

**Heather Wardle** est professeur assistante à la London School of Hygiene and Tropical Medicine. Depuis 15 ans, elle s'est spécialisée dans la recherche en sciences sociales et plus particulièrement – depuis une dizaine d'années – sur la question du jeu. Elle est vice-présidente du « Conseil de stratégie pour le jeu responsable », groupe consultatif indépendant. Elle a répondu à nos questions en sa qualité d'universitaire.

**1- Vous avez dirigé un rapport publié<sup>1</sup> par le Responsible Gambling Strategy Board (RGSB). Vous avez écrit deux articles<sup>2,3</sup> sur les « méfaits du jeu » dans lesquels vous mettez en garde contre les lacunes de la politique. Vous demandez au gouvernement anglais d'établir un cadre qui peut aider à prévenir les préjudices faits aux joueurs. Pouvez-vous nous dire pourquoi vous avez travaillé sur ces questions de jeu responsable avec d'autres chercheurs ?**

L'industrie du jeu est mondiale, puissante et c'est un marché multinational où les progrès industriels sont profondément liés à l'évolution de la technologie. La politique du jeu doit être habile pour suivre le rythme de ces changements afin de protéger les gens contre les risques. Le jeu n'est pas un « produit » comme les autres, mais un « produit » qui comporte des risques pour certaines personnes. On ne peut pas et on ne doit pas l'envisager comme d'autres « produits » qui sont sans risque ; pourtant en Grande-Bretagne, les gouvernements respectifs n'ont pas prêté attention aux façons dont les jeux de hasard et d'argent pouvaient être dommageables. Ils peuvent être préjudiciables pour les personnes et pour la santé publique.

C'est ce vide politique, mais aussi, sur un plan personnel, le fait de rencontrer de plus en plus de personnes touchées par les méfaits du jeu qui nous a incités, mes collègues et moi-même, à opérer des mises en garde sur cette question.

**2- Selon vous, quelles mesures pourraient être prises ? Et pourquoi ?**

Nous disons souvent que les jeux de hasard et d'argent sont une question de santé publique. Mais cela ne suffit pas de le dire, le jeu doit être traité comme une vraie question de santé publique. Cela signifie qu'il faut réglementer et légiférer les jeux de hasard et d'argent dans l'intérêt de tous et en vue de protéger les consommateurs. En Grande-Bretagne, jusqu'à présent, l'équilibre entre promouvoir le jeu comme une activité de loisir et protéger les personnes contre les dommages a, à mon avis, été rompu parce que on a privilégié la promotion du jeu. C'est pour cette raison que je pense que, nous devons a) transférer au Ministère de la santé et des affaires sociales la responsabilité de la politique britannique en matière de jeux de hasard, b) déterminer le niveau de publicité et de

---

<sup>1</sup> Wardle H., Reith G, Best D, McDaid D, Platt S. Measuring gambling-related harms : a framework for action  
Gambling Commission, Responsible Gambling Strategy Board, GambleAware, July 2018.  
<http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Measuring-gambling-related-harms.pdf>

<sup>2</sup> Wardle H., Reith G, Langham E, Rogers RD. Measuring gambling-related harms: we need policy action to prevent harm  
BMJ 2019;365:l1807 - <https://www.bmj.com/content/365/bmj.l1807>

<sup>3</sup> Reith G, Wardle H, Gilmore I. Gambling harm: a global problem requiring global solutions  
Online, August 20, 2019 - [http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736\(19\)31991-9](http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736(19)31991-9)

sponsoring que nous autorisons pour les jeux de hasard et d'argent, ce ne serait pas déraisonnable que la publicité et la commercialisation des jeux de hasard respectent les mêmes règles que celles qui s'appliquent à l'alcool ou au tabac et c) agir maintenant. Des gens subissent actuellement des dommages et le principe de précaution devrait s'appliquer. Au Royaume-Uni, ce principe de précaution est rarement appliqué aux jeux de hasard – si cela avait été le cas, des mesures auraient été prises par rapport aux « Fixed Odd Betting Terminals » (machines qui permettent de parier sur le résultat de divers jeux et événements qui ont des cotes fixes) bien avant les changements annoncés en 2018.

### **3- Est-ce que vous pensez que dans les années à venir il y aura plus de joueurs pathologiques et en particulier chez les jeunes ?**

En Grande-Bretagne, nous avons créé les conditions pour qu'une génération entière de jeunes grandissent sans savoir qu'il n'était pas toujours normal de voir des publicités sur les jeux de hasard et d'argent à la télévision ou que leur émission de télévision favorite ou leur club de football n'était pas toujours sponsorisé par un opérateur de jeux. Mes propres recherches ont montré des niveaux élevés de notoriété des marques d'opérateurs de jeux chez les 14-15 ans. Ils peuvent réciter chaque nom d'opérateur ou donner leur nombre quand on le leur demande. C'est cette sorte de notoriété des marques chez des acheteurs potentiels que la plupart des opérateurs seraient ravis d'avoir. Les enfants sont plongés dans un environnement où le jeu est présenté comme étant tout à fait normal et les mécaniques de jeu de hasard et d'argent sont incluses dans certains de leurs jeux vidéo favoris. C'est dur de ne pas voir l'effet cumulatif de tout ceci qui incite les jeunes à vouloir jouer ou à jouer quand ils sont en âge de le faire. Nous savons déjà d'après une recherche longitudinale, qu'entre 17 et 20 ans, le taux d'incidence d'un problème de jeu est exceptionnellement haut - incitant les chercheurs à argumenter qu'ils ont un devoir de protection envers les 18-21 ans qui jouent. Je pense que nous avons créé les conditions d'une expérience générationnelle pour les jeunes aujourd'hui et je serais surprise si au final on ne voyait pas une augmentation des dommages dûs au jeu.