

Par Derek Miedema, chercheur, Institut du mariage et de la famille Canada

SOMMAIRE

Le jeu est une industrie de taille au Canada. Statistique Canada a établi que le jeu avait produit des recettes de plus de 13 milliards de dollars en 2008. La décision par les provinces de la Colombie-Britannique, de l'Ontario, du Québec et de l'Atlantique de permettre le jeu en ligne encadré par le gouvernement signale que les gouvernements en veulent encore plus.

Les partisans de cet élargissement avancent que les joueurs compulsifs ne représentent qu'un facteur insignifiant en comparaison des profits attendus. Un rapport de 2009 établissait à 3,2 % la proportion des adultes canadiens qui ont un problème de jeu modéré ou grave. Selon les données de Statistique Canada, cette proportion correspondrait à environ 828 000 personnes de 19 ans ou plus. Si l'on réalise que chacun de ces joueurs compulsifs fait partie d'une famille, nous commençons à percevoir l'ampleur des coûts sociaux rattachés au jeu compulsif. Simplement dit, le jeu autorisé par les gouvernements au Canada crée des problèmes alors que ces gouvernements sont à la poursuite de recettes croissantes.

Le présent document a pour objet de mettre en évidence les effets négatifs du jeu sur les familles des joueurs compulsifs canadiens. Une étude dans l'ensemble de la Nouvelle-Écosse pour effectuer un suivi des coûts économiques et sociaux du jeu a été abandonnée par le gouvernement, pour des motifs mal définis. Des recherches plus poussées s'imposent pour réaliser une analyse complète du phénomène du jeu au Canada.

Recommandations

- **Le gouvernement devrait se retirer de l'industrie du jeu.**
Le jeu au Canada a des conséquences nuisibles pour un grand nombre de personnes, au point que l'offre gouvernementale de jeu pour les joueurs non compulsifs ne compense pas les coûts financiers et sociaux pour notre pays. Plus particulièrement, les plus pauvres n'ont pas les moyens de payer la « taxe de jeu » que le gouvernement leur soutire.
- **Il faut séparer la maximisation des profits et les initiatives pour le jeu responsable.**
Quand les autorités provinciales ayant le mandat d'accroître les recettes s'occupent de promouvoir le « jeu responsable », il y a un important conflit d'intérêts. Lorsque la maximisation des profits et les initiatives de jeu responsable relèvent de la même administration provinciale du jeu, ces deux composantes doivent fonctionner de façon indépendante. Les initiatives de jeu responsable devraient être financées par les profits du jeu, mais être menées à l'écart de l'influence de l'industrie du jeu.
- **Il faut mettre fin à l'expansion du jeu.**
Les gouvernements savent que la principale façon d'accroître les profits est de créer des façons nouvelles et plus nombreuses de jouer. Les gouvernements qui envisagent de légaliser le jeu en ligne et ceux qui exploitent des sites de jeu en ligne devraient cesser de le faire.

INTRODUCTION

Le jeu au Canada est une entreprise qui rapporte. Statistique Canada constate que les recettes nettes du jeu sont passées de 2,73 milliards de dollars en 1992 à environ 13,7 milliards de dollars en 2007. Ces recettes atteignaient 13,75 milliards de dollars en 2009. Depuis que la croissance des recettes a atteint un plateau en 2005, les sociétés des loteries au Canada cherchent maintenant à étendre leurs activités à des secteurs auparavant illégaux au Canada. De fait, en septembre 2010, les gouvernements de la Colombie-Britannique, de l'Ontario et de l'Île-du-Prince-Édouard avaient fait volte-face sur leur position, pour maintenant permettre le jeu en ligne régi par le gouvernement dans leurs limites territoriales, afin mettre la main sur des sommes qui sortaient de leur province.

Dans la province de l'Ontario, aux prises avec un déficit de 19,7 milliards de dollars, le gouvernement estime que le jeu en ligne pourrait apporter un profit net de 100 millions de dollars ou plus par année dans les cinq ans suivant le lancement de l'initiative. La somme de 100 millions de dollars n'est pas énorme en regard d'un déficit gouvernemental de cette ampleur, mais le ministre des Finances de l'Ontario, Dwight Duncan, a déclaré que cette évolution visait plus à maintenir la compétitivité future de la Société des loteries et des jeux de l'Ontario (OLG) afin qu'elle demeure une source fiable de recettes pour la Province.

Dans la perspective du gouvernement ontarien, le problème vient du fait que les Ontariens dépensent jusqu'à 400 millions de dollars par année sur des sites privés de jeu en ligne. Le gouvernement veut sa part du gâteau. Comme l'a souligné le président d'OLG, dans sa forme actuelle, le jeu en ligne en Ontario ne rapporte rien à la Province.

Statistique Canada a constaté que, en 2008, 51 % des ménages avec un revenu inférieur à 20 000 \$ s'adonnaient au jeu, proportion qui passait à 78 % pour les ménages avec un revenu supérieur à 80 000 \$.

Près de la moitié des femmes et des hommes vivant seuls ont déclaré dépenser de l'argent pour au moins une activité liée aux jeux de hasard. Cependant, les hommes ont dépensé 50 % plus que les femmes (814 \$ contre 516 \$).

Les recettes moyennes du jeu pour les gouvernements en 2008, par personne de 18 ans et plus, allaient de 114 \$ dans les trois territoires à 825 \$ en Saskatchewan, avec une moyenne nationale de 528 \$ par personne.

OÙ PEUT-ON PARIER?

En septembre 2010, on comptait, au Canada, 70 casinos, 28 autres casinos intégrés à des pistes de course et deux installations de machines de jeu numériques. Le plus récent casino a ouvert ses portes au Nouveau-Brunswick en 2010. Les collectivités des Premières Nations exploitent exclusivement ou en collaboration 12 casinos un peu partout au pays.

La grande majorité de ces installations au Canada ont été aménagées au cours des années 1990. Depuis janvier 2005, il est apparu 25 nouveaux casinos, dont 12 depuis janvier 2008.

Exception faite de l'Ontario et de la Colombie-Britannique, toutes les provinces permettent aussi l'exploitation de terminaux de loterie vidéo (machines de jeu numériques) à l'extérieur des casinos autonomes ou intégrés et des installations de machines de jeu numériques.

Alors que les gouvernements tentent d'accroître l'étendue et les recettes de leurs activités de jeu, il faut se demander comment le jeu affecte les joueurs et leurs familles.

Le premier effet, aussi le plus évident, touche les finances familiales :

les ménages avec un revenu inférieur à 20 000 \$ qui s'adonnaient au jeu ont dépensé en moyenne 395 \$ en 2008 ;
les ménages avec un revenu de 80 000 \$ ou plus qui s'adonnaient au jeu en 2008 ont dépensé en moyenne 555 \$.

Autrement dit, en moyenne, par rapport à leur revenu, les ménages à faible revenu dépensent deux fois plus que les familles à revenu élevé. Les profits du jeu proviennent de manière disproportionnée des pauvres, ce qui rend plus crédible l'idée que le jeu administré par le gouvernement constitue en fait une taxe sur la pauvreté.

Cette disproportion est encore plus marquée dans le pourcentage des recettes tiré des joueurs compulsifs.

L'Association canadienne pour la santé mentale définit comme suit le jeu compulsif.

Le jeu devient un problème lorsqu'il :

- nuit au travail, aux études ou à d'autres activités;
- affecte votre santé physique ou mentale;
- crée des problèmes financiers;
- entache votre réputation;
- cause des problèmes avec les membres de votre famille ou vos amis.

Les auteurs d'un rapport pour l'Ontario Problem Gambling Research Centre estiment que les joueurs compulsifs, qui comptent pour 3,2 % de la population adulte au Canada, rapportent 23,1 % des recettes du jeu. Cette statistique est d'autant plus frappante que seulement 45 % des adultes canadiens s'adonnaient au jeu d'une façon quelconque en 2007. Les joueurs compulsifs et leurs familles contribuent plus aux recettes du jeu, toutes proportions gardées, que n'importe quel autre groupe au Canada.

« Alors que les gouvernements tentent d'accroître l'étendue et les recettes de leurs activités de jeu, il faut se demander comment le jeu affecte les joueurs et leurs familles. »

Ce sont pourtant les autorités provinciales du jeu elles-mêmes qui tentent de dissuader les joueurs compulsifs par des campagnes de « jeu responsable ». Comme les gouvernements s'impliquent dans l'industrie du jeu pour les recettes, les efforts gouvernementaux pour limiter le jeu d'une quelconque façon reposent sur une bien faible motivation. Ainsi, en Ontario, la Société des loteries et des jeux de l'Ontario (OLG) est partenaire d'une initiative de jeu responsable qui vise à traiter les joueurs compulsifs et à éviter aux joueurs réguliers de devenir compulsifs. Pour y arriver, on compte sur de l'information à propos du fonctionnement des loteries et des machines à sous, ainsi que sur la démonstration du caractère erroné d'idées reçues courantes sur le jeu. L'initiative a pour slogan « Dépasser ses limites, ce n'est plus du jeu », mais l'organisation offre dans les casinos des guichets bancaires pour avoir facilement accès aux comptes ou marges de crédit bancaires. Elle invite les joueurs à problèmes à s'inscrire sur des listes de personnes interdites en permanence des casinos autonomes ou rattachés à des pistes de

course. Toutefois, une poursuite engagée en 2009 semble indiquer que ce programme d'autoexclusion ne fonctionne pas comme les joueurs à problèmes pourraient le souhaiter. M. Peter Dennis, le plaignant dans cette cause, est l'un de ces joueurs à problèmes. Selon le *Toronto Star*, M. Dennis avance que des employés des paris l'ont laissé continuer à parier, même s'il les avait autorisés à l'empêcher d'entrer dans un casino, ou à l'expulser s'il arrivait à y entrer. Comment un organisme gouvernemental ayant le mandat d'accroître ses recettes peut-il travailler activement à réduire ses recettes par le traitement et la dissuasion des joueurs à problèmes?

Ce niveau de dépenses dans le jeu a évidemment des effets sur les finances des joueurs à problèmes. Comme pour d'autres problèmes d'accoutumance, par exemple l'alcoolisme, l'argent dépensé à entretenir l'accoutumance n'est plus disponible pour payer les dépenses de la vie courante. Les dépenses pour des produits de première nécessité comme les aliments et les vêtements reculent à mesure que les dépenses de jeu grignotent le budget. Les enfants ne peuvent plus participer aux excursions de l'école parce que l'argent a été détourné vers l'habitude de jeu. Au pire, il devient impossible de payer l'hypothèque ou le loyer, ce qui aboutit à l'expulsion.

IMPACT SOCIO-ÉCONOMIQUE DU JEU

Dans une étude de 2008, on décrivait ainsi l'impact socio-économique du jeu :

En matière d'impact, on relève de nombreux coûts tangibles et intangibles au chapitre de la santé et du bien-être, notamment la mauvaise santé ou la morbidité, le stress, l'anxiété et la dépression, le suicide ou autres incidences prématurées de mortalité, de toxicomanie (alcool, tabac et drogues illicites liées au jeu) et une perte de valeur du temps passé avec la famille et les amis [traduction].

Ces impacts nous indiquent que le jeu n'est pas un problème seulement pour les 828 000 joueurs compulsifs et modérés au Canada, il s'agit également d'un problème très réel pour leurs familles. En fait, la commission australienne sur la productivité constatait que le comportement d'un joueur compulsif pouvait affecter directement de cinq à dix autres personnes, à des degrés variables, et qu'il imposait des demandes aux ressources de la collectivité et des services publics.

En appliquant un tel multiplicateur au Canada, les seuls joueurs compulsifs pourraient affecter de 4,1 à 8,28 millions d'autres Canadiens. Selon les données de 2009, ce nombre représente entre 12 et 25 % de la population du Canada.

« Les profits du jeu proviennent de manière disproportionnée des pauvres, ce qui rend plus crédible l'idée que le jeu administré par le gouvernement constitue en fait une taxe sur la pauvreté. »

COMMENT LE JEU COMPULSIF AFFECTE-T-IL LA FAMILLE?

- Le jeu compulsif sépare les familles. Dans une étude d'enfants de joueurs compulsifs, trois frères et sœurs racontaient un épisode « à la fois émouvant et pénible, lorsque leur mère avait tenté de les quitter alors que l'un des enfants plus jeunes s'acharnait à lui arracher sa valise pour l'obliger à rester » Des enfants de joueurs compulsifs ont mentionné un sentiment de manque permanent englobant « la perte du parent joueur, tant au sens physique qu'au sens existentiel, et la perte de la relation de l'enfant avec la famille étendue... ».
- Le jeu compulsif crée des conflits. Selon une étude norvégienne, les membres de la famille d'un joueur compulsif affirment connaître des conflits familiaux dans une proportion plus de 50 fois supérieure à celle que l'on constate dans la population générale.
- Le jeu compulsif détruit les familles. Les joueurs eux-mêmes admettent avoir gâché les relations avec leur famille.
- Le jeu compulsif engendre des crises. Dans une étude de 2008, on constatait que la violence entre conjoints était significativement plus élevée pour leur échantillon de joueurs compulsifs et leurs conjoints que dans la population générale. Soixante-trois pour cent des participants avaient été l'auteur ou la victime d'un acte de violence (agression, blessure ou contrainte sexuelle) au cours de l'année précédente, et 74 % d'entre eux avaient déclaré avoir commis des agressions psychologiques.

Lorsque les gouvernements s'impliquent dans le jeu, et qu'en plus ils visent à étendre leur présence, ils perpétuent activement les maux sociaux provoqués par le jeu.

Quand nous pourrons quantifier le nombre de divorces, de faillites et de suicides reliés directement au jeu, les gouvernements changeront peut-être d'attitude. D'ici là, nous devons nous reposer sur les témoignages des conjoints, des enfants et des joueurs eux-mêmes. Ils nous dépeignent clairement le monde de douleur, d'isolement et de dommage qui s'installe lorsque le jeu compulsif arrive dans l'univers familial. Alors que les gouvernements partout au pays offrent de plus en plus de possibilités de jeu, ils mettent encore plus de familles à risque de dommages et de désintégration pour engranger plus de profits dans les coffres provinciaux.

RECOMMANDATIONS

- **Le gouvernement devrait se retirer de l'industrie du jeu.**
Le jeu au Canada a des conséquences nuisibles pour un grand nombre de personnes, au point que l'offre gouvernementale de jeu pour les joueurs non compulsifs ne compense pas les coûts financiers et sociaux pour notre pays. Plus particulièrement, les plus pauvres n'ont pas les moyens de payer la « taxe de jeu » que le gouvernement leur soutire.
- **Il faut séparer la maximisation des profits et les initiatives pour le jeu responsable.**
Quand les autorités provinciales ayant le mandat d'accroître les recettes s'occupent de promouvoir le « jeu responsable », il y a un important conflit d'intérêts. Lorsque la maximisation des profits et les initiatives de jeu responsable relèvent de la même administration provinciale du jeu, ces deux composantes doivent fonctionner de façon indépendante. Les initiatives de jeu responsable devraient être financées par les profits du jeu, mais être menées à l'écart de l'influence de l'industrie du jeu.
- **Il faut mettre fin à l'expansion du jeu.**
Les gouvernements savent que la principale façon d'accroître les profits est de créer des façons nouvelles et plus nombreuses de jouer. Les gouvernements qui envisagent de légaliser le jeu en ligne et ceux qui exploitent des sites de jeu en ligne devraient cesser de le faire.