



150 Research Lane, Suite 104, Guelph, ON N1G 4T2  
T (519) 763-8049 T-Free (877) 882-2204 F (519) 763-8521 [info@opgrc.org](mailto:info@opgrc.org)  
[www.gamblingresearch.org](http://www.gamblingresearch.org)

**Note d'information pour le Comité sénatorial permanent  
des affaires juridiques et constitutionnelles  
Le 17 octobre 2012**

**Rédigée par**

L'Ontario Problem Gambling Research Centre

**au sujet du**

Projet de loi C-290, Loi modifiant le Code criminel (paris sportifs)

## Introduction

L'Ontario Problem Gambling Research Centre (OPGRC) apprécie l'occasion qui lui est donnée de s'adresser au Comité sénatorial au moment où il étudie les enjeux liés au projet de loi C-290 en rapport avec les paris sur épreuves sportives.

L'OPGRC est un organisme indépendant, sans but lucratif, créé par la province de l'Ontario il y a 12 ans pour mettre une distance entre le gouvernement et la recherche sur le jeu compulsif et réduire la perception d'un parti pris de la part du gouvernement.

### Objectifs du OPGRC :

1. Financer la recherche pour mieux comprendre le jeu compulsif
2. Établir une capacité de recherche sur le jeu compulsif en Ontario
3. Diffuser les résultats de recherches par le transfert des connaissances aux prestataires de traitement et de prévention, et aux décideurs

Le Centre dispose d'un processus d'examen de recherche rigoureux, objectif et indépendant que l'IRSC a examiné et validé. C'est un chef de file reconnu dans la recherche sur le jeu compulsif en Ontario, au Canada et à l'étranger.

## Contexte

Au cours des deux dernières décennies, le jeu légal a connu un essor considérable au Canada et en Ontario quant au nombre et aux types d'occasions de jeu. Le jeu légal fait désormais partie de l'industrie du divertissement et du tourisme en tant qu'option de loisir acceptée. Un plus grand accès au jeu légal, que ce soit le nombre accru de salons de jeu et l'ajout de milliers de machines de jeux électroniques ont entraîné une hausse proportionnelle des problèmes de jeu. Selon des données publiées tout récemment, le taux de joueurs compulsifs en 2011 était 1,2 %, selon la gravité du problème

<sup>1</sup>. Les plus hauts taux ont été signalés dans les régions où la concentration de jeux électroniques dans la collectivité est élevée et où il y a aussi des casinos permanents<sup>2</sup>.

Des recherches empiriques et des examens systématiques financés par l'OPGRC ont confirmé que la proximité et l'accès aux occasions de jeux terrestres ont une incidence considérable sur le taux de problèmes de jeu<sup>1</sup>. Ces conclusions corroborent les premières prévisions voulant que l'expansion rapide et forte de nouvelles formes de jeu légal dans de nombreuses régions serait associée à des coûts de santé publique importants<sup>2,3</sup>.

L'OPGRC a travaillé de concert avec d'imminents chercheurs et praticiens du domaine pour élaborer une gamme d'initiatives de jeu responsables ayant chacune pour but de réduire les dommages que peuvent causer le jeu légal.

Entre autres initiatives, mentionnons :

- créer des outils d'apprentissage en ligne pour enrayer les croyances erronées sur les chances de gagner (Harrigan et Dixon, 2008);
- installer des messages flash et des animations éducatives sur les machines à sous pour inciter les utilisateurs à respecter des limites de temps et d'argent (Stewart et Wohl, 2010; Wohl, Anisman, Christie, et Matheson, 2006);
- relocaliser les GAB pour réduire les dépenses excessives chez les utilisateurs de machines à sous (Dixon et Harrigan, 2009);
- informer les utilisateurs que les jeux électroniques sont conçus de façon à créer une dépendance (Harrigan, Dixon, Fugelsang, et Collins, 2010)
- examiner comment les campagnes de médias sociaux influencent les attitudes envers le jeu (Derevensky, Gupta, Byrne, & Dickson, 2002; Derevensky et Gupta, 2004)
- Voir comment la façon de concevoir les salons de jeu influence le jeu (Finlay, Marmurek, Kanetkar, et Londerville, 2003)

Bien que ces initiatives louables permettent de croire en une réduction du jeu compulsif chez les adeptes de jeux terrestres, il reste que l'Ontario doit faire face à un nouveau défi.

En effet, le gouvernement de l'Ontario reconnaît que la viabilité à long terme de l'industrie du jeu est menacée par les progrès technologiques, les changements dans les habitudes d'achat, le vieillissement de la population et le déclin du nombre de touristes. Conséquemment, en juillet 2010, le gouvernement de l'Ontario a donné une nouvelle direction à la Société des loteries et des jeux de l'Ontario (SLJO) et lui a demandé de moderniser le jeu commercial et

caritatif :

- en construisant de nouvelles installations axées sur les intérêts des clients et placées à proximité des clients;
- en multipliant le nombre de points de vente de billets de loterie pour inclure les détaillants à caisses multiples, y compris les supermarchés et les magasins à grande surface;
- en offrant une gamme complète de jeux sur un site Internet accessible par ordinateur et autres appareils reliés à Internet, incluant la vente de billets de loterie, les jeux de style casino interactifs et les jeux de pair-à-pair comme le poker.

L'initiative de modernisation a pour but « d'accroître le nombre de joueurs en rendant le jeu plus attrayant » et *non* en augmentant le montant que les clients actuels dépensent<sup>4</sup> ».

Or, le jeu par Internet, où les paris sur épreuves sportives sont le plus souvent lancés, est le déclencheur parfait pour le jeu compulsif. Actuellement, les Ontariens gagent environ 400 millions de dollars sur les sites Web de jeu non autorisés de la province. Selon l'étude pancanadienne la plus récente, en 2006-2007, le pourcentage de cyberjoueurs était de 2,1 %. On estime également que le taux de joueurs compulsifs parmi les cyberjoueurs est de 17,1%, alors qu'il est de 4,1 % chez les joueurs traditionnels<sup>56</sup>.

Selon un examen approfondi financé par l'OPGRC, plusieurs aspects du jeu sur Internet, là où les paris sur épreuves sportives ont le plus de chance de se produire, et augmentent les risques de dépendance au jeu<sup>5</sup>, notamment :

- la disponibilité 24 heures par jour,
- la commodité et le confort du foyer et/ou le recours à des appareils mobiles,
- plus d'anonymat et moins de restriction d'âge,
- une meilleure expérience de jeu et la nature solitaire du jeu,
- les transferts d'argent se font par voie électronique,
- les joueurs en ligne peuvent continuer de jouer même avec des facultés affaiblies par les drogues ou l'alcool.

Compte tenu de la facilité d'accès et de la commodité du jeu sur Internet, on peut s'attendre à une augmentation des problèmes de jeu pendant cette vague d'expansion du jeu<sup>5</sup>.

Puisque le jeu sur Internet gagne en popularité, les gouvernements et l'industrie du jeu devraient s'occuper prioritairement de rendre les programmes de jeu par Internet socialement responsables.

Les décisions du gouvernement sur le jeu devraient donc être basées sur les faits et appuyer la recherche sur le jeu. L'OPGRC appuie les recommandations stratégiques mises de l'avant par les experts du domaine, notamment :

- restreindre le jeu aux 18 ans et moins en instaurant des techniques de vérification;
- mettre en œuvre des limites préétablies sur les dépôts, le montant des pertes et la durée des séances, tout en décourageant la reprise du jeu;
- placer à des endroits stratégiques de l'information sur le jeu responsable, l'accès à des outils d'autoévaluation et des services de prévention et de traitement ;

- mettre en place des contrôles sur la publicité et la promotion de façon à ne pas cibler les jeunes ou les joueurs non avertis;
- donner de l'information juste sur les chances de gagner et la façon dont le jeu est conçu;
- offrir des programmes d'auto-retrait<sup>5,7</sup>.

## Conclusion

Nous encourageons le Sénat à formuler des recommandations aux gouvernements fédéral et provinciaux au sujet des recommandations stratégiques susmentionnées et de bonifier les ressources accordées à la recherche sur le jeu compulsif, à la prévention, à la sensibilisation et au traitement. Selon les recherches, toutes les formes de jeu peuvent mener à une dépendance. Puisque les gouvernements récupèrent plus d'argent, ils doivent aussi augmenter l'appui qu'ils accordent aux problèmes sociaux et économiques plus larges qu'entraînera l'expansion du jeu.

---

<sup>1</sup> Williams, R., Volberg, R., et Rhys, S. (2012). « The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends ». Rapport final préparé pour l'Ontario Problem Gambling Research Centre et le ministère de la Santé et des Soins de longue durée de l'Ontario.

<sup>2</sup> Cox, B.J., Yu, N., Afifi, T.O., et Ladouceur, R. (2005). « A national survey of gambling problems in Canada ». *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 213-217.

<sup>3</sup> Volberg, R. (2001). « When the chips are down: Problem Gambling in America ». New York: The Century Foundation Press.

<sup>4</sup> Société des loteries et des jeux de l'Ontario (SLJO; 2012). Modernisation de la loterie et du jeu en Ontario : Examen stratégique des activités/Avis au gouvernement

<sup>5</sup> Wood, R., et Williams, R. (2009). « Internet gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options ». Rapport final préparé pour l'Ontario Problem Gambling Research Centre.

<sup>6</sup> Williams, R. J. and Wood, R. T. (2007). *Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature*. Rapport préparé pour l'Ontario Problem Gambling Research Centre.

<sup>7</sup> CAMH Recommendations on Internet Gambling in Ontario. Le 30 mai 2011.

<http://www.problemgambling.ca/EN/Documents/4486bcamhoninternetgambling.pdf>