



**Groupe de travail national sur les politiques**

Document de discussion de politique

# Les jeux de hasard sur Internet au Canada sont dans une sorte de purgatoire juridique

Terri L. MacKay, MA  
Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances

Juillet 2004

## Résumé

L'objet du Groupe de travail national sur les politiques (GTNP) du CCLAT est d'offrir une tribune à l'intention des organismes ou des personnes qui ont une expertise dans le domaine des toxicomanies et a pour mission de les regrouper afin qu'ils participent à une vaste discussion et qu'ils analysent des sujets et des questions de politique d'un point de vue national. Le GTNP n'est pas un groupe de revendication, mais plutôt un groupe qui offre une analyse des « pratiques exemplaires » et qui communique des points de vue pour prise en considération par le Conseil du CCLAT et l'ensemble du milieu des toxicomanies. Le GTNP contribue à l'objectif de formulation de politiques du CCLAT en surveillant les progrès importants au niveau des recherches et des politiques et en fournissant des commentaires éclairés sur des questions d'envergure nationale. Les membres actuels du GTNP incluent notamment : John Borody, Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances; Thomas Brown, Université McGill; Garth McIver, Association médicale canadienne sur l'addiction; Louis Glicksman, Centre de toxicomanie et de santé mentale; Perry Kendall, directeur médical, province de la Colombie-Britannique; Christiane Poulin, Université Dalhousie; Linda Dabros, Santé Canada; Edward Sawka, Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission; Brian Wilber, ministère de la Santé de la Nouvelle-Écosse; Patricia Begin, Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies; Sally Greenhill, Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission; et Gerald Thomas, Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies. Certains des commentaires qui figurent dans ce document ont été formulés par Anne-Elyse Deguire, Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.

## TABLE DES MATIÈRES

Définitions.....	3
Introduction.....	4
Le jeu et l'innovation technologique .....	4
Jeu interactif.....	5
Les jeux de hasard sur Internet au Canada.....	6
Pourquoi jouer en ligne? .....	8
Coûts possibles.....	9
Dépendance au jeu .....	9
Le jeu chez les personnes mineures .....	10
Autres populations vulnérables.....	11
Comportement criminel .....	11
Intégrité du fournisseur .....	12
Prohibition par opposition à légalisation .....	12
Prohibition.....	13
Légalisation.....	13
Responsabilité sociale.....	13
Approches internationales.....	15
États-Unis.....	15
Royaume-Uni .....	16
Australie.....	17
Conclusions.....	18
Références.....	19

## Définitions

Le **jeu** se définit comme étant tout comportement de jeu qu'adopte une personne et qui fait en sorte qu'elle s'expose aux risques de perdre de l'argent ou des biens en fonction du résultat d'un jeu, d'un concours ou d'une autre activité. Le résultat de l'activité est en partie ou totalement une question de hasard.

Le **jeu excessif** se définit comme tout type de jeu qui bouleverse ou affecte la santé mentale ou physique, les études ou l'emploi, les relations personnelles ou familiales ou la situation financière ou juridique.

Le **jeu pathologique** se définit comme un comportement de jeu mésadapté persistant et récurrent qui dérange les activités personnelles, familiales ou professionnelles. Ce diagnostic ne peut être posé si le jeu s'est produit suite à un épisode de démence.

## Introduction

Le débat sur les jeux de hasard sur Internet s'est intensifié au Canada, au moment où le gouvernement, les organismes de lutte contre les toxicomanies et les industries du jeu réglementées à l'échelle provinciale s'attendent à une croissance considérable du jeu en ligne. Ce point mérite d'être pris en considération, étant donné le taux d'expansion d'Internet, jumelé à un nombre croissant de préoccupations à l'égard du jeu au Canada en général. À la différence de l'univers du jeu dans l'ensemble (qui est légal et réglementé), il est illégal d'exploiter des casinos en ligne au Canada. Ce sujet soulève la controverse en raison de la politique canadienne actuelle sur le jeu (régie par les gouvernements provinciaux et territoriaux), de la difficulté de réglementer les jeux de hasard sur Internet et de la préoccupation concernant l'intensification du jeu excessif.

Les données probantes empiriques actuelles révèlent que la participation canadienne au jeu en ligne est relativement faible. Toutefois, il est prouvé que les sites Internet étrangers de jeux de hasard « arrachent » des millions de dollars en paris aux citoyens canadiens (Kelly, Todosichuk et Azmier, 2001). La perte de recettes publiques aux entreprises internationales jumelée à la possibilité que les casinos non virtuels perdent des profits en raison du jeu en ligne est préoccupante.

Ceux qui proposent la prohibition de telles activités font valoir que les coûts possibles pour la société vont l'emporter sur les avantages économiques possibles associés à la légalisation. À l'inverse, ceux qui sont en faveur de la légalisation des jeux de hasard sur Internet prétendent que la réglementation permettrait aux organismes gouvernementaux de surveiller les sites pour la protection du consommateur. La réglementation permettrait des vérifications auprès du fournisseur visant à garantir que les sites sont légitimes et équitables. Elle permettrait de veiller à ce que les joueurs mineurs ne soient pas autorisés à parier de l'argent et offrirait diverses mesures de protection pour les joueurs excessifs. En outre, ils font valoir que la technologie Internet rend la prohibition sans intérêt.

Le présent rapport examine les documents actuels sur les jeux de hasard sur Internet, traite des arguments proposés par les défenseurs de la légalisation et de la prohibition et examine les méthodes que d'autres pays privilégient. Il est recommandé que d'autres recherches empiriques soient menées avant que toute décision législative définitive ne soit prise.

### Le jeu et l'innovation technologique

Le jeu est une importante source de revenus pour les gouvernements provinciaux du Canada. Selon la Canada West Foundation, en 2001, il y avait plus d'une centaine de milliers de places pour jouer au Canada, y compris 38 252 appareils de loterie vidéo, 31 537 machines à sous, 32 932 centres de billets de loterie, 1 880 salles de bingo, 59 casinos, 70 pistes de courses de chevaux et 107 établissements de pari à distance. Les gouvernements provinciaux ont réalisés un profit net total de 5,5 milliards de dollars au cours de l'exercice 1999–2000. En Alberta, où 82 % des adultes sont des joueurs, 1,1 milliard de dollars a été placé dans le Alberta Lottery Fund en 2002–2003 (Alberta Gaming, 2003). Au cours de cette même année, les Manitobains ont dépensé 97,3 millions de dollars dans le cadre de 1 163 activités de jeux de bienfaisance, y compris les bingos, les tirages au sort et les billets en pochette (*Manitoba Gaming Control Commission*,

2003). L'Étude de 2003 sur la prévalence du jeu en Nouvelle-Écosse révèle qu'en 2001–2002, les paris totalisaient 1,2 milliard de dollars, soit une augmentation de 46,5 % depuis 1996 (Schrans et Schellinck, 2004).

Étant donné l'augmentation des profits de l'industrie, il semble y avoir une hausse considérable du taux de participation au jeu à l'échelle du Canada. Même s'il n'est pas encore clair si l'augmentation peut être attribuable à un plus grand nombre de joueurs, ou si les joueurs actuels ou les joueurs excessifs jouent plus fréquemment, les analystes commencent à être préoccupés par les répercussions possibles de l'introduction de nouvelles formes de jeu.

### *Jeu interactif*

Les premiers sites Internet de jeux de hasard ont été créés en 1995 : avec 18 jeux de casino, Internet Casinos Inc. a lancé ce qui est maintenant une entreprise florissante. Les États-Unis semblent regrouper la majorité des joueurs en ligne du monde – les Américains génèrent la moitié de toutes les recettes associées au jeu électronique (Burnham, 2003). Au cours des quelques dernières années, le nombre de sites Web offrant des jeux de hasard a considérablement augmenté. On estime qu'environ 1 800 sites sont actuellement fonctionnels (Jenkins et Keller, 2002), plus du double du nombre (environ 800) enregistré en 2000 (Turner, 2002). De ce fait, il a été estimé que le nombre de joueurs sur Internet passerait de 4 millions en 1999 à 15 millions en 2004 (Christiansen, 2000). En l'an 2000, une recherche à l'aide du mot clé « jeux de hasard sur Internet » dans le moteur de recherche Alta Vista a donné 200 sites. Aujourd'hui, ce nombre est passé à 3 505 455. Le General Accounting Office des États-Unis a déclaré au Congrès que les analystes du jeu projetaient que les recettes générées par les jeux de hasard sur Internet à l'échelle mondiale en 2003 représenteraient 5 milliards de dollars (Jenkins et Keller, 2002).

La plupart des fournisseurs de jeux sont de petites entreprises situées à l'étranger dans des endroits comme Antigua-et-Barbuda et la République dominicaine (pour une liste complète, voir River City Group, 2000). Les sites exigent habituellement que le consommateur remplisse un formulaire d'inscription en ligne et peuvent exiger qu'il ouvre un compte, soit avec eux, soit avec une institution financière affiliée. Parmi les méthodes de paiement, il y a notamment la carte de crédit, la carte à puce, l'argent électronique, la carte de débit, le chèque ou le virement télégraphique (Schopper, 2002).

Il existe quatre types d'entreprises qui offrent des possibilités de jeu (Turner, 2002). Le type de jeu en ligne le plus populaire est le pari sportif, où des paris sont placés sur des sports professionnels et de niveau collégial en temps réel. (Puisque le résultat est connu du public, les joueurs peuvent se sentir plus à l'aise qu'ils ne le seraient en jouant à des jeux où le résultat statistique des paris est inconnu.) La plus importante augmentation du nombre de sites est attribuable aux casinos en ligne, qui offrent des jeux comme les machines à sous, le blackjack, la roulette et le poker. Certains de ces casinos en ligne permettent la correspondance avec d'autres joueurs au moyen de la causerie en temps réel ou des caméras espionnes, qui ajoute l'interaction sociale à l'expérience. Au troisième rang des jeux les plus courants, on retrouve les loteries en ligne. Cette expérience est plus ou moins la même que l'achat d'un billet de loterie chez un marchand; cependant, ces sites peuvent ne pas baser le lot sur le nombre de joueurs qui contribuent au pari. Turner (2002) classe les opérations sur actions électroniques au quatrième

rang des types de jeux en ligne. Selon la définition de tout un chacun, cela peut ou peut ne pas être considéré comme un jeu de hasard.

Les défis de l'innovation technologique ne se limitent pas à l'Internet. En octobre 2003, le Royaume-Uni lançait la Loterie mobile (Mobile Lottery), qui permet à toute personne âgée de plus de 16 ans ayant un service pour les applications sans fils (WAP) ou Java de jouer à des jeux de type casino, comme les machines à sous et le bingo, sur leur téléphone cellulaire. La Chine a mis au point un jeu interactif de roulette par téléphone. En pesant sur quelques touches du clavier téléphonique, vous pouvez faire tourner la roue de la roulette virtuelle, placer des paris et demander que votre crédit soit automatiquement ajouté à votre compte. Parmi les autres jeux offerts sur le téléphone cellulaire, il y a notamment le blackjack, le keno et le craps (*Casinomeister's News*, 2004).

Parmi les autres technologies qui rendront les jeux plus interactifs et accessibles, il y a notamment la télévision interactive, les assistants numériques et les terminaux Internet autonomes. Frost et Sullivan prévoient que les recettes mondiales générées par les jeux téléchargeables, à base de messages ou fondés sur le Web passeront d'environ 436 millions \$US en 2001 à 9,3 milliards \$US en 2008 (Frost et Sullivan, 2004).

### Les jeux de hasard sur Internet au Canada

Le Code criminel du Canada indique qu'il est illégal de s'adonner à des jeux de hasard au Canada, à moins que l'activité corresponde aux articles 201, 202 et 206 du Code criminel. L'exploitation de jeux légaux relève de la compétence des provinces et territoires. Parmi les exceptions au jeu illégal, il y a notamment les activités comme les « systèmes de loterie », les activités de bienfaisance, le jeu sur les paquebots de croisière internationale, les paris faits entre personnes qui ne sont pas engagés dans l'entreprise du pari, de même que les paris mutuels. Étant donné que la compétence est accordée séparément à chaque province et territoire, un gouvernement provincial ou territorial qui souhaiterait mettre sur pied un site de jeux de hasard en ligne, devrait restreindre l'accès seulement aux résidents de cette province ou de ce territoire. De plus, le genre de pari sur Internet le plus populaire, le pari sportif en ligne, ne serait pas permis, puisque le fait de parier sur un seul événement sportif est interdit au Canada. En 1996, Dennis Mills, un député fédéral, a présenté le projet de loi C-353, qui aurait modifié le Code criminel en vue de permettre la réglementation des jeux de hasard sur Internet par les autorités fédérales. Le projet de loi n'a pas été adopté et il n'a pas été représenté.

Voici certains développements dignes de mention au Canada :

- En 2004, la Atlantic Lottery Corporation a lancé le premier site légal de jeux en ligne au Canada. Les résidents des provinces de l'Atlantique peuvent maintenant acheter des billets de loterie en ligne<sup>1</sup>.
- En 2001, Starnet Communications International Inc. a plaidé coupable aux accusations de jeu criminel et a été obligée de payer approximativement 4 millions \$US (Kelly et coll., 2001). L'entreprise a été reconnue coupable d'avoir accepté des paris de citoyens canadiens. La police a découvert que Starnet acceptait des paris sur un serveur géré à

<sup>1</sup>. [https://www.playsphere.alc.ca/games\\_nli.do?lang=1](https://www.playsphere.alc.ca/games_nli.do?lang=1), consulté en décembre 2004

partir d'un bureau de Vancouver. Le cas a permis d'écrire une nouvelle page d'histoire sur les jeux de hasard illégaux sur Internet au Canada.

- La Earth Future Lottery, basée à l'Île-du-Prince-Édouard, a reçu l'approbation de la province d'exploiter une loterie en ligne. Le Earth Fund amasse des fonds pour les causes environnementales et humanitaires telles que Médecins sans frontières. En 2000, le groupe a voulu exploiter une loterie de financement en ligne dont les billets auraient été vendus à l'échelle mondiale. Après que l'Î.-P.-É. ait accordé à l'organisme un permis, la décision a été contestée puis annulée à la Cour suprême de l'Île-du-Prince-Édouard (Section d'appel). Le tribunal a statué que la loterie contrevenait au Code criminel puisqu'elle n'était pas exploitée ni gérée dans la province. Puisque les billets devaient être vendus à l'échelle mondiale, la loterie n'avait pas lieu exclusivement à l'intérieur de la province.
- En janvier 2004, Woodbine Entertainment Group a lancé le premier site Internet apparemment légal de jeux de hasard au Canada. L'Agence canadienne du pari mutuel (ACPM) a apporté des modifications réglementaires qui ont permis à l'entreprise de lancer HPIBET.com, site sur lequel on peut placer des paris sur les courses de chevaux. Bob McCreavy, un des porte-parole de la CPMA, a mentionné avoir entendu dire qu'au moins deux autres pistes de courses au Canada prévoient offrir un service en ligne où il est possible de placer des paris. Toutefois, des rapports récents suggèrent que le ministère de la Justice fédéral enquête sur la légalité d'un tel site.
- La Nation Mohawk de Kahnawake, située au sud de Montréal, a autorisé l'exploitation d'un site de jeux de hasard sur Internet. En 1996, la réserve a établi la Commission des jeux de Kahnawake afin de réglementer le jeu dans la réserve. La Commission a ensuite mis sur pied les Mohawk Internet Technologies afin d'exploiter un casino en ligne. En 2003, la Sûreté du Québec a déclaré qu'elle enquêtait sur le casino. Bien que Loto-Québec et que le Procureur général du Canada aient jugé le casino illégal, aucune accusation n'a été portée.

Les résultats d'études sur la prévalence ont révélé que très peu de Canadiens s'adonnent à des jeux en ligne<sup>2</sup>. Dans une enquête menée en 1999, la Canada West Foundation a révélé que les joueurs en ligne représentaient 0,5 % de l'ensemble des joueurs. Des 2 202 participants à l'enquête, seulement 1 a indiqué avoir joué en ligne plus de quelques fois. Près de la moitié des répondants (42 %) ont indiqué que le manque d'accès à Internet était la principale raison pour laquelle ils ne jouaient pas à des jeux en ligne (Kelly, Todosichuk et Azmier). Des taux similaires ont été signalés par la Alberta Gaming and Liquor Commission (2001); 0,2 % des répondants avaient joué à des jeux en ligne au cours des 12 mois précédents, ayant dépensé 55 \$ en moyenne par mois. De plus, les Albertains ont démontré très peu d'intérêt pour une plus grande accessibilité (59 % ont préféré une moins grande accessibilité et seulement 2 % souhaitaient une plus grande accessibilité).

En 2001, Ialomiteanu et Adlaf ont interrogé au hasard 1 294 adultes de l'Ontario dans le cadre d'un sondage téléphonique transversal effectué sur une base annuel. Ils ont constaté que 5,3 % de cet échantillon avaient joué à des jeux de hasard sur Internet au cours de la dernière année. Des

---

<sup>2</sup>. Il est important de noter que les études ne sont pas directement comparables. Diverses différences méthodologiques pourraient influencer les résultats. Par exemple, certaines études révèlent des taux de prévalence à titre de pourcentage de la population, tandis que d'autres révèlent des taux à titre de pourcentage des joueurs.

taux beaucoup moins élevés ont été signalés par le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies (Wiebe, Single et Falkowski-Ham, 2001) et par la Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances (Patton, Brown, Dhaliwal, Pankratz et Broszert, 2002). Le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies a signalé un taux de participation aux jeux de hasard sur Internet de 0,6 %, et la Fondation manitobaine de lutte contre la dépendance, un taux de 0,35 %.

Les résultats d'études plus récentes révèlent des taux tout aussi faibles. En 2003, la province de la Colombie-Britannique a demandé à Ipsos-Reid et Gemini Research (2003) de mener des entrevues téléphoniques auprès de 2 500 personnes. Seulement 2 % des résidents de la Colombie-Britannique ont indiqué jouer à des jeux de hasard sur Internet. Ce résultat correspond au résultat d'une étude menée auprès des résidents du Québec en 2004 qui révèle que 2 % des résidents jouaient à des jeux de hasard en ligne (Ladouceur, 2004). La Nouvelle-Écosse a des taux encore moins élevés : 0,2 % des résidents indiquent avoir joué sur Internet (Schrans et Schellinck, 2004).

### Pourquoi jouer en ligne?

Le lien entre une plus grande accessibilité et un plus haut taux de participation aux jeux semble une hypothèse raisonnable et évidente. La disponibilité 7 jours sur 7, 24 heures sur 24, la portée mondiale et la commodité sont des caractéristiques séduisantes de cette activité. Griffiths (1999, 2003) maintient que la technologie a joué un rôle important dans la création de nouvelles pratiques de jeu. Le Canada a été témoin de la validité de cet énoncé lors de l'explosion des appareils de loterie vidéo et des recettes connexes. L'introduction du jeu en ligne présente cependant un autre marché pour les joueurs, et plusieurs facteurs pourraient inciter les joueurs à utiliser ce moyen (pour un résumé complet, voir Griffiths, 2003; Smeaton et Griffiths, 2004).

- **Accessibilité** : Les joueurs ont accès aux jeux 365 jours par année, 24 heures sur 24. Lorsqu'il y a augmentation de l'accessibilité au jeu, on constate une augmentation correspondante du nombre de joueurs et du nombre de joueurs excessifs.
- **Abordabilité** : Pour ceux qui paient par minute, les jeux de hasard sur Internet sont moins chers que les paris par téléphone.
- **Anonymat** : Le respect de la vie privée élimine les stigmates et les jugements associés au jeu excessif.
- **Commodité** : Le fait de demeurer à la maison assure aux joueurs un accès facile et confortable, en particulier pour les personnes qui n'apprécient pas l'atmosphère des bars ou des casinos.
- **Interactivité** : Même si les joueurs peuvent garder l'anonymat, certains apprécient la correspondance avec d'autres joueurs. Il a été démontré qu'une participation personnelle accrue augmente l'illusion de contrôle des joueurs.
- **Fréquence de l'activité** : Il a été démontré que les machines à sous sur certains sites Internet tournent plus rapidement que la norme de l'industrie pour ce qui est des machines à sous des casinos non virtuels. De plus, le joueur peut avoir accès à plus d'un site à la fois et peut jouer à plusieurs jeux simultanément.
- **Sentiment de contrôle** : De nombreuses personnes (en particulier les adolescents) ont joué à des jeux vidéo interactifs et peuvent par conséquent avoir un faux sentiment de contrôle



lorsqu'ils jouent sur Internet. Ce sentiment peut être renforcé par leur connaissance de cet instrument.

Griffiths soulève également les enjeux sociaux des jeux de hasard sur Internet :

- Le jeu dans le milieu de travail : De nombreuses entreprises donnent à leurs employés l'accès non supervisé à l'Internet. Par conséquent, la productivité au travail peut diminuer.
- Valeur monétaire : Tout comme les jetons au casino diminuent la valeur apparente de l'argent, l'argent électronique et d'autres formes de paiement des jeux en ligne pourraient accroître la tendance d'un joueur à dépenser de l'argent.

## Coûts possibles

### *Dépendance au jeu*

La technologie a déjà favorisé l'augmentation de la prévalence de la dépendance au jeu, et l'Internet pourrait contribuer à cette tendance. Cela pourrait notamment signifier la continuité des dépendances existantes au jeu ou l'établissement d'un nouveau marché (de la même façon que les appareils de loterie vidéo et les machines à sous ont introduit un nombre considérable de femmes au jeu) (Pankratz, 2001).

Parmi les principales préoccupations, on retrouve la nature asociale des jeux de hasard sur Internet. Ce passage d'une activité sociale à une activité solitaire est particulièrement préjudiciable pour les personnes qui sont susceptibles de développer une dépendance au jeu excessif. Les résultats de recherches ont révélé que les joueurs excessifs sont plus susceptibles de jouer en isolement (Griffiths, 1995). Les joueurs excessifs confirment, rétrospectivement, qu'au plus haut niveau de leur dépendance, ils jouaient la majorité du temps seuls (p. ex., Griffiths, 1995). Il est suggéré que les joueurs excessifs pourraient être plus susceptibles de développer une dépendance aux jeux de hasard sur Internet. Pour appuyer cette suggestion, Ladd et Petry (2002) ont constaté que 74 % des joueurs sur Internet étaient considérés comme des joueurs de niveau 2 (excessifs) ou de niveau 3 (pathologiques), conformément au South Oaks Gambling Screen, comparativement à seulement 22 % des joueurs qui n'ont pas joué sur Internet.

Certains font valoir que le manque de son, de lumières, de gens et le peu d'excitation sont des éléments pour dissuader les joueurs vers le jeu en ligne. Même si cela peut être vrai dans certains cas, il existe maintenant des jeux téléchargeables qui sont presque identiques aux machines à sous et aux appareils de loterie vidéo. Les domaines du graphisme évoluent, et le Canada est en tête de liste au chapitre de l'élaboration de logiciels de jeux de hasard sur Internet (Lipton, 2002).

En Écosse, on a rapporté dans le cadre des *Edinburgh Evening News* (Howie, janvier 2004) que la participation aux réunions des Gamblers Anonymous avait doublé au cours des 12 mois précédents. Une grande partie de l'augmentation semblait attribuable au jeu en ligne, de même qu'à des règles bancaires assouplies et à la facilité d'accès aux cartes de crédit. Le rapport indiquait que 70 % des nouveaux membres avaient une dépendance aux jeux de hasard sur Internet. Même si cette information est anecdotique et qu'elle ne permet pas d'évaluer la gravité des problèmes de ceux qui participent aux réunions, ni de déterminer si ces problèmes peuvent

être attribués uniquement au jeu en ligne, l'idée que ce pourcentage soit exact est alarmante. Parmi les conséquences négatives associées à une augmentation du jeu excessif, il y a notamment les perturbations familiales, la violence familiale, la consommation d'alcool et de drogues, la dépression, l'idéation suicidaire, les tentatives de suicide et un comportement criminel (Association canadienne de santé publique, 2000).

### *Le jeu chez les personnes mineures*

Empêcher les personnes mineures de participer au jeu est essentiel si on veut éviter qu'ils développent une dépendance. Il est bien connu qu'une exposition précoce aux occasions de jeu augmente le risque de développer une dépendance. De plus, les étudiants du niveau secondaire et collégial sont ceux qui révèlent les taux de jeu excessif les plus élevés (American Psychiatric Association, 2001).

Dans une méta-analyse réalisée par la Faculté de médecine de Harvard (Shaffer, Hall et VanderBilt, 1997), les auteurs ont constaté que les taux de jeu excessif chez les adolescents étaient deux fois plus élevés que chez les adultes. La Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (2002) indique que 41,2 % des jeunes de l'Alberta (3 394 ont été interrogés) de la septième à la douzième année avaient joué au cours des 12 mois précédents. 3,8 % des jeunes interrogés affichaient un comportement de jeu excessif et 5,7 % des adolescents révélaient des habitudes de jeu dangereuses. Plus récemment, la Nouvelle-Écosse a déclaré que la proportion de personnes considérées comme des joueurs « à risque » diminue considérablement avec l'âge. Le pourcentage des 19-24 ans qui étaient considérés comme étant à risque de développer des problèmes était 1,5 fois supérieur au pourcentage des 25-30 ans et 4 fois supérieur au pourcentage relevé chez les adultes de plus de 45 ans.

Peu d'études ont fait rapport de données sur les taux de jeu sur Internet chez les adolescents canadiens. Les résultats d'une étude menée au Québec auprès de 4 800 étudiants de niveau secondaire révèlent que 3,7 % des étudiants avaient joué en ligne au cours des 12 mois précédents (Chevalier, Deguire, Gupta et Derevensky, 2003). Il y avait beaucoup plus de garçons qui jouaient sur Internet que de filles. Au Manitoba, le taux de jeu sur Internet est peu élevé; seulement 0,7 % des jeunes du Manitoba indiquent avoir joué sur Internet (Lemaire, 2004).

En tentant d'évaluer le risque du jeu en ligne pour les jeunes et voulant analyser la capacité des sites d'interdire l'accès aux personnes mineures, Smeaton, Poole, Chevis et Carr (2004) ont demandé à un volontaire de 16 ans d'utiliser sa carte de débit pour tenter de se créer un compte en ligne sur un site de jeu. Des 37 sites évalués, seulement 7 ont efficacement empêché la création d'un compte. Les 30 autres sites ont permis au jeune de 16 ans d'ouvrir un compte qui lui aurait permis de placer des paris en ligne. Dans une autre étude récente menée par Smeaton et Griffiths (2004), on a étudié de près 30 sites Internet de jeu du Royaume-Uni afin de déterminer les mesures de sécurité qui avaient été mises en place pour prévenir que des mineurs puissent placer des paris. On a constaté que 15 des 30 sites ne précisaient pas de limite d'âge, et 11 des sites ne procédaient à aucune vérification de l'âge. De plus, bon nombre de ces sites offrent un mode « démo », où tout le monde peut jouer sans parier d'argent. Les adolescents pourraient être particulièrement vulnérables à cet aspect attirant, puisque cela leur donne accès à des jeux de casino, et leur permet de jouer à ces jeux, beaucoup plus tôt qu'il leur serait légalement permis. En outre, on soupçonne que ces jeux de « démo » ou de pratique peuvent donner de très bonnes

chances (puisque aucune somme d'argent est en jeu). Les adolescents qui ont beaucoup de succès dans ces jeux seront susceptibles de perdre de l'argent lorsqu'ils atteindront l'âge de la majorité et qu'il leur sera légalement permis de jouer pour de l'argent, et à ce moment, les chances ne seront plus en leur faveur.

### *Autres populations vulnérables*

Il y a un certain nombre d'autres groupes qui sont susceptibles d'être exploités en ligne. Parmi ces groupes, on compte notamment les personnes qui dépendent des drogues ou de l'alcool, les personnes touchées par divers troubles mentaux, celles qui ont une déficience en matière d'apprentissage et les personnes âgées. Le fournisseur ne se préoccupe pas de savoir si le joueur comprend les conditions ou les enjeux du jeu. Les personnes qui ne connaissent pas le cyberspace peuvent ne pas comprendre les véritables ramifications de l'activité en ligne.

### *Comportement criminel*

Une des conséquences non intentionnelles des jeux de hasard sur Internet pourrait être une augmentation du crime organisé. Dans une déclaration de 2003 à la Chambre des représentants des États-Unis, le sous-procureur général adjoint John Malcolm (2003) a mentionné que le crime organisé est de plus en plus présent dans les jeux de hasard sur Internet. En fait, une des familles du crime organisé du Canada a été reconnue comme étant associée à un réseau illégal de jeux de hasard sur Internet (Kelly, 2001). La cybercriminalité n'est pas une affaire nouvelle, et avec la venue de nouvelles formes de commerce en ligne (comme l'argent électronique) vient la possibilité de réseaux de blanchiment d'argent. L'argent électronique est de plus en plus populaire en ce qui a trait aux jeux de hasard sur Internet, attribuable en partie aux mesures prises par les sociétés émettrices de cartes de crédit pour interdire aux clients d'utiliser leur carte de crédit pour jouer en ligne. Schopper (2002) déclare :

L'utilisation possible de l'argent électronique à titre un moyen visant à faciliter le blanchiment d'argent est un problème énorme. Des millions de dollars peuvent être emmagasinés dans un ordinateur portable ou sur un téléphone cellulaire avec mémoire, et on peut les transférer n'importe où dans le monde en appuyant simplement sur un bouton... Par conséquent, les blanchisseurs d'argent et d'autres criminels peuvent faire circuler des millions de dollars en argent électronique autour du monde... (p. 20)

Dans son rapport au Congrès, Malcolm (2003) a relevé un certain nombre de moyens par lesquels l'argent pourrait être blanchi par l'intermédiaire d'un casino en ligne. Par exemple, une personne qui désire transférer des fonds illégaux à une source interne dans le casino pourrait simplement jouer l'argent jusqu'à ce que le montant approprié soit atteint. Dans le même ordre d'idées, si une source interne du casino désire transférer des fonds, le jeu pourrait être truqué jusqu'à ce que le montant requis soit payé au joueur. Il fait remarquer que « la nature anonyme de l'Internet et l'utilisation du cryptage font en sorte qu'il est difficile de retracer les transactions ».

Aux États-Unis, les policiers croient que les jeux de hasard sur Internet pourraient être un outil puissant pour blanchir des revenus tirés d'activités criminelles. Les raisons citées se rapportent à certaines des caractéristiques d'Internet, y compris sa vitesse, son important volume et la portée internationale. Jumelées au niveau élevé d'anonymat et aux diverses préoccupations en matière

de compétence, ces caractéristiques font en sorte que le blanchiment d'argent est une préoccupation légitime.

### Intégrité du fournisseur

Étant donné le manque de règlements de l'industrie, les joueurs devraient être prudents avant de placer un pari en ligne. Il est possible que de nombreux sites ne soient pas légitimes. Les casinos en ligne sont souvent basés dans des pays où les règlements et l'application de la loi sont au minimum ou non existants. Toutes les personnes dans le monde qui ont une connexion Internet peuvent ouvrir un site, recueillir des renseignements sur le crédit, placer des paris et refermer le site avant de distribuer les gains. La sécurité et le respect de la vie privée doivent également être pris en considération. L'information personnelle ne représente que la partie émergée de l'iceberg lorsqu'il s'agit de recueillir des renseignements sur le profil des joueurs. Les fournisseurs de jeux peuvent notamment recueillir les renseignements suivants : le moment où une personne préfère jouer, combien de temps elle a tendance à demeurer en ligne, combien d'argent elle parie habituellement et les circonstances dans lesquelles elle est susceptible de parier des sommes plus importantes. Les renseignements peuvent être compilés dans une base de données et partagés avec d'autres entreprises (y compris d'autres fournisseurs de sites de jeu). Selon Griffiths (2003), il existe des logiciels qui permettent aux fournisseurs de personnaliser les jeux en fonction des intérêts d'un consommateur. Parmi les autres préoccupations, il y a notamment le problème des pirates informatiques qui recueillent des renseignements relatifs à la carte de crédit ou des renseignements personnels.

Ce n'est pas seulement l'utilisateur qui est sensible à ces types d'invasions. CryptoLogic Inc., un fournisseur reconnu de logiciels de jeu, a vu ses jeux modifiés par des pirates informatiques, faisant en sorte que les utilisateurs ne pouvaient pas perdre (Kelly, 2001). Bien sûr, cela va dans les deux directions. Un fournisseur peut s'organiser pour que l'utilisateur ne gagne jamais ou faire en sorte que les chances ne concordent pas avec ce que l'utilisateur a convenu. Une autre pratique courante est la pratique d'« inclusion ». Lorsqu'un site ouvre, l'auteur détermine une liste de mots clés qui produiront une occurrence pour le site sur les moteurs de recherche. Griffiths (2003) fait valoir que ces sites incluent couramment des mots clés comme « Disney » pour obtenir plus de visiteurs. Les fournisseurs ont également inclus des expressions comme « jeu excessif » afin d'attirer les joueurs excessifs vers leur site.

### Prohibition par opposition à légalisation

La plupart des promoteurs du jeu légalisé plaident en faveur de la demande du consommateur et insistent sur le droit de la personne de jouer par loisir et sur les avantages économiques possibles. Au fur et à mesure que le débat a évolué au cours des dernières années, ceux en faveur de la légalisation ont commencé à répliquer aux revendications faites par ceux qui sont en faveur de la prohibition. Ils font valoir que les règlements protégeraient les joueurs des divers dangers soulevés par les prohibitionnistes. Ceux qui sont en faveur des jeux de hasard sur Internet prétendent que la préoccupation des deux discours est la même : la protection du consommateur. Même si cette pensée est agréable, ceux qui sont en faveur des jeux de hasard sur Internet oublient d'aborder la possibilité de résultats négatifs, tant pour les individus que pour la société. Les points qui suivent représentent certains des arguments soulevés par les deux parties prenant part à la discussion.

### *Prohibition*

- La légalisation des jeux de hasard sur Internet pourrait accroître le nombre de joueurs excessifs et pathologiques.
- Les personnes mineures pourraient facilement avoir accès à certains sites et utiliser la carte de crédit d'un parent; cela est déconcertant puisqu'ils sont plus susceptibles de développer une dépendance au jeu.
- Les jeux de hasard sur Internet « représentent un nouveau niveau d'accessibilité au jeu pour la communauté, et... leurs répercussions sur la nature de la vie en communauté et familiale sont actuellement incertaines » (Pankratz, 2001).
- La poursuite judiciaire des sites illégaux sera difficile ou impossible.
- Un accord international sera nécessaire afin de contrôler les jeux de hasard sur Internet, et, en toute probabilité, un tel accord pourrait être difficile à obtenir.
- La réglementation serait coûteuse, et son efficacité est discutable.

### *Légalisation*

- Le jeu à titre de divertissement social est un droit des consommateurs dans une société de marché libre.
- Les recettes générées par les gouvernements provinciaux à partir des profits et de la taxation peuvent retourner au sein de la société dans le but de financer des programmes dans le domaine des toxicomanies, de l'éducation et des soins de santé.
- Les casinos Internet offrent un environnement plus sain que celui des casinos non virtuels. Le fait de ne plus fréquenter les casinos non virtuels découragera les joueurs d'adopter d'autres comportements de dépendance, notamment, l'abus d'alcool et de drogues.
- La légalisation des jeux de hasard sur Internet favorisera la concurrence pour l'élaboration de logiciels plus avancés.
- La prohibition des jeux de hasard sur Internet sera un échec. Les Canadiens qui voudront jouer en ligne le feront à partir de sites étrangers. Les casinos non virtuels perdront de l'argent et le consommateur ne sera pas protégé.
- Une réglementation permettra l'attribution d'un permis au fournisseur et la réalisation de vérifications auprès de ce dernier en vue de protéger les joueurs et d'assurer une équité, le respect de la vie privée et la sécurité.
- Une réglementation permettra aux fournisseurs de déceler les joueurs excessifs en faisant un suivi des comportements de jeu. De plus, les opérateurs fourniront des liens vers des sites comme Gamblers Anonymous.
- Une réglementation assurera la protection des mineurs. Les sites Internet autorisés seront incités à interdire l'accès aux mineurs, puisque les dettes de carte de crédit contractées par des mineurs ne peuvent être légalement réclamées (Interactive Gaming Council, 2001).

### *Responsabilité sociale*

Korn (2000) a mis l'accent sur le besoin pour le jeu d'être perçu comme une question de santé publique. La plus grande préoccupation est l'augmentation d'une dépendance au jeu résultant d'une plus grande disponibilité des occasions de jeu. Il fait valoir que « le coût pour les familles

sur le plan des relations dysfonctionnelles, de la violence et de l'abus, des pressions financières et l'atteinte à la croissance et au développement des enfants est considérable ». (p. 5)

L'accessibilité et la fréquence accrue possible du jeu font en sorte que la prolifération des jeux de hasard sur Internet est une préoccupation fondée. Il suggère également qu'« une approche de la santé publique... reconnaît qu'il y a des coûts sociaux, économiques et pour la santé et des avantages pour les personnes, les familles et les collectivités, et que les stratégies d'intervention doivent assurer un équilibre entre ces coûts et ces avantages ». (p. 4).

Les personnes qui appuient l'idée de permettre aux Canadiens de jouer en ligne prétendent également que les casinos Internet sont sécuritaires, justes et socialement responsables. Aucune donnée empirique ne peut appuyer cette prétention. En 2004, Smeaton et Griffiths ont démontré que ce n'est pas nécessairement le cas. Dans une étude auprès de 30 sites de jeu représentatifs sous propriété du Royaume-Uni, les auteurs ont étudié de près les types de mesures de sécurité qui avaient été mises en place en vue d'encourager la responsabilité sociale. Ils ont constaté que la moitié des sites n'avaient pas de mise en garde contre l'âge, et 11 de ces sites ne procédaient à aucune vérification de l'âge. Seulement 4 des 30 sites ont fourni des preuves d'une vérification du crédit. La plupart des sites (23) ne faisaient pas référence au jeu contrôlé, et 26 des sites n'offraient pas de liens à une ligne d'information sur le jeu, à un organisme d'aide ou à un groupe d'entraide. Sur 29 des sites, il n'y avait aucune donnée indiquant que les joueurs pouvaient choisir de s'auto exclure. Une option de sortie instantanée figurait sur 11 des sites, et 10 sites avaient une option de pause/confirmation intégrée. Des modes de pratique étaient offerts sur 17 des sites. Selon leurs résultats, les auteurs ont compilé une liste de lignes directrices sur les pratiques socialement responsables à prendre en considération dans la réglementation d'un jeu en ligne. Les dispositions suivantes devraient être étudiées dans le cas où une réglementation est prise en considération (pour un examen complet, voir Smeaton et Griffiths, 2004) :

- Les sites Internet de jeux de hasard devraient procéder à des vérifications concrètes de l'âge.
- La publicité ne devrait pas viser les mineurs, et elle devrait préciser les attentes raisonnables en matière de gains et de pertes.
- Les limites devraient être établies en fonction de ce que le joueur peut parier par session ou par jour.
- Les utilisateurs devraient être avertis de surveiller de près leur comportement de jeu.
- Le logo d'un partenaire associé affichant la responsabilité sociale devrait apparaître sur le site.
- Les sites devraient fournir le nom de ressources auprès de qui le joueur (ou quelqu'un qui soulève des inquiétudes chez le visiteur d'un site) peut obtenir de l'aide.
- On ne devrait pas inciter les joueurs à réinvestir les montants gagnés ou à tenter de récupérer les pertes.
- Une option de pause intégrée devrait être incluse sur le site afin de permettre au joueur d'avoir le temps de réfléchir avant de prendre une décision.
- L'auto exclusion devrait être une option.
- Un mode de pratique devrait être offert afin de permettre au joueur d'entièrement comprendre le jeu. Cela devrait être offert seulement aux joueurs de plus de 18 ans, de sorte que les joueurs mineurs ne puissent pas apprendre le jeu.

- Le personnel devrait être formé dans le domaine des coûts sociaux possibles des jeux de hasard sur Internet.
- L'entreprise devrait appuyer les organismes qui offrent des traitements aux groupes à risque.

## Approches internationales

Avant que le gouvernement canadien prenne des décisions sur le jeu en ligne, il est prudent d'examiner ce que d'autres pays font pour régler ce problème. Certains pays optent pour la prohibition, tandis que d'autres sont davantage axés sur la légalisation.

### *États-Unis*

(Information obtenue du *United States General Accounting Office Report to Congressional Requesters*, décembre 2002)

Aux États-Unis, la *Wire Act* est la loi fédérale prédominante pour procéder à des poursuites judiciaires concernant les jeux de hasard sur Internet, quoique d'autres lois puissent être applicables. La *Wire Act* « interdit aux entreprises du jeu d'utiliser des réseaux inter-États ou internationaux pour sciemment recevoir ou envoyer certains types de paris ou des renseignements qui pourraient être utilisés pour placer des paris ». (Jenkins et Keller, 2002). On a eu recours à la *Wire Act* pour réaliser avec succès la poursuite judiciaire des casinos étrangers qui acceptaient les paris de citoyens américains, mais les tribunaux ne s'entendent souvent pas sur les types de jeux couverts par la Loi. La *Wire Act* fait actuellement référence à la communication par fil. Selon l'orientation des progrès technologiques, cette Loi pourrait ne pas s'appliquer dans le cas où l'information est transmise par un autre moyen. Les lois fédérales permettent que les casinos étrangers qui acceptent des paris au téléphone des Américains soient poursuivis en justice.

En général, le jeu est réglementé au niveau de l'État, mais cette réglementation est soutenue par les lois fédérales. Chaque État a reçu les compétences nécessaires pour déterminer si le jeu est légal au sein de ses frontières. Pour ce qui est des États qui n'ont pas encore adopté de lois, les lois actuelles de l'État s'appliquent. Par exemple, les jeux de hasard sur Internet seraient considérés illégaux dans les États qui interdisent le jeu en général. Dans d'autres États, le pouvoir législatif est moins évident. Actuellement, l'Illinois, la Louisiane, le Nevada, l'Oregon et le Dakota du Sud interdisent plusieurs types de jeux de hasard sur Internet.

De nombreux projets de loi ont été présentés au Congrès afin d'interdire les jeux de hasard sur Internet. Tous ont été rejetés. (Par exemple, le projet de loi Kyl Bill a passé le vote du Sénat, mais n'a pas passé à la Chambre des représentants). Les projets de loi déposés au Sénat proposaient diverses optiques visant à bannir le jeu virtuel. La *Internet Gambling Enforcement Act* « interdirait à toute personne associée à l'entreprise du jeu de sciemment accepter des instruments bancaires, notamment, les cartes de crédit, les transferts de fonds électroniques ou les chèques pour des jeux de hasard illégaux sur Internet ». (p. 12). La *Comprehensive Internet Gambling Prohibition Act* de 2002 « modifierait certaines sections de la *Wire Act* de façon à inclure l'utilisation de tous les services de communication inter-États ou internationaux qui transmettent aux États-Unis ou des États-Unis et également pour élargir les activités de jeu

interdites couvertes par la Loi ». (p. 12). En novembre 2002, on a proposé un projet de loi qui recommandait l'établissement d'une commission chargée d'étudier la situation actuelle des jeux de hasard sur Internet.

En tentant d'éviter les transactions illégales et les poursuites possibles, les grandes sociétés émettrices de cartes de crédit comme Discover et American Express ont interdit aux détenteurs de cartes d'utiliser ces dernières pour placer des paris en ligne. Les plus grandes banques, notamment, Citibank, Bank of America et Wells Fargo, ne permettent pas que leurs cartes de crédit soient utilisées pour le jeu en ligne. Capital One et Prividian Financial, qui combinées représentent un des plus grands distributeurs de cartes de crédit, comptant 18 millions de détenteurs de cartes, refusent les transactions de jeu en ligne. D'autres associations importantes, comme Visa et MasterCard, ont mis au point des codes de transaction que les banques peuvent utiliser pour bloquer des paiements suspects.

### ***Royaume-Uni***

(Information obtenue auprès du Department for Culture, Media and Sport, 2003)

Au Royaume-Uni, aucune loi précise régit les jeux de hasard sur Internet. En 2001, dans le *Gambling Review Report*, on recommandait que les jeux de hasard sur Internet soient considérés comme une activité légale. En 2002, le gouvernement a donné suite à ce rapport en publiant un document intitulé *A Safe Bet for Success*, qui appuyait les recommandations. Le gouvernement en est actuellement à la rédaction d'un projet de loi sur les jeux de hasard. « Le gouvernement a l'intention de faire en sorte que l'ébauche du projet de loi soit assujettie à un processus de consultation pré-législatif complet. Ce processus inclura notamment un exercice de consultation publique et un examen détaillé du projet de loi par un comité parlementaire. Toutefois, le projet de loi assurera seulement un cadre de réglementation... » (p. 3).

Le gouvernement juge que la prohibition des jeux de hasard sur Internet « n'est ni souhaitable, ni pratique », en se fondant en partie sur les efforts apparemment inefficaces déployés par le gouvernement américain en vue d'interdire le jeu en ligne. « Au lieu de cela, le gouvernement favorise une approche de marché beaucoup plus libre. On privilégie cette option car elle correspond davantage à la vision qu'a le gouvernement d'un marché mondial où une industrie britannique bien réglementée est en mesure de rejoindre les rangs des chefs de file mondiaux ». (p. 24). Le gouvernement n'interdira pas l'accès international à ses sites, et souhaite établir des ententes réciproques en ce qui a trait aux jeux de hasard sur Internet avec d'autres pays. Les points suivants résument les recommandations (2003) du Department for Culture, Media and Sport à l'intention de la nouvelle Commission du jeu (Gambling Commission) :

- La Commission proposera des codes de pratique à l'intention des opérateurs autorisés. Ces codes permettront de déterminer si les opérateurs se conforment aux conditions de leur permis.
- Les opérateurs autorisés devront suivre un processus approfondi visant à vérifier leur probité, leurs ressources financières et leur expertise.
- Un principe des réformes planifiées du jeu est un choix d'adulte éclairé. Dans le domaine du jeu en ligne, cela signifie que le joueur doit avoir accès à l'information et



que celle-ci doit être la plus précise possible. Cela comprend les règles du jeu, la représentation du jeu et les taux de rendement.

- Des mesures de sécurité seront mises en place, notamment en ce qui a trait au respect de la vie privée, à la sécurité en général, au service à la clientèle, à la communication de l'information dans d'autres langues, au jeu chez les mineurs et au jeu excessif.
- La Commission assurera la liaison avec d'autres organismes, comme GamCare et Childnet International, qui se spécialisent dans le traitement du jeu excessif et le problème de l'accès chez les enfants aux sites inappropriés, respectivement.
- On créera une « Kitemark » (signifiant l'approbation par la British Standards Association) que, dans la mesure du possible, les opérateurs autorisés doivent afficher sur leurs sites.

Parmi les autres recommandations, il y avait notamment la sélection des joueurs, l'intégration de contrôles en lien avec la réalité, des restrictions sur la rapidité du jeu et des initiatives de responsabilité sociale.

### *Australie*

(Information obtenue auprès du Department of Communications, Information Technology and the Arts, 2004)

Les lois fédérales de l'Australie font en sorte qu'il est illégal pour toute personne d'offrir des services de jeux de hasard sur Internet aux personnes qui habitent physiquement en Australie. Il est également illégal de publiciser des services de jeux de hasard sur Internet en Australie. Cette décision a été prise après un moratoire d'un an sur l'émission de permis d'exploitation de sites Internet de jeux de hasard. En juin 2001, la *Interactive Gambling Act* a été adoptée pour veiller à ce que les nouvelles activités de jeu interactif n'augmentent pas le niveau de jeu excessif en Australie. La Loi interdit aux casinos en ligne d'accepter des paris de résidents australiens. « Les interdictions de la *Interactive Gambling Act* s'appliquent à tous les fournisseurs de services de jeux de hasard sur Internet – en Australie et à l'étranger, que les sites soient propriétés d'Australiens ou d'étrangers – et sont associées à une sanction maximale de 220 000 \$A par jour pour les personnes et de 1,1 million \$A par jour pour les personnes morales ». (p. 4). Certaines activités, notamment, les paris sportifs interactifs, ne sont pas considérées comme une infraction en vertu de la Loi. Les paris sportifs et loteries sont sous la réglementation de chaque État et territoire. Les entreprises qui veulent offrir un service Internet doivent mettre au point un code de pratique. Dans les dispositions de la *Interactive Gambling Act*, il est précisé que le code de pratique doit être examiné et révisé au besoin.

En 2003, la *Interactive Gambling Act* a été examinée par le Allen Consulting Group. Les membres du groupe en sont venus à la conclusion que la Loi avait atteint ses objectifs de mettre fin à la prolifération du jeu interactif. Ils en sont également venus à la conclusion que la majorité des résidents australiens étaient satisfaits des services de jeu interactif offerts et qu'ils appuyaient le cadre législatif en vigueur.

## Conclusions

Au Canada, le rôle du gouvernement consiste à promouvoir le jeu et à protéger le public contre ses conséquences négatives. Par conséquent, toute décision du gouvernement concernant les jeux de hasard sur Internet doit inclure une analyse approfondie des coûts-avantages. De plus amples recherches sont nécessaires afin de déterminer l'opinion publique sur le sujet. Le Alberta Gaming Research Institute a financé un projet de recherche intitulé « Using Online Survey Techniques To Profile the Internet Gambler: A Pilot Study » (Wood et Williams, 2004). Les résultats seront disponibles à l'été 2004.

Les solutions proposées devront prendre en considération les obstacles que présentent les jeux de hasard sur Internet. Comme le mentionnent Clark, Dempsey, Nee et Connor (1998), « une compréhension suffisante de l'infrastructure et des procédés de l'Internet est une précondition à toute discussion sensible des enjeux stratégiques et politiques émanants de la relation avec le sujet » (tiré de Pankratz, 2001). Étant donné l'immense complexité de l'Internet, il est difficile d'obtenir des renseignements précis sur les divers aspects des jeux de hasard sur Internet. Par conséquent, la compréhension actuelle des répercussions du phénomène est encore limitée.

Toute décision d'ordre légal nécessitera plus de suivi de la situation. Il serait avantageux de mieux comprendre la portée des jeux de hasard sur Internet chez les Canadiens. Nous devons être davantage renseignés sur les sites de jeu, y compris savoir comment on en fait la promotion et comment ils sont réglementés (s'ils le sont), et sur l'effet de ces facteurs sur le comportement des joueurs. Quelles sont les caractéristiques des joueurs qui jouent en ligne, et qu'est-ce qui motive les structures de comportement associées au jeu en ligne, y compris la co-occurrence d'autres formes de jeu et de la consommation de substances?

Entre-temps, il faut se rendre à l'évidence que certains Canadiens jouent en ligne. Des mesures devraient être prises afin de veiller à ce que ces personnes soient informées et protégées. Les consommateurs devraient être avisés des risques du jeu en ligne, y compris les sites frauduleux, les inquiétudes relatives à la protection de la vie privée, et de façon plus importante, la possibilité d'une dépendance au jeu. Le premier moyen de défense devrait inclure la coordination des efforts visant à assurer un suivi des questions légales, à accroître la sensibilisation des consommateurs et à traiter du problème du jeu excessif dans le contexte du jeu en ligne. Au cours des années à venir, il sera nécessaire de voir dans quelle mesure les jeux de hasard sur Internet sont généralisés au Canada et de déterminer leurs répercussions sociales.

## Références

- The Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission. (2002). *Alberta Youth Experience Survey: Comparing Risk Behaviours Among Urban and Rural Youth by Grade (Grades 7 to 12)*. Extrait en septembre 2004 de [http://corp.aadac.com/content/corporate/research/TAYES-BR-Comparing\\_Risk\\_Behaviours.pdf](http://corp.aadac.com/content/corporate/research/TAYES-BR-Comparing_Risk_Behaviours.pdf)
- The Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission. (2003). *The Alberta Youth Experience Survey*. Extrait le 22 juillet de [http://parent.aadac.com/content/corporate/research/TAYESSumReportBook\(executivesum\).pdf](http://parent.aadac.com/content/corporate/research/TAYESSumReportBook(executivesum).pdf)
- Alberta Gaming. (2003). *Rapport annuel, 2002–2003*. Extrait le 21 septembre 2004 de <http://www.gaming.gov.ab.ca/sitemap/>
- Alberta Gaming and Liquor Commission. (2001). Achieving a balance: Gaming licensing policy review. (Voir ce chapitre: « The use of the Internet for gaming »). Extrait en février 2004 de [www.aglc.gov.ab.ca/](http://www.aglc.gov.ab.ca/)
- American Psychiatric Association. (2001). *Health advisory on Internet gambling*. HealthLink Medial College du Wisconsin. Extrait en juillet 2004 de <http://healthlink.mcw.edu/article/980804285.html>
- Azmier, J. J., et Clements, M. (2001). *Gambling in Canada 2001: An overview*. Extrait en février 2002 de <http://www.cwf.ca/pdf/200107.pdf>
- Burnham, M. (2003). *Corralling gamblers on the net frontier: Feds ponder how to lasso a largely unregulated online gaming industry*. Medline News Service. Extrait en juin 2004 de [www.pcworld.com/news/article/0,aid,112268,00.asp](http://www.pcworld.com/news/article/0,aid,112268,00.asp)
- Cabot, A. (1998). *Internet gambling report II: An evolving conflict between technology, policy, and law*. Trace Publications.
- Casinomeister's News. (13 février 2004). *More on mobile, \$7 billion business by 2008?* Extrait en février 2004 de <http://www.casinomeister.com/news/february2004.html>
- Chevalier, S., Deguire, A.-E., Gupta, R., et Derevensky, J. (2003). Jeux de hasard et d'argent. Dans : B. Perron et J. Loiselle, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*. Rapport d'analyse, Québec, Institut de la Statistique du Québec (p. 175-203). Extrait de [http://www.stat.gouv.qc.ca/publications/sante/pdf/tabac2002v3\\_9.pdf](http://www.stat.gouv.qc.ca/publications/sante/pdf/tabac2002v3_9.pdf)
- Christiansen, M. E. (2000). *Wagering on the Internet, 2000 edition: An executive summary*. River City Group. Extrait en février 2001 de [www.rivercitygroup.com](http://www.rivercitygroup.com)

- Department for Culture, Media and Sport. (2003). *The future regulation of remote gambling : A DCMS position paper*. Extrait en juin 2004 de [www.culture.gov.uk/global/publications/archive\\_2003/gamb\\_position\\_paper.html](http://www.culture.gov.uk/global/publications/archive_2003/gamb_position_paper.html)
- Frost & Sullivan. (2004). Department of Communications, Information Technology and the Arts *Review of the operation of the Interactive Gambling Act 2001*. Extrait en septembre 2004 de [www.dcita.gov.au/Article/0,0\\_1-2\\_1-3\\_163-4\\_113453,00.html](http://www.dcita.gov.au/Article/0,0_1-2_1-3_163-4_113453,00.html)
- Gaming Board of Great Britain. (2000). Internet gambling: Report to the home secretary. Extrait en juin 2004 de [http://www.gbgb.org.uk/intgambling\\_main.html#MAIN %20PAPER](http://www.gbgb.org.uk/intgambling_main.html#MAIN%20PAPER)
- Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14–19
- Griffiths, M. D. (1999). Gambling technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 265-283.
- Griffiths, M. D. (2003). Internet gambling: Issues, concerns and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6 (6), 557-568.
- Griffiths, M. D. & Parke, J. (2001). The social impact of Internet gambling. *Social Science Computer Review*, 20 (3), 312-320.
- Howie, M. (janvier 2004). Gambling epidemic blamed on net bets. *Edinburgh Evening News*. Extrait en juin 2004 de <http://edinburghnews.scotsman.com/entertainment.cfm?id=123652004>
- Ialomiteanu, A.; et Adlaf, E. M. (octobre 2001). Internet gambling among Ontario adults. *eGambling: The Electronic Journal of Gambling*, 5. Extrait en juillet 2004 de [http://www.camh.net/egambling/issue5/research/ialomiteanu\\_adlaf\\_article.html](http://www.camh.net/egambling/issue5/research/ialomiteanu_adlaf_article.html)
- Ipsos-Reid & Gemini Research. (2003). *British Columbia problem gambling prevalence study*. Victoria : Ministry of Public Safety and Solicitor General. Extrait en juillet 2004 de <http://www.pssg.gov.bc.ca/gaming/publications/problem-gambling/PrevalenceStudy.pdf>
- Jenkins Jr., W. O., & Keller, B. I. (décembre 2002). *Internet gambling: An overview of the issues*. United States General Accounting Office Report to Congressional Requesters. Extrait en mars 2004 de <http://www.gao.gov/new.items/d0389.pdf>
- Kelly, R., Todosichuk, P., et Azmier, J. J. (octobre 2001). *Gambling @ home: Internet gambling in Canada*. Gambling in Canada Research Report No. 15. Calgary: Canada West Foundation.
- Korn, D. A. (2000). Expansion of gambling in Canada: Implications for health and social policy. *Journal de l'Association médicale canadienne*, 163, 61-64.

- Korn, D. A., et Skinner, H. (2000). L'expansion des jeux d'argent au Canada : émergence d'un problème de santé publique. *Sélection Santé ACSP*, 24 (3).
- Ladd, G. T. et Petry, N. M. (2002). Disordered gambling among university-based medical and dental patients: A focus on Internet gambling. *Psychology of Addictive Behavior*, 16, 76-79.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., Hamel, D., et Allard, D. (2004). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*. Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.
- Lemaire, J. (2004). *Manitoba youth gambling behavior follow-up to the 1999 AFM report*. Winnipeg : Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances.
- Lipton, M. D. (juin 2002). Internet gaming: A look at online gambling in Canada. *The International Masters of Gaming Law*. Extrait en février 2004 de [http://www.gaminglawmasters.com/jurisdictions/canada/inet\\_canada.html](http://www.gaminglawmasters.com/jurisdictions/canada/inet_canada.html)
- Malcolm, J. G. (le 29 avril 2003). *Statement before the subcommittee on crime, terrorism, and homeland security committee on the judiciary United States House of Representatives*. Extrait en février 2004 de <http://www.usdoj.gov/criminal/cybercrime/Malcolmtestimony42903.htm>
- Commission de régie du jeu du Manitoba. (2003). *Rapport annuel, 2002–2003*. Extrait en juin 2004 de [http://www.mgcc.mb.ca/annual\\_report.html](http://www.mgcc.mb.ca/annual_report.html)
- Pankratz, C. J. (2001). *Internet gambling: Potential impacts, projections for growth, and emerging regulation issues*. Winnipeg : Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances.
- Patton, D., Brown, D., Dhaliwal, J., Pankratz, C., et Broszeit, B. (2002). *Gambling involvement and problem gambling in Manitoba*. Winnipeg : Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances.
- The River City Gambler Monitor. (2001) Presented at the Global Interactive Gaming Summit & Expo, le 13 mai 2002.
- Schopper, M. D. (2002). Internet gambling, electronic cash & money laundering: The unintended consequences of a monetary control scheme. *Chapman Law Review*, 5, 303.
- Schrans, T., & Schellinck, T. (2004). *2003 Nova Scotia gambling prevalence study*. Halifax : Office de la promotion de la santé de la Nouvelle-Écosse.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., et VanderBilt, J. (1997). *Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A meta-analysis*. Boston : Harvard Medical School, Division on Addictions.

- Smeaton, M., et Griffiths, M. (2004). Internet gambling and social responsibility: An exploratory study, *CyberPsychology & Behavior*, 7, 49-58.
- Smeaton, M., Poole, A., Chevis, A., et Carr, J. (2004). *Study into underage access to online gambling and betting sites*. GamCare. Extrait en septembre 2004 de <http://www.gamcare.org.uk/pdfs/StudyReportFinal.pdf>
- Turner, N. (février 2002). First person account: Internet gambling. *eGambling, The Electronic Journal of Gambling Issues*, 6, extrait le 22 juillet de [http://www.camh.net/egambling/issue6/first\\_person/](http://www.camh.net/egambling/issue6/first_person/)
- Wiebe, J., Single, E., et Falkowski-Ham, A. (2001). *Measuring gambling and problem gambling in Ontario*. Ottawa : Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies; Toronto : Responsible Gaming Council.
- Wood, R., et Williams, R. (2004). Using online survey techniques to profile the Internet gambler: A pilot study. *Alberta Gaming Research Institute*. Extrait en juillet 2004 de <http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca/Research/2002/wood.htm>