

Le jeu en ligne au carrefour: le rôle de « Big Data »

Sylvia Kairouz, Ph. D.

Chaire de recherche sur le jeu
Département de sociologie et d'anthropologie
Université Concordia

Symposium interactif d'été

Plan de la présentation

- ☑ Contexte
- ☑ Données
- ☑ Boucles de rétroaction
- ☑ Discussion

Contexte

10 février 2010
Le gouvernement annonce que
la *Société des loteries du
Québec* sera autorisée à offrir du
jeu en ligne

Directeurs de santé
publique
Chercheurs
Professionnels de la
santé
Protecteur du citoyen

Loto-Québec
Ministère des Finances

LES INSTANCES NE SONT PAS MONOLITHIQUES

Visions opposées

HYPOTHÈSE
SOCIO-SANITAIRE

HYPOTHÈSE
SOCIO-ÉCONOMIQUE

CONTEXTE

HYPOTHÈSE SOCIO-SANITAIRE – Bien-être, prévention et traitement

- OFFRE LÉGALE DE JEU EN LIGNE
 - ↑ nombre de joueurs
 - ↑ nombre de joueurs à risque
 - ↑ problèmes liés au jeu

CONTEXTE

HYPOTHÈSE SOCIO-ÉCONOMIQUE – Taxation et revenus

- OFFRE LÉGALE DE JEU EN LIGNE
 - ↓ jeu en ligne illégal
 - ↑ offre sécuritaire et intègre

MANDAT

JUIN 2010 – Établissement d'un groupe de travail sur le jeu en ligne

1. Impact social de l'offre légale de jeu en ligne au Québec
2. Mesures de régulation techniques, économiques et légales pour contrer le jeu illégal.

METHODOLOGY

CONVOQUER LES FAITS

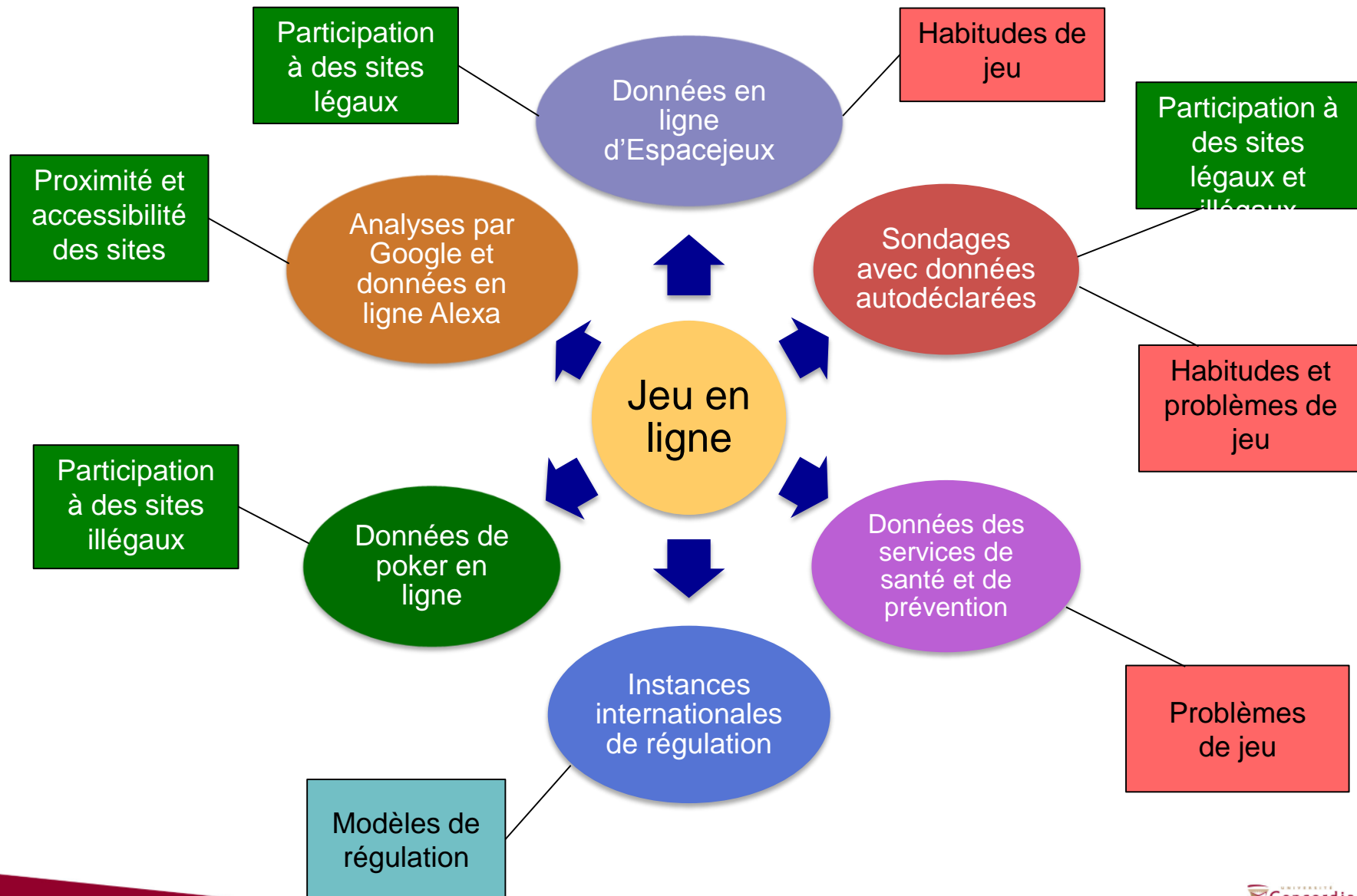
SYSTÈME DE MONITORAGE

Collecte continue et systématique, analyse et interprétation des données relatives au jeu en ligne

TRIANGULATION DES DONNÉES

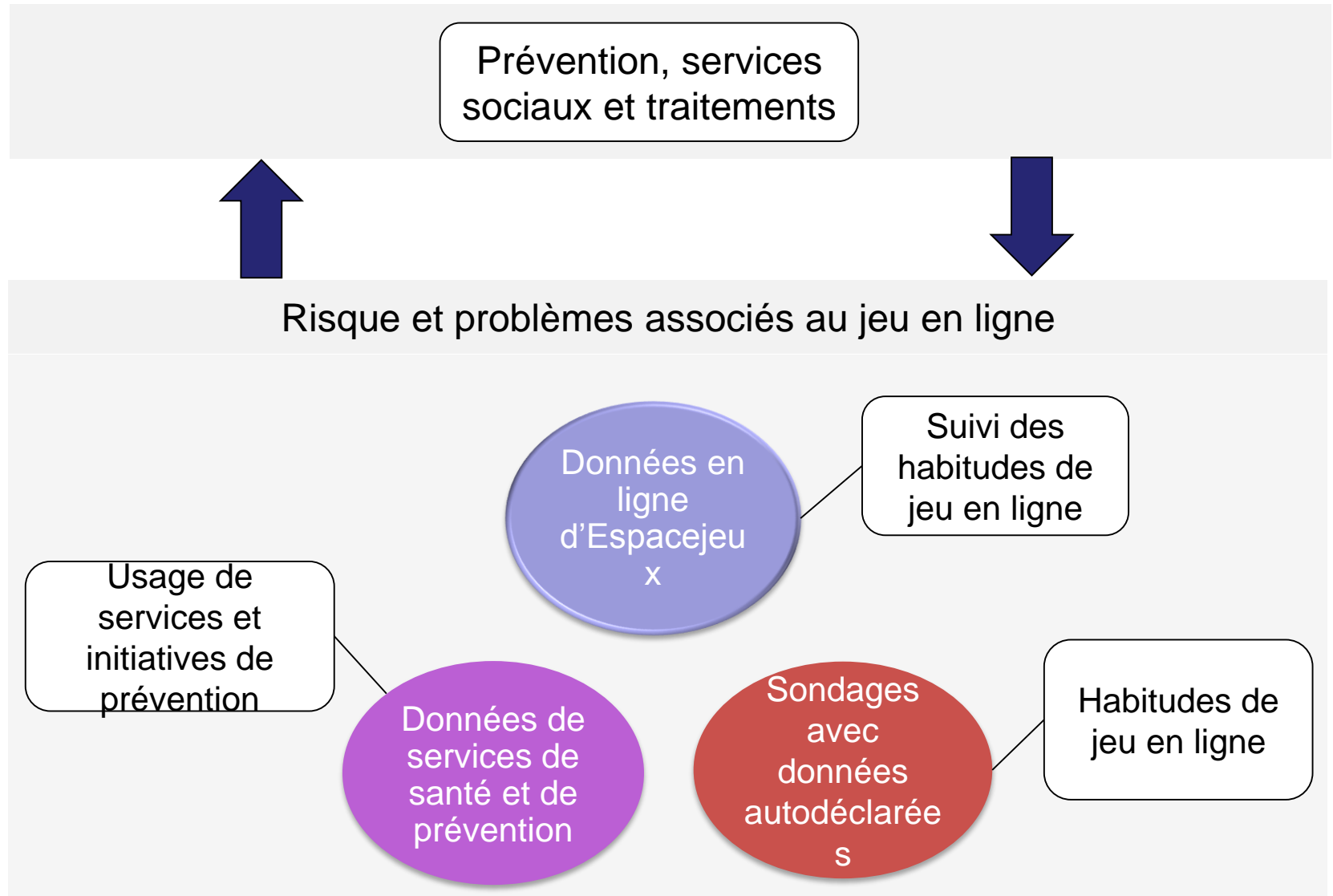


TRIANGULATION DES DONNÉES



Boucles de rétroaction

BOUCLE SOCIO-SANITAIRE



Résultats

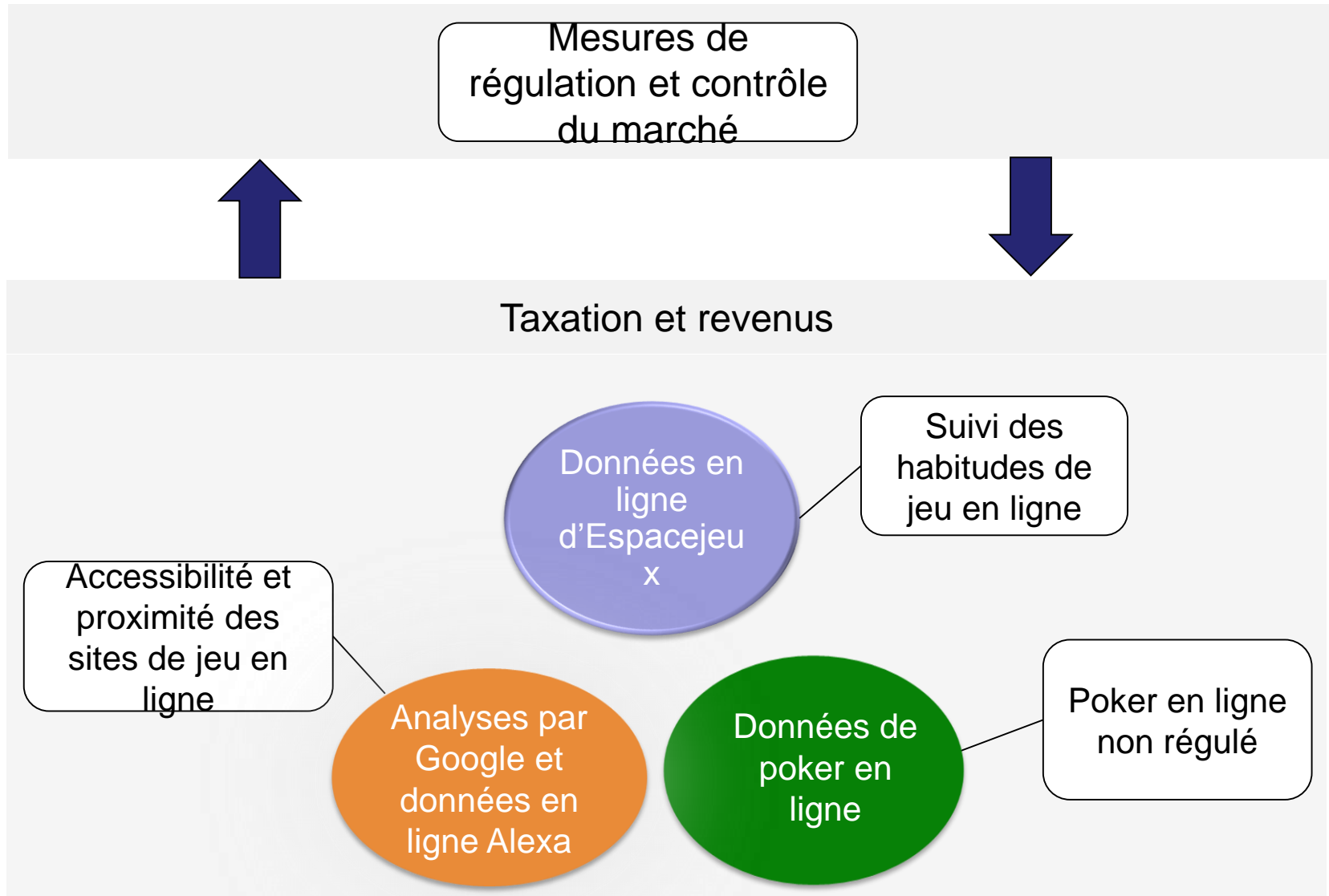
- Le jeu en ligne est marginal: 1.3 % en 2009 – 1.4 % en 2012
 - Peu fréquent, peu d'argent, peu de temps;
- Services de traitement sont disponibles; faible utilisation des services;
- Prévention – focus sur la pathologie – Honte et méfaits causés aux autres;
- Rôle du monopole d'état dans la prévention?
Messages préventifs et promotionnels opposés

Recommandations

- Redéfinir la responsabilité sociale de Loto-Quebec - la gestion de l'offre de jeu;
- Créer et mandater un organisme de régulation indépendant (publicité; offre; sécurité; intégrité des jeux);
- Changement dans les messages préventifs – le risque de stigmatisation des joueurs.

Boucles de rétroaction

BOUCLE SOCIO-ÉCONOMIQUE



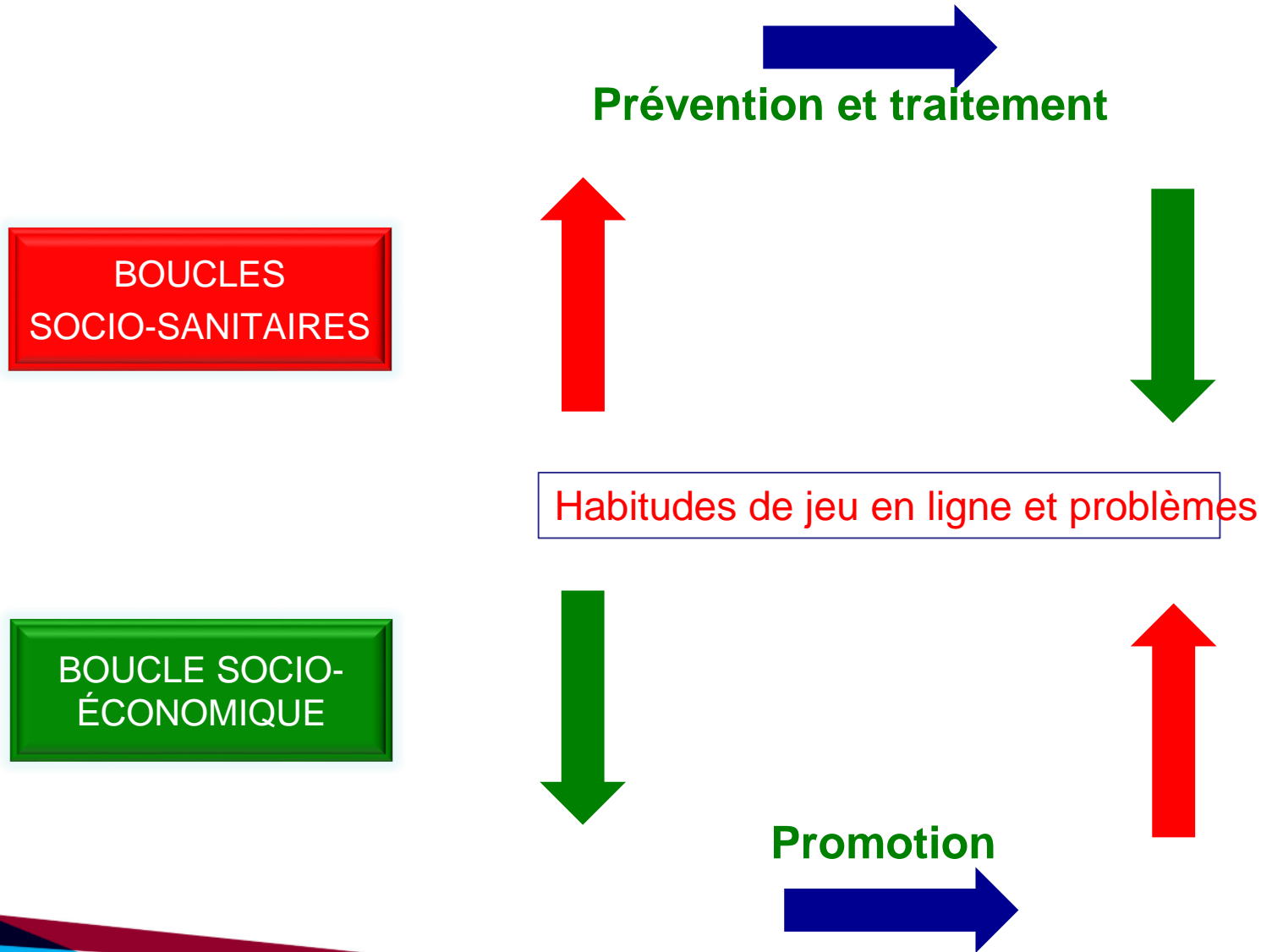
Résultats

- Pas de canalisation de l'offre
 - Encore 2000 sites non régulés disponibles en plus du site d'Espacejeux;
 - 75% des joueurs en ligne jouent sur des sites non régulés;
 - Les sites non régulés sont plus accessibles et plus populaires.
- Revenus 20,5 M\$ (2011-12) – 31,6 M\$ (2012-13);
- La supervision et le contrôle des pratiques des monopoles d'état devraient-ils être confiés à des entités indépendantes?

Recommendations

- Prendre les actions requises pour l'amendement du code criminel;
- Suivi et monitoring continu du jeu en ligne.

Boucles de rétroaction

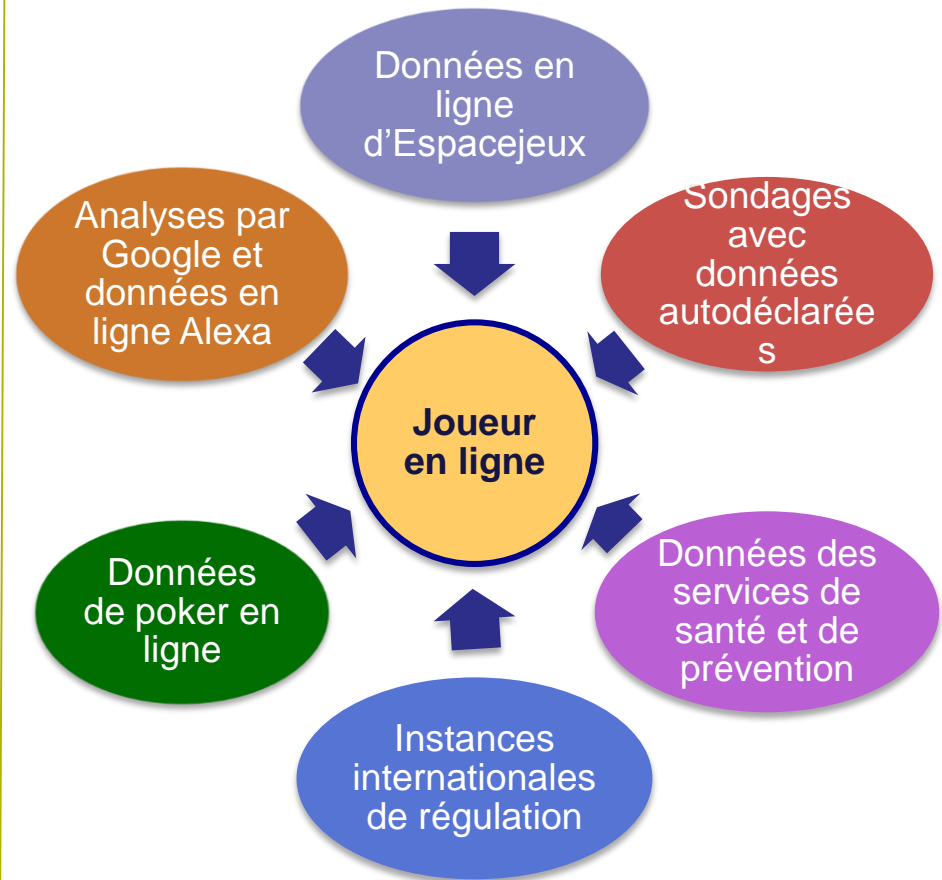




Looping effect
Création d'une catégorie

Le joueur en ligne

LOOPING EFFECT



Le joueur en ligne

- Hypothèse que les joueurs en ligne = plus à risque et ont plus de problèmes
 - Axé sur des indicateurs comportementaux.
 - Suivi et surveillance à travers « Big Data »;
- Le contraste entre le jeu en ligne/hors ligne est limité:
 - Rôle du contexte?
 - Rôle de la digitalisation?
 - Rôle de l'interface Web?



CONCORDIA.CA

MERCI POUR VOTRE ATTENTION