

Éthique du jeu d'argent : le débat doit être ouvert...

Quelles sont les responsabilités des acteurs du secteur? John Samson pose les questions

Divertissement à consommer avec modération, le jeu d'argent génère beaucoup de gagnants, mais davantage de perdants, parfois très affectés par leurs pertes. Face à ce constat, les professionnels du secteur et les affiliés peuvent se poser des questions éthiques, parmi lesquelles: fais-je la promotion d'un produit dangereux? Ai-je une responsabilité envers les joueurs ou doivent-ils se prendre en main?

La question de l'éthique du jeu d'argent se pose à cause des pertes significatives d'argent, mais aussi de temps que le joueur peut subir. Tout comme les jeux vidéo, l'alcool, la drogue, le tabac, les médicaments, et bien d'autres produits, le jeu d'argent présente un risque de "consommation excessive" et de dépendance pouvant nuire à son consommateur.

Dans ce contexte, un acteur du secteur est-il coupable de participer à une industrie à risque?

Non, répondront quasiment tous les professionnels du secteur du jeu d'argent, tout comme ceux travaillant dans d'autres secteurs où la responsabilité du consommateur est en jeu. Étudions les arguments.

“LES GENS SONT RESPONSABLES”

Que ce soit dans l'automobile (risque d'accident de la route), l'industrie pharmaceutique (risque de surmédication), l'agro-alimentaire (malnutrition, obésité), le crédit (surendettement), ou encore l'armement, la responsabilité du consommateur ou la liberté individuelle (son corollaire) sont les concepts abstraits que l'on retrouve dans toutes les industries "à risque". Pour se dédouaner de sa propre responsabilité dans les préjudices causés, le professionnel du secteur incriminé invoquera fréquemment le fait que "les gens sont grands", "ils font ce qu'ils veulent de leur argent", "c'est leur liberté de choix", "ils sont responsables"...

C'est ce que vous répondra par exemple le bon père de famille, poussant la promotion d'une marque de friandises toute la journée, et, une fois rentré chez lui, s'assurant que ses enfants mangent de façon équilibrée.

TRAVAILLER DANS UNE INDUSTRIE À RISQUE N'EST PAS CONDAMNABLE EN SOI

De nombreux produits et services présentent un risque lié à leur usage et font appel à la bonne raison du consommateur: ne pas mettre une bougie sous le sapin de Noël, ne pas avaler du détergent, ne pas jouer au paintball sans protection... Travailler dans une industrie à risque n'est pas condamnable en soi. C'est plutôt l'attitude que l'individu, son organisation et l'industrie tout entière adoptent face à ce risque qui peut poser

un problème éthique. Vendre des armes sans contrôle de leur usage, fournir des produits dopants à des sportifs de haut niveau, revendre de la drogue aux plus fragiles, surendetter les plus pauvres, servir un verre à celui qui conduit, proposer du jeu d'argent aux plus fragiles... des attitudes sont condamnables et des limites doivent être définies. En attendant d'avoir des législations nationales et internationales entourant le jeu d'argent en ligne, les acteurs de l'industrie doivent prendre leurs responsabilités pour diminuer le risque du jeu excessif.

“LES GENS JOUERONT DE TOUTE FAÇON, QUOI QUE JE FASSE”

N'être qu'une goutte d'eau négligeable dans l'océan du jeu d'argent n'efface pas sa responsabilité. Chacun, à son niveau, peut contribuer à la diminution du risque, et même aller plus loin en incitant ses partenaires à faire de même. Les gens ne jouent pas "de toute façon". Plus il y a d'acteurs dans une industrie, plus l'offre est importante, plus elle suscitera de demande. Même si un acteur du secteur ne fait que faciliter l'offre aux joueurs en recherche de jeux d'argent, il peut les prévenir des risques à son niveau.

ADMETTRE LE CONFLIT D'INTÉRÊTS

Pour ce faire, il faut admettre le conflit d'intérêts entre les profits des professionnels du secteur et la limitation du jeu excessif des joueurs. Comme dans d'autres secteurs, les uns doivent faire consommer au maximum et les autres doivent consommer avec mesure et prudence. Le cas de l'affilié de casino travaillant en partage de revenu illustre ce conflit: il voit ses commissions augmenter lorsque "ses" joueurs perdent de l'argent sur le casino en ligne.

Plus la fièvre du jeu est forte, plus les affiliés engrangent de bénéfices. A fortiori, les opérateurs de jeu sont dans le même cas de figure et ne font aujourd'hui pas assez pour prévenir de l'addiction des joueurs: un tampon (payé par les opérateurs) et un numéro de téléphone d'un organisme de prévention ne suffisent pas.

Une fois le conflit d'intérêts admis, il faut réfléchir aux pistes de diminution du risque. Bien entendu, il est difficile de promouvoir un divertissement à une majorité de joueurs "saine et sauve" et, en même temps, de filtrer les joueurs susceptibles d'en souffrir. "Beaucoup de réalisme et très peu d'angélisme" soulignait d'ailleurs Éric Woerth lors d'un récent colloque. En effet, on ne peut compter sur l'autorégulation d'un secteur où profits des acteurs et protection des consommateurs sont souvent incompatibles.



Néanmoins, des solutions existent : rubrique de prévention visible sur les sites spécialisés et ceux des opérateurs, filtrage des offres faisant appel à la crédulité des joueurs, mise en avant des opérateurs les plus responsables...

À leur niveau, certains organismes comme la commission jeu d'argent du GESTE et des associations de prévention comme SOS Joueurs, ont déjà pris en compte certains de ces éléments, et n'ont pas manqué de les communiquer au gouvernement. Le secteur suivra attentivement comment la nouvelle législation contribuera à diminuer ces risques liés au jeu. En attendant que le marché français soit régulé, il faut s'en remettre à l'éthique de ses acteurs.

John Samson

John Samson est le fondateur de Snoopy Agency Ltd, agence accompagnant les marchands B-to-C dans leur marketing et leurs achats d'espaces en Europe. Très présente dans le secteur du jeu, son agence conseille des opérateurs tels que Greentube, Neogames, ou encore Sportingbet.



On sait bien qu'il ne faut pas abuser des sucreries!

TOUT JEU PEUT ÊTRE JEU D'ARGENT

Le jeu est une activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent des qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté ou le hasard, indique le Larousse). Tout jeu peut devenir jeu d'argent, il suffit d'ajouter une mise d'argent, des frais d'entrée et un gain ayant une valeur significative.

Ainsi, l'argent (ou la récompense matérielle) devient un enjeu du jeu.

Voici les activités rentrant dans cette définition :

les activités de casino où la chance prédomine (roulette, machines à sous, vidéo poker, boule, baccarat, craps, blackjack...); les jeux de cartes de type "skill" (jeux où l'adresse, la ruse, l'audace et les combinaisons de l'intelligence prédominent), notamment le poker dans toutes ses variantes; les jeux de table comme le backgammon ou les échecs; les paris sportifs et les paris sur événements "externes" (événements sportifs, courses hippiques, scrutin politique, bourse, émissions de télévision...); les jeux de grattage; les loteries et les jeux à tirage; les jeux à "gagnants instantanés" (un gagnant toutes les X participations) tels que Richissimo, Speedcash sur Internet ou les jeux de "télé-tirelire"; la Bourse (oui, la Bourse!); les jeux de collecte de points à frais de participation ou achats de crédits (proposés par exemple par Prizee, Madwin, QuedesJeux, Distrigame etc.).

CERTAINS JEUX ÉCHAPPENT AUX SIRÈNES DES MÉDIAS

Les deux derniers mentionnés sont souvent omis dans les rapports sur le jeu d'argent et sont tout à fait légaux. Malgré les dangers d'addiction qu'ils posent, ils échappent aux sirènes des médias. Les défenseurs des jeux à point argumenteront que la mise d'argent est absente du jeu. En partie seulement, car, pour de nombreux jeux à gains de cadeaux, le joueur peut acheter des crédits de jeu (via SMS ou Internet+) afin d'augmenter ses chances d'atteindre le meilleur score, ou d'accumuler plus de points pour décrocher un cadeau.

LA BOURSE, UN JEU D'ARGENT ?

Comme le souligne Jean Hamann de l'Université de Laval (Canada), la Bourse est semblable aux jeux d'argent et peut aussi favoriser l'émergence de comportements problématiques : "Une somme d'argent investie dans un jeu dont l'issue est modulée par le hasard, des sensations fortes reliées au risque financier encouru, l'espoir de réaliser des gains importants en peu de temps, la conviction qu'il existe des trucs pour faire sauter la banque, l'exaltation du gain, la spirale infernale dans laquelle s'enlisent ceux qui tentent de se refaire après avoir perdu des sommes importantes, les forçant à mentir ou à frauder pour s'en sortir: les points communs entre la Bourse et les jeux de hasard ne manquent pas."

ÉVALUATION DE LA DANGEROUSITÉ D'UN JEU D'ARGENT

Les jeux d'argent ont des degrés de dangerosité variables, dépendant principalement de deux facteurs : la part de hasard ou de chance impliquée dans le résultat et la fréquence et le montant des mises autorisées par le jeu en question. Plus la part de chance est importante, plus le joueur sera susceptible de "retenter sa chance" et donc de rejouer excessivement. A contrario, si le résultat est prévisible (paris sportifs) ou influençable (jeu de type "skill"), le joueur perdant se fera moins d'illusions sur ses chances de "se refaire". Toutefois, une suite statistique favorable (au poker par exemple) peut lui donner l'impression momentanée d'être "à la hauteur". Les jeux d'argent permettant de miser plusieurs fois de suite à intervalles de temps courts (roulette, machine à sous, Rapido) sont plus dangereux que ceux nécessitant l'attente plus longue d'un résultat (tirage de loto, score d'un match). De même, les jeux autorisant des mises très importantes entraînent des risques de perte brutale significative. Les jeux de casino en ligne sont ainsi les plus redoutables en termes de potentiel de perte et d'addiction pour les joueurs. A contrario, les tickets de loterie, les paris sportifs, la Bourse ou les jeux de grattage hors ligne suscitent moins de "jeu excessif".