

LJAR ET PROTECTION DES JOUEUR-EUSE-S

En juin 2018, le peuple suisse a accepté au travers d'un référendum la nouvelle loi sur les jeux d'argent (LJAR). Parmi les changements introduits par cette loi, les casinos suisses peuvent désormais proposer des jeux en ligne, comme le faisaient déjà la Loterie Romande et son équivalent alémanique, Swisslos. Les opérateurs étrangers, eux, ont vu l'accès à leurs sites internet bloqués depuis la Suisse. Comme la libéralisation des Jeux de Hasard et d'Argent (JHA) ne se fait pas sans risque, ces changements se sont vus accompagnés de mesures de prévention et de protection des joueur-euse-s. Les cantons sont désormais responsables de définir les mesures à prendre en matière de prévention et les autorités de surveillance de s'assurer du bon déploiement des mesures dites sociales que doivent déployer les opérateurs. Quelques années après l'entrée en vigueur de la loi, l'enjeu est de documenter l'impact de la LJAr sur le comportement des joueur-euse-s de JHA ainsi que de savoir si les mesures en place sont à même d'exercer un contrôle effectif sur le jeu excessif en ligne. Les résultats du projet de recherche eGames laissent augurer des failles à ce niveau et soulignent l'importance d'un renforcement des mesures préventives et de repérage des joueur-euse-s problématiques

QUELS CHANGEMENTS SONT INTRODUIITS AVEC LA LJAR ?

Diverses mesures ont été introduites par la LJAr, entrée en vigueur en 2019, concernant l'offre de JHA en ligne, la prévention et la protection contre le jeu excessif, notamment :

- Les casinos peuvent désormais proposer des jeux en ligne, comme le faisaient déjà les loteries, tandis que l'accès depuis la Suisse aux sites des opérateurs étrangers doit être bloqué.
- Les gains de loteries sont exonérés d'impôts (jusqu'à environ un million de CHF).
- Les cantons sont désormais tenus de prendre des mesures en matière de prévention et de prise en charge des problèmes de jeu, même si la LJAr ne prévoit pas de financement direct pour de telles mesures.
- Les jeux sont accessibles dès l'âge de 18 ans, sauf dans le cas de certains jeux de loteries accessibles aux mineurs.
- La publicité mensongère est interdite.

QUELLES QUESTIONS SOULÈVE LA LJAR ?

Contrôle du marché suisse : Pour maintenir une possibilité de contrôle sur le jeu en ligne, la LJAr prévoit le blocage de l'accès aux sites de jeu étrangers depuis la Suisse. Cependant, il reste à déterminer si cette mesure a abouti, compte tenu de la difficulté de légiférer et encore plus d'agir de façon effective sur le domaine des activités en lignes au niveau supranational.

Prévention du jeu excessif : Selon la LJAr, la Commission fédérale des maisons de jeu (CFMJ) est tenue de surveiller la mise en œuvre des programmes de mesures sociales des maisons de jeu pour lutter contre le jeu excessif. Toutefois, suite à l'abandon de la mise sur pied d'une commission consultative d'expert·e·s en prévention, l'ensemble de la supervision et du suivi de ces mesures sont entre les mains de la CFMJ et des opérateurs ; des acteurs pour lesquels le concept du jeu excessif repose uniquement sur des questions d'intensité du jeu et de fortune du joueur.

Big data : Les opérateurs sont tenus légalement de collecter des données sur les joueur·euse·s et leurs pratiques de jeu, afin d'opérer et de contrôler les mesures de prévention du jeu excessif. Néanmoins, ni l'utilisation effective de ces données à cet effet, ni même leur exploitation à d'autres fins ne sont encadrés légalement, ce qui ouvre la porte à leur utilisation à des fins de profilage et de développement de pratiques marketing ciblées. D'une part, de telles données sont une opportunité unique de mettre en œuvre un repérage efficient de problèmes de jeu et de renforcer effectivement la protection des joueur·euse·s (à condition de prévoir un usage centralisé des données des différents opérateurs), d'autre part, elles représenteraient entre des mains indépendantes la base de l'évaluation ad hoc des mesures sociales des maisons de jeu pour lutter contre le jeu excessif.

Accessibilité et technologies : Si le caractère addictogène des JHA terrestres a été établi de longue date, les technologies actuelles redéfinissent le contour des pratiques de jeu une fois en ligne. Elles accentuent dans certains cas la perte de contrôle des joueuses et joueurs sur le temps de jeu et les sommes mises. Parallèlement, l'omniprésence des supports numériques permet une accessibilité presque immédiate, en tout temps, à des jeux d'argent. De plus, cet accès pénètre la sphère privée, de façon à ce que les joueuses et joueurs puissent jouer en tous lieux, que ce soit en déplacement ou dans leurs lits. Considérer ces nouvelles conditions cadres apparaît nécessaire dans le développement de nouvelles mesures préventives et dans la cadre du repérage à large échelle de problèmes de jeu.

QUEL EST L'APPORT DE LA RECHERCHE ?

La comparaison des résultats des études conduites par le GREA et Addiction Suisse en 2018, avant l'entrée en vigueur de la LJAr, et en 2021/2022 souligne que si certains des comportements de jeu des joueur·euse·s en ligne sont restés stables, d'autres ont changé de manière significative. Alors que le profil socio-démographique des joueur·euse·s en ligne et que leurs préférences pour les différents types de jeux ont très peu évolué, l'intensité des pratiques de jeu apparaît s'être renforcée. La fréquence de la pratique de jeux a notamment augmenté de manière significative, tout comme les sommes moyennes dépensées. Plus inquiétant, une hausse importante de la prévalence des problèmes en lien aux JHA a été enregistrée dans l'échantillon de 2021 : la part des joueur·euse·s problématiques a plus que doublé et est passée de 2,3 % en 2018 à 5,2 % en 2021. Cette hausse résulte notamment d'une recrudescence de joueur·euse·s à risque dans certains types de jeux, particulièrement au niveau du poker et des paris sur les marchés financiers. Ces résultats, issus de l'enquête quantitative, laissent penser que les différentes mesures mises en place dans le cadre de la LJAr en matière de prévention du jeu excessif ne portent pas leurs fruits. Ils sont appuyés par un certain nombre d'observations issues du volet qualitatif de l'étude. En effet, les entretiens approfondis menés avec une vingtaine de joueur·euse·s ont mis en évidence le manque de visibilité des messages et actions préventifs et l'absence de pertinence, aux yeux de joueur·euse·s, des limites financières auto-déterminées (mesure dite de jeu responsable). Au final, le seul outil de jeu responsable perçu par les interlocuteur·trice·s comme viable en terme de protection des joueur·euse·s apparaît être l'auto-exclusion. Des doutes sur les modalités considérées par les opérateurs pour opérer le repérage systématique des joueur·euse·s avant une prise de contact ont également été exprimés lors des entretiens. Ces observations concourent avec la conclusion tirée de l'analyse quantitative concernant le fait que considérer les problèmes liés au jeu comme une simple question financière ne permet pas de détecter la majorité des joueur·euse·s souffrant de problèmes de jeu. Les analyses ont également permis de faire le constat que les joueur·euse·s ont tendance à combiner plusieurs types de jeux, sur différentes plateformes, et à combiner les jeux en ligne avec les jeux terrestres, ce qui limite grandement la pertinence et l'efficacité d'un repérage des joueur·euse·s excessif·ve·s sans coopération entre les différents opérateurs et la mise en commun des données collectées dans le but d'opérer et évaluer les mesures sociales des maisons de jeu.

A noter également que nombre de joueur·euse·s, tant dans le cadre du volet quantitatif que dans celui du volet qualitatif de l'étude, ne connaissent toujours pas l'offre d'aide ou de soutien qui peut être nécessaire en cas d'apparition de problèmes, malgré le fait que la plupart d'entre eux elles jouent au moins partiellement à des jeux d'argent sur l'offre nationale. Finalement, le volet qualitatif de l'étude met en évidence que la restriction d'accès aux sites de jeux étrangers par IP-Blocking ne constitue pas une frein technique insurmontable pour les joueur·euse·s (qui se disent en mesure de contourner ces barrières en activant un VPN).

QUELS SONT LES ENJEUX ACTUELS ?

Bien que récente, la LJAr peut déjà être vue comme mise à mal par les défis que présente l'accès au jeu en ligne. Alors que les maisons de jeu ont techniquement l'opportunité d'utiliser le Big Data à des fins de profilage, ce qui peut inciter au jeu excessif, cette pratique n'est l'objet d'aucune réglementation légale. En outre, bien que l'accès aux sites de jeu étrangers soit bloqué par IP-Blocking, cette mesure est facilement contournée par les joueur·euse·s, notamment en utilisant un VPN. De même, les mesures de prévention actuelles ne semblent pas suffisantes pour permettre aux joueur·euse·s un contrôle sur leur pratique de jeu, à l'exception du système d'auto-exclusion.

Les enjeux actuels autour de la LJAr sont donc multiples. D'une part, il importerait de pouvoir légiférer sur l'utilisation de données personnelles faite par les maisons de jeu. Cette mesure peut tant viser à limiter le développement d'un comportement de jeu problématique en ligne qu'à améliorer le repérage, voir la prévention, du jeu excessif. Plus généralement, plus d'acteur·rice·s doivent à l'avenir être impliqué·e·s dans le processus de prévention. Sans cela, le contrôle du jeu excessif en ligne restera partiel. De plus, l'accessibilité presque illimitée et l'omniprésence d'écrans requièrent une meilleure compréhension des technologies actuelles sur lesquels les joueuses et joueur·euse·s de JHA se rendent. Les possibilités de jeu étant désormais plus nombreuses, le contexte dans lequel les joueur·euse·s de JHA se trouvent est modifié et complexifié.

En dernier point, mais non le moindre, il serait pertinent de demander aux opérateurs de jeux de mettre en place des protocoles systématisés et non manipulables qui détectent automatiquement les modes de jeu et les évolutions à la hausse de pratiques de tout·es les joueur·euse·s inscrit·e·s sur leurs plateformes et ainsi se permettre d'identifier et de contacter de manière précoce toute personne susceptible de développer un comportement de JHA problématique.

EGAMES SUISSE :

Le projet de recherche eGames Suisse ambitionne de mieux comprendre les pratiques de jeu d'argent en ligne tant sur le plan quantitatif que qualitatif. En regard des développements actuels du marché des jeux, il étend son investigation aux jeux dits « free-to-play » (F2P), dont le modèle économique est basé sur des formes d'achat durant le jeu qui s'apparentent aux jeux d'argent.

La première phase de projet (eGames 2018) s'est achevée en mai 2020 alors que la deuxième phase de projet (eGames 2021-2022) s'est achevée en février 2023. Lors de chaque phase une vague d'enquête quantitative (enquête par questionnaire en ligne de joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent, issus d'un panel de personnes majeures vivant en Suisse) et une vague d'enquête qualitative (enquête par entretiens semi-directifs) ont été menées.

La présente fiche d'information a été rédigée par Hervé Kuendig (GREA), Luc Lichsteiner (GREA), Luca Notari (Addiction Suisse) et Jeanne Vorlet (Addiction Suisse). Elle accompagne la publication du rapport de recherche concernant la 2ème vague du projet eGames en Suisse ; le rapport (Notari, Kuendig, Vorlet, Salvetti & Al Kurdi ; 2023) et les autres éléments de vulgarisation scientifique issus de la première vague d'enquête sont accessibles sur le site dédié au projet <https://egames-suisse.ch>.

SOURCES

- Al Kurdi C., Notari L., & Kuendig H. (2020). Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo. Lausanne: GREA & Addiction Suisse.
- Loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAr).
- Notari L., Kuendig H., Vorlet J., Salvetti K., Al Kurdi, C. (2023). Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale. Lausanne : Addiction Suisse & GREA.