

UN PLAN D'ACTION POUR RÉFORMER LES LOIS, POLITIQUES ET PRATIQUES CANADIENNES APPLICABLES AU JEU AFIN DE LES RENDRE CONFORMES À L'INTÉRÊT PUBLIC.

Présenté le 4 octobre, 2004 à l'occasion de la conférence Insight Nova Scotia d'Halifax, N.-É.

LE RÉSEAU CANADIEN GAMBLING WATCH (RCGW)

Demande, à l'égard du jeu, l'adoption d'une approche fondée sur des mesures de précaution ainsi que la création d'une Commission Royale sur le jeu au Canada.

SOURCE: Réseau Canadien Gambling Watch (RCGW)

Renseignements sur les personnes ressources : Brian Yealland, téléphone : (613) 533-2186; télécopieur : (613) 533-6519; courriel : yealland@post.queensu.ca - Personne ressource pour la réception centralisée des courriels : Johannes DeViet, courriel : gamblingwatch@skynet.ca

MESSAGE AU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL DU CANADA AINSI QU'À TOUS LES GOUVERNEMENTS DES PROVINCES ET TERRITOIRES DU CANADA

CONSIDÉRANT :

- A) Qu'il existe des conflits d'intérêts inhérents au fait que les provinces établissent les politiques et la réglementation applicables au jeu et qu'ils exploitent, gèrent et encouragent diverses activités liées au jeu, et ce, afin d'en retirer des profits.
- B) Que des faits récemment rapportés dans les médias ainsi que des études crédibles ont démontré l'ampleur réelle des risques liés au jeu ainsi que la gravité de la dépendance qui en résulte, notamment par l'utilisation des appareils électroniques de jeux (« AEJ »);
- C) Qu'il existe des preuves crédibles démontrant que diverses personnes subissent un préjudice, par ailleurs évitable, en conséquence de l'exploitation des divers jeux gérés et réglementés par les provinces;
- D) Que ces risques constituent une menace sérieuse pour l'ensemble de la population canadienne du fait qu'ils omettent de tenir compte de la sécurité du public (y compris les enfants et adolescents, lesquels font partie de la première génération à grandir dans un milieu saturé par le jeu) mais également parce que l'industrie du jeu est mal gérée par les provinces;
- E) Que l'exploitation des divers jeux sanctionnés par l'État ainsi que la publicité qui s'y rattache ne sont assorties d'aucune mesure de sécurité et ne fournissent aucun renseignement sur leur caractère sécuritaire et lorsque tels renseignements existent, ils sont insuffisants;
- F) Que des études récentes ainsi que de nouveaux rapports suggèrent que le fonctionnement des AEJ est trompeur, de nature à induire en erreur et pourrait même être frauduleux démontrant ainsi l'incapacité des provinces à s'assurer de la conformité des AEJ au Code Criminel du Canada ou autres lois fédérales applicables;
- G) Qu'en omettant de dévoiler au public la véritable nature du jeu, le fonctionnement de certains

appareils et les risques potentiels qui en découlent, notamment en ce qui concerne les AEJ et en omettant, à ce jour, d'enquêter sur diverses pratiques douteuses, les provinces et leurs exploitants autorisés ont démontré qu'ils sont plus préoccupés par leurs profits que par la sécurité du public;

H) Les médias ont récemment rapporté que la sécurité des appareils électroniques de jeux aurait été compromise par diverses personnes non identifiées, soulevant ainsi d'importantes questions quant à l'intégrité du fonctionnement de ces appareils et aussi quant à la capacité des provinces à réglementer, gérer et exploiter d'une manière adéquate l'industrie du jeu.

En conséquence, DÈS MAINTENANT :

LE RCGW DEMANDE. À L'ÉGARD DU JEU, L'ADOPTION D'UNE APPROCHE FONDÉE SUR LA PRÉCAUTION

Appliqué au jeu, le principe de précaution ou approche fondée sur la précaution exige que :

Lorsque le jeu augmente le risque de préjudice pour certaines personnes ou communautés, des mesures préventives doivent être prises, et ce, même si l'on ne peut établir scientifiquement ou expliquer avec précision les liens existant entre certaines causes et certains effets.

Comme la preuve de l'existence d'un préjudice est imposante et crédible, les gouvernements ont dès maintenant l'obligation d'agir avec diligence, et ce, même si la nature et l'étendue exacte du préjudice ne peuvent être établies scientifiquement ou complètement expliquées.

Le principe/approche de précaution a pour effet d'opérer un renversement du fardeau de la preuve en exigeant des promoteurs de l'industrie du jeu et de ceux qui en profitent qu'ils garantissent son caractère inoffensif afin qu'ils puissent être tenus responsables advenant qu'un préjudice en résulte. Dans ce contexte, ce sont les promoteurs du jeu plutôt que les simples citoyens qui assument le fardeau de la preuve.

Le processus visant à appliquer l'approche fondée sur la précaution doit se dérouler démocratiquement, ouvertement et de manière informée, tout en prenant soin d'inclure toutes les parties susceptibles d'être affectées. Ce processus doit également étudier toutes les alternatives, y compris la possibilité d'interdire le jeu ou de l'assujettir à des exigences sévères afin d'en assurer le caractère sécuritaire.

Les décisions fondées sur le principe de précaution doivent privilégier au plus haut point la protection des personnes et de la société, y compris les parents et les personnes mineures. Elles peuvent également, favoriser le développement de technologies visant à protéger les joueurs, grâce à divers contrôles et à l'application adéquate des règlements.

Après avoir fourni à la population l'occasion de s'exprimer pleinement sur la question, les décisions des gouvernements et de l'industrie du jeu doivent également tenir compte des préoccupations des citoyens en se souciant et en respectant d'abord et avant tout les personnes touchés par le jeu ou qui le seront dans l'avenir et non pas les intérêts de ceux qui sont impliqués financièrement dans cette industrie.

Pour les gouvernements, les organismes réglementaires et leurs exploitants, l'adoption d'une approche fondée sur la précaution est la seule manière qui soit éthique et socialement responsable afin d'assurer la sécurité des citoyens. Le principe de précaution doit être appliqué à tous les aspects du jeu et à toutes les décisions sur le jeu, y compris l'adoption de nouvelles lois, réglementations, politiques et pratiques. Cette approche exige également l'instauration d'un mode permanent de vérification externe et indépendante à l'égard des activités de l'industrie jeu et de la réglementation qui

s'y rattache. Toute approche moins rigoureuse aurait pour effet de compromettre d'avantage la sécurité du public, et ce, sans aucune justification.

DE PLUS, LE RCGW DEMANDE LA CRÉATION D'UNE COMMISSION ROYALE POUR SUR LE JEU AU CANADA ET/OU DES ENQUÊTES DE NATURE CRIMINELLE POUR :

1. Faire enquête, à l'échelle nationale, sur l'impact social et les coûts liés à l'expansion rapide des 20 dernières années de l'industrie du jeu au Canada et assurer le financement d'une étude indépendante sur ce sujet;
2. Réviser, avec l'aide des bureaux-chef des coroners, les politiques et procédures applicables aux bureaux des coroners, en cas de suicide lié à une dépendance au jeu, ainsi que les règles applicables à la divulgation publique des cas de suicides reliés à un problème de jeu;
3. Faire enquête sur la façon dont toutes les provinces se comportent et gèrent l'ensemble de leurs activités reliées au jeu et déterminer si les lois et règlements des provinces sur le jeu contreviennent au Code Criminel du Canada ou à toute autre loi fédérale;

4. Faire enquête sur les conflits d'intérêts découlant nécessairement du fait que les provinces, d'une part, établissent les politiques applicables à l'industrie du jeu et contrôlent les organismes réglementaires tout en étant, d'autre part, un promoteur et exploitant de l'industrie du jeu à la recherche de profits;
5. Faire enquête sur les motifs pour lesquels les risques découlant du jeu, notamment ceux liés à l'utilisation des appareils électroniques de jeux (« AEJ ») n'ont pas été dévoilés, causant ainsi un préjudice indu à la population et mettant en danger les citoyens, le tout, sans justification;
6. Faire enquête afin de déterminer si les systèmes utilisés par les AEJ ou autres anomalies peuvent avoir compromis l'intégrité de leur fonctionnement, les dispositifs de sécurité des AEJ ainsi que la sécurité des citoyens;
7. Faire enquête, non seulement sur les fabricants des appareils, mais également sur toutes les parties impliquées dans le processus décisionnel et qui pourraient être tenues responsables vu leur défaut de divulguer telles anomalies ainsi que les risques et dangers qu'elles connaissaient et qui sont reliés au jeu;
8. Faire enquête afin de déterminer comment ajouter des dispositifs aux produits de jeu afin de protéger les joueurs autant que possible;
9. En appliquant les principes de précaution, recommander la meilleure façon pour le gouvernement fédéral de réglementer l'industrie du jeu, dans le contexte d'une gestion au niveau des provinces, le tout, afin de protéger, autant que possible, les joueurs et le public et assurer le caractère intègre du jeu.

De plus, le jeu est toujours régi par le Code Criminel, une loi canadienne fondamentale. En conséquence, le RCGW demande au gouvernement canadien de reconnaître pleinement son obligation de diligence à l'égard des activités de l'industrie du jeu au Canada et de la protection de l'ensemble des citoyens. Nous croyons que le gouvernement fédéral ne peut éviter d'assumer ses responsabilités en niant les conséquences entraînées par le jeu, lequel n'est autorisé qu'en vertu d'exceptions au Code Criminel du Canada. **Le gouvernement fédéral doit appliquer le Code Criminel** nonobstant le fait que la gestion et l'exploitation des activités liées au jeu ont été déléguées aux provinces, lesquelles utilisent et font la promotion de produits que l'on sait être potentiellement dangereux. Le Parlement fédéral est celui qui est ultimement responsable de veiller à l'application du Code Criminel et autres lois fédérales auxquelles peuvent contrevenir les provinces ou les exploitants sous leur juridiction. Le Parlement doit agir immédiatement afin de protéger l'ensemble des citoyens.

LE RCGW FAIT APPEL AU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL DU CANADA POUR QU'IL PROCÈDE À AMENDER IMMÉDIATEMENT LE CODE CRIMINEL DU CANADA AFIN DE PERMETTRE AU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL D'ASSUMER IMMÉDIATEMENT LE CONTRÔLE RÉGLEMENTAIRE DE L'INDUSTRIE DU JEU, ET CE, À L'AIDE D'UNE AGENCE CANADIENNE DE CONTRÔLE DE L'INDUSTRIE DU JEU. EN PROCÉDANT AINSI, LE CONFLIT D'INTÉRÊTS INHÉRENT AU FAIT QUE LES PROVINCES RÉGLEMENTENT LE JEU TOUT EN ASSURANT SA PROMOTION ET EN EN PROFITANT FINANCIÈREMENT SERAIT ÉLIMINÉ. LE MANDAT DE L'AGENCE SERAIT D'ABORD ET AVANT TOUT DE VEILLER À LA SÉCURITÉ DU PUBLIC ET DE PRÉVENIR LES DOMMAGES POUVANT ÊTRE CAUSÉS À LA POPULATION, TOUT EN SUIVANT L'ENSEMBLE DES RECOMMANDATIONS DE LA COMMISSION ROYALE SUR L'INDUSTRIE DU JEU AU CANADA. DE PLUS, LE GOUVERNEMENT CANADIEN DOIT ADOPTER UNE NOUVELLE LOI AFIN DE PERMETTRE LA MISE EN OEUVRE DE POLITIQUES ET PRATIQUES AXÉES SUR LA PRÉCAUTION POUR PROTÉGER LES CITOYENS ET DONT LES OBJECTIFS SERONT :

1. De protéger la population canadienne en mettant immédiatement un frein à toute expansion du jeu (y compris la renonciation à toute entente déjà conclue) pendant que des mesures seront mises en place afin d'empêcher que d'autres citoyens ne soient exposés à un risque prévisible. Il s'agit ici d'un moratoire absolu impliquant qu'aucun nouveau type d'AJE ne pourra être autorisé.
2. De participer à la création de l'Agence canadienne de contrôle de l'industrie du jeu, soit une agence indépendante dans laquelle les citoyens seraient inclus et représentés et dont le mandat serait d'abord de veiller à la sécurité du public et développer des mesures qui seraient obligatoires et qui viseraient à réduire les dommages causés par le jeu (lesquelles mesures seraient énoncées dans la législation applicable);

3. D'assurer l'indépendance de l'Agence canadienne de contrôle de l'industrie du jeu et lui donner juridiction sur l'ensemble des règlements et politiques applicables à l'industrie du jeu, son exploitation et la publicité qui s'y rattache;
4. D'assurer dès maintenant que tous les produits conçus pour le jeu, en particulier les AJE, soient munis :
 - a) De tous les renseignements de sécurité du produit, en particulier les mises en gardes liées au fonctionnement des jeux (c.-à-d. les illusions, probabilités de gain représentées erronément, roues virtuelles, perception tronquée des roues virtuelles);
 - b) De mises en garde sur les risques de dépendance;
 - c) De renseignements sur les risques connus;
 - d) Des cas où le jeu est contre-indiqué;
 - e) Du détail des probabilités de gain de tous les jeux conformément aux obligations contenues dans les lois sur la protection du consommateur ainsi qu'aux exigences de la loi fédérale sur la concurrence;
 - f) Des technologies permettant l'auto-évaluation et destinées à protéger les joueurs.
5. Confier à Santé Canada le mandat de s'assurer que les enfants fréquentant l'école primaire, secondaire et post-secondaire reçoivent une formation continue et obligatoire sur la prévention des problèmes de jeu, laquelle formation fera partie du programme d'enseignement et sera également disponible aux parents et, de manière générale, veiller à la prévention du jeu compulsif au sein de l'ensemble de la population.
6. De confier à l'Agence canadienne de contrôle de l'industrie du jeu le pouvoir d'ordonner à tous les exploitants de l'industrie du jeu de cesser toute promotion et toute publicité, tant et aussi longtemps que l'agence n'aura pas reçu l'assurance que tous les messages obligatoires relatifs au consentement éclairé et à la protection du consommateur sont en place et lui confier également le pouvoir d'établir, aux fins de législation, les limites applicables aux publicités et promotions sur le jeu, incluant les limites applicables aux montants des dépenses de publicité.
7. De s'assurer que l'Agence canadienne de contrôle de l'industrie du jeu aura, dès maintenant, le mandat et le pouvoir de suspendre ou de retirer tout produit utilisé par l'industrie du jeu et accessible au public, et ce, dès la constatation de l'existence d'un préjudice et/ou s'il est alors impossible d'imposer des mesures de protection suffisantes.

Pour le gouvernement fédéral du Canada, c'est là la seule façon d'assurer la sécurité des citoyens et de les protéger contre des produits et activités que l'on sait être dangereux et qui sont utilisés par l'industrie du jeu.

Le Réseau de Gambling Watch est une coalition de citoyens bénévoles qui se consacrent à lutter contre les dommages causés par la présence d'un trop grand nombre d'établissements de jeu. Nous invitons toutes les personnes qui sont en accord avec cet objectif à se joindre à notre réseau et à s'abonner gratuitement à notre bulletin hebdomadaire transmis par courrier électronique.

Traduction : Bruno Gingras, BG Translations : bg_translation@rogers.com

APPROUVE