



Avis sur le projet de règlement modifiant le *Règlement sur les jeux sur télématique* présenté au ministre des Finances

Par la Centrale des syndicats du Québec (CSQ) et la Fédération des syndicats de la santé et des services sociaux (F4S-CSQ)

26 mars 2010

D-12123

Présentation

Cet avis est présenté conjointement par la Centrale des syndicats du Québec (CSQ) et la Fédération des syndicats de la santé et des services sociaux (F4S-CSQ) qui lui est affiliée.

La **CSQ** représente près de 180 000 membres, dont près de 100 000 font partie du personnel de l'éducation. Elle est l'organisation syndicale la plus importante en éducation au Québec. La CSQ est également présente dans les secteurs de la santé et des services sociaux, des services de garde, du municipal, des loisirs, de la culture, du communautaire et des communications.

La **F4S-CSQ** regroupe 1 400 membres provenant de 13 syndicats de diverses régions du Québec, travaillant dans les agences de la santé et des services sociaux, les centres hospitaliers, les centres de réadaptation physique, les centres de réadaptation jeunesse, les centres de réadaptation en dépendances ainsi qu'à l'Institut national de santé publique du Québec

Préambule

Le 4 février dernier, au moment de l'annonce du ministre des Finances qui avalisait l'offre de jeux en ligne de Loto-Québec, plusieurs groupes, dont la CSQ, se sont fortement élevés contre cette permission donnée à Loto-Québec d'exploiter une offre de jeux de poker sur Internet.

Les directeurs régionaux de santé publique, des personnes responsables et crédibles, ont invité le ministre à reporter d'au moins un an le règlement qui associerait Loto-Québec à un tel produit. De toute évidence, le ministre ne s'est pas rendu à leurs arguments.

Il est connu que les jeux en ligne sont susceptibles d'entraîner des impacts sociaux très importants. Ces enjeux méritent un débat social large et non pas l'adoption d'un simple décret ministériel. À ce jour, le ministre n'a exposé que les seuls avantages économiques d'une telle offre publique de la part de la société d'État en faisant fi des risques potentiels.

La CSQ ne peut entériner cette façon de faire.

La dépendance au jeu

La dépendance au jeu s'avère une problématique en forte croissance. Une offre en ligne rendrait la chose encore plus accessible et risquerait d'en faire un véritable problème de santé publique.

La dépendance au jeu brise des vies, celle de la personne dépendante comme celles de son entourage. Plus que d'autres assuétudes, cette dépendance s'ancre très rapidement et plus elle s'installe jeune, plus elle se consolide. Aussi, une offre en ligne est beaucoup plus accessible, à toutes heures du jour, dans le confort de son chez-soi. Parce que plus discrète, elle peut donc attirer facilement des personnes qui n'auraient jamais fréquenté les lieux où se trouvent des machines à sous, par exemple. Elle accroît également la solitude sociale.

Une récente étude d'Élizabeth Papineau, chercheuse à l'Institut national de santé publique (INSPQ), est pourtant fort éclairante à ce sujet et le ministre ne peut l'ignorer.

Quelques faits :

- Entre 2006 et 2008, le pourcentage (5 %) de jeunes élèves québécois s'adonnant aux jeux d'argent en ligne a doublé. Dans un échantillon de 825 élèves des 3^e, 4^e et 5^e secondaire, 26 % des garçons et 7 % des filles affirment avoir déjà joué à des jeux d'argent en ligne.

- En raison de leurs caractéristiques (commodité, paiement électronique et jeu à crédit, rapidité, anonymat, interactivité, immersion, consommation concomitante d'alcool et de drogues, etc.), les jeux en ligne dépassent le potentiel de dangerosité des appareils électroniques de jeu. Les joueurs virtuels sont trois à quatre fois plus à risque d'être des joueurs problématiques que ceux qui jouent en réel.
- L'étatisation du jeu en ligne fait augmenter l'accessibilité des jeux dans ses cinq dimensions (accessibilité physique, temporelle, financière, légale et symbolique). L'absence de sécurité (52 %) et l'illégalité (49 %) étant les principales raisons évoquées pour ne pas jouer en ligne, il est probable que l'étatisation et la décriminalisation entraîneront l'augmentation du nombre d'adeptes du jeu en ligne au Québec¹.

Où se situe le sens des responsabilités de l'État ?

Le fait que ce soit un gouvernement qui autorise sa société d'État à développer cette offre de jeux lui donne une sorte de caution morale. Même si le ministre des Finances le justifie en affirmant qu'il s'agit d'une option plus légale et sécuritaire que celles déjà existantes, il reste que cela augmentera l'offre de jeux. Loto-Québec risque d'attirer de nouveaux joueurs et donc de rehausser les cas de dépendance. L'État doit protéger la santé publique et non pas accélérer les méfaits.

Conclusion

La CSQ s'oppose toujours aussi fortement à ce règlement qui permettrait à Loto-Québec d'exploiter une offre de jeux en ligne.

Le rôle de l'État est de protéger la santé et le bien-être de la population, et non pas de la rendre dépendante. Le gouvernement du Québec doit reculer et interdire à Loto-Québec cette offre de jeux en ligne.

¹ PAPINEAU, Élisabeth (2010). *Enjeux de santé publique reliés à l'étatisation des jeux d'argent sur Internet*, Institut national de santé publique du Québec, Avis, (Février), 8 p.