

Le Groupe de travail sur le jeu en ligne rend public son rapport

Cinq recommandations pour accroître les revenus de l'État et protéger les joueurs à risque

Montréal, le 6 novembre 2014 – Le gouvernement du Québec a annoncé, le 10 février 2010, le développement d'une offre publique de jeux en ligne, exploitée par Loto-Québec. C'est ainsi qu'Espacejeux a été mis en opération à la fin de cette même année, alors que des voix exprimaient leur inquiétude quant à l'impact potentiellement négatif de cette décision.

Dans ce contexte, le ministre des Finances d'alors, M. Raymond Bachand, a annoncé la création d'un groupe de travail sur le jeu en ligne, présidé par D^{re} Louise Nadeau, dont le mandat était le suivant :

1. Analyser les impacts sociaux du développement du jeu en ligne au Québec;
2. Analyser les mesures d'ordre réglementaire, technique, économique et juridique permettant de contrer le jeu illégal;
3. Faire les consultations nécessaires auprès d'experts nationaux et internationaux.

Devant les prises de position antithétiques sur l'impact du jeu en ligne – celle de la santé et celle de Loto-Québec –, le Groupe de travail sur le jeu en ligne a pris la décision d'examiner, sur des bases factuelles et à partir de données probantes, les conséquences de l'ouverture d'Espacejeux.

Trois hypothèses

Pour mener à bien ses travaux, le groupe de travail a fait l'examen des hypothèses suivantes :

1. Est-ce qu'Espacejeux a été associé à une hausse des conduites à risque et des problèmes reliés au jeu en ligne?
2. Est-ce qu'Espacejeux a amené des revenus additionnels au trésor public et a entraîné des améliorations en ce qui a trait aux initiatives de jeu responsable ainsi qu'à la sécurité et à l'intégrité de l'offre de jeu en ligne?
3. Est-ce qu'Espacejeux a permis de contrer le jeu illégal et a favorisé ainsi la régulation et le contrôle du jeu en ligne?

L'examen des données recueillies a invalidé chacune de ces trois hypothèses. Espacejeux n'a eu ni les effets délétères prévus ni les conséquences positives annoncées. Par ailleurs, les travaux du groupe de travail ont permis de mener des consultations pour identifier les meilleures pratiques et les contextes qui garantissent leur réussite.

Aussi formule-t-il cinq recommandations. Elles s'appuient sur l'idée du bien commun et visent deux objectifs qui ont été au cœur de son travail : assurer au trésor public les revenus inhérents au jeu en ligne et protéger les joueurs à risque.

Les recommandations

1. Limiter le mandat de la responsabilité sociale de Loto-Québec à la gestion de l'offre de jeux de hasard et d'argent;
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.
2. 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.
3. 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 à l'avenir le secteur d'activité du jeu en ligne au Québec. Son mandat inclurait l'encadrement et la surveillance de la promotion, de la publicité et 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 exploitants, y compris Loto-Québec.
4. 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 d'administrer un système autofinancé d'émission de licences à des exploitants 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, le groupe de travail recommande, à plus court terme :

- D'explorer la possibilité que des jeux provenant d'exploitants 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 exploiter un portail à partir duquel il offrirait ces jeux, à la suite d'une entente contractuelle avec ces opérateurs privés;
 - 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 de jeu illégal.
5. 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.

Le rapport, intitulé *Le jeu en ligne – Quand la réalité du virtuel nous rattrape*, est disponible au <http://www.groupes.finances.gouv.qc.ca/jeu/>.

- 30 -

Source et information : D^{re} Louise Nadeau
Présidente du Groupe de travail sur le jeu en ligne
514 895-6989