

**Postulat Stéphane Montangero et consorts au nom du groupe socialiste – Dépendance aux jeux d’argent et aux jeux vidéo (notamment en ligne) : faire jouer les compétences cantonales et miser sur un plan d’action coordonné et ambitieux**

*Texte déposé*

La dépendance aux jeux d’argent est un problème de santé reconnu dans la recherche scientifique depuis plusieurs années. Plus récemment, une prise de conscience a lieu quant au potentiel addictif des jeux vidéo, notamment en ligne. La cinquième édition du *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* de l’Association américaine de psychiatrie (DSM-5) a ainsi élevé la dépendance aux jeux d’argent au rang de pathologie. L’Organisation mondiale de la santé (OMS) a, quant à elle, également récemment inclus cette dépendance dans sa onzième édition de la *Classification internationale des maladies*, ainsi que la dépendance aux jeux vidéo, notamment en ligne.

Les jeux d’argent, tout comme les jeux vidéo, peuvent évidemment faire l’objet d’un usage modéré, responsable, et sans aucune conséquence néfaste. Cependant, lorsque la dépendance s’installe, elle déploie des effets qui dépassent nettement les individus. L’argent et le temps utilisé pour jouer manquent ensuite aussi pour le travail, les activités sociales ou les tâches liées aux autres membres du ménage, en premier lieu les conjoints et les enfants. Ce constat vaut aussi pour des joueurs qui ne correspondent pas à la définition stricte de la pathologie du jeu excessif, mais qui ont un comportement de jeu manifestement problématique et dépensent trop d’argent ou consacrent trop de temps à cette activité. Les effets concernent en premier lieu la disponibilité des ressources financières, évidemment, mais peuvent être d’autres ordres, avec par exemple le fait d’être distrait d’obligations familiales par le jeu.

Par ailleurs, l’utilisation des développements technologiques par l’industrie des jeux estompe progressivement les frontières traditionnelles entre jeux d’argent et jeux vidéo. Ainsi, des techniques d’ingénierie psychologique sont utilisées pour renforcer le potentiel addictif des jeux. On peut penser d’abord aux jeux vidéo dans lesquels il est obligatoire de payer pour progresser plus vite ou pour gagner — *pay to play, pay to win*. Dans d’autres jeux vidéo, les joueurs sont invités à acheter pour des sommes modiques — d’argent réel — des boîtes dont le contenu est aléatoire — *loot boxes* — sur le modèle d’une loterie.

La nouvelle Loi fédérale sur les jeux d’argent, adoptée en 2018, va avoir pour effet une augmentation de l’offre de jeux, avec notamment la légalisation des jeux en ligne. De tels jeux sont offerts par des casinos suisses depuis mi 2019. L’offre de paris sportifs pourra également être étendue — par exemple paris en direct durant les matches.

Parallèlement, la nouvelle loi fait obligation aux cantons de mettre en place un dispositif de prévention et de traitement. Elle donne la compétence aux autorités de régulation d’étendre aux offres de loterie présentant un potentiel addictif — cela pourrait concerner notamment les loteries électroniques) l’obligation de détecter les comportements à risque des joueurs et de prendre des mesures pouvant aller jusqu’à l’exclusion. Ce mécanisme reste aussi valable pour les casinos. Les exploitants doivent articuler les mesures prises avec une offre de prévention et de traitement, mais ne sont plus tenus de collaborer avec une institution de santé pour ce faire.

Les estimations de prévalence pour le jeu excessif et problématique vont d'un peu moins d'1% à 2%<sup>1</sup>. Si l'on prend la deuxième estimation, cela représente 16'000 personnes pour notre canton, et nettement plus si l'on tient compte des proches concernés qui sont également impactés. Une étude de l'Université de Neuchâtel de 2012 évoque un coût annuel pour la collectivité situé entre 551 et 648 millions de francs. Le rapport social 2018 du Canton de Vaud cite les jeux comme sixième principale cause de surendettement. Enfin, récemment, une étude conduite dans le canton de Fribourg estimait que 4.5% des jeunes avaient un comportement problématique lié aux jeux d'argent !

Le CHUV dispose, avec son Centre du jeu excessif, d'une unité dédiée, qui prend également en charge les autres dépendances dites comportementales — par exemple jeux vidéo et Internet. Elle est chargée de tâches de soin, de formation des professionnels, de prévention et de recherche. Parallèlement, pour le compte de la Conférence latine des directeurs de la santé et du social (CLASS), le Groupement romand d'études des addictions (GREA) met en œuvre un programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu.

On est en droit de craindre que le développement de l'offre légale et son accessibilité en tout temps ne conduisent à une augmentation des dépenses de jeu, et également des comportements problématiques pour les joueurs et leur entourage.

Dès lors, le Conseil d'Etat est prié par le présent postulat d'établir un rapport contenant :

- Une estimation du nombre de personnes touchées directement ou indirectement par le jeu problématique et la dépendance au jeu dans le Canton de Vaud ;
- Une évaluation des offres de jeu présentes et disponibles dans le canton et de leur potentiel addictif pour la population vaudoise ;
- Une analyse de l'impact des principales nouvelles dispositions de la Loi sur les jeux d'argent dans le canton de Vaud ;
- Un plan d'action ambitieux contre la dépendance au jeu, en particulier chez les jeunes et les personnes vulnérables, coordonné et reposant sur les ressources déjà existantes dans le canton. Un tel projet peut bien entendu s'inscrire dans le cadre des programmes de prévention intercantonaux.

*Renvoi à une commission avec au moins 20 signatures.*

*(Signé) Stéphane Montangero  
et 46 cosignataires*

#### *Développement*

**M. Stéphane Montangero (SOC) :** — Puisque le sujet vient d'être développé pour une interpellation (19\_INT\_405), je serai bref. Le présent postulat vise à demander au Conseil d'Etat, dans le délai légal,

- un rapport qui contiendrait une estimation du nombre de personnes touchées directement ou indirectement par le jeu, par le jeu problématique et par la dépendance au jeu, dans notre canton ;
- une évaluation des offres de jeu présentes et disponibles dans le canton et de leur potentiel addictif pour la population vaudoise ;
- une analyse de l'impact des principales nouvelles dispositions de la Loi sur les jeux d'argent dans le canton de Vaud ;

---

<sup>1</sup> Estimation à 2% : [http://sos-jeu.ch/pdf/cout\\_social\\_jeu\\_excessif\\_suisse.pdf](http://sos-jeu.ch/pdf/cout_social_jeu_excessif_suisse.pdf)

Estimation à 1.1% : <https://www.esbk.admin.ch/dam/data/esbk/publiservice/berichte/res-studie-fehrraris-f.pdf>

- un plan d'action ambitieux contre la dépendance au jeu, en particulier chez les jeunes et les personnes vulnérables, coordonné et reposant sur les sources déjà existantes dans le canton — nous en avons un certain nombre dont celles du CHUV et de son Centre du jeu excessif et d'une entité dédiée.

Bien entendu, un tel projet pourrait être mené de manière intercantonale, car même s'« il n'y en a point comme nous », faisons les choses bien et pour cela, faisons-les conjointement.

**Le postulat, cosigné par au moins 20 députés, est renvoyé à l'examen d'une commission.**