

Le poker en ligne et sa réglementation

Québec, Canada et ailleurs

10 septembre 2014

Conférences sur le jeu
Chaire de recherche sur l'étude du jeu
Université de Concordia

Dr. Ingo Fiedler
(sera présentée en anglais)

Universität Hamburg
Institut für Recht der Wirtschaft



Chaire de recherche sur
l'étude du jeu
Research chair on gambling studies

Préambule

- Le marché du poker en ligne a présentement atteint sa maturité.
- Toutefois, la réglementation du poker en ligne est toujours précaire.
- On retrouve trois approches générales au niveau de la réglementation.
 1. Prohibition
 2. Monopole de l'état
 3. Système de licences
 4. Libre marché
- Comment chaque approche affecte le marché?
- Quel est le rôle de la loi?
- Quelle approche sert de manière plus efficace les intérêts des régulateurs?
(et quels sont les intérêts des régulateurs?)

Ordre du jour

- La Banque de données Online Poker Database of the University of Hamburg. (OPD-UHH)
- Le marché du poker en ligne pour 2010 et 2013
 1. Monde
 2. Canada
 3. Québec
- Habitudes de jeu des joueurs de poker en ligne et concentration de la demande
- Raisons de réglementer le poker en ligne
- Évaluation des approches de réglementation (et rôle de la loi)
 1. Prohibition
 2. Monopole de l'état
 3. Système de licences
- Paramètres relatifs aux licences
- Conclusion

Éléments clés de l'OPD-UHH

	2009/2010	2013
Période de collecte des données	07/09 – 03/10	03/13 – 09/13
Joueurs utilisateurs observés	4 591 298	2 909 562
Opérateurs observés	PokerStars.com Full Tilt Poker Everest Poker IPN (Boss Media) Cake Poker	PokerStars.eu PokerStars.it PokerStars.es PokerStars.fr Lock Poker (Réseau révolutionnaire)
Parts du marché observées	64,72%	57,30%
Fréquence d'observation	Tous les 10 minutes	Tous les 10 minutes
Variables importantes	Origine des joueurs Nombre de séances Durée de la séance Temps total de jeu Multitables Volume d'argent joué en US\$	Origine des joueurs Nombre de séances Durée de la séance Temps total de jeu Multitables Volume d'argent joué en US\$ Entrées SNG Entrées MTT Achat de SNG Achat de MTT

Utilité des données de l'OPD-UHH

- Deux rapports pour le gouvernement allemand
- Thèse de doctorat
- 8 articles académiques révisés par les pairs
- 5 articles académiques non révisés par les pairs
- 19 présentations ou conférences (inter)nationales
- 3 rapports d'analyse du marché
- Une douzaine d'articles diffusés dans les médias, radio et télévision
- Données utilisées par
 - Le Parlement européen
 - Les services de réglementations du jeu de l'Allemagne
 - Conseil allemand sur la dépendance au jeu
 - Groupe de travail sur le jeu en ligne du Québec
 - Ministère des finances du Québec
 - Autres chercheurs
- Jugé comme étant « la source la plus fiable sur le jeu en ligne »



Chiffres clés du marché du poker en ligne

Tableaux illustrant le marché global en 2010 et en 2013

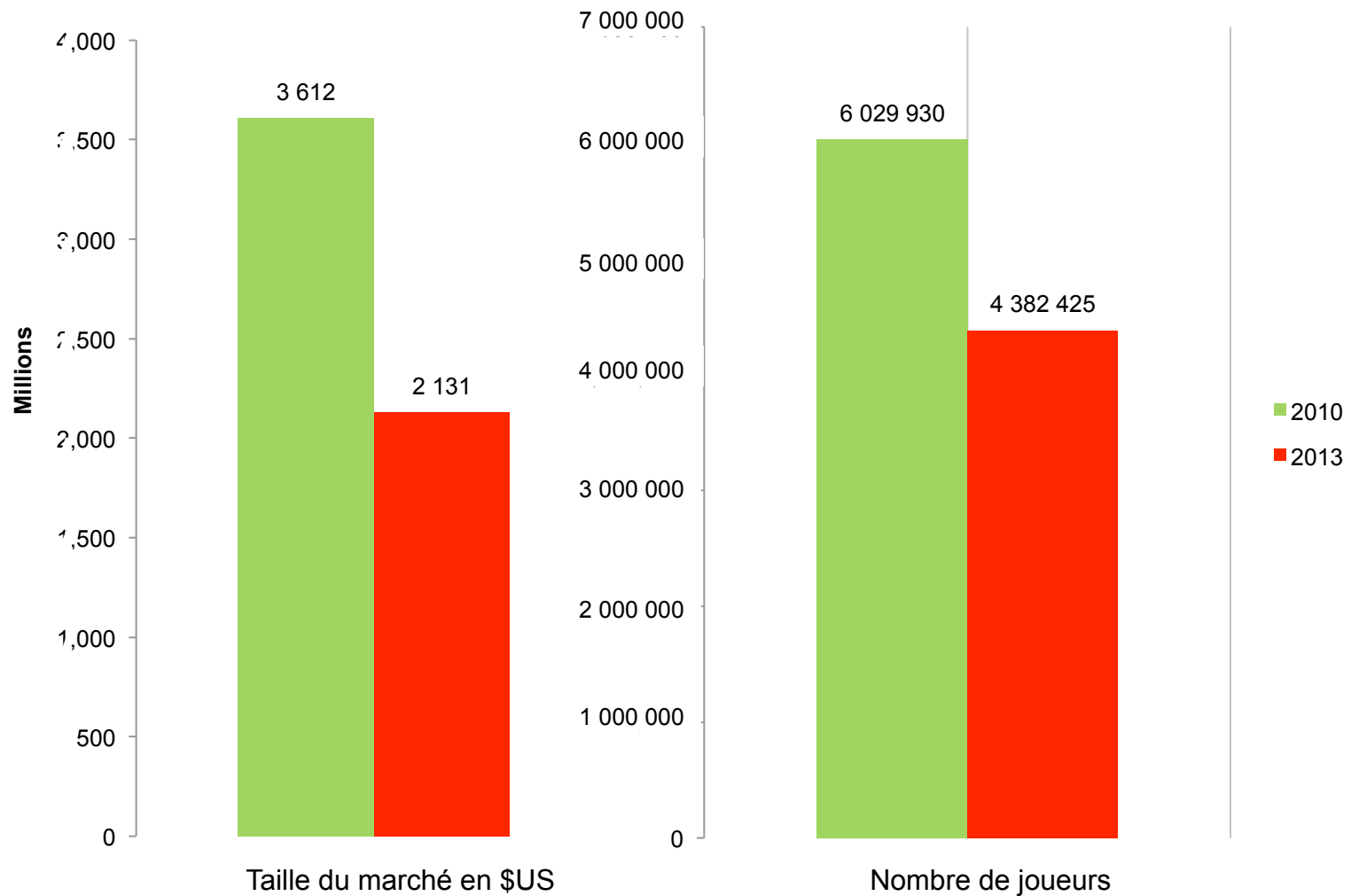


Tableau illustrant la situation du marché du jeu en ligne dans plusieurs pays en 2010 et en 2013

Pays	# joueurs		Joueurs/Utilisateurs d'internet		Importance du marché en M\$ US		\$ par joueur	
	2010	2013	2010	2013	2010	2013	2010	2013
États-Unis	1 429 943	87 309	0,60%	0,03%	973,3	30,78	680,66	352,59
Allemagne	581 350	345 430	0,91%	0,51%	391,94	159,66	674,19	462,21
France	445 860	477 794	1,00%	0,88%	187,35	223,16	420,20	467,07
Russie	401 701	522 728	0,53%	0,69%	235,12	269,73	585,31	516,01
Canada	345 971	252 118	1,03%	0,85%	219,63	143,06	634,82	567,43
Royaume-Uni	269 247	216 250	0,41%	0,39%	159,72	114,23	593,21	528,21
Espagne	263 043	253 676	0,68%	0,75%	117,07	68,26	445,06	269,08
Italie	85 504	358 379	0,22%	1,01%	40,38	212,12	472,26	591,89

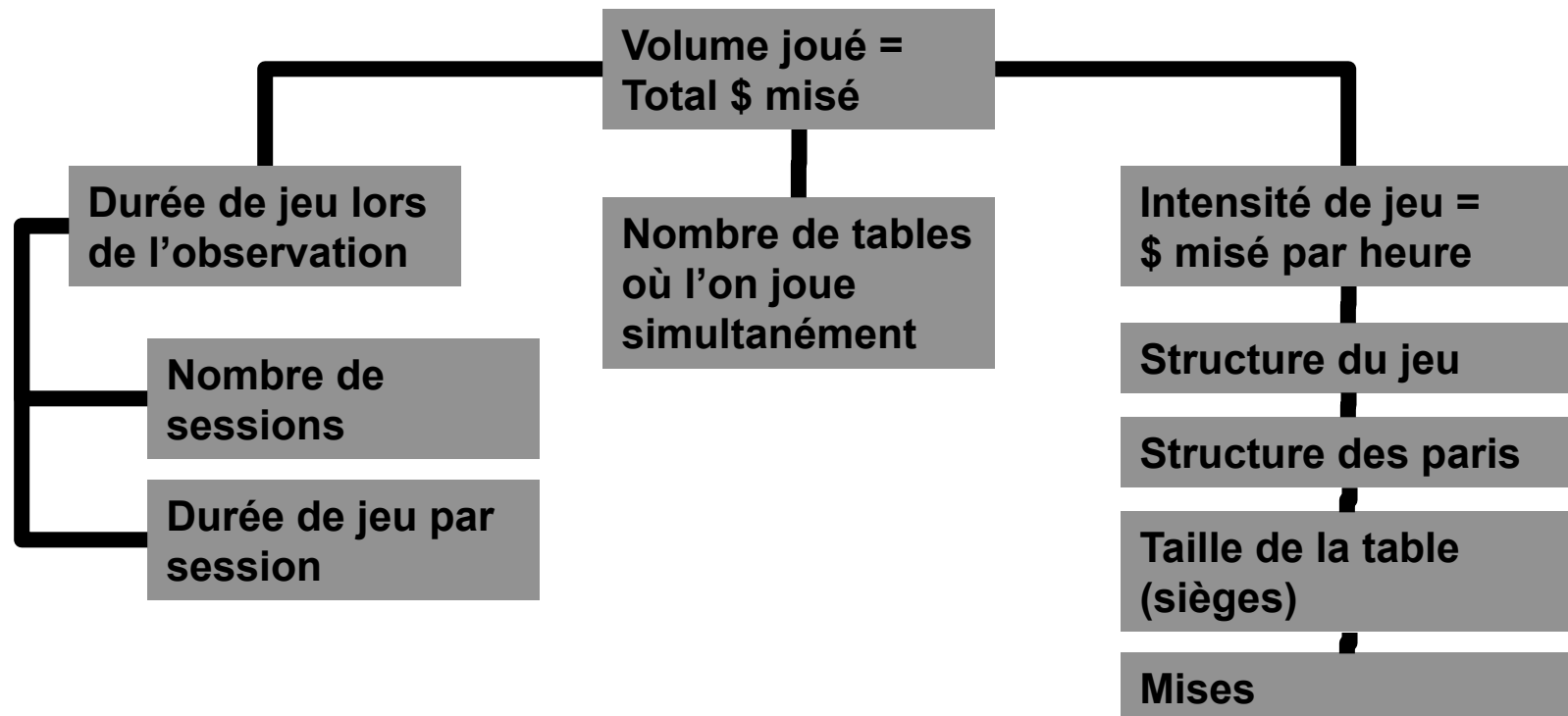
Situation régionale: le Canada

Région	Taille du marché en US\$ 2010	Taille du marché en US\$ 2013	Part du marché de chaque région	« Monopole » d'état en 2013?
Terre-Neuve et Labrador	1 383 244	886 972	0,62%	
L'Île-du-Prince-Édouard	742 767	472 098	0,33%	
Nouvelle-Écosse	2 633 682	1 688 109	1,18%	
Nouveau-Brunswick	2 741 930	1 759 639	1,23%	
Québec	41 662 904	26 709 315	18,67%	X
Ontario	84 152 454	53 962 257	37,72%	
Manitoba	7 174 636	4 606 534	3,22%	X
Saskatchewan	6 740 883	4 320 414	3,02%	
Alberta	36 472 697	23 390 321	16,35%	
Colombie-Britannique	38 667 806	24 792 310	17,33%	X
Yukon	306 996	200 284	0,14%	
Territoires du Nord-Ouest	259 176	171 672	0,12%	
Nunavut	163 182	100 142	0,07%	
Total Canada	219 627 096	143 060 067	100,00%	



Chiffres clés des habitudes de jeu

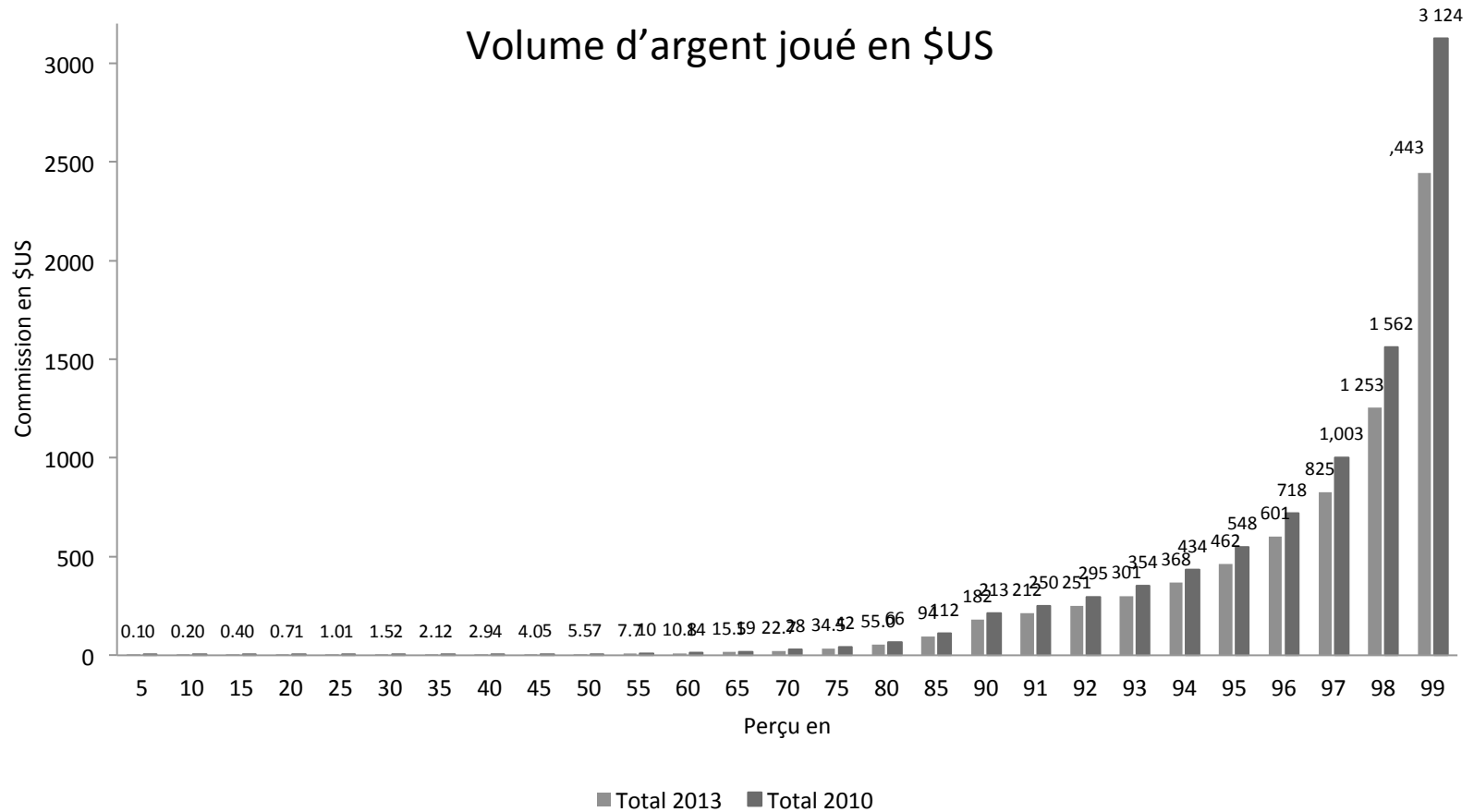
Habitudes de jeu



Résultats: habitudes de jeu en 2010 et en 2013

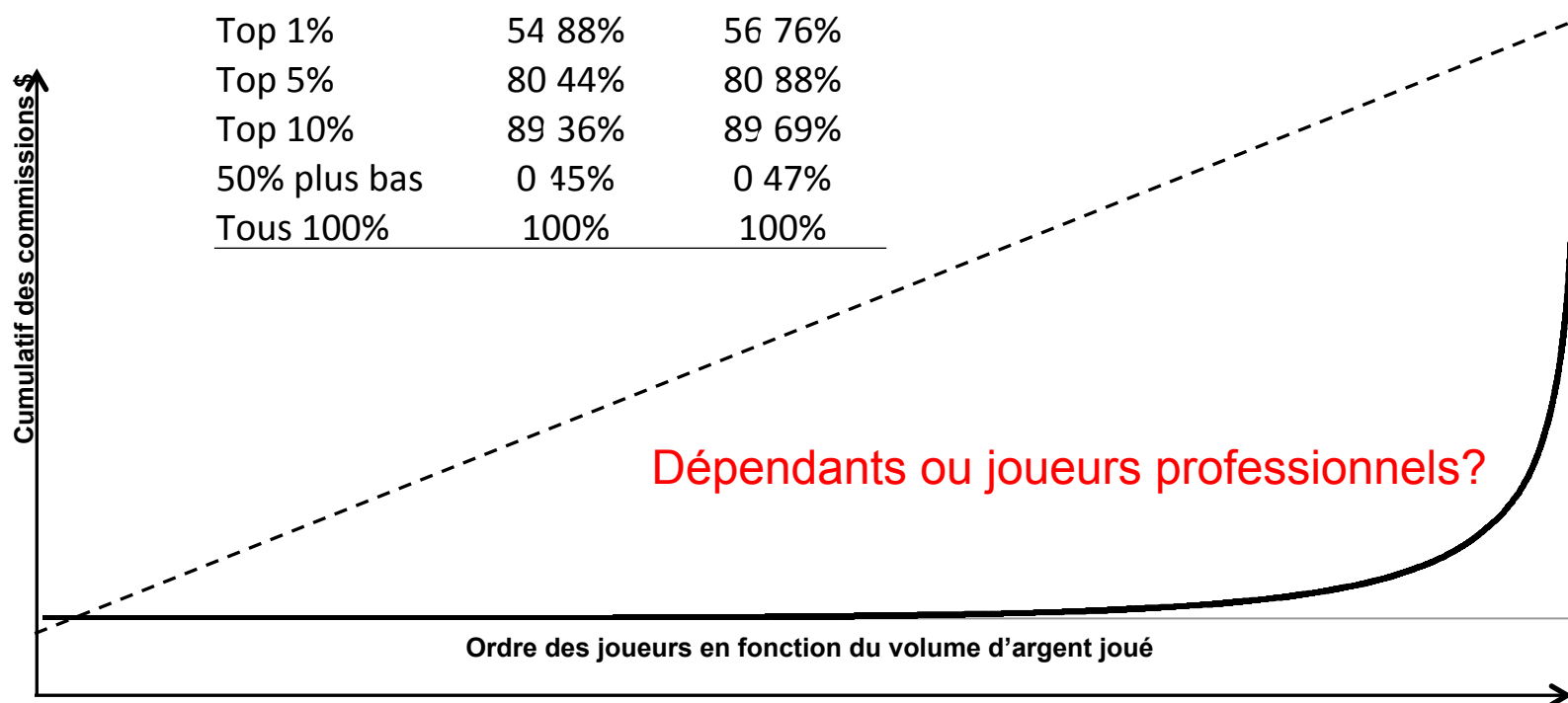
	2010		2013		Moyenne/ Médiane (2013)
	Moyenne	Médiane	Moyenne	Médiane	
Nombre de sessions	23,18	7	26,11	7	373%
Durée approximative de la session en min.	49,85	41,5	43,3	36,15	120%
Temps total de jeu en h.	24,18	4,82	23,73	4,3	552%
Nombre approximatif de tables	1,32	1,04	1,29	1,02	126%
Commission en \$US par heure	3,2	1,25	3,56	1,36	262%
Total de la commission en \$US	191,46	6,96	164,18	5,51	2 980%

Concentration du marché 1/2



Concentration du marché 2/2

Groupe de joueurs	2010	2013
Top 1%	54 88%	56 76%
Top 5%	80 44%	80 88%
Top 10%	89 36%	89 69%
50% plus bas	0 45%	0 47%
Tous 100%	100%	100%



- Coefficient de GINI (mesure d'inégalité): 91,12%
- Comparaison: La distribution des revenus aux États-Unis est dite aussi équitable avec un coefficient de GINI égale à 44,7% en 2011



Règlementation de poker en ligne

Raisons de réglementer le poker en ligne

- Les dangers du marché constituent une très bonne raison de réglementer.
- Protection des joueurs
 - Dépendance
 - Fraudes des opérateurs ? Comment la réglementation peut-elle prévenir la fraude par d'autres joueurs?
 - Fraudes des autres joueurs Il est dans l'intérêt des opérateurs de prévenir la fraude.
- Blanchiment d'argent
 - Par les opérateurs
 - Par les joueurs
- Génère des revenus de taxes
 - ? Les taxes sont une simple redistribution. Amasser davantage de taxes ne peut évidemment pas être un objectif en soi, mais seulement un moyen permettant de baisser la demande pour de bon (qui amène des coûts sociaux (taxes pigouviennes)).

Évaluation des approches de réglementation: Prohibition

- Le but de la prohibition est d'obtenir le plus petit marché possible afin de prévenir justement les répercussions sociales du marché.
- En 2010: l'ensemble du marché était soit illégal ou non réglementé (exception faite de la Russie, où le poker est considéré comme un jeu d'habilités)
- Les prohibitions n'étaient pas imposées fortement (à l'exception d'UIGEA, entraînant le départ des États-Unis de certains opérateurs comme PartyPoker)
- Résultat d'une non imposition de la prohibition: libre marché = opposé de l'objectif de prohibition
- En 2013: L'imposition d'une loi aux États-Unis (Vendredi noir ou « Black Friday ») entraîne une baisse du marché de 96,8%.
- Dans l'ensemble des autres pays pratiquant la prohibition: rien ne change en raison de la faiblesse dans l'application de la loi.
 - La prohibition *fonctionne* seulement avec une application sévère de la loi

Évaluation des approches de réglementation: Monopole d'état

- But d'un monopole d'état: « transformer » le marché non réglementé en un marché réglementé exclusivement par l'état. Ceci doit contribuer à la diminution des coûts sociaux (ex: dépendance) et accroître les revenus de l'état.
 - Un monopole d'état réduit la plupart du temps la taille du marché en raison de la moins grande compétition = prix plus élevés et moins d'innovation.
 - En 2010: monopole d'état en Suède
 - En 2013: monopole d'état en Suède et au Canada (Québec, Manitoba, Colombie-Britannique)
 - PokerScout suit la moyenne de joueurs actifs pour tous les opérateurs, ce qui permet de déterminer indirectement la taille des marchés des monopoles d'état.
 - Suède: 13,04 millions de \$US en 2013 = 27,27% du marché total
 - Canada: 4,24 millions de \$US en 2013 = 7,22%–7,88% du marché total
- Le monopole d'état dépend fortement de l'application efficace de la loi

Évaluation des approches de réglementation: Systeme de licences

- But du système d'octroi de licences: orienter dans une certaine direction les marchés règlementés et non règlementés. Ceci doit supposément réduire les coûts sociaux (ex: dépendance) et augmenter les taxes.
- Le système de licences peut s'appliquer à de vastes marchés et à des marchés plus réduits, tout dépendamment de plusieurs paramètres.
- En 2010: aucun système de licences
- En 2013: système de licences en France, en Italie et en Espagne
- Suivi des opérateurs titulaires d'une licence et des opérateurs sans licence sur le marché en fonction de la moyenne de joueurs actifs sur PokerScout:

	Réglementés \$US	Non règlementés \$US	Total \$US	% règlementés
France	222 401 083	763 140	223 164 223	99,66%
Italie	170 039 810	42 082 239	212 122 049	80,16%
Espagne	67 766 488	493 11'3	68 259 601	99,28%

➤ Le système de licences peut fonctionner sans l'imposition de la loi

Les réseaux causent l'échec des monopoles d'état et la réussite du système de licences

- Les joueurs préfèrent avoir accès à une grande variété de types de jeux, de limites, de grandeurs de tables et d'adversaires - ils demandent des groupes pouvant accueillir de nombreuses personnes.
- Les opérateurs proposant des groupes importants attirant davantage de joueurs, alors que les opérateurs disposant de groupes ne pouvant pas accueillir autant de joueurs disparaissent rapidement.
- Le cas des opérateurs de monopoles d'état:
 - Les opérateurs régies par un état sont nécessairement plus petits et ne bénéficient pas des effets d'un vaste réseau, étant donné qu'ils n'opèrent pas mondialement.
 - Les opérateurs de monopole d'état ne sont pas attractifs pour les joueurs et conséquemment, ils échouent.
- Le cas des opérateurs disposant d'une licence:
 - Si le système des licences inclut tous les opérateurs majeurs, les opérateurs restants n'ont alors aucun effet sur le réseau.
 - Les opérateurs disposant d'une licence sont attractifs pour les joueurs et réussissent, alors que les opérateurs sans licences ne sont pas attractifs et échouent.
- **Attention!** Ce raisonnement ne s'applique pas pour les paris sportifs et les jeux de casino qui sont joués « contre la maison » et non contre d'autres joueurs.

Paramètres d'un système de licences

- Taux de taxation
 - Ne peut pas être trop élevé, sinon les opérateurs n'y adhéreront pas (ex: Hongrie)
- Protection des joueurs (combattre la dépendance)
 - Doit être très élevée, car la dépendance au jeu entraîne des dommages sociaux et demeure la raison principale d'intervenir sur le marché
 - Un système d'auto-limitation avec des limites standards basses semble prometteur.
 - La protection des joueurs n'est pas dans l'intérêt des opérateurs, car elle limite les dépenses des joueurs.
- Les barrières du marché
 - Empêcher des joueurs d'avoir accès à d'autres groupes de joueurs (d'autres « pools ») est une importante incitation à jouer de manière non réglementé et n'engendre aucun bénéfice.
- Besoin de lutte contre le blanchiment d'argent
 - Le risque de BA est dans le marché non réglementé.
 - Les conditions de standards LBA sont suffisants.
- Application de la loi
 - Permet d'augmenter le taux de taxation en augmentant la protection du joueur et ce, tout en ne causant pas la fuite des opérateurs du marché.

Conclusion

- Le poker en ligne n'est plus à son sommet
- Le marché est toujours majoritairement non réglementé
- Le poker en ligne est dominé par un petit groupe de joueurs intensifs
- La dépendance au jeu est la principale raison de l'intervention sur le marché
- La prohibition et le monopole d'état fonctionnent uniquement avec une forte application de la loi
- Un système de licences peut fonctionner sans application de la loi – si les opérateurs importants disposent d'une licence
- Dans un système de licences, les régulateurs devraient se concentrer sur la prévention de la dépendance et non sur la collecte de taxes.

