annonce « Évaluez vos habitudes de jeu en répondant à quatre questions simples ». En cliquant sur ce lien, les utilisateurs sont redirigés vers le site de Loto-Québec (www.lejeudoitresterunjeu.com) sur lequel ils accèdent à un test basé sur quatre questions qui propose aux répondants d'obtenir un portrait de leurs habitudes de jeu et de déterminer si ces dernières ne posent pas problèmes, si elles peuvent entraîner des conséquences négatives ou bien si elles sont problématiques. Des recommandations sont formulées sur la base du résultat.

SITES DE POKER EN LIGNE

8.4.2 Outils de détection des problèmes de jeu disponibles sur les sites populaires de poker en ligne

SITES	TESTS DISPONIBLES	DESCRIPTION DE LA DÉMARCHE D'ACCÈS
PokerStars	Aucun test	--
Full Tilt Poker	Aucun test	--
888 Poker	Test de 20 questions de <i>Gamblers Anonymous</i> (Test non validé)	Dans la section de «888+ Responsible», les utilisateurs peuvent cliquer sur une sous-section nommée «Play Responsibly», puis sur un onglet intitulé «Player Protection». Sur cette page, on retrouve un lien intitulé «Self-Assessment Test». En cliquant sur ce lien, l'utilisateur est redirigé vers un test d'auto-évaluation de 20 questions, produit par <i>Gamblers Anonymous</i> , qui permet aux répondants de déterminer si leurs habitudes sont potentiellement pathologiques. À noter que tous les liens et les informations sont uniquement disponibles en anglais.
William Hill	Aucun test	--
Party Poker	BBGS e-screener (Test non validé)	Dans la section de «Jeu Responsable», les utilisateurs peuvent cliquer sur une sous-section nommée «Test BBGS». Sur cette page, les utilisateurs peuvent répondre au <i>Brief Biosocial Gambling Screen</i> (BBGS - Échelle abrégée du jeu biosocial). Ce test en trois questions, élaboré à partir des critères de jeu pathologique du guide diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM-IV), permet aux répondants de déterminer s'ils sont exposés à un risque accru de développer ou d'être confrontés à des problèmes de dépendance au jeu.

SITES DE CASINO EN LIGNE

8.4.3 Outils de détection des problèmes de jeu disponibles sur les sites populaires de casino en ligne

SITES	TESTS DISPONIBLES	DESCRIPTION DE LA DÉMARCHE D'ACCÈS
888	Test de 20 questions de <i>Gamblers Anonymous</i> (Test non validé)	Dans la section de « <i>888+ Responsible</i> », les utilisateurs peuvent cliquer sur une sous-section nommée « <i>Play Responsibly</i> », puis sur un onglet intitulé « <i>Player Protection</i> ». Sur cette page, on retrouve un lien intitulé « <i>Self-Assessment Test</i> ». En cliquant sur ce lien, l'utilisateur est redirigé vers un test d'auto-évaluation de 20 questions, produit par <i>Gamblers Anonymous</i> , qui permet aux répondants de déterminer si leurs habitudes sont potentiellement pathologiques. À noter que tous les liens et les informations sont uniquement disponibles en anglais.
Bet 365	10 questions sur les habitudes de jeu	Dans la section de « <i>Responsible Gambling</i> », les utilisateurs peuvent cliquer sur « <i>Problem Gambling Questionnaire</i> ». Ils sont alors invités à répondre à dix questions. La provenance de ces questions n'est pas documentée sur le site. De même, aucun commentaire sur les résultats n'est formulé. Dans le bas de la page, on indique que plus le nombre de réponses positives est élevé, plus le risque d'avoir un problème de jeu est élevé. On propose ensuite aux répondants qui croient avoir un problème de jeu de se rendre sur www.gamcare.org.uk . À noter que ce site n'est pas disponible en français.
Casino.com	5 questions sur les habitudes de jeu	Dans la section de « <i>Jeu responsable</i> », vers le milieu de la page, une section intitulée « <i>Comment contrôler vos paris?</i> » invite les utilisateurs à se poser cinq questions sur leurs habitudes de jeu. La provenance de ces questions n'est pas documentée sur le site. De même, aucun commentaire sur les résultats n'est formulé. Il est ensuite indiqué que les personnes présentant un problème de paris compulsif ont de fortes chances de répondre « <i>oui</i> » à quelques-unes des questions. On propose à ceux qui en ressentent le besoin de contacter l'une des organisations suivantes: <i>Gamble Aware</i> ; <i>Gamblers Anonymous</i> ; <i>Gambling Therapy</i> ; <i>Gamcare</i> . Les hyperliens de ces organisations sont disponibles. À noter que tous les liens et les informations sont uniquement disponibles en anglais.
William Hill	Aucun test	--
Freeslots	Aucun test	--

FAITS SAILLANTS

- Espacejeux propose un test non validé sur les habitudes de jeu dont le contenu, la présentation visuelle et l'accessibilité varient d'une période d'observation à l'autre.
- Parmi les sites de poker et de casino les plus populaires auprès des Québécois, il est exceptionnel qu'un test de détection de problèmes de jeu soit disponible.

RÉSULTAT SE-9.1

PROPORTION DE JOUEURS INSCRITS À UN SYSTÈME D'AUTOLIMITATION DE TEMPS DE JEU SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Proportion de joueurs qui utilisent un système d'autolimitation proposé par un site pour établir une limite de temps de jeu par jour, par semaine ou par mois.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs qui ont utilisé le système d'autolimitation de temps sur Espacejeux au cours d'un trimestre donné



Nombre de joueurs sur Espacejeux au cours d'un trimestre donné

INTERPRÉTATION

Cet indicateur permet de calculer la proportion des joueurs inscrits à un système d'autolimitation de temps pour établir leur temps de jeu maximal par jour, par semaine ou par mois sur un site.

UNIVERS

Les personnes inscrites sur Espacejeux

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ESPACEJEUX

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus inscrits sur le site d'Espacejeux

PÉRIODICITÉ

Premières données en décembre 2010 et ensuite sur un cycle de trois mois

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Données trimestrielles (décembre 2010 à mars 2013)

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Document interne de Loto-Québec

COMMENTAIRES

ESPACEJEUX

- En mars 2012, Espacejeux modifie le formulaire d'inscription dans lequel on retrouve les options permettant l'utilisation des outils d'autolimitation.

RÉSULTATS



FAITS SAILLANTS

- Depuis l'ouverture d'Espacejeux, la proportion de joueurs qui utilisent le système d'autolimitation de temps sur ce site a été réduite de moitié. La chute du taux d'utilisation de ce système coïncide notamment avec la modification du formulaire d'inscription
- Les femmes sont proportionnellement plus nombreuses que les hommes à s'inscrire au système d'autolimitation de temps, quoique la différence s'atténue au fil des périodes d'observations.
- Les joueurs les plus âgés sont proportionnellement plus nombreux que les plus jeunes à s'inscrire au système d'autolimitation de temps.

RÉSULTAT SE-9.2

PROPORTION DE JOUEURS INSCRITS À UN SYSTÈME D'AUTOLIMITATION DE DÉPENSES SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Proportion de joueurs qui utilisent un système d'autolimitation proposé par un site pour établir une limite de dépenses de jeu par jour, par semaine ou par mois.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs qui ont utilisé le système
d'autolimitation de dépenses sur Espacejeux
au cours d'un trimestre donné



Nombre de joueurs sur Espacejeux au cours
d'un trimestre donné

INTERPRÉTATION

Cet indicateur permet de calculer la proportion des joueurs inscrits à un système d'autolimitation de dépenses pour établir leurs dépenses de jeu maximal par jour, par semaine ou par mois sur un site.

UNIVERS

Les personnes inscrites sur Espacejeux

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ESPACEJEUX

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus inscrits sur le site d'Espacejeux

PÉRIODICITÉ

Premières données en décembre 2010 et ensuite sur un cycle de trois mois

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Données trimestrielles (décembre 2010 à mars 2013)

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Document interne Loto-Québec

COMMENTAIRES

- En mars 2012, Espacejeux modifie le formulaire d'inscription dans lequel on retrouve les options permettant l'utilisation des outils d'autolimitation.

RÉSULTATS



FAITS SAILLANTS

- Depuis l'ouverture d'Espacejeux, la proportion de joueurs qui utilisent le système d'autolimitation de dépenses sur ce site a pratiquement été réduite de moitié. La chute du taux d'utilisation de ce système coïncide notamment avec la modification du formulaire d'inscription.
- Les femmes sont proportionnellement plus nombreuses que les hommes à s'inscrire au système d'autolimitation de dépenses de jeu, quoique la différence s'atténue au fil des périodes d'observation.
- La proportion de joueurs qui utilisent le système d'autolimitation de dépenses de jeu augmente selon le groupe d'âge; les joueurs les plus âgés étant proportionnellement plus nombreux que les plus jeunes à utiliser ce système.

RÉSULTAT SE-9.3 PROPORTION DE JOUEURS INSCRITS À UN SYSTÈME D'AUTOLIMITATION D'ACCÈS SUR UN SITE DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Proportion de joueurs qui utilisent un système d'autolimitation proposé par un site pour limiter leur accès à ce site en bloquant leur accès au site de façon unique ou récurrente pour une période déterminée ou indéterminée.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre de joueurs qui ont utilisé le système d'autolimitation d'accès à Espacejeux au cours d'un trimestre donné



Nombre de personnes inscrites sur Espacejeux au cours d'un trimestre donné

INTERPRÉTATION

Cet indicateur permet de calculer la proportion de personnes inscrites à un système d'autolimitation d'accès pour bloquer de façon unique ou récurrente, pour une période déterminée ou indéterminée, leur accès à un site.

UNIVERS

Les personnes inscrites sur Espacejeux

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ESPACEJEUX

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus inscrits sur le site d'Espacejeux

PÉRIODICITÉ

Premières données en décembre 2010 et ensuite sur un cycle de trois mois

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Données trimestrielles (décembre 2010 à mars 2013)

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Document interne Loto-Québec

RÉSULTATS



FAITS SAILLANTS

- Généralement, très peu de personnes inscrites sur Espacejeux ont fait usage d'une des variantes du système d'autolimitation d'accès que propose ce site selon la période analysée.
- Les proportions sont comparables selon le genre.
- À l'ouverture du site Espacejeux, la proportion de clients qui utilisaient le système d'autolimitation d'accès était inversement proportionnelle à l'âge. Cependant, au fil des périodes, les proportions dans chaque catégorie d'âge se sont rapprochées.

RÉSULTAT SE-10 RÉDUCTION DE LA PARTICIPATION AU JEU EN LIGNE SUR L'OFFRE CONSIDÉRÉE COMME ILLÉGALE

RÉSULTAT SE-10.1 PROPORTION DE JOUEURS EN LIGNE QUI PARIENT SUR L'OFFRE DE JEU EN LIGNE CONSIDÉRÉE COMME ILLÉGALE

DÉFINITION

Rapport du nombre de joueurs en ligne adultes ayant parié ou dépensé de l'argent sur un site de jeux en ligne considéré comme illégal, à la population adulte du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Nombre d'individus ayant placé au moins une mise sur un site de jeux en ligne considéré comme illégal au cours des douze derniers mois



Taille de la population adulte du Québec

INTERPRÉTATION

Cet indicateur permet de connaître la proportion d'adultes Québécois qui ont placé au moins une mise sur un site de jeux en ligne considéré comme illégal.

UNIVERS

La population adulte du Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES POPULATIONNELLES

ENHJEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2009, 2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

QUESTIONS ASSOCIÉES

ENJHEU-QUÉBEC 2009 ET 2012

2009-2012 / NT_QT1

Au cours des douze derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de hasard et d'argent sur Internet?

Oui	1
Non	2
NSP	8
Refus	9

2012 / INT_QT3_1 - INT_QT3_3

Au cours des douze derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur :

Le site d'Espacejeux de Loto-Québec?

Un site de réseau social tel que Facebook?

D'autres sites de jeux en ligne (par exemple, PokerStars ou Spin Palace Casino)?

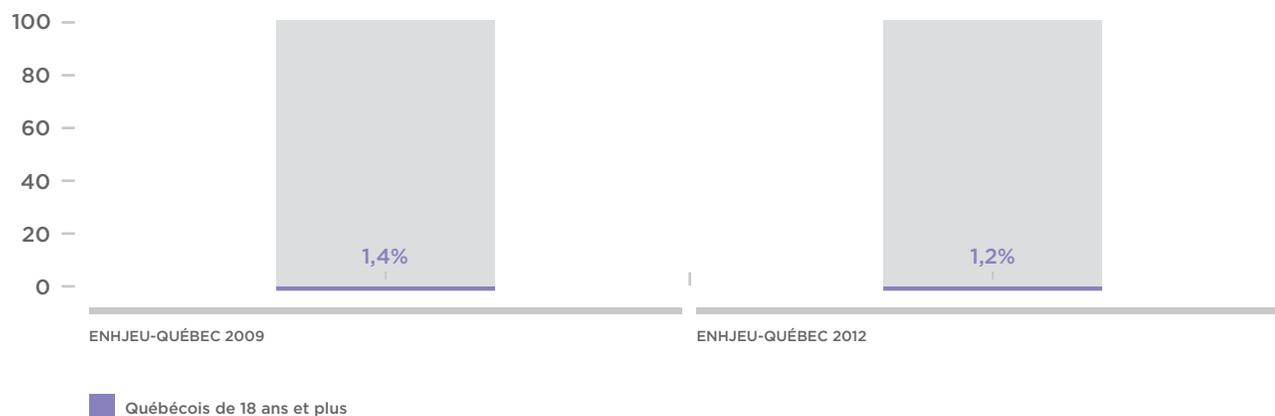
Oui	1
Non	2
NSP	8
Refus	9

COMMENTAIRES

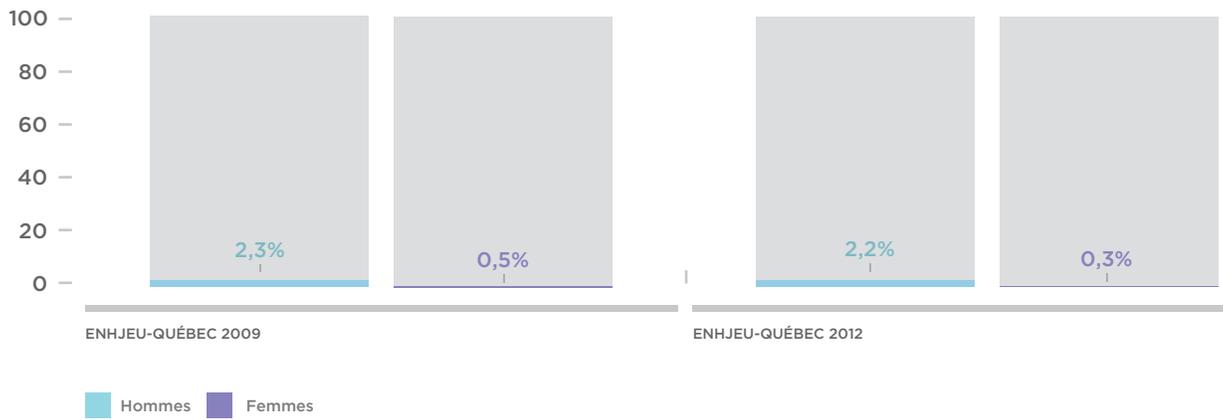
- Dans l'enquête ENHJEU-Québec 2009, aucune question n'a porté spécifiquement sur l'offre de jeux en ligne considérée illégale puisqu'avant la mise en exploitation d'Espacejeux en 2010, tous les sites de jeux en ligne étaient considérés comme illégaux.

RÉSULTATS

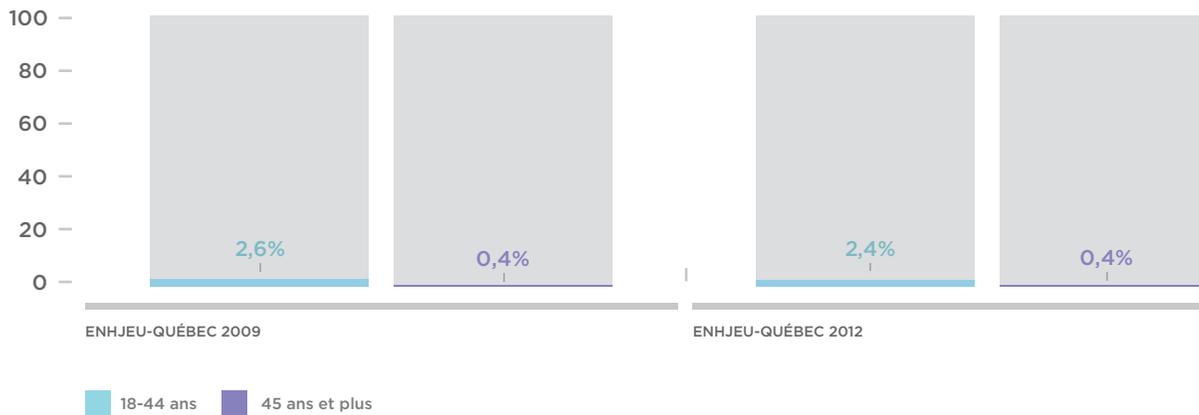
10.1.1 Proportion de joueurs en ligne qui parient sur l'offre de jeu en ligne considérée comme illégale

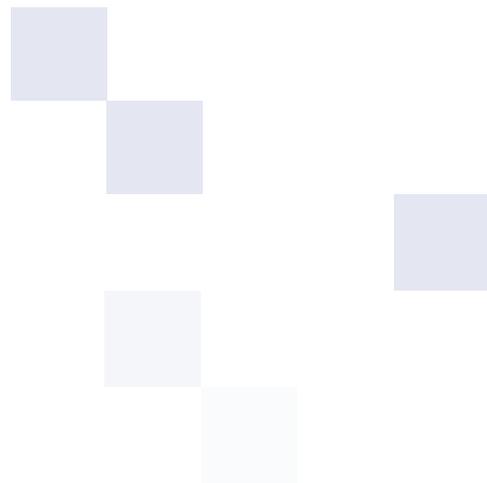


10.1.2 Proportion de joueurs en ligne qui parient sur l'offre de jeu en ligne considérée comme illégale, selon le genre



10.1.3 Proportion de joueurs en ligne qui parient sur l'offre de jeu en ligne considérée comme illégale, selon l'âge





FAITS SAILLANTS

- La prévalence de la participation sur l'offre considérée comme illégale de jeu en ligne est passée de 1,4 % en 2009 à 1,2 % en 2012.
- Cette diminution s'observe aussi bien chez les hommes que chez les femmes et dans les diverses catégories d'âge.
- Néanmoins, les coefficients de variation associés à ces taux sont si grands qu'aucune différence statistiquement significative entre les taux de 2009 et ceux de 2012 n'est observée.

RÉSULTAT SE-11.1 REVENUS D'ESPACEJEUX

DÉFINITION

Les revenus générés par le site espacejeux.com de Loto-Québec.

INTERPRÉTATION

Les revenus d'Espacejeux sont un indicateur d'état qui permet de caractériser l'évolution annuelle des parts de marché de l'offre légale du jeu en ligne.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

LOTO-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

PÉRIODICITÉ

Annuelle

DONNÉES DISPONIBLES

2011-2012 à 2012-2013

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Aucune

COMMENTAIRES

- Un meilleur indicateur de l'augmentation des parts de marché de l'offre légale de jeu en ligne aurait été les profits d'Espacejeux. Toutefois, Loto-Québec n'a pas accepté de divulguer ses profits au Groupe de travail parce que la société d'État ne souhaite pas révéler sa structure de coûts.

RÉSULTATS

11.1.1 Revenus d'Espacejeux

2011-2012	2012-2013
20 491 000 \$	31 591 257 \$



FAITS SAILLANTS

- Entre 2011-2012 et 2012-2012, les revenus annuels d'Espacejeux sont passés de près de 20 491 000 \$ à 31 591 257 \$

RÉSULTAT SE-11.2 INCIDENCE CUMULATIVE DES INSCRIPTIONS SUR LE SITE LÉGAL DE JEUX EN LIGNE

DÉFINITION

Rapport du nombre d'adultes du Québec nouvellement inscrits sur le site Espacejeux, à la population adulte du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Incidence :

Nombre d'adultes québécois s'étant inscrits sur Espacejeux entre décembre 2010 et mars 2013



Taille de la population adulte du Québec

Incidence cumulative :

Somme du nombre d'adultes québécois s'étant inscrits sur Espacejeux depuis l'ouverture du site



Taille de la population adulte du Québec

INTERPRÉTATION

Cet indicateur permet de connaître la proportion d'adultes Québécois qui s'inscrivent sur le site Espacejeux à chaque trimestre, ainsi que ceux qui se sont inscrits depuis le lancement du site Espacejeux.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ESPACEJEUX

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus inscrits sur le site d'Espacejeux

PÉRIODICITÉ

Premières données en décembre 2010 et ensuite sur un cycle de trois mois

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Données trimestrielles (décembre 2010 à mars 2013)

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Document interne de Loto-Québec

COMMENTAIRES

- Le 1^{er} décembre 2010, Espacejeux amorce officiellement ses activités.
- Le 26 mars 2012, Espacejeux lance une offre de pari sportif en ligne.
- Le 27 août 2012, Espacejeux permet l'achat de loterie en ligne.
- Par définition, l'incidence ne porte que sur la survenue d'un événement donné (c'est-à-dire les nouveaux cas). Par conséquent, les fermetures de compte ne sont pas prises en compte dans le calcul de l'incidence. Elles le sont dans le calcul de la prévalence.

RÉSULTATS

FAITS SAILLANTS

- Au total, très peu d'adultes du Québec se sont inscrits sur Espacejeux
- Durant le 1^{er} trimestre des activités d'Espacejeux, une infime minorité de Québécois ont complété leur inscription et la proportion de Québécois qui se sont inscrits au cours des semestres subséquents a chuté davantage.
- À chaque trimestre, le taux d'incidence est plus élevé chez les hommes que chez les femmes.
- Ce sont les Québécois âgés de 25 à 44 ans qui présentent les taux d'incidence les plus élevés suivis de ceux âgés de 18 à 24 ans. Ce sont les Québécois de 65 ans et plus qui présentent les taux d'incidence les plus bas.

RÉSULTAT SE-11.3 TAUX DE PARTICIPATION SUR LE SITE LÉgal DE JEU EN LIGNE

DÉFINITION

Rapport du nombre d'adultes du Québec qui ont placé au moins une mise sur le site Espacejeux, à la population adulte du Québec.

OPÉRATIONNALISATION

Espacejeux :

Nombre d'adultes Québécois ayant placé au moins une mise sur Espacejeux entre décembre 2010 et mars 2013



Taille de la population adulte du Québec

ENHJEU-QC :

Nombre d'adultes Québécois ayant parié de l'argent sur des jeux en ligne au cours des douze derniers mois



Échantillon total (représentatif de la population adulte du Québec)

Online Poker Database de l'University of Hamburg (OPD-UHH) :

Nombre de Québécois ayant parié de l'argent sur un site de poker en ligne entre septembre 2009 et mars 2010



Taille de la population du Québec

INTERPRÉTATION

Cet indicateur permet de connaître la proportion d'adultes Québécois qui ont placé au moins une mise sur le site Espacejeux à chaque trimestre.

UNIVERS

Le Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES ADMINISTRATIVES

ESPACEJEUX

ORGANISME RESPONSABLE

Loto-Québec

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus inscrits sur le site d'Espacejeux

PÉRIODICITÉ

Premières données en décembre 2010 et ensuite sur un cycle de trois mois

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Population adulte du Québec

DONNÉES DISPONIBLES

Données trimestrielles (décembre 2010 à mars 2013)

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Document interne Loto-Québec

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES POPULATIONNELLES

ENHJEU-QUÉBEC

ORGANISME RESPONSABLE

Université Concordia

POPULATION VISÉE

Québécois de 18 ans et plus

PÉRIODICITÉ

Première enquête en 2009, reprise en 2012

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Provincial

DONNÉES DISPONIBLES

2012

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). Enquête ENHJEU-Québec. *Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

OPD-UHH

ORGANISME RESPONSABLE

Université de Hambourg, Allemagne

POPULATION VISÉE

Population mondiale de joueurs sur les réseaux de poker de PokerStars, Full Tilt Poker, Everest Poker, IPN (Boss Media) et Cake Poker

PÉRIODICITÉ

Première collecte entre septembre 2009 et mars 2010, reprise entre mars et novembre 2013

NIVEAU DE REPRÉSENTATIVITÉ

Le monde

RÉFÉRENCES MÉTHODOLOGIQUES SUR LES DONNÉES

Fiedler, I., & Wilcke, A.-C., (2011) *The Market for Online Poker* (31 mai). Repéré à : dx.doi.org/10.2139/ssrn.1747646

QUESTIONS ASSOCIÉES

2009-2012 / INT_QT1

Au cours des douze derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de hasard et d'argent sur Internet?

2009-2012 / POK_Q13t / INT_POQ_Q1

Au cours des douze derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent au poker *cash game* sur Internet?

2012 / INT_POKT_Q1

Au cours des douze derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent au poker en tournoi sur Internet?

COMMENTAIRES

ESPACEJEUX :

- Le 1^{er} décembre 2010, Espacejeux amorce officiellement ses activités;
- Le 26 mars 2012, Espacejeux lance une offre de pari sportif;
- Le 27 août 2012, Espacejeux permet l'achat de loterie en ligne.
- Les résultats « globaux » incluent les données de jeux de casino, de poker, de paris sportifs et de loteries.

ENHJEU-QUÉBEC :

- Ces données représentent la prévalence de la participation au jeu en ligne, aussi bien sur le site légal que sur les sites considérés comme illégaux.
- En ce qui concerne la prévalence de la participation au poker sur Internet, les données de 2009 incluent le poker en *cash game*. Celles de 2012 incluent à la fois le poker en *cash game* et le poker en tournoi.
- Les données ENHJEU-QUÉBEC ont été utilisées pour des fins de comparaison.

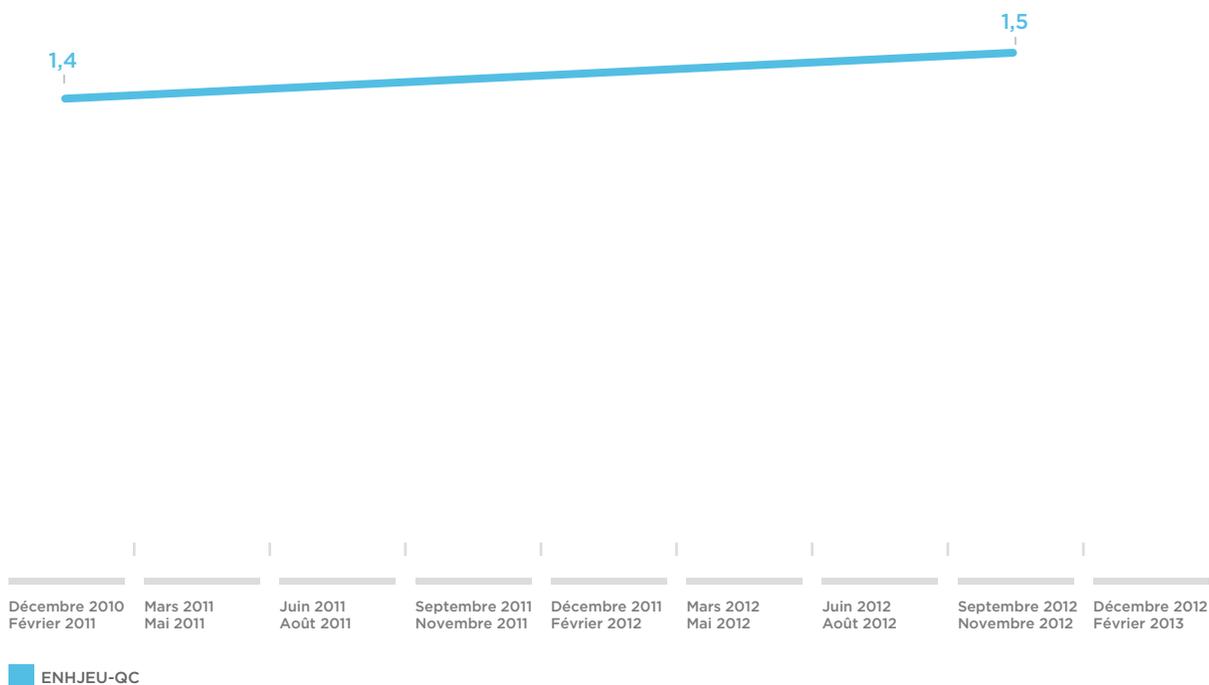
OPD-UHH

- Ces données sont une extrapolation réalisée à partir de la prévalence de la participation au poker en ligne sur un ou plusieurs des cinq sites présumés illégaux suivants : PokerStars, Full Tilt Poker, Everest Poker, IPN (Boss Media) et Cake Poker.
- Les données OPD-UHH ont été utilisées pour des fins de comparaison.

RÉSULTATS

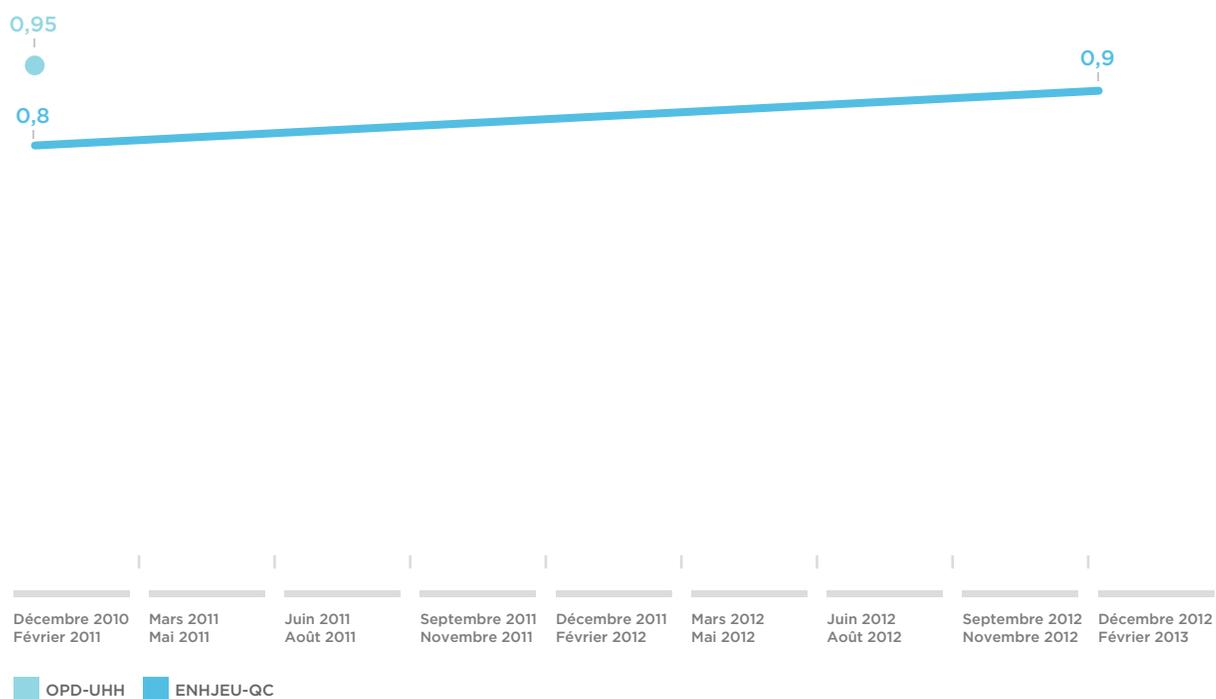
ENJHEU-QC

11.3.1 Taux de participation (%) sur le site légal de jeu en ligne (global), par trimestre



ENJHEU-QC ET OPD-UHH

11.3.4 Taux de participation (%) sur le site légal de jeu en ligne (poker), par trimestre





FAITS SAILLANTS

- Chez les adultes québécois, la proportion de joueurs qui ont placé au moins une mise d'argent sur Espacejeux est infime mais elle a légèrement augmenté entre le premier trimestre et le dernier trimestre d'observation.
- À chaque trimestre, la prévalence de la participation sur le site légal de jeu en ligne (global et poker) est plus élevée chez les hommes que chez les femmes.
- À chaque trimestre, la prévalence de la participation sur le site légal de jeu en ligne (global et poker) est la plus élevée chez les Québécois âgés de 25 à 44 ans. Elle est la plus basse chez les Québécois âgés de 65 ans et plus.
- La prévalence de la participation au jeu en ligne chez les adultes québécois est passée de 1,4 % en 2009 à 1,5 % en 2012. Pour le poker en ligne, la prévalence est passée de 0,8 % en 2009 à 0,9 % en 2012.
- En 2009, on estime à 0,95 % la proportion de Québécois qui ont participé à du poker en ligne sur un site de poker considéré comme illégal.

HYPOTHÈSE JURIDIQUE

MODÈLE LOGIQUE

RESSOURCES (INTRANTS)	ORIENTATIONS STRATÉGIQUES	ACTIVITÉS (EXTRANTS)	RÉSULTATS		
			Court terme	Moyen terme	Long terme
J-4 Appareil judiciaire	J-4 Contrer le jeu illégal			J-12 Diminution de l'offre considérée comme illégale de jeu en ligne	J-13 Augmentation de la régulation et du contrôle de l'offre de jeu en ligne

HYPOTHÈSE JURIDIQUE

INDICATEURS DISPONIBLES

Résultat J-12 Diminution de l'offre considérée comme illégale de jeu en ligne

Résultat J-12.1 Nombre de sites de jeu en ligne considérés comme illégaux disponibles au Québec

Résultat J-12.2 Degré de visibilité des sites de jeu en ligne de poker et de casino en ligne

Résultat J-12.3 Position moyenne des sites de jeu en ligne de poker et de casino en ligne

RÉSULTAT J-12 DIMINUTION DE L'OFFRE CONSIDÉRÉE
COMME ILLÉGALE DE JEU EN LIGNE

RÉSULTAT J-12.1

NOMBRE DE SITES DE JEU EN LIGNE CONSIDÉRÉS COMME ILLÉGAUX DISPONIBLES AU QUÉBEC

DÉFINITION

Nombre de sites de jeu en ligne considérés comme illégaux auxquels il est possible d'accéder à partir du Québec, pour chaque type de jeu.

UTILISATION/INTERPRÉTATION

Le nombre de sites de jeu en ligne auxquels il est possible d'accéder est un indicateur d'état. Il permet d'établir l'évolution dans le temps de l'offre considérée comme illégale à laquelle les Québécois peuvent accéder.

UNIVERS

La toile mondiale

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES

[ONLINE.CASINOCITY.COM](https://online.casinocity.com)

ORGANISME RESPONSABLE

Casino City Press

PÉRIODICITÉ

En continu

DONNÉES DISPONIBLES

Depuis 2013

RÉFÉRENCES SUR LES DONNÉES

McNeal, B. (2012). Website Review: Online Casino City. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10(1), 11.

COMMENTAIRES

- Au lancement du site Espacejeux, on estimait à quelques 2000 le nombre de sites de jeu en ligne considérés comme illégaux et accessibles à partir du Québec

RÉSULTATS

12.1.1 Nombre de sites de jeu en ligne considérés comme illégaux disponibles au Québec

		Global ²	Casino	Poker	Loteries	Paris sportifs
Ensemble des sites	Mai 2013	2 235	781	388	101	328
	Août 2013	2 171	790	288	102	351
	Novembre 2013	2 213	830	281	102	350
Sites francophones	Mai 2013	586	247	129	39	51
	Août 2013	514	246	53	37	52
	Novembre 2013	530	263	51	38	52

² Outre les sites de casino, de poker, de loteries et de paris sportifs, cette rubrique inclut des sites de machines à sous, de bingo, de jeux d'habiletés, de jeux de sports, de spéculations financières, de paris en direct, etc.

FAITS SAILLANTS

- Le nombre de sites de jeu en ligne considérés comme illégaux et accessibles à partir du Québec n'a pas changé depuis 2010. Il se situe à plus de 2000 sites, dont au moins 500 ont une plateforme de jeu en français.
- Au cours de l'année 2013, le nombre de sites de poker considérés comme illégaux a chuté, passant de 388 (dont 129 sites francophone) en mai, à 281 (dont 51 sites francophones) en novembre.

RÉSULTAT J-12 DIMINUTION DE L'OFFRE CONSIDÉRÉE
COMME ILLÉGALE DE JEU EN LIGNE

RÉSULTAT J-12.2

DEGRÉ DE VISIBILITÉ DES SITES DE JEU EN LIGNE DE POKER ET DE CASINO EN LIGNE

DÉFINITION

Nombre de mot-clés/expressions sur lesquels un site précis de jeu en ligne apparaît parmi les 50 premières positions lorsqu'une recherche avec les mot-clés/expressions les plus populaires de poker ou de casino en ligne est lancée dans un moteur de recherche.

OPÉRATIONNALISATION

POKER EN LIGNE

Nombre de mot-clés/expressions de poker sur lesquels Espacejeux figure parmi les 50 premières positions des résultats de Google, à l'exception des annonces payantes.



Mot-clés/expressions de poker les plus populaires

CASINO EN LIGNE

Nombre de mot-clés/expressions de jeux de casino sur lesquelles Espacejeux figure parmi les 50 premières positions des résultats de Google, à l'exception des annonces payantes.



Mot-clés/expressions de jeu de casino les plus populaires

INTERPRÉTATION

Plus la proportion de mot-clés/expressions est élevée, plus la visibilité du site est élevée.

UNIVERS

Internet

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES

GOOGLE

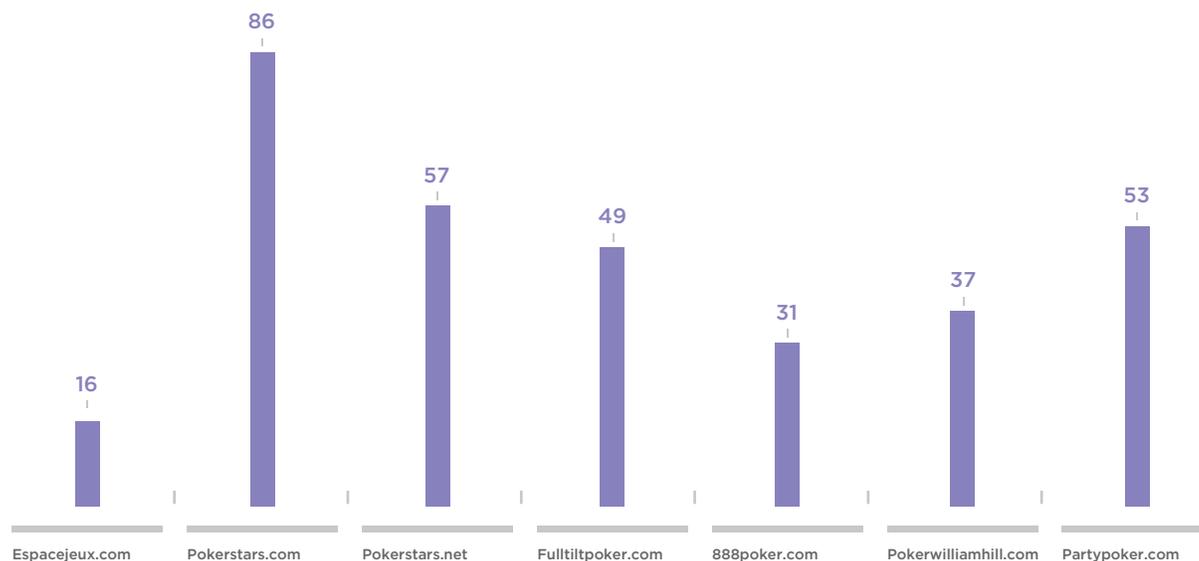
COMMENTAIRES

- L'outil Google Keywords a été utilisé pour déterminer les mot-clés et les expressions les plus populaires en matière de jeux de casino et de poker en ligne. Il s'agit des expressions et des mot-clés qui, en avril 2013, faisaient l'objet du plus grand nombre de recherches mensuelles pour la zone géographique « Canada - Français »⁷⁷. Ce sont 51 (poker) et 47 (jeu de casino) mot-clés/expressions qui ont été retenus.
- L'outil Alexa a été utilisé pour identifier les cinq sites payants de poker en ligne et de casino en ligne les plus populaires, voire les mieux positionnés au Canada
- Les sites de jeu en ligne les plus populaires varient d'un moment à l'autre. La mise à jour de cet indicateur doit être faite à la lumière de l'évolution du marché des sites de jeu en ligne accessibles aux Québécois.

RÉSULTATS

POKER EN LIGNE

12.2.1 Visibilité du site Espacejeux et des sites populaires de poker en ligne sur les mot-clés et les expressions les plus populaires en matière de poker en ligne

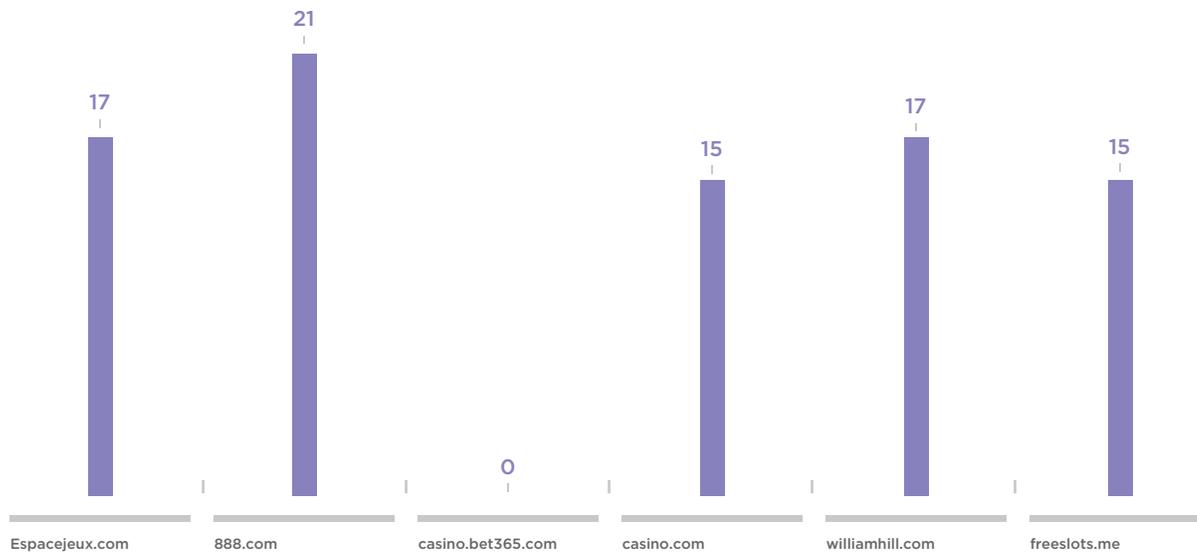


■ Pourcentage de mots-clés/expressions de poker sur lesquels Espacejeux figure parmi les 50 premières positions des résultats de Google

⁷⁷ Depuis août 2013, Google keyword permet de faire des recherches par zone géographique selon la ville et la province. Cette option n'était pas disponible au moment où le Groupe de travail a effectué les analyses.

CASINO EN LIGNE

12.2.2 Visibilité du site Espacejeux et des sites populaires de casino en ligne sur les mot-clés et les expressions les plus populaires en matière de casino en ligne



Pourcentage de mots-clés/expressions de jeux de casino sur lesquels Espacejeux figure parmi les 50 premières positions des résultats de Google

FAITS SAILLANTS

- Le site Espacejeux.com s'affiche sur 16% des expressions les plus fréquemment utilisées par les Québécois sur Google pour trouver un site offrant du poker en ligne. Cette proportion est inférieure à celles des sites de poker les plus populaires auprès des Québécois dont le niveau minimum est 31% (888poker.com) et le niveau maximum 86% (pokerstars.com).
- Le site Espacejeux.com s'affiche sur 17% des expressions les plus fréquemment utilisées par les Québécois sur Google pour trouver un site offrant des jeux de casino en ligne. Cette proportion est semblable à celles des sites de casino les plus populaires auprès des Québécois dont le niveau minimum est 0% (casino.bet365.com) et le niveau maximum 21% (888.com).

RÉSULTAT J-12.3

POSITION MOYENNE DES SITES DE JEU EN LIGNE DE POKER ET DE CASINO EN LIGNE

DÉFINITION

Position moyenne d'un site de jeu en ligne lorsqu'une recherche avec les mot-clés/expressions les plus populaires de poker ou de casino en ligne est lancée dans un moteur de recherche.

OPÉRATIONNALISATION

POKER EN LIGNE

La moyenne de la position d'Espacejeux, sur l'ensemble des mot-clés/expressions de jeux de poker en ligne, où le site figure parmi les 50 premières positions des résultats de Google, à l'exception des annonces payantes.

CASINO EN LIGNE

La moyenne de la position d'Espacejeux, sur l'ensemble des mot-clés/expressions de jeux de casino en ligne, où le site figure parmi les 50 premières positions des résultats de Google, à l'exception des annonces payantes.

INTERPRÉTATION

Plus la position est petite, plus le site est en tête de liste et donc bien classé.

UNIVERS

Internet

PRINCIPALES SOURCES DE DONNÉES

GOOGLE

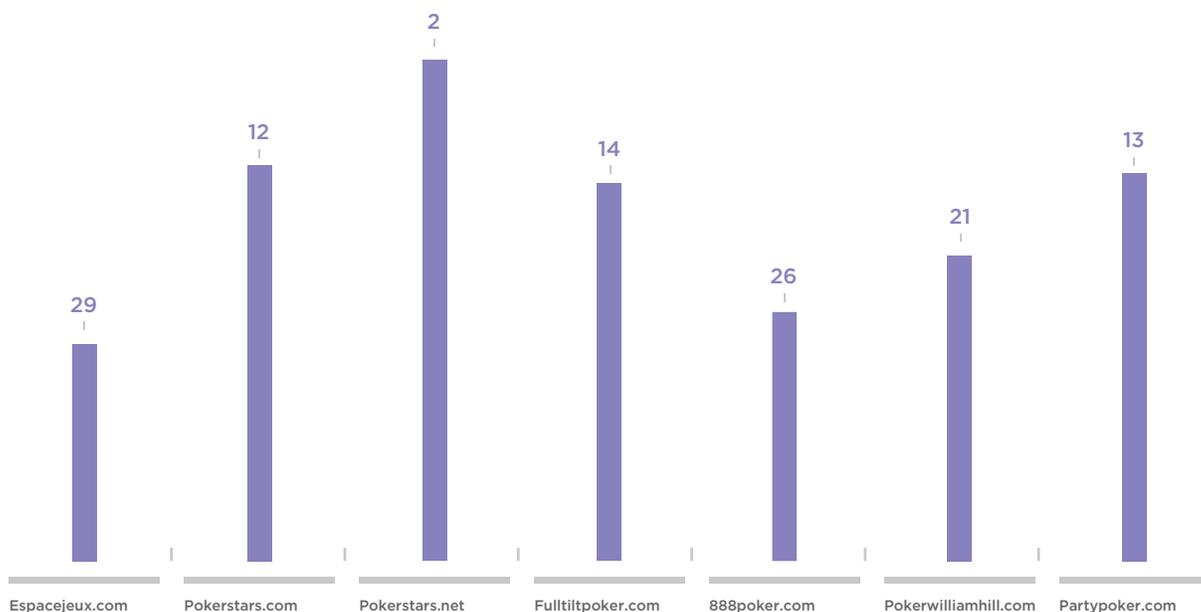
COMMENTAIRES

- L'outil SEOMoz a été utilisé pour calculer la position moyenne des sites sélectionnés sur les différents mot-clés/expressions fournis au moteur de recherche Google.
- L'outil Alexa a été utilisé pour identifier les cinq sites payants de poker en ligne et de casino en ligne les plus populaires, voire les mieux positionnés au Canada
- Les sites de jeu en ligne les plus populaires varient d'un moment à l'autre. La mise à jour de cet indicateur doit être faite à la lumière de l'évolution du marché des sites de jeu en ligne accessibles aux Québécois.

RÉSULTATS

POKER EN LIGNE

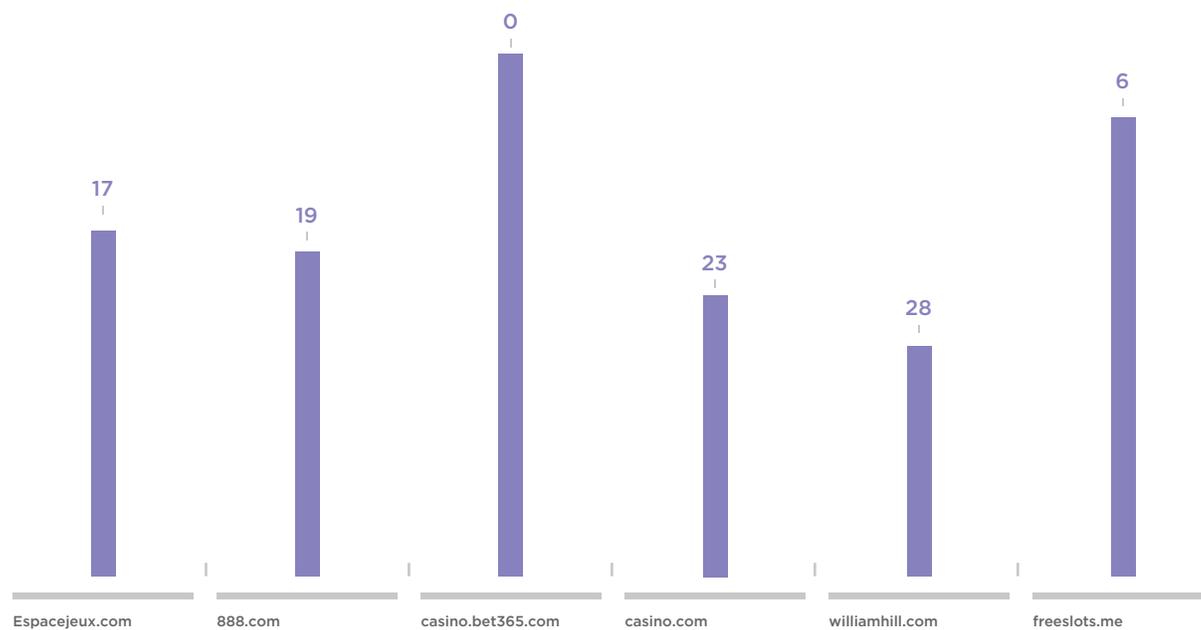
12.3.1 Position moyenne d'Espacejeux sur les mot-clés et les expressions les plus populaires en matière de poker en ligne



■ La moyenne de la position d'Espacejeux, sur l'ensemble des mots-clés/expressions de jeux de poker en ligne où le site figure parmi les 50 premières positions

CASINO EN LIGNE

12.3.2 Position moyenne d'Espacejeux sur les mot-clés et les expressions les plus populaires en matière de casino en ligne



■ La moyenne de la position d'Espacejeux, sur l'ensemble des mots-clés/expressions de jeux de casino en ligne où le site figure parmi les 50 premières positions

FAITS SAILLANTS

- Sur les expressions les plus fréquemment utilisées par les Québécois pour trouver un site de poker, Espacejeux ressort en moyenne à la 29^e position. Cette position est moins bonne que celles des sites de poker les plus populaires auprès des Québécois dont le classement varie entre la 2^e (pokerstars.net) et la 26^e position (888poker.com).
- Sur les expressions les plus fréquemment utilisées par les Québécois pour trouver un site de casino, Espacejeux ressort en moyenne à la 17^e position. Cette position est comparable à celles des sites de casino les plus populaires auprès des Québécois dont le classement varie entre la 6^e (freeslots.me) et plus de la 50^e position (casino.bet365.com).

The background is a solid dark blue. On the left side, there are several overlapping, semi-transparent geometric shapes in various shades of blue, creating a layered effect. In the bottom right corner, there is a small cluster of squares in different shades of blue, some overlapping each other.

ANNEXE 2



Mémoire de la position des directeurs régionaux de santé publique sur l'étatisation des jeux d'argent par Internet au Québec

Le 3 février dernier, le ministre des Finances du Québec, M. Raymond Bachand, et le président et chef de la Direction de Loto-Québec, M. Alain Cousineau, annonçaient l'élargissement de la sphère des jeux d'argent étatisés au réseau Internet. Il s'agit d'une augmentation de l'offre de jeu disponible aux Québécois. Dans le cadre d'allocutions tenues dans plusieurs chambres de commerce du Québec, peu avant cette annonce, Loto-Québec exprimait par ailleurs son désir de rejoindre davantage la clientèle des jeunes adultes québécois pour maintenir et augmenter les profits tirés du jeu. Il nous apparaît d'intérêt public de revenir sur certaines informations, de soulever des questions et de formuler des recommandations liées à notre mandat légal de surveillance et de prévention en matière de santé publique (L.R.Q., chapitre S-2.2, *Loi sur la santé publique*). Rappelons que le directeur de santé publique est notamment responsable dans sa région :

1. D'informer la population de l'état de santé général des individus qui la composent, des problèmes de santé prioritaires, des groupes les plus vulnérables, des principaux facteurs de risque et des interventions qu'il juge les plus efficaces, d'en suivre l'évolution et, le cas échéant, de conduire des études ou recherches nécessaires à cette fin.
2. D'identifier les situations susceptibles de mettre en danger la santé de la population et de voir à la mise en place des mesures nécessaires à sa protection.
3. D'assurer une expertise en prévention et en promotion de la santé et de conseiller l'agence sur les services préventifs utiles à la réduction de la mortalité et de la morbidité évitable.
4. D'identifier les situations où une action intersectorielle s'impose pour prévenir les maladies, les traumatismes ou les problèmes sociaux ayant un impact sur la santé de la population et, lorsqu'il le juge approprié, de prendre les mesures qu'il juge nécessaires pour favoriser cette action.

Absence de débat public sur le projet de jeu en ligne

L'expérience montre que les projets susceptibles d'entraîner des impacts sociaux potentiellement délétères, notamment sur la santé, bénéficient d'être soumis à des processus décisionnels transparents. Dans le contexte de l'annonce, seuls les avantages potentiels sur les plans économique et de sécurité publique ont été énoncés par les promoteurs de l'étatisation des jeux d'argent en ligne. Cependant, l'absence d'un débat de fond sur l'initiative n'a pas permis de dégager pleinement les grands enjeux qui y sont liés et d'investiguer les risques associés, pas plus qu'elle n'a permis à l'ensemble des parties intéressées de se prononcer.

Pour promouvoir la santé des Québécois et diminuer la pression sur le système de soins de santé, le gouvernement du Québec soutient plusieurs programmes visant l'adoption de saines habitudes de vie dans la population. Les initiatives s'appuient sur des politiques publiques qui contribuent au développement d'environnements favorables à la santé. Le comportement individuel s'exerce au sein d'environnements physiques et psychosociaux qui influencent et déterminent l'état de santé. Dans cette perspective, la gestion des jeux d'argent au Québec et la prévention des problèmes associés doivent être complémentaires et soutenues par des politiques publiques.

Reconnaissance de l'impact des problèmes de jeu

La pratique excessive de certains jeux de hasard et d'argent engendre des conséquences néfastes sur la santé globale des individus, un impact immédiat ou différé sur leur entourage familial et professionnel. 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 ainsi que de l'hypertension aux ulcères et aux colites. On associe aussi la consommation problématique de psychotropes ainsi que les troubles de l'humeur et les troubles de l'anxiété au jeu excessif. Les joueurs qui ont de graves problèmes de jeu ont tendance à manifester de l'anxiété, des symptômes dépressifs et à avoir des idées suicidaires. Sur le plan professionnel, le jeu excessif peut entraîner une baisse de productivité, de l'absentéisme, et ce, jusqu'à la perte de l'emploi. Sur le plan financier, le joueur problématique peut être amené à contracter des dettes et même à faire faillite. Le besoin d'argent pour jouer peut également conduire au vol, à l'usage de faux et de chèques sans provisions. Sur le plan familial, les problèmes de jeu génèrent des tensions, des mensonges, de la violence, une négligence du rôle parental. Chez les jeunes joueurs problématiques, les échecs scolaires et l'isolement du réseau de pairs sont très fréquents et associés au vol, au mensonge ou à l'incapacité à rembourser ses dettes. Les coûts tangibles et intangibles pour les individus et la société demeurent encore à évaluer au Québec. Cependant, les pertes matérielles encourues par un joueur pathologique se répercutent et s'étendent à la communauté et à son réseau social.

Impacts anticipés de l'étatisation des jeux d'argent sur Internet

Les technologies Internet (TI) sont largement utilisées à des fins ludiques et de divertissement chez les jeunes. Comme en témoigne un rapport du CEFRIO¹ traitant des TI chez les 12-24 ans : « les filles jasant, les gars jouent ». On retrouve les technologies Internet maintenant dans la grande majorité des foyers québécois. L'intégration des TI est presque complète² chez les jeunes. Chez les jeunes fréquentant le secondaire, c'est environ 480 000 jeunes qui utilisent l'Internet sur une base régulière. Les jeunes adultes ont également grandement intégré ces technologies dans leurs échanges et activités de loisir. Il apparaît que les usages futurs des individus, face aux jeux d'argent, continueront d'évoluer étroitement avec les TI. C'est dans cette optique qu'une réflexion concertée est nécessaire pour évaluer et prévenir les impacts de la nouvelle offre de jeu de Loto-Québec.

Bien que, comme l'indique Loto-Québec, **la participation aux jeux d'argent Internet** soit en progression, la proportion de gens qui s'y adonnent demeure encore marginale au Québec. Environ 5 %³ des élèves québécois du secondaire et 2 %⁴ de la population adulte canadienne jouent en ligne. Les études concluent à une plus grande participation des jeunes hommes.

¹ Rapport-synthèse sur la génération C. La génération C - Les 12-24 ans : moteurs de transformation des organisations. (décembre 2009)

² Giroux, L., Pons, C.-M., Piette, J. (2007). *Les jeunes et Internet : 2006. Appropriation des nouvelles technologies*. Rapport final de l'enquête menée au Québec dans le cadre du projet de recherche international, ministère de la Culture et des Communications, Gouvernement du Québec, 88 p.

Réseaux Éducation Média (Enquête menée par ERIN research). (2005). *Jeunes canadiens dans un monde branché. Phase II : Sondage des élèves*.

Rapport-synthèse sur la génération C. La génération C - Les 12-24 ans : moteurs de transformation des organisations. (décembre 2009)

³ Martin, I. Gupta, R., Derevensky, J. (2009). Participation aux jeux de hasard et d'argent, dans 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.

⁴ Wood, R. T., & Williams, R. J. (2008). Internet Gambling in Canada: Prevalence, Patterns, and Land-Based Comparisons. Alberta Gaming Research Institute.

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.

Comparativement, la Suède et le Royaume-Uni affichent des taux de participation de 4 à 5 fois supérieurs chez les adultes;⁵ il s'agit de juridictions où le jeu est étatisé.

Par ailleurs, **les problèmes de jeu associés** à cette pratique sont d'importance et ils dépassent ce qui a été observé avec les appareils de loterie vidéo. Par exemple, en Suède, où les jeux d'argent sur Internet (JAI) sont exploités par l'État, c'est un joueur sur cinq qui affiche un problème de jeu chez les 18-24 ans qui jouent en ligne. La prévalence des problèmes de jeu pour cette catégorie d'âge a doublé en dix ans. La Colombie-Britannique offre une figure particulièrement préoccupante où le jeu problématique est associé à 29 % des joueurs en ligne adultes⁶. Au Québec, la situation actuelle se résume ainsi : **peu de Québécois s'adonnent aux jeux d'argent Internet, les jeunes participent davantage, les problèmes associés sont fréquents chez ceux qui s'y adonnent.**

L'étatisation des jeux d'argent Internet au Québec risque d'accélérer et d'augmenter la participation populaire, notamment parce qu'elle constitue un cautionnement de cette activité. Elle offre également un gage de confiance supérieur et, contrairement aux sites illégaux, on peut offrir des produits avec lesquels le consommateur est familier. Sur la base des informations disponibles, la situation future se présentera vraisemblablement comme suit au Québec : **plus de Québécois s'adonneront aux jeux d'argent Internet, ils seront plus nombreux à présenter un problème de jeu, surtout les jeunes.**

Le fort taux de problèmes associés au jeu en ligne s'explique par la présence de plusieurs caractéristiques bien documentées qui augmentent le risque de perte de contrôle du joueur; la rapidité des tours de jeux, la fréquence des événements et la programmation de « quasi-gains ». L'accessibilité à cette forme de jeu est de 24 heures par jour, 7 jours par semaine et l'isolement est un autre facteur contribuant au jeu problématique. Par ailleurs, 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 : même auto-exclus, les joueurs restent toujours à un « clic » de nombreux sites offrant un produit comparable.

Mise en marché et santé publique

La société d'État consent d'ores et déjà plus de 25 millions de dollars par année en ristournes promotionnelles aux joueurs de casino, une somme similaire en promotion de ses produits de loterie, plus de 15 millions en commandites et une somme inconnue pour d'autres formes de mise en marché (émissions télévisées, promotion dans les sites de vente, médias sociaux). Confrontée à la compétition des autres sites de jeux d'argent Internet, tout porte à croire que la société d'État adoptera des stratégies commerciales pour l'obtention de parts de marché. En cette matière, rappelons qu'un partenaire de Loto-Québec dans le domaine des jeux d'argent Internet (PlayNow) a augmenté le plafond des dépenses hebdomadaires permises de 120 \$ à 9 999 \$ en évoquant précisément cette compétition. Ces techniques de commercialisation et d'éventuels programmes de fidélisation sont autant d'éléments potentiellement aptes à faire augmenter la consommation excessive.

⁵ Swedish National Institute of Public Health. (2009). SWELOGS - a population study on gambling and health 2008/09. A presentation of key findings from the first data collection.

Gambling Commission (UK). Survey data on gambling participation. January 2010.

⁶ 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.

Le crime organisé et les jeux d'argent en ligne

L'accès à des sites illégaux de jeu en ligne, nourrissant une économie souterraine, est évoqué comme principale justification à l'étatisation. Peu d'efforts semblent toutefois avoir été consentis au Québec pour prévenir cet accès au jeu des citoyens par des solutions d'information, technologiques, légales ou financières, non plus qu'à en prévenir les répercussions. Par ailleurs, comme dans les problématiques des drogues ou de la prostitution, l'implication du crime organisé dans des pratiques à risque ne représente pas nécessairement un élément suffisant pour que l'État investisse ce domaine de l'économie. Il nous semble, à ce moment, plus important de préserver la santé de la population sans faire l'économie d'un débat public autour de la question du jeu par Internet.

Cohérence des politiques sur le jeu

Lorsque les appareils de loterie vidéo (ALV) ont été commercialisés sans étude d'impact préalable en 1994, ils sont rapidement devenus une abondante source de revenus, certes, mais aussi une source imprévue et importante de problèmes de santé publique. Devant les nombreux témoignages et l'abondante littérature scientifique faisant état des problèmes de santé et des problèmes sociaux que les ALV engendrent, le Québec s'est vu obligé d'ajuster ses politiques publiques pour en réduire l'accès. La mise en place d'une plate-forme Internet offrant les produits de Loto-Québec semble incohérente avec l'esprit de ces politiques publiques. Les 18 directeurs de santé publique recommandaient en 2007, dans le cadre d'un Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeu au Québec, le développement d'une politique sur les jeux de hasard et d'argent, soutenue par un moratoire sur le développement de l'offre de jeu. Ils recommandaient une évaluation d'impacts des nouveaux projets et une consultation publique. Aucune de ces recommandations n'a été retenue.

Pistes de solution

La gestion des problèmes susceptibles d'être générés par les jeux en ligne pourrait s'inspirer des expériences que nous avons eues dans le dossier des appareils de loterie vidéo. Il a été démontré qu'en plus des mesures de prévention auprès des joueurs, pour minimiser les problèmes de jeu, il faut agir sur l'environnement afin de diminuer la dangerosité des jeux et leur accessibilité.

En ce qui concerne la dangerosité, tous les jeux n'étant pas délétères au même degré, une commercialisation sélective des jeux les moins dangereux est possible. On peut aussi limiter le plafond des sommes investies par le joueur, réduire la fréquence des événements de jeu, diminuer les taux de retour, éviter les programmes de fidélisation. Il est aussi possible de restreindre les modalités de paiement disponibles, notamment le jeu à crédit. Par contre, toutes ces mesures doivent impérativement être évaluées avant d'être considérées comme des solutions dans le cas du jeu en ligne, car elles sont pour le moment soit non testées, soit peu probantes.

Sur le plan de l'accessibilité, on peut interdire la publicité et la promotion des produits, réduire les plages horaires d'accès au jeu et la durée des séances de jeu. La structure du site de jeu en ligne (présentation, ergonomie, navigation, hyperliens, etc.) est également à examiner dans une perspective de prévention.

On retrouve dans différentes juridictions d'autres pistes touchant les dimensions technologiques, financières et juridiques, à être envisagées dans une analyse interdisciplinaire :

Celles ayant trait aux individus

- Clarifier le statut légal du jeu au Québec. Si la participation aux JAI est illégale, la population doit donc en être informée. Un message non ambigu consisterait en soi une initiative de prévention.
- Réaliser des activités de prévention auprès des jeunes et de leurs parents en collaboration avec les milieux scolaires.
- Soutenir l'utilisation de logiciels de contrôle parental et de blocages des sites de jeu d'argent pour les jeunes.

Celles ayant trait aux paiements

- Interdire aux institutions financières et aux compagnies de crédit d'honorer les transactions (paiements et gains) provenant de citoyens québécois sur des sites de jeu en ligne, comme l'ont fait les États-Unis.

Celles ayant trait aux fournisseurs

- Établir des collaborations avec les moteurs de recherche canadiens pour filtrer les référencement relatifs aux sites de jeu en ligne.

Demandes des directeurs régionaux de santé publique

Étant donné la présence de risques connus et associés au produit que Loto-Québec veut mettre en marché et une augmentation prévue du nombre de joueurs en ligne, les directeurs de santé publique de toutes les régions du Québec recommandent :

- 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 seront 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 d'activités 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 une Commission parlementaire.
- 3) Si, à la suite de 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 qu'il a été 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.



M. Robert Maguire

Directeur de santé publique et des soins de santé primaires
Agence de la santé et des services sociaux du Bas-Saint-Laurent (01)

Lu et approuvé par Dr Donald Aubin

M. Donald Aubin

Directeur de santé publique par intérim
Agence de la santé et des services sociaux du Saguenay–Lac-Saint-Jean (02)



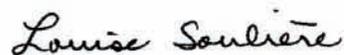
M. François Desbiens

Directeur de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale (03)



Monsieur Gilles W. Grenier

Directeur de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux. de la Mauricie et du Centre-du-Québec (04)



Mme Louise Soulière

Directrice de santé publique et de l'évaluation
Agence de la santé et des services sociaux de l'Estrie (05)



M. Richard Lessard

Directeur de la prévention et de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de Montréal (06) et
Directeur de santé publique intérimaire
Conseil cri de la santé et des services sociaux de la Baie-James (18)



Mme Hélène Dupont
Directrice de santé publique par intérim
Agence de la santé et des services sociaux de l'Outaouais (07)



M. Réal Lacombe
Directeur de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de l'Abitibi-Témiscamingue (08)



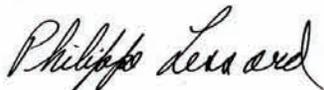
M. Raynald Cloutier
Directeur de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de la Côte-Nord (09)



Mme Blandine Piquet-Gauthier
Directrice de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux des Laurentides (15) et
Directrice de santé publique
Centre régional de santé et de services sociaux de la Baie-James (10)



M. Christian Bernier
Directeur de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de la Gaspésie–Îles-de-la-Madeleine (11)



M. Philippe Lessard
Directeur de santé publique et de l'évaluation
Agence de la santé et des services sociaux de Chaudière-Appalaches (12)



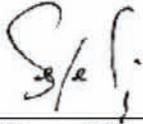
Mme Nicole Damestoy
Directrice de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de Laval (13)



M. Jean-Pierre Trépanier
Directeur de santé publique et d'évaluation
Agence de la santé et des services sociaux de Lanaudière (14)



Mme Jocelyne Sauvé
Directrice de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de la Montérégie (16)

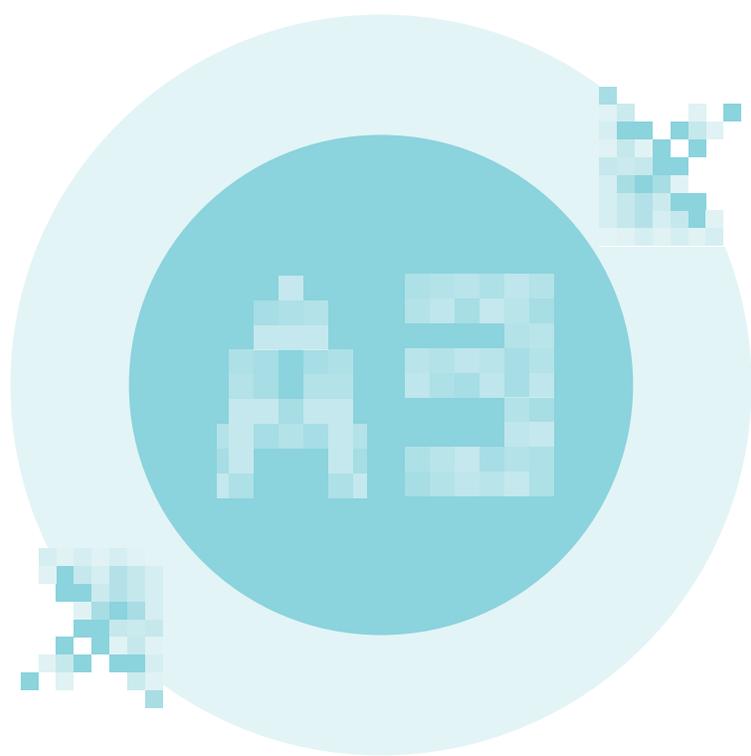


M. Serge Déry
Directeur de santé publique
Régie régionale de la santé et des services sociaux du Nunavik (17)

2010-03-16



ANNEXE 3



ANNEXE 3

RÉSULTATS DES ENTREVUES DE SUIVI AUPRÈS DES JOUEURS EN LIGNE

Cette annexe rapporte les résultats d'une étude réalisée auprès de joueurs en ligne. Pour répondre à son mandat, le Groupe de travail a jugé utile de rencontrer des joueurs en ligne afin de mieux comprendre leurs comportements et leurs attitudes par rapport à un ensemble de thématiques jugées pertinentes. L'enquête populationnelle de 2012 offrait la possibilité de constituer un échantillon représentatif de ces joueurs^{78 79}.

1. MÉTHODOLOGIE

L'échantillon de l'enquête ENHJEU-QUÉBEC 2012 comportait 12 008 participants représentatifs de la population générale adulte du Québec. Parmi ces participants, 159 ont déclaré avoir joué à des jeux de hasard et d'argent en ligne au moins une fois au cours des douze derniers mois. À la fin de leur entrevue pour l'enquête, l'intervieweur invitait chacun de ces joueurs à participer à une entrevue de suivi.

Au total, 54 % (86/159) des participants sollicités ont accepté d'être recontactés. 65 ont répondu⁸⁰ et 64 ont complété l'entrevue en décembre 2012, pour un taux de réponse global de 74 %. L'échantillon final est composé de 55 hommes et neuf femmes âgés de 19 à 68 ans avec la plus grande proportion parmi les 25 à 34 ans (n=18). L'échantillon comprend majoritairement des personnes célibataires (n=23), en emploi (n=48), ayant complété des études de niveau collégial (cégep) (n=28) et dont le revenu du ménage s'élève à 100 000 \$ ou plus (n=19).

Sur la base des réponses données aux questions de *l'Indice canadien de jeu excessif* lors de l'enquête ENHJEU-QUÉBEC 2012, la répartition de l'échantillon selon le niveau de risque indique que 37 participants sont des joueurs sans problème; 17, des joueurs à faible risque; dix, des joueurs à risque modéré; aucun participant n'est pathologique probable. Le Tableau 1 résume ces données.

Dans la première partie, l'entrevue comportait des questions sur les habitudes de jeu en ligne : les motivations à jouer, l'initiation, le dernier épisode, les conséquences, ainsi que la connaissance, l'utilisation et l'appréciation des outils de prévention et des services en matière de jeu en ligne. Une seconde partie portait sur l'offre et la promotion du jeu en ligne, ainsi que la réglementation entourant cette forme de jeu. Une série de questions portait spécifiquement sur le site Espacejeux.

⁷⁸ Cette étude a été financée par le Groupe de travail. L'enquête populationnelle a été soutenue à la fois par le Fonds de recherche du Québec : Société et Culture et le Groupe de travail.

⁷⁹ Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU-Québec. Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Rapport de recherche soumis au Fonds de recherche du Québec - Société et culture, 49 p.

⁸⁰ Contrairement à ce qu'il avait affirmé lors de l'enquête téléphonique d'ENHJEU-QUÉBEC, un participant à l'entrevue de suivi a déclaré qu'au cours de sa vie, il n'avait jamais parié ou dépensé à des jeux en ligne. Ce participant a été remercié et n'a pas été invité à compléter l'entrevue.

Tableau 1 : Description de l'échantillon des joueurs en ligne selon les caractéristiques sociodémographiques, 2012 (n=64)

		N	%
Genre	Homme	55	84,6%
	Femme	9	15,4%
Groupe d'âge	18 à 24 ans	8	12,5%
	25 à 34 ans	18	28,1%
	35 à 44 ans	16	25,0%
	45 à 54 ans	13	20,3%
	55 à 64 ans	5	7,8%
	65 ans et plus	4	6,3%
Statut matrimonial	Célibataire, jamais marié	23	35,9%
	Marié	15	23,4%
	Union libre	17	26,6%
	Veuf, séparé, divorcé	9	14,1%
Statut d'emploi	En emploi	48	75,0%
	Étudiant(e)	7	10,9%
	En congé (maternité, maladie, grève)	1	1,6%
	Retraité(e)	7	10,9%
	Autre	1	1,6%

		N	%
Niveau de scolarité	Secondaire non terminé	2	3,2%
	Sec. terminé, Cégep non terminé	14	21,9%
	Cégep terminé, Université non terminée	28	43,8%
	Université terminée	20	31,3%
Revenu du foyer	39 999\$ ou moins	10	15,8%
	40 000 à 69 999\$	16	25,0%
	70 000 à 99 999\$	16	25,0%
	100 000\$ ou plus	19	29,7%
	Aucune information	3	4,7%
Profil de jeu	Joueurs sans problème	37	57,9%
	Joueurs à faible risque	17	26,6%
	Joueurs à risque modéré	10	15,6%
	Joueurs pathologiques probables	0	0,0%

2. RÉSULTATS

2.1 QUESTIONS GÉNÉRALES

Parmi les 64 participants, 58 ont dit avoir parié ou dépensé à des jeux en ligne au cours des douze derniers mois. Parmi les six participants qui affirment ne pas avoir parié à des jeux en ligne au cours de la dernière année, les deux principales raisons évoquées sont le coût de cette activité (n=6) et les inquiétudes relatives à la confidentialité, la sécurité ou la vie privée (n=4).

La majorité des joueurs en ligne actuels (n=38/58) rapportent avoir commencé à parier à des jeux en ligne avant décembre 2010, soit avant l'ouverture d'Espacejeux. Quinze participants déclarent avoir commencé ces activités entre décembre 2010 et décembre 2011; cinq, au cours de l'année 2012.

La quasi-totalité des participants a indiqué que, d'une façon générale, ils se considèrent comme des joueurs amateurs/ récréatifs (n=57).

2.2 MODE DE PARTICIPATION AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT AU COURS DES DOUZE DERNIERS MOIS

Les participants affirment qu'en général, lorsqu'ils jouent à des jeux en ligne, c'est le plus souvent au poker (n=46). Suivent ensuite les jeux de table, tels le black jack et la roulette (n=13), et, moins fréquemment, les machines à sous (n=12), les paris sportifs (n=8), la loterie (n=7), le bingo (n=4) et le Keno (n=3).

Parmi les 58 participants, 39 ont affirmé parier aux jeux de hasard et d'argent uniquement ou majoritairement en ligne. À la question concernant le pourcentage de leur temps consacré à des jeux en ligne, 32 disent passer plus de 75% de leur temps de jeu sur Internet.

En ce qui a trait à la fréquence de jeu, 25 déclarent parier à des jeux en ligne moins d'une fois par mois; quatorze, au moins une fois par mois; quinze, au moins une fois par semaine; quatre, tous les jours. Typiquement, la grande majorité (n=43) joue moins de cinq heures par semaine. La période du soir, soit celle entre 18h00 et minuit, est le moment dans la journée qui est privilégié par plus des trois quarts des participants (n=45) pour parier en ligne.

En ce qui concerne l'endroit où les participants ont parié en ligne, tous ont indiqué jouer à partir de leur domicile privé. Quelques participants jouent lors de voyage ou en déplacement (n=4), à partir du domicile d'un voisin, d'un ami ou d'un membre de la famille (n=5), ou à partir d'une zone d'accès sans fil (n=2). En ce qui a trait au genre d'appareil électronique à partir duquel les participants ont parié en ligne, plus de la moitié (n=32) affirme l'avoir fait à partir d'un ordinateur portable ou d'un ordinateur personnel de bureau (n=30), neuf sur un BlackBerry™, un iPhone™ ou autre appareil de poche sans fil et six participants ont mentionné la tablette électronique.

À propos des dépenses, 32 participants affirment que plus de 75% de leur argent consacré aux jeux de hasard et d'argent a été dépensé en ligne. Un participant sur deux (29/58) déclare avoir perdu davantage d'argent qu'il en a gagné.

En ce qui concerne les moyens de paiements, plus des trois quarts des participants (n=45) disent utiliser une carte de crédit pour parier en ligne. Selon 32 participants, le fait de pouvoir payer avec une carte de crédit n'a aucune influence sur les montants pariés, alors que 24 d'entre eux estiment que la possibilité de payer avec une carte de crédit ferait plutôt augmenter les montants pariés.

2.3 CONSOMMATION DE SUBSTANCES PENDANT LES ACTIVITÉS DE PARI AU COURS DES DOUZE DERNIERS MOIS

En ce qui concerne la consommation de substances pendant les activités de pari à des jeux de hasard et d'argent au cours de la dernière année, 41 participants disent ne jamais avoir fumé la cigarette pendant qu'ils prenaient part à des activités de jeux en ligne, alors que près du quart (n=13) dit l'avoir fait presque toujours. Plus de la moitié des participants (33/58) affirment n'avoir jamais consommé d'alcool lorsqu'ils prenaient part à des activités jeux en ligne, alors que près du tiers affirme l'avoir fait quelques fois et huit disent en avoir consommé presque toujours ou la plupart du temps. La grande majorité des participants affirment n'avoir jamais consommé de cannabis (n=47), alors que huit d'entre eux disent en avoir consommé quelques fois, et trois déclarent en avoir consommé la plupart du temps ou presque toujours pendant qu'ils jouaient en ligne. En ce qui a trait à la consommation de boissons énergisantes, la quasi-totalité des participants n'en a jamais consommé pendant qu'ils jouaient en ligne (n=54), alors que quatre ont dit en avoir pris quelques fois.

2.4 SITES DE JEUX EN LIGNE VISITÉS AU COURS DES DOUZE DERNIERS MOIS

Dans cette étude, les participants devaient spontanément nommer un ou des sites qu'ils visitaient le plus souvent pour parier en ligne. Parmi les sites les plus souvent nommés par les participants se trouvent Espacejeux (n=31), *Poker Star* (n=29), puis *Full tilt Poker*. Une vingtaine d'autres sites (aussi bien des sites de poker que de bingo ou de casino) ont aussi spontanément été nommés par les 58 participants.

27 participants n'ont pas spontanément nommé *Espacejeux* comme étant un des sites qu'ils utilisaient le plus souvent pour parier en ligne. Parmi ces derniers, 21 ont aussi affirmé n'avoir jamais parié sur ce site, principalement parce qu'ils ne le connaissaient pas (n=7) ou que le logiciel n'était pas performant (n=5).

Les facteurs évoqués par au moins 75% des participants à cette enquête comme étant très ou assez importants dans le choix d'un site sont les suivants : la sécurité des données financières (n=56), la réputation du site (n=55), la fiabilité de la technologie (n=54), la protection de la vie privée (n=53), la légalité du site (n=51), la commodité du site (n=51), la facilité d'utilisation (n=48) et la rapidité de paiement du site (n=44).

2.5 AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DU JEU EN LIGNE

À la question des avantages des jeux en ligne par rapport aux jeux en dur, qu'ils soient considérés comme légaux ou illégaux, les facteurs suivants ont été évoqués par au moins 75 % des participants : la commodité (n=53), la facilité d'utilisation (n=51) et l'absence de coûts associés comme le transport et la nourriture (n=44). Parmi tous les avantages possibles, celui qui a été nommé comme étant le plus important par le plus grand nombre de participants est l'accessibilité (n=27), suivi au second rang par l'absence de coûts associés (n=13).

Quand on demande aux participants de nommer les désavantages des jeux en ligne par rapport aux jeux en dur, les facteurs suivants sont ceux le plus souvent nommés par les participants : la légalité douteuse et incertaine des sites (n=39), les risques d'accoutumance et de dépendance (n=38), l'intégrité des jeux (n=37), une technologie web problématique, précaire (n=32), puis la connexion Internet problématique, lente et précaire (n=30). Parmi ces inconvénients, celui considéré comme étant le plus important par le plus grand nombre de participants est l'environnement et les expériences sociales en ligne moins agréables (n=11), suivi du risque d'accoutumance et de dépendance (n=9).

2.6 MOTIVATIONS

La grande majorité des participants ont affirmé que, très souvent ou la plupart du temps, lorsqu'ils parient à des jeux de hasard et d'argent, c'est simplement parce qu'ils aiment cela ou parce qu'ils trouvent cela amusant (n=49). Puis, plus des trois quarts répondent jouer très souvent ou la plupart du temps pour le plaisir et les sensations que cela procure (n=45). Ensuite, s'ajoutent d'autres motivations telles la chance de gagner un gros lot (n=20) ou le désir de tester sa chance (n=13). Inversement, presque tous les participants ont répondu que d'avoir besoin d'argent (n=52), ne pas pouvoir s'en empêcher (n=52), vouloir se sentir mieux (n=50), vouloir gagner de l'argent en tant que profession (n=50) ou socialiser (n=50) n'étaient jamais pour eux des motivations à joueur en ligne.

2.7 DERNIER ÉPISODE DE JEU EN LIGNE

Les participants ont dû se remémorer leur dernier épisode de jeu en ligne. Pour trois d'entre eux, ce dernier épisode a eu lieu le jour même; pour onze, au cours de la semaine; pour huit, entre une semaine et un mois; pour treize, entre un et six mois; pour sept, plus de six mois. Dix participants ont été incapables de répondre.

Lors de ce dernier épisode de jeu en ligne, à la question « Quel type de jeu avez-vous joué? », plus de la moitié des participants ont affirmé avoir participé à des activités de poker (n=38); neuf, à des machines à sous ou des appareils de loterie vidéo; cinq, à des jeux de table autres que le poker (tels le black jack, roulette, etc.). Pour tous les participants sauf un (n=57), ce dernier épisode de pari en ligne a eu lieu depuis leur domicile privé. La majorité d'entre eux a joué à partir d'un ordinateur personnel portable (n=30) alors que 23 autres l'ont fait à partir d'un ordinateur d'un bureau

de travail. Plus de la moitié des participants ont affirmé que ce dernier épisode s'est déroulé entre 18 heures et minuit (n=31) alors que, pour plus du quart, c'était entre midi et 18 heures (n=16). Lorsque la durée de cet épisode de jeu en ligne est examinée, 23 participants répondent avoir parié pendant une heure ou moins; 29, entre une et deux heures; huit, entre deux et trois heures; les autres (n=8), pendant plus de trois heures.

En ce qui a trait à ce dernier épisode de jeu en ligne, près la moitié des participants (n=28) disent avoir perdu davantage d'argent qu'ils en ont gagné (50%); 20 affirment avoir gagné davantage qu'ils ont perdu; huit répondent avoir perdu autant qu'ils ont gagné. Parmi les participants qui déclarent avoir gagné, 11/20 affirment avoir gagné moins de 100 \$, alors que les autres (9/20) affirment avoir gagné entre 100 \$ et 499 \$. Chez les 28 participants qui affirment avoir perdu de l'argent, 25 rapportent avoir perdu moins de 100 \$ et les trois autres déclarent en avoir perdu davantage.

2.8 INITIATION AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE

En ce qui concerne l'âge auquel les participants disent avoir fait leurs débuts à des activités de pari à des jeux en ligne, 19 affirment avoir commencé après l'âge de 41 ans; huit, entre 31 et 40 ans; 17, entre 21 et 30 ans; 11 entre 18 et 20 ans. Trois ont déclaré avoir parié en ligne pour la première fois avant 18 ans, précisément à 17 ans.

Lors de leur première expérience de jeu en ligne, près des deux tiers des participants (38/58) ont répondu avoir joué avec de l'argent virtuel, alors que 20 l'ont fait avec de l'argent réel. En ce qui a trait au type d'activités auxquelles ont pris part les participants lorsqu'ils ont parié à des jeux en ligne pour la première fois, la majorité déclare avoir joué au poker (n=41); douze, à des jeux de tables autres que le poker, tels le black jack et la roulette; cinq, aux machines à sous, à des appareils de loterie vidéo ou à des jeux express; les autres (n=9), à la loterie, au bingo, au Keno ou à des paris sportifs.

À la question « Quels facteurs jugez-vous très ou assez importants dans votre décision de commencer à participer à des jeux de hasard et d'argent en ligne? », les facteurs suivants ont été évoqués par au moins 50 % des participants : la commodité (n=51), la facilité d'utilisation (n=47), la possibilité de gagner l'argent réel ou un gros lot (n=37), la possibilité de jouer en argent virtuel (n=36), puis le coût de participation, soit ce que cela coûte pour jouer (n=35).

2.9 CONSÉQUENCES

Cinquante participants ont répondu que, de façon générale, ils n'ont jamais eu un problème de jeu; huit participants ont affirmé avoir déjà fait face à ce type de problème. De ces huit participants, quatre ont dit que leurs problèmes sont apparus après avoir commencé à jouer en ligne et trois ont aussi affirmé que le fait de pouvoir parier à des jeux en ligne leur a causé des problèmes de jeu.

Au cours de la dernière année, 54 participants sur 58 répondent n'avoir jamais parié en ligne plus qu'ils ne pouvaient vraiment se permettre de perdre. Les quatre autres participants ont affirmé avoir quelquefois parié en ligne plus qu'ils ne pouvaient vraiment se permettre de perdre. À la question leur demandant si, au cours de la dernière année, des personnes ont critiqué leurs habitudes de jeux en ligne ou leur ont dit qu'ils avaient un problème de jeu en ligne, indépendamment du fait qu'ils pensaient que cela soit vrai ou non, 54 ont répondu que cela ne leur est jamais arrivé, trois ont répondu quelquefois et un autre a répondu la plupart du temps. Plus de 80 % des participants (n=48) disent ne jamais s'être sentis coupables au cours de la dernière année à cause de leurs habitudes de jeu en ligne ou des conséquences de celles-ci; sept affirment s'être sentis coupables quelquefois; deux, la plupart du temps; un autre, presque toujours.

La quasi-totalité des participants (n=54) dit qu'au cours de la dernière année, les jeux en ligne n'ont jamais perturbé leurs habitudes alimentaires; 5%, quelquefois; 1,7%, presque toujours. Quant aux habitudes de sommeil, 47 participants disent que les jeux en ligne ne les ont jamais perturbés; neuf, quelquefois; deux, la plupart du temps ou presque toujours.

2.10 PRÉVENTION ET TRAITEMENT

Plus de 90% des participants (n=53/58) disent avoir déjà vu des messages publicitaires de prévention portant sur les jeux de hasard et d'argent au cours de la dernière année. Parmi ces derniers, 23 affirment que ces messages préventifs abordaient la question des jeux en ligne. Moins de la moitié des participants (25/58) déclarent savoir qu'il existe des questionnaires servant à mieux connaître leurs habitudes de jeu. Parmi ces 25 participants, sept déclarent avoir déjà rempli ce type de questionnaire. Parmi eux, cinq déclarent l'avoir complété en ligne.

Relativement aux systèmes d'autolimitation et de mise en réalité, près de 70% (n=40) des participants disent connaître le système d'autolimitation de dépense d'argent. De ces 40 participants, sept ont dit l'utiliser et le trouver très efficace; cinq, moyennement efficace; trois, peu efficace; deux, aucunement efficace. Ensuite, les deux tiers des participants (36/58) disent connaître le système d'autolimitation de temps joué. De ces 36 participants, seulement six affirment l'utiliser et le trouver très efficace (n=2), moyennement efficace n=2), peu efficace (n=1) ou aucunement efficace (n=1).

Moins du tiers des participants (17/58) affirment avoir déjà vu s'afficher de façon instantanée des messages de prévention (pop-up) pendant leurs épisodes de jeu en ligne. Parmi ces derniers, trois trouvent ces messages très efficaces; trois, moyennement efficaces; quatre, peu efficaces; sept, aucunement efficaces.

En ce qui a trait à l'existence de logiciels de sécurité permettant de bloquer l'accès aux sites de jeux en ligne comme *betstopper*, 18/58 participants affirment connaître ce type de logiciels, mais aucun n'a déclaré en avoir téléchargé. Finalement, le tiers des participants (21/58) disent connaître le système d'auto-exclusion des jeux en ligne (36%). Parmi ceux qui en connaissent l'existence, deux disent l'avoir déjà utilisé.

Relativement aux services d'information, de référence et de soutien sur le jeu compulsif, l'enquête montre qu'un peu plus de la moitié des participants (33/58) connaissent la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence* (57%). Parmi ces derniers, un seul participant a déclaré avoir déjà appelé cette ligne d'aide. Dix participants sur 58 ont affirmé connaître le site Internet *Jeu : Aide et référence*, mais aucun n'affirme avoir déjà envoyé une demande d'aide par courriel sur ce site. Cela s'accorde avec le fait qu'aucun participant n'a dit qu'au cours de sa vie ses habitudes de jeu en ligne l'ont amené à consulter une ou plusieurs ressources qui offrent des services d'aide pour les joueurs.

2.11 ESPACEJEUX

Au cours de la dernière année, près de la moitié des participants (27/58) déclarent ne jamais avoir parié à des jeux en ligne sur le site d'Espacejeux. Parmi les 31 autres participants, 18 disent avoir parié sur ce site moins d'une fois par mois; six, une fois par mois (mais pas toutes les semaines); cinq, une fois par semaine (mais pas tous les jours); deux, au moins une fois par jour. Toujours parmi ces 31 joueurs, seize disent que l'arrivée du site Espacejeux n'a aucunement influencé leurs habitudes de jeu; trois, peu influencé; six, moyennement influencé; quatre, beaucoup influencé.

L'enquête de suivi a demandé aux participants de nommer les avantages propres au site d'Espacejeux de Loto-Québec par rapport aux autres sites de jeux en ligne. Les avantages suivants sont ceux les plus souvent nommés par les 31 participants qui ont parié sur Espacejeux au cours des douze mois précédant l'enquête : la légalité du site (n=26), la réputation du site (n=23), la sécurité des données financières (n=23), ainsi que le fait de savoir à qui appartient le site (c'est-à-dire à qui vont les profits générés par le site). Parmi tous les avantages possibles d'Espacejeux par rapport aux autres sites de jeu en ligne, celui qui a été nommé comme étant le plus important par le plus grand nombre de participants est le fait de savoir à qui appartient le site (c'est-à-dire à qui vont les profits générés par le site) (n=10), suivi par la légalité du site (n=5).

2.12 OFFRE ET PROMOTION

Près du trois quarts des individus sondés (46/64) disent que le fait d'être exposés à de la publicité et des promotions sur les jeux en ligne n'a eu aucun effet sur leur incidence de pari. Les autres (n=17) disent avoir l'impression que cette exposition à de la publicité et des promotions sur les jeux en ligne les a incités à parier davantage. Cette publicité, les participants déclarent l'avoir vu sur Internet (n=52), par le biais de médias traditionnels comme dans des journaux, à la radio ou à la télévision (n=50), à la télévision lors d'événements sportifs (n=45), par courriel (n=40), sur des panneaux publicitaires (n=20) et lors d'un événement sportif auquel ils ont assisté en personne (n=15). Près de la moitié d'entre eux (31/64) affirment qu'il s'agissait alors d'une publicité d'Espacejeux.

2.13 RÉGLEMENTATION

Près de 60% des participants (37/64) ont admis qu'ils ne savaient pas que la seule offre légale de jeux en ligne au Québec est celle d'Espacejeux et que les autres sites de jeux en ligne étaient illégaux. À la question portant sur la réglementation du jeu en ligne au Québec, la moitié des participants (n=31) affirment qu'ils préféreraient que les sites illégaux soient réglementés sur le territoire du Québec; quatorze, que les sites illégaux soient bannis, fermés ou inaccessibles sur le territoire de la province; treize, que l'offre de jeux de hasard et d'argent en ligne demeure telle qu'elle est actuellement; treize, qu'il n'y ait aucune réglementation du jeu en ligne sur le territoire du Québec; quatre, que tous les sites de jeux en ligne, incluant Espacejeux, soient bannis, fermés ou inaccessibles au Québec. Tous les participants sauf quatre (n=59) déclarent qu'advenant le cas où toutes les formes de jeux en ligne soient légalement offertes au Québec, cela n'aurait aucun effet sur leurs propres habitudes de jeux en ligne.

2.14 RETOUR DANS LA COMMUNAUTÉ

Lorsqu'on leur demande lequel des énoncés suivants décrit le mieux leur opinion en ce qui concerne les bénéfices et les préjudices que les jeux en ligne peuvent avoir dans la société, environ le deux tiers des participants (n=41) considèrent qu'ils entraînent plus de méfaits que de bénéfices; 18, que les bénéfices et les méfaits sont à peu près équivalents; cinq, qu'ils entraînent plus de bénéfices que de méfaits.

3. CONCLUSION

L'étude est un suivi des joueurs en ligne qui ont participé à l'enquête populationnelle de 2012 et qui ont accepté une seconde entrevue. L'échantillon comprenait 64 participants — 55 hommes et neuf femmes — soit 54% des participants de l'enquête populationnelle. 45% de l'échantillon rapporte des revenus de plus de 70 000 \$/an.

L'échantillon ne comprenait aucun pathologique probable et dix, à risque modéré. La grande majorité des participants ont affirmé que, très souvent ou la plupart du temps, lorsqu'ils parient à des jeux de hasard et d'argent, c'est simplement parce qu'ils aiment cela ou parce qu'ils trouvent cela amusant.

Ces joueurs en ligne sont principalement des joueurs de poker, et ils jouent le plus souvent en ligne. Au cours de la dernière année, près de la moitié des participants déclarent ne jamais avoir parié à des jeux en ligne sur le site d'Espacejeux. Typiquement, la grande majorité joue moins de cinq heures par semaine. En ce qui concerne les dépenses, 32 participants affirment que plus de 75% de leur argent consacré aux JHA a été dépensé en ligne. Un participant sur deux déclare avoir perdu davantage d'argent qu'il en a gagné. Près de 60% des participants ont admis qu'ils ne savaient pas que la seule offre légale de jeux en ligne au Québec est celle d'Espacejeux.

En ce qui a trait aux services d'information, de référence et de soutien sur le jeu compulsif, l'enquête montre qu'un peu plus de la moitié des participants connaissent la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence* (57%). Plus de 90% des participants disent avoir déjà vu des messages publicitaires de prévention portant sur les jeux de hasard et d'argent au cours de la dernière année. Moins du tiers des participants affirment avoir déjà vu s'afficher de façon instantanée des messages de prévention (*pop-up*) pendant leurs épisodes de jeu en ligne. Près du trois quarts des individus sondés disent que le fait d'être exposés à de la publicité et des promotions sur les jeux en ligne n'a eu aucun effet sur leur incidence de pari. Les autres disent avoir l'impression que cette exposition les a incités à parier davantage.

Lorsqu'on leur demande lequel des énoncés décrit le mieux leur opinion relativement aux bénéfices et aux préjudices que les jeux en ligne peuvent avoir dans la société, environ les deux tiers des participants considèrent qu'ils entraînent plus de méfaits que de bénéfices.

La moitié des participants affirme n'avoir jamais consommé d'alcool lorsqu'ils prenaient part à des activités de jeux en ligne, alors que près du tiers affirme l'avoir fait quelquefois et huit disent en avoir consommé presque toujours ou la plupart du temps.



ANNEXE 4



ANNEXE 4

ARTICLES DE LOI CONCERNANT LES JEUX ET PARIS

CODE CRIMINEL DU CANADA

202. (1) Gageure, bookmaking, etc — Commet une infraction quiconque, selon le cas :

- a) emploie ou sciemment permet qu'on emploie un local sous son contrôle dans le dessein d'inscrire ou d'enregistrer des paris ou de vendre une mise collective;
- b) importe, fait, achète, vend, loue, prend à bail ou garde, expose, emploie ou sciemment permet que soit gardé, exposé ou employé, dans quelque endroit sous son contrôle, un dispositif ou appareil destiné à inscrire ou à enregistrer des paris ou la vente d'une mise collective, ou une machine ou un dispositif de jeu ou de pari;
- c) a sous son contrôle une somme d'argent ou d'autres biens relativement à une opération qui constitue une infraction visée par le présent article;
- d) inscrit ou enregistre les paris ou vend une mise collective;
- e) se livre au bookmaking ou à la vente d'une mise collective, ou à l'entreprise ou à la profession de parieur, ou fait quelque convention pour l'achat ou la vente de privilèges de pari ou de jeu, ou pour l'achat ou la vente de renseignements destinés à aider au bookmaking, à la vente d'une mise collective ou au pari;
- f) imprime, fournit ou offre d'imprimer ou de fournir des renseignements destinés à servir au bookmaking, à la vente d'une mise collective ou au pari sur quelque course de chevaux, combat, jeu ou sport, que cette course, ce combat, jeu ou sport ait lieu au Canada ou à l'étranger, ou qu'il ait eu lieu ou non;
- g) importe ou introduit au Canada tout renseignement ou écrit destiné ou de nature à favoriser ou servir le jeu, le bookmaking, la vente d'une mise collective ou les paris sur une course de chevaux, un combat, un jeu ou un sport, et, lorsque le présent alinéa s'applique, il est sans conséquence :
 - (i) que le renseignement soit publié avant, pendant ou après la course, le combat, le jeu ou le sport,
 - (ii) que la course, le combat, le jeu ou le sport ait lieu au Canada ou à l'étranger;

toutefois, le présent alinéa ne s'applique pas à un journal, magazine ou autre périodique publié de bonne foi principalement pour un autre objet que la publication de ces renseignements;

- h) annonce, imprime, publie, expose, affiche ou autrement fait connaître une offre, invitation ou incitation à parier sur le résultat d'une partie disputée, ou sur un résultat ou une éventualité concernant une partie disputée, ou à conjecturer ce résultat ou à le prédire;
- i) volontairement et sciemment envoie, transmet, livre ou reçoit quelque message donnant quelque renseignement sur le bookmaking, la vente d'une mise collective ou les paris ou gageures, ou destiné à aider au bookmaking, à la vente d'une mise collective ou aux paris ou gageures;
- j) aide ou assiste, de quelque façon, à une chose qui constitue une infraction visée par le présent article.

(2) Peine — Quiconque commet une infraction prévue par le présent article est coupable d'un acte criminel et passible :

- a) d'un emprisonnement maximal de deux ans pour la première infraction;
- b) d'un emprisonnement de quatorze jours à deux ans pour la deuxième infraction;
- c) d'un emprisonnement de trois mois à deux ans pour chaque récidive.

L.R. (1985), ch. C-46, art. 202; 2008, ch. 18, art. 5.

206. (1) Loteries et jeux de hasard — Est coupable d'un acte criminel et passible d'un emprisonnement maximal de deux ans quiconque, selon le cas :

- a) fait, imprime, annonce ou publie, ou fait faire, imprimer, annoncer ou publier, ou amène à faire, imprimer, annoncer ou publier quelque proposition, projet ou plan pour céder par avance, prêter, donner, vendre ou de quelque façon aliéner un bien au moyen de lots, cartes ou billets ou par tout mode de tirage;
- b) vend, troque, échange ou autrement aliène, ou fait vendre, troquer, échanger ou autrement aliéner, ou amène à vendre, troquer, échanger ou autrement aliéner, ou y aide ou y contribue, ou offre de vendre, de troquer ou d'échanger un lot, une carte, un billet ou autre moyen ou système pour céder par avance, prêter, donner, vendre ou autrement aliéner quelque bien par lots ou billets ou par tout mode de tirage;
- c) sciemment envoie, transmet, dépose à la poste, expédie, livre ou permet que soit envoyé, transmis, déposé à la poste, expédié ou livré, ou sciemment accepte de porter ou transporter, ou transporte tout article qui est employé ou destiné à être employé dans l'exploitation d'un moyen, projet, système ou plan pour céder par avance, prêter, donner, vendre ou autrement aliéner quelque bien par tout mode de tirage;
- d) conduit ou administre un plan, un arrangement ou une opération de quelque genre que ce soit pour déterminer quels individus ou les porteurs de quels lots, billets, numéros ou chances sont les gagnants d'un bien qu'il est ainsi proposé de céder par avance, prêter, donner, vendre ou aliéner;
- e) conduit ou administre un plan, un arrangement ou une opération de quelque genre que ce soit, ou y participe, moyennant quoi un individu, sur paiement d'une somme d'argent ou sur remise d'une valeur ou, en s'engageant lui-même à payer une somme d'argent ou à remettre une valeur, a droit, en vertu du plan, de l'arrangement ou de l'opération, de recevoir de la personne qui conduit ou administre le plan, l'arrangement ou l'opération, ou de toute autre personne, une plus forte somme d'argent ou valeur plus élevée que la somme versée ou la valeur remise ou à payer ou remettre, du fait que d'autres personnes ont payé ou remis, ou se sont engagées à payer ou remettre, quelque somme d'argent ou valeur en vertu du plan, de l'arrangement ou de l'opération;
- f) dispose d'effets, de denrées ou de marchandises par quelque jeu de hasard, ou jeu combinant le hasard et l'adresse, dans lequel le concurrent ou compétiteur paye de l'argent ou verse une autre contrepartie valable;
- g) décide une personne à risquer ou hasarder de l'argent ou quelque autre bien ou chose de valeur sur le résultat d'un jeu de dés, d'un jeu de bonneteau, d'une planchette à poinçonner, d'une table à monnaie, ou sur le fonctionnement d'une roue de fortune;
- h) pour une contrepartie valable, pratique ou joue, ou offre de pratiquer ou de jouer, ou emploie quelqu'un pour pratiquer ou jouer, dans un endroit public ou un endroit où le public a accès, le jeu de bonneteau;
- i) reçoit des paris de toute sorte sur le résultat d'une partie de bonneteau;

j) étant le propriétaire d'un local, permet à quelqu'un d'y jouer le jeu de bonneteau.

(2) Définition de « bonneteau » — Au présent article, « bonneteau » s'entend du jeu communément appelé «three-card monte»; y est assimilé tout autre jeu analogue, qu'il soit joué avec des cartes ou non et nonobstant le nombre de cartes ou autres choses utilisées dans le dessein de jouer.

(3) Exemption pour les foires — Les alinéas (1)f) et g), dans la mesure où ils n'ont aucun rapport avec un jeu de dés, un jeu de bonneteau, une planchette à poinçonner ou une table à monnaie, ne s'appliquent pas au conseil d'une foire ou d'une exposition annuelle ni à l'exploitation d'une concession louée auprès du conseil et située sur le terrain de la foire ou de l'exposition et exploitée à cet endroit durant la période de la foire ou de l'exposition.

(3.1) Définition de « foire ou exposition » — Pour l'application du présent article, l'expression « foire ou exposition » s'entend d'une manifestation où l'on présente des produits de l'agriculture ou de la pêche ou exerce des activités qui se rapportent à l'agriculture ou à la pêche.

(4) Infraction — Est coupable d'une infraction punissable sur déclaration de culpabilité par procédure sommaire quiconque achète, prend ou reçoit un lot, un billet ou un autre article mentionné au paragraphe (1).

(5) La vente de loterie est nulle — Toute vente, tout prêt, don, troc ou échange d'un bien au moyen de quelque loterie, billet, carte ou autre mode de tirage qui doit être décidé par la chance ou par le hasard ou en dépend, est nul, et tout bien ainsi vendu, prêté, donné, troqué ou échangé est confisqué au profit de Sa Majesté.

(6) Exception — Le paragraphe (5) ne porte pas atteinte aux droits ou titres à un bien acquis par un acquéreur de bonne foi à titre onéreux, et qui n'a reçu aucun avis.

(7) Les loteries étrangères sont comprises — Le présent article s'applique à l'impression ou publication ou au fait d'occasionner l'impression ou la publication de quelque annonce, projet, proposition ou plan de loterie étrangère et à la vente ou offre de vente de billets, chances ou parts dans une pareille loterie, ou à l'annonce de vente de ces billets, chances ou parts et à la conduite ou administration d'un plan, arrangement ou opération de cette nature pour déterminer quels sont les gagnants dans une telle loterie.

(8) Réserve — Le présent article ne s'applique pas :

- a) au partage, par le sort ou le hasard, de tous biens par les titulaires d'une tenure conjointe ou en commun, ou par des personnes qui ont des droits indivis dans ces biens;
- b) [Abrogé, 1999, ch. 28, art. 156]
- c) aux obligations, aux débetures, aux stock-obligations ou aux autres valeurs remboursables par tirage de lots et rachetables avec intérêt et pourvoyant au paiement de primes sur rachat ou autrement.

L.R. (1985), ch. C-46, art. 206; L.R. (1985), ch. 52 (1^{er} suppl.), art. 2; 1999, ch. 28, art. 156.

207. (1) Loteries autorisées — Par dérogation aux autres dispositions de la présente partie en matière de jeux et de paris, les règles qui suivent s'appliquent aux personnes et organismes mentionnés ci-après :

- a) le gouvernement d'une province, seul ou de concert avec celui d'une autre province, peut mettre sur pied et exploiter une loterie dans la province, ou dans celle-ci et l'autre province, en conformité avec la législation de la province;
- b) un organisme de charité ou un organisme religieux peut, en vertu d'une licence délivrée par le lieutenant-gouverneur en conseil d'une province ou par la personne ou l'autorité qu'il désigne, mettre sur pied et exploiter une loterie dans la province si le produit de la loterie est utilisé à des fins charitables ou religieuses;
- c) le conseil d'une foire ou d'une exposition, ou l'exploitant d'une concession louée auprès du conseil peut mettre sur pied et exploiter une loterie dans une province si le lieutenant-gouverneur en conseil de la province ou la personne ou l'autorité qu'il désigne a, à la fois :
 - (i) désigné cette foire ou cette exposition comme l'une de celles où une loterie pouvait être mise sur pied et exploitée,
 - (ii) délivré une licence de mise sur pied et d'exploitation d'une loterie à ce conseil ou à cet exploitant;
- d) toute personne peut, en vertu d'une licence délivrée par le lieutenant-gouverneur en conseil d'une province ou par la personne ou l'autorité qu'il désigne, mettre sur pied et exploiter une loterie dans un lieu d'amusement public de la province si :
 - (i) le montant ou la valeur de chaque prix attribué ne dépasse pas cinq cents dollars,

- (ii) le montant ou la contrepartie versée pour obtenir une chance de gagner un prix ne dépasse pas deux dollars;
 - e) le gouvernement d'une province peut conclure un accord avec celui d'une autre province afin de permettre la vente sur son territoire de lots, cartes ou billets d'une loterie qui, en vertu de l'un des alinéas a) à d), est autorisée dans cette autre province;
 - f) toute personne peut, en vertu d'une licence délivrée par le lieutenant-gouverneur en conseil d'une province ou la personne ou l'autorité qu'il désigne, mettre sur pied et exploiter dans la province une loterie autorisée dans au moins une autre province à la condition que l'autorité qui a autorisé la loterie dans la première province y consente;
 - g) toute personne peut, dans le cadre d'une loterie autorisée en vertu de l'un des alinéas a) à f), soit prendre dans la province, en conformité avec la législation ou les licences applicables, les mesures nécessaires pour mettre sur pied, administrer ou gérer la loterie, soit participer à celle-ci;
 - h) toute personne peut fabriquer ou imprimer au Canada, seule ou par un intermédiaire, tout moyen de jeu ou de pari à utiliser dans un endroit où son utilisation est permise par la loi ou le serait, à la condition de respecter les conditions que celle-ci prévoit, ou envoyer, transmettre, poster, expédier, livrer — ou permettre ces opérations — ou accepter en vue du transport ou transporter un moyen de jeu ou de pari si son utilisation au lieu de sa destination est permise par la loi ou le serait, à la condition de respecter les conditions que celle-ci prévoit.
-

(2) Conditions d'une licence — Sous réserve des autres dispositions de la présente loi, une licence délivrée en vertu de l'un des alinéas (1)b), c), d) ou f) par le lieutenant-gouverneur en conseil d'une province ou par la personne ou l'autorité qu'il désigne peut être assortie des conditions que celui-ci, la personne ou l'autorité en question ou une loi provinciale peut fixer à l'égard de la mise sur pied, de l'exploitation ou de la gestion de la loterie autorisée par la licence ou à l'égard de la participation à celle-ci.

(3) Infraction — Quiconque, dans le cadre d'une loterie, commet un acte non autorisé par une autre disposition du présent article ou en vertu de celle-ci est coupable :

- a) dans le cas de la mise sur pied, de l'exploitation ou de la gestion de cette loterie :
 - (i) soit d'un acte criminel et est passible d'un emprisonnement maximal de deux ans,
 - (ii) soit d'une infraction punissable sur déclaration de culpabilité par procédure sommaire;
- b) dans le cas de la participation à cette loterie, d'une infraction punissable sur déclaration de culpabilité par procédure sommaire.

(4) Loterie — Pour l'application du présent article, «loterie» s'entend des jeux, moyens, systèmes, dispositifs ou opérations mentionnés aux alinéas 206(1)a) à g), qu'ils soient ou non associés au pari, à la vente d'une mise collective ou à des paris collectifs, à l'exception de ce qui suit :

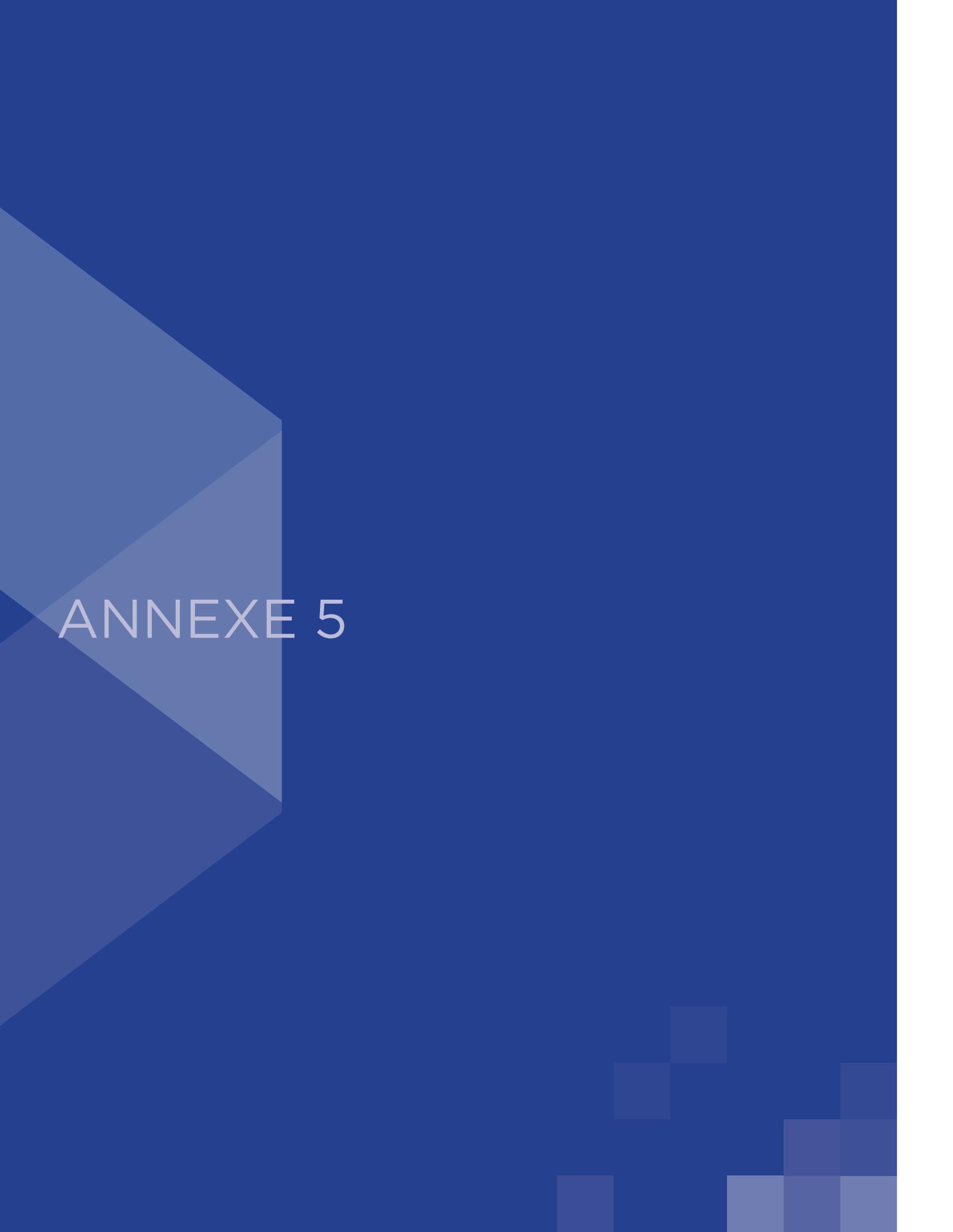
- a) un jeu de bonneteau, une planchette à poinçonner ou une table à monnaie;
- b) le bookmaking, la vente d'une mise collective ou l'inscription ou la prise de paris, y compris les paris faits par mise collective ou par un système de paris collectifs ou de pari mutuel sur une course ou un combat, ou une épreuve ou manifestation sportive;
- c) pour l'application des alinéas (1)b) à f), un jeu de dés ou les jeux, moyens, systèmes, dispositifs ou opérations mentionnés aux alinéas 206(1)a) à g) qui sont exploités par un ordinateur, un dispositif électronique de visualisation, un appareil à sous, au sens du paragraphe 198(3), ou à l'aide de ceux-ci.

(5) Exception à l'égard du pari mutuel — Il est entendu que le présent article n'a pas pour effet de permettre de faire ou d'inscrire des paris sur des courses de chevaux par l'intermédiaire d'un système de pari mutuel, sauf en conformité avec l'article 204.

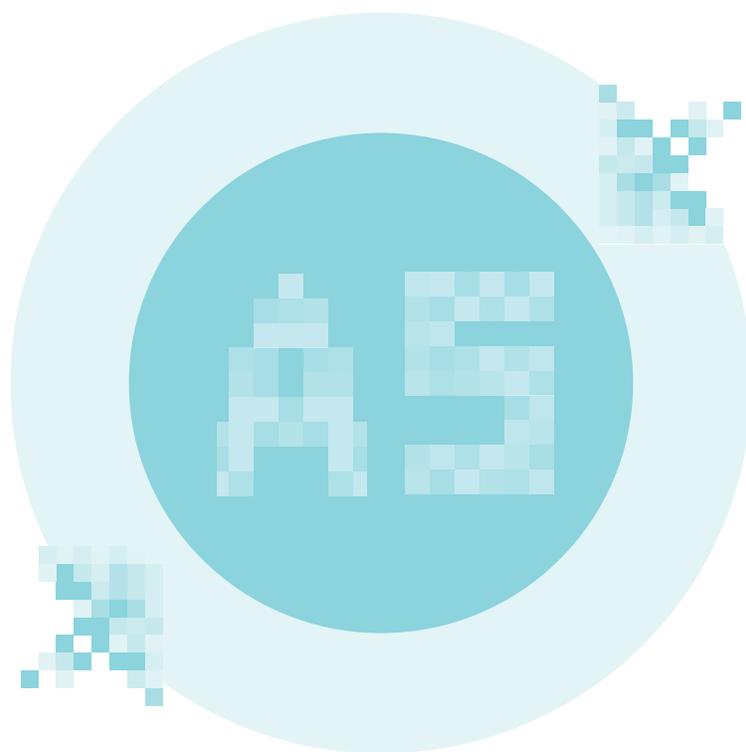
L.R. (1985), ch. C-46, art. 207; L.R. (1985), ch. 27 (1^{er} suppl.), art. 31, ch. 52 (1^{er} suppl.), art. 3; 1999, ch. 5, art. 6.

FAITS SAILLANTS

- En ce qui concerne le jeu en ligne, l'alinéa 207(4)(c) C.cr. permet seulement à une province de mettre sur pied et d'opérer une loterie ou un jeu de hasard par l'entremise d'un ordinateur.
- Au Canada, toutes formes de loteries et de jeux de hasard et d'argent, ainsi que toutes les activités accessoires liées à leur exploitation, constituent des actes criminels rendant les personnes qui les opèrent, ou celles qui les aident ou les encouragent, passibles d'une peine d'emprisonnement de deux ans.
- L'article 207 C.cr. crée certaines exceptions à cette interdiction générale. Par exemple, une province peut 1) mettre sur pied et opérer une loterie si c'est le gouvernement de la province qui l'opère à l'intérieur de son territoire et 2) délivrer des licences à des organismes de charité ou religieux qui, pour des fins charitables ou religieuses, souhaitent mettre sur pied et opérer des loteries.

The background is a solid dark blue. On the left side, there are several overlapping, semi-transparent geometric shapes in various shades of blue, including triangles and polygons, creating a layered effect. In the bottom right corner, there is a small cluster of overlapping squares in different shades of blue, resembling a pixelated or mosaic pattern.

ANNEXE 5



ANNEXE 5

LES CONSULTATIONS

1. LISTE DES RENCONTRES DU GROUPE DE TRAVAIL

Date et lieu de rencontre	Participants du groupe	Personnes rencontrées	Objet de la rencontre
21 septembre 2010, Montréal	Le Groupe ⁸¹	<ul style="list-style-type: none">Alain Cousineau (président et chef de la direction, Loto-Québec)Marcel Croux (premier vice-président à la direction corporative, Loto-Québec)Marie-Claude Rivest (directrice des communications, Loto-Québec)François Poulin (responsable du projet Espacejeux, Loto-Québec)Josée Leroux (directrice finance et contrôle, Espacejeux, Loto-Québec)Serge Decary (directeur des technologies de l'information, Espacejeux, Loto-Québec)Alain Brosseau (directeur affaires, Espacejeux, Loto-Québec)	Présentation du projet Espacejeux aux membres du Groupe de travail.
4 novembre 2010, Montréal	Le Groupe	<ul style="list-style-type: none">Jeffrey Derevenski (professeur, Département de psychiatrie, Université McGill)	Les jeunes et les jeux de hasard et d'argent.
5 novembre 2010, Montréal	Le Groupe	<ul style="list-style-type: none">Marcel Croux (premier vice-président à la direction corporative, Loto-Québec)François Poulin (responsable du projet Espacejeux, Loto-Québec)Thierry Abel (analyste d'affaires, Loto-Québec)Serge Décary (directeur des technologies de l'information, Espacejeux, Loto-Québec)	Présentation du site Espacejeux.

⁸¹ Le Groupe est composé de Louise Nadeau, Magali Dufour, Richard Guay, Sylvia Kairouz, Lynne Duguay et Catherine Paradis.

Date et lieu de rencontre	Participants du groupe	Personnes rencontrées	Objet de la rencontre
12 novembre 2010, Montréal	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Alain Cousineau (président et chef de la direction, Loto-Québec) 	Demande d'accès aux données d'Espacejeux.
13 décembre 2010, Montréal	Le Groupe ⁸²	<ul style="list-style-type: none"> Yi Shen (doctorant au Département de psychologie, Université de Montréal) Julien Archambault (joueur de poker en ligne) 	Les types de joueurs.
20 décembre 2010, Montréal	Louise Nadeau et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Alain Cousineau (président et chef de la direction, Loto-Québec) 	Remise de documents demandés le 12 novembre.
24 mars 2011, Montréal	Le Groupe	<ul style="list-style-type: none"> Raymonde St-Germain (protectrice du citoyen) Louise Rousseau (directrice des études et mandats, le Protecteur du citoyen) 	Les préoccupations vis-à-vis du jeu en ligne.
31 mars 2011, Montréal	Louise Nadeau et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Alain Cousineau (président et chef de la direction, Loto-Québec) Marcel Croux (premier vice-président à la direction corporative, Loto-Québec) 	Demande d'accès à des données précises d'Espacejeux; La publicité des sites illégaux.
22 au 24 mai 2011, Ostersund (Suède)	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Marie Risbeck (chercheuse, Institut national de santé publique de la Suède (INSPS)) Jan Cedervärn (directeur général, INSPS) Ulla Romild (agente de planification, INSPS) Jessika Svensson (doctorante à l'INSPS) Thomas Jacobsson (chercheur, INSPS) 	Le développement du jeu en ligne en Suède; L'impact de l'offre de Svenska Spel sur la prévalence du jeu en ligne et les problèmes associés dans la population suédoise; La gouvernance, voire la réconciliation des intérêts économiques et sociosanitaires en matière de jeux de hasard et d'argent.
23 et 24 novembre 2011, Paris (France)	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz, Magali Dufour** et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Charles Coppolani (chef du service du Contrôle général économique et financier et Président de l'Observatoire des jeux de la France (ODJ)) Jean-Michel Costes (ODJ) Jeanne Etiemble (directrice honoraire de l'Institut national de la santé et de la recherche médicale) 	La mise en place d'un «système de monitoring» sur le phénomène du jeu de hasard et d'argent.
12 décembre 2011, Montréal	Le Groupe	<ul style="list-style-type: none"> Sarah E. Nelson (professeure adjointe, Département de psychiatrie, Université Harvard) 	L'identification par des marqueurs comportementaux des joueurs en ligne problématiques.

⁸² À partir du 13 décembre 2010, le Groupe est composé de Louise Nadeau, Magali Dufour, Richard Guay, Sylvia Kairouz, Jean-Marc Ménard (en remplacement de Lynne Duguay) et Catherine Paradis.

** Frais de déplacement, de subsistance et de conférence payés par des fonds de recherche personnels.

Date et lieu de rencontre	Participants du groupe	Personnes rencontrées	Objet de la rencontre
20 au 24 février 2012, Montréal	Louise Nadeau, Magali Dufour, Richard Guay, Sylvia Kairouz* et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Ingo Fiedler (chercheur postdoctoral, Département d'économie et de droit, Université de Hambourg) 	La prévalence du jeu en ligne sur les sites illégaux.
11 avril 2012, Banff (Canada)	Louise Nadeau, Magali Dufour, Sylvia Kairouz* et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Ulla Romild (agente de planification, INSPS) Thomas Jacobsson (chercheur, INSPS) 	L'évolution du jeu en ligne en Suède.
8 et 9 mai 2012, Birmingham (Royaume-Uni)	Louise Nadeau, Richard Guay et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Phillip Graf (président, <i>Gambling Commission</i>) Jenny Williams (commissaire et directrice générale, <i>Gambling Commission</i>) Nick Tofiluk (directeur des opérations, <i>Gambling Commission</i>) Paul Morris (responsable des stratégies de jeu à distance, <i>Gambling Commission</i>) Dawn Best (responsable de l'octroi de licence, <i>Gambling Commission</i>) Ruth Callaghan (secrétaire de la <i>Responsible Gambling Strategy Board, Gambling Commission</i>) Jonathan Watkin (agent de développement des politiques responsables, <i>Gambling Commission</i>) Richard Bayliss (responsable de la conformité du jeu à distance, <i>Gambling Commission</i>) 	Le modèle britannique de réglementation et de surveillance du jeu en ligne.
1 ^{er} février 2012, Montréal	Louise Nadeau	<ul style="list-style-type: none"> Gérard Bibeau (président et chef de la direction, Loto-Québec) 	Rencontre de présentation. Rappel du contexte et des objectifs.
5 juin 2012, Montréal	Louise Nadeau et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Gérard Bibeau (président et chef de la direction, Loto-Québec) 	Présentation de l'avancement des travaux du Groupe.
6 juin 2012, Montréal	Louise Nadeau et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> François Poulin (directeur Espacejeux, Loto-Québec) Louise Dostie (directrice des communications de la Société des casinos du Québec, Loto-Québec) Germain Guitor (vice-président corporatif à la Société des casinos du Québec, Loto-Québec) 	Évolution du plan d'évaluation de la stratégie de jeu responsable d'Espacejeux depuis sa mise en exploitation.
12 juin 2012, Montréal	Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> Michel Pelletier (inspecteur, Section d'enquête sur le crime organisé, Sûreté du Québec) Alexandre Héroux (enquêteur, Sûreté du Québec) 	Discussion au sujet de l'implication d'organisation criminelle et du volet blanchiment d'argent au jeu en ligne.

* Frais de déplacement, de subsistance et de conférence payés par la l'AGRI.

Date et lieu de rencontre	Participants du groupe	Personnes rencontrées	Objet de la rencontre
27 juin 2012, Austin (États-Unis)	Magali Dufour et Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> Birgitte Sands (présidente, Autorité de régulation des jeux du Danemark) 	Le nouveau modèle danois de réglementation et de surveillance du jeu en ligne.
25 septembre 2012, Paris (France)	Louise Nadeau, Richard Guay, Sylvia Kairouz et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Jean-François Vilotte (président, Autorité de Régulation des Jeux en Ligne de la France (ARJEL)) Frédéric Epaulard (directeur général, ARJEL) Gilles Crespin (directeur général adjoint, ARJEL) Frédéric Guerchoun (directeur juridique et des relations internationales adjoint, ARJEL) Clément Martin-Saint Leon (directeur des agréments et de la supervision, ARJEL) Philippe Brandt (directeur des systèmes d'information et de l'évaluation, ARJEL) Gaëlle Menu-Lejeune (directrice des enquêtes et contrôles, ARJEL) Caroline Larlus-Lefebvre (responsable du Département sport de la Direction juridique et des relations internationales, ARJEL) 	Le modèle français de réglementation et de surveillance du jeu en ligne.
17 octobre 2012, Montréal	Louise Nadeau, Magali Dufour, Richard Guay, Jean-Marc Ménard et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Christine Ellefsen (présidente, Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec) Monique Nadeau (direction des affaires juridiques, Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec) 	La réglementation du jeu en ligne au Québec.
1 ^{er} novembre 2012, Montréal	Louise Nadeau, Magali Dufour, Richard Guay, Sylvia Kairouz* et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Lyne Jobin (responsable de la Direction de la surveillance de l'état de santé) Julie Soucy (responsable de la Direction de la planification, de l'évaluation et du développement en santé publique) 	Présentation du projet de monitoring du jeu en ligne.
15 février 2013, Montréal	Louise Nadeau et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Lynne Roiter (secrétaire générale et vice-présidente à la direction juridique, Loto-Québec) Germain Guitor (vice-président ventes et marketing, Société des casinos du Québec, Loto-Québec) Alfonso Troisi (directeur, Direction Intelligence d'Affaires, Société des casinos du Québec, Loto-Québec) Guyline Rioux (vice-présidente, Jeu responsable, Loto-Québec) 	Validation de l'analyse des données d'Espacejeux.

Date et lieu de rencontre	Participants du groupe	Personnes rencontrées	Objet de la rencontre
19 février 2013, Québec	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz, Magali Dufour et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> • Simon Bergeron (sous-ministre adjoint à la politique budgétaire) • Jacques Caron (responsable de la Direction générale de l'organisation financière et du suivi des opérations budgétaires et non budgétaires) • Lucie Lépine (directrice de la Direction de l'organisation financière et des sociétés d'État) • Denis Dufour (observateur du Ministère des Finances du Québec) 	Présentation de l'avancement des travaux du Groupe.
2 avril 2013, Banff (Canada)	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz**, Magali Dufour et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> • Robert Williams (professeur, Département de psychologie, Université de Lethbridge) • Jean-Michel Costes (ODJ) 	Réunion de travail : Le modèle logique du plan de monitoring du jeu en ligne.
4 avril 2013, Québec	Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> • Yves Morency (sous-ministre associé aux affaires policières, ministère de la Sécurité publique) • Clément Robitaille (chef d'équipe, direction de la Sécurité de l'État, ministère de la Sécurité publique) 	Présentation générale des travaux du Groupe.
13 au 15 mai 2013, Paris (France)	Sylvia Kairouz et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> • Charles Coppolani (chef du service du Contrôle général économique et financier et président de l'ODJ) • Jean-Michel Costes (ODJ) • Gautier Geiben (responsable de la Direction du Budget, ministère de l'Économie et des Finances) • Olivier Meilland (chef de bureau, Direction du Budget, ministère de l'Économie et des Finances) 	Réunion de travail : Le modèle logique du plan de monitoring du jeu en ligne.
20 et 21 juin 2013, Montréal	Louise Nadeau, Magali Dufour, Richard Guay, Sylvia Kairouz* et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> • Jean-Michel Costes (ODJ) • Jeanne Etienne (directrice honoraire de l'Institut national de la santé et de la recherche médicale) 	Réunion de travail : Le modèle logique du plan de monitoring du jeu en ligne.
10 juillet 2013, Québec	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz, Jean-Marc Ménard et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> • Lyne Jobin (responsable de la Direction de la planification, de l'évaluation et du développement en santé publique et Direction de la surveillance de l'état de santé) • Lynne Duguay (responsable de la Direction des dépendances et de l'itinérance) • Julie Soucy (agente de recherche, Direction générale adjointe de la santé publique) • Andrea Bilodeau (agente de planification, de programmation et de recherche, Direction générale adjointe de la santé publique) • Marie-Sophie Godin (agente de planification, de programmation et de recherche, Direction des dépendances et de l'itinérance) 	Présentation du modèle logique du plan de monitoring du jeu en ligne.

.....

** Frais de déplacement, de subsistance et de conférence payés par des fonds de recherche personnels.

Date et lieu de rencontre	Participants du groupe	Personnes rencontrées	Objet de la rencontre
11 et 12 juillet 2013, Montréal	Louise Nadeau, Magali Dufour, Richard Guay, Sylvia Kairouz* et Catherine Paradis	<ul style="list-style-type: none"> Tim Stockwell (directeur, Centre de recherche en toxicomanie de la Colombie-Britannique) 	Réunion de travail : Le modèle logique du plan de monitoring du jeu en ligne.
3 septembre 2013, Conférence téléphonique	Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> Richard Windeyer (sous-secrétaire ministériel, <i>Australian Department of Broadband, Communications and the Digital Economy</i>) Rohan Buettel (sous-secrétaire, sécurité de l'information technologique, <i>Australian Department of Broadband, Communications and the Digital Economy</i>) Steven Zorzi (directeur, jeu en ligne et réglementation, <i>Australian Department of Broadband, Communications and the Digital Economy</i>) 	Discussion entourant la récente révision de la Loi interdisant le jeu en ligne (<i>Internet Gaming Act</i>) en Australie.
4 septembre 2013, Conférence téléphonique	Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> Phillip Shelton (conseiller spécial pour le <i>National Gambling Policy and Legislation Branch</i> de l'Australie) 	Discussion entourant la récente révision de la Loi interdisant le jeu en ligne (<i>Internet Gaming Act</i>) en Australie.
5 septembre 2013, Conférence téléphonique	Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> Richard Chin (directeur des sciences judiciaires et des enquêtes informatiques, Police fédérale australienne) 	Discussion entourant la situation australienne en ce qui a trait aux enquêtes portant sur la présence des organisations criminelles et le blanchiment d'argent dans le jeu en ligne.
30 septembre 2013, Oslo (Norvège)	Catherine Paradis et Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> A.G. Burnett (président, Agence de réglementation du jeu du Nevada) 	La réglementation du jeu en ligne au Nevada.
2 octobre 2013, Oslo (Norvège)	Catherine Paradis et Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> Francesco Rodano (directeur jeu en ligne, Autorité de réglementation des jeux de l'Italie) 	La réglementation du jeu en ligne en Italie.
2 octobre 2013, Oslo (Norvège)	Catherine Paradis et Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> Birgitte Sands (présidente, Autorité de régulation des jeux du Danemark) 	La réglementation du jeu en ligne au Danemark.
4 octobre 2013, Oslo (Norvège)	Catherine Paradis et Richard Guay	<ul style="list-style-type: none"> Jenny Williams (commissaire et directrice générale, <i>Gambling Commission</i> du Royaume-Uni) 	La réglementation du jeu en ligne au Royaume-Uni.
14 novembre 2013, Montréal	Le Groupe	<ul style="list-style-type: none"> Nicolas Marceau (ministre des Finances du Québec) Jean-François Gibeault (directeur de cabinet du ministre des Finances du Québec) Luc Joli-Coeur (attaché politique du ministre des Finances du Québec) Simon Bergeron (sous-ministre adjoint à la politique budgétaire) Lucie Lépine (directrice de la Direction de l'organisation financière et des sociétés d'État) Denis Dufour (observateur du ministère des Finances du Québec) 	Présentation de l'avancement des travaux du Groupe.

2. LISTE DES RÉUNIONS DU GROUPE DE TRAVAIL

1	20 et 21 septembre 2010
2	4 et 5 novembre 2010
3	13 et 14 décembre 2010
4	15 février 2011 (rencontre téléphonique)
5	24 et 25 mars 2011
6	2 et 3 mai 2011
7	6 juillet 2011
8	22 août 2011 (rencontre téléphonique)
9	27 septembre 2011
10	6 et 7 décembre 2011
11	21 février 2012
12	23 et 24 avril 2012
13	21 mai 2012 (rencontre téléphonique)
14	11 juin 2012
15	15 août 2012

16	1 ^{er} novembre 2012
17	28 février et 1 ^{er} mars 2013
18	29 et 30 avril 2013
19	11 juin 2013
20	3, 4 et 5 juillet 2013
21	5 et 6 août 2013
22	8 octobre 2013
23	29 et 30 octobre 2013
24	20 novembre 2013
25	9 au 11 décembre 2013
26	8 au 10 janvier 2014
27	22 au 24 janvier 2014
28	10 et 11 février 2014
29	18 mars 2014

3. LISTE DES CONFÉRENCES AUXQUELLES ONT PARTICIPÉ DES MEMBRES DU GROUPE DE TRAVAIL

Date	Participants du groupe	Nom de la conférence	Lieu de la conférence
8 au 9 avril 2011	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz**, Magali Dufour** et Catherine Paradis	<i>Alberta Gambling Research Institute's Annual Conference</i>	Banff, Canada
6 au 10 juin 2011.	Magali Dufour et Richard Guay	<i>North American Gaming Regulators Association Annual Training and Education Symposium</i>	San Diego, États-Unis
2 au 4 octobre 2011	Louise Nadeau, Jean-Marc Ménard et Catherine Paradis	<i>The National Center for Responsible Gaming's 12th Annual Conference on Gambling and Addiction</i>	Las Vegas, États-Unis
13 au 14 avril 2012	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz**, Magali Dufour** et Catherine Paradis	<i>Alberta Gambling Research Institute's Annual Conference</i>	Banff, Canada
25 au 29 juin 2012	Magali Dufour et Richard Guay	<i>North American Gaming Regulators Association Annual Training and Education Symposium</i>	Austin, États-Unis
18 au 21 septembre 2012	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz, Magali Dufour** et Catherine Paradis	<i>European Association for the Study of Gambling's 9th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues</i>	Loutraki, Grèce
21 au 24 octobre 2012	Richard Guay	<i>The International Association of Gaming Regulators</i>	Singapour (République de Singapour)
5 au 6 avril 2013	Louise Nadeau, Sylvia Kairouz**, Magali Dufour** et Catherine Paradis	<i>Alberta Gambling Research Institute's Annual Conference</i>	Banff, Canada
27 au 31 mai 2013	Sylvia Kairouz** et Catherine Paradis	<i>Gambling and Risk Taking Conference</i>	Las Vegas, États-Unis
3 au 7 juin 2013	Magali Dufour et Richard Guay	<i>North American Gaming Regulators Association Annual Training and Education Symposium</i>	Virginia Beach, États-Unis
26 juin 2013	Richard Guay	<i>Canadian Association of Gaming Regulatory Agencies</i>	Toronto, Canada
29 septembre au 2 octobre 2013	Richard Guay et Catherine Paradis	<i>The International Association of Gaming Regulators</i>	Oslo, Norvège
1 ^{er} au 4 octobre 2013	Richard Guay et Catherine Paradis	<i>International Masters of Gaming Law Conference</i>	Oslo, Norvège

.....
 ** Frais de déplacement, de subsistance et de conférence payés par des fonds de recherche personnels.

