Christophe Blanchard-Dignac

La révolution numérique des jeux d'argent

Le jeu, un secteur économique « à part »

Le jeu est une notion complexe, au confluent de la psychologie, la philosophie, la sociologie et l'histoire. Pourtant, il est un élément sur lequel s'accorde l'ensemble de ceux qui se sont penchés sur le sens de ce mot : l'instinct et le besoin de jeu sont inhérents à l'homme. Jouer, c'est se situer en dehors des contraintes de l'existence ordinaire. Pour George Herbert Mead, sociologue américain, les jeux d'argent ont pour effet de permettre à chacun de sortir de son rôle social. De leur côté, les philosophes mettent généralement en avant les risques du jeu d'argent, dont le plus important est de développer « des pensées erronées qui alimentent l'envie de jouer ».

Ces avis sont partagés par la Cour de justice des Communautés européennes (CJCE, arrêt *Schindler*, 1994), qui estime qu'« il n'est pas possible de faire abstraction des considérations d'ordre moral, religieux ou culturel qui entourent les loteries comme les autres jeux d'argent dans tous les États membres ».

Par ailleurs, compte tenu de l'importance des sommes que ces jeux permettent de collecter et des gains qu'ils peuvent offrir aux joueurs, surtout lorsqu'ils sont organisés à grande échelle, la CJCE indique clairement qu'ils comportent des risques élevés de délit et de fraude. Ils constituent, en outre, une incitation à la dépense qui peut avoir des conséquences individuelles et sociales dommageables.

Cette attitude n'est pas proprement européenne, puisque non seulement le pays phare du libéralisme économique, les États-Unis, mais encore l'organisme chargé de développer le commerce entre les États,

l'OMC, ont reconnu la spécificité des jeux d'argent, mettant en avant la nécessité de préserver la moralité et l'ordre public.

Malgré cette méfiance naturelle vis-à-vis du jeu d'argent, les États ont toujours eu conscience de son caractère traditionnel. Athènes organisait déjà des paris sur les vainqueurs des manifestations sportives, tandis que les empereurs romains se servaient de l'aura de la déesse Fortuna pour proposer des loteries chargées de remplir leurs coffres domestiques. En France, c'est François Ier qui, s'inspirant du fonctionnement du *Lotto* italien, signe en 1539 l'édit instituant la première loterie.

Au fil des siècles se succèdent ainsi partout dans le monde prohibitions et autorisations. Toutefois, et c'est une constante de l'Histoire, même lorsque le jeu d'argent est officiellement interdit, une partie des citoyens trouve toujours le moyen de contourner la règle et de s'adonner à la pratique de manière illégale.

Avant Internet : chaque État maître chez lui

Compte tenu de ses spécificités, le jeu d'argent a toujours fait l'objet d'une régulation au niveau des États, et cela partout dans le monde. Jusqu'à la fin des années 1990, les coopérations interétatiques restaient exceptionnelles, chacun déterminant son propre cadre légal ainsi que le mode d'organisation qui lui paraissait le mieux adapté. Chaque État avait sa propre définition des jeux d'argent et, pour un même type de jeux, pouvait ainsi opter pour des voies très différentes en fonction de son contexte national et de ses priorités : prohibition, monopole, nombre restreint d'agréments, licences sans limitations, régime général d'autorisation.

En France, avant Internet, le principe général en vigueur était celui de la prohibition, des dérogations ayant été accordées, sous forme de droits exclusifs, à la Française des jeux (loteries et paris sportifs), au PMU (paris hippiques en mode mutuel), ainsi qu'à certains casinos (situés dans des villes d'eaux) et cercles de jeu privés.

Dans ces conditions, il était relativement aisé pour un État de contrôler l'activité des jeux d'argent. Il suffisait en effet d'autoriser, de favoriser ou de modérer, voire de prohiber, certains segments de jeux pour obtenir un effet immédiat sur le marché. Il est à ce titre essentiel de préciser que les jeux d'argent répondent avant tout à une logique d'offre : le joueur potentiel veut pouvoir miser pour le gros lot ou parier sur le vainqueur d'une compétition sportive, mais s'adaptera dans la quasi-totalité des

cas aux types de produits et aux conditions de jeu qui lui seront proposés par le régulateur.

Les États restaient bien entendu confrontés à certains risques d'ordre public et social, mais il leur suffisait de prendre des mesures correctrices adéquates lorsqu'ils en éprouvaient la nécessité. En cas de contrôles insuffisants, certains ont dû faire face à des cas de fraudes (aléas truqués par exemple) ou des affaires de corruption. Un renforcement strict des procédures permet de résoudre ces questions.

D'autres ont pu aussi connaître des cas de blanchiment liés aux jeux d'argent (par exemple, le rachat par des blanchisseurs de reçus de jeux gagnants). Toutefois, les taux de retour aux joueurs proposés avant l'avènement d'Internet étant la plupart du temps limités (inférieurs à 70 % à l'exception des casinos et de certains paris hippiques), ce type d'affaires restait exceptionnel. Quelques mesures simples permettent par ailleurs de réduire de manière très sensible ces risques : paiement des gains en espèces jusqu'à un certain seuil pour éviter de donner une preuve de gain à des individus malintentionnés, tenue d'un fichier des gagnants, etc.

Les jeux d'argent peuvent créer des situations de dépendance ou d'excès chez les populations les plus fragiles, en particulier chez les mineurs. Des États n'ont légiféré que tardivement sur ce sujet important. Les connaissances et la recherche continuent à progresser pour éviter que, comme cela a pu arriver, certains jeux comportent des facteurs d'addiction. La France renforce sa vigilance depuis plusieurs années. La loi du 12 mai 2010 a ainsi mis en place le CCJ (Comité consultatif de jeux), organisme indépendant chargé notamment de prévenir le jeu excessif et favoriser le jeu responsable. De nombreux gouvernements ont d'ailleurs interdit par voie législative le jeu des mineurs. Enfin, les organismes de contrôle ont généralement le pouvoir de mettre en place, au niveau de nombreux États, des « limitateurs de jeu », de procéder à un cantonnement voire à une interdiction complète des produits qui leur sembleraient particulièrement « sensibles ».

En 1994, Internet casse les frontières du jeu d'argent

La naissance des jeux en ligne

Elle peut être retracée à travers trois étapes :

– dès le milieu des années 1970, l'essor des logiciels de jeux qui ont séduit les casinos terrestres pour remplacer peu à peu les machines à sous traditionnelles ;

– au début des années 1990, l'utilisation d'Internet qui permet à différents ordinateurs d'être reliés les uns aux autres à l'aide d'un serveur et de partager l'utilisation d'applications de jeux ;
– enfin, l'adoption, en 1994, d'un cadre réglementaire reconnu par certaines autorités qui joue un rôle décisif pour l'essor des jeux en ligne.

C'est l'État d'Antigua-et-Barbuda qui signa le premier accord de ce type, le « Free Trade and Processing Zone Act ». Cet acte permet au ministre du Commerce de délivrer des licences officielles permettant aux bénéficiaires de ne pas avoir à s'acquitter de taxes douanières. Ainsi est née la première juridiction *offshore* de jeu en ligne.

Un fournisseur de logiciels, basé sur l'île de Man et créé en 1994, a été la première société à comprendre l'intérêt de combiner l'ensemble des trois éléments exposés ci-dessus, et a commencé à développer des logiciels en ligne. Très rapidement, en 1995, les jeux en ligne ont trouvé leur clientèle, même s'il manquait à cette période un élément essentiel du dispositif : la sécurité. Une entreprise fondée en Irlande cette année-là a apporté une pierre décisive à l'édifice en concevant un système permettant la vérification d'opérations financières sur Internet et des transactions virtuelles.

En 1996, est ainsi né le tout premier casino en ligne, sous le nom d'Intercasino.

Développement rapide des jeux en ligne

En quinze ans, le nombre de sites de jeux en ligne s'est développé de manière exponentielle grâce à un déficit de régulation.

En 2006, un Livre blanc de CERT-LEXSI sur la cybercriminalité des jeux en ligne faisait état de l'existence de plus de 14 000 sites, dont environ 1 300 traduits en français.

Cette situation évolue très vite car, chaque jour, des sites apparaissent et disparaissent. Ces sociétés opèrent pour la plupart sans aucune licence (en 2006, selon LEXSI, seules 14 % d'entre elles disposaient d'une licence, le plus souvent « insulaire ») et proposent leurs produits aux citoyens du monde entier en faisant fi des frontières physiques et des réglementations nationales. Il faut souligner que les sites « sauvages » sont parfois particulièrement mouvants, à commencer par ceux cherchant à dissimuler des activités criminelles (blanchiment, usurpation d'identité, vol de moyens de paiement, fraudes, etc.). Certains changent ainsi, jusqu'à plusieurs fois par mois, de serveur et de pays d'hébergement, mais également de nom et d'adresse Internet.

Dans ces conditions, le contrôle national des sites de jeux en ligne est particulièrement ardu, au plan technique comme au plan juridique, et ce d'autant plus que très souvent – par exemple en Asie – des individus enregistrent un site Internet en tout anonymat, sans aucune structure juridique. Ils font alors payer leurs clients *via* un compte bancaire *offshore* ou un système de monnaie virtuelle.

Schématiquement, on pourrait classer les sites de jeux en ligne en trois catégories :

– les sites sans aucune licence (plus de 80 % des sites, selon LEXSI) qui proposent leurs produits partout dans le monde ;

– les sites à l'origine détenteurs d'une licence, dans un pays à la réglementation souple et à la fiscalité avantageuse (plus de 15 % des sites), c'est-à-dire où les taxes liées aux jeux représentent moins de 5 % de leur produit brut (mises diminuées des gains reversés aux joueurs). Citons parmi ces États : Alderney (Aurigny), Antigua-et-Barbuda, les Antilles néerlandaises, Belize, Chypre, Gibraltar, le Costa Rica, l'île de Man, le Kahnawake et Malte. Les opérateurs de ces sites proposent classiquement leurs jeux en ligne dans le monde entier. Certains n'acceptent toutefois pas les mises depuis les pays qui ont établi une législation stricte (par exemple les États-Unis ou la France). D'autres tentent peu à peu d'accroître la part de leur chiffre d'affaires réalisée sur des marchés régulés ;

– enfin, les sites disposant d'un agrément dans un pays qui n'est pas un « paradis du jeu » et qui n'accepte que les mises des citoyens des États où ils disposent d'une licence officielle. Ces derniers, telles les loteries nationales lorsqu'elles opèrent en ligne, restent encore extrêmement minoritaires.

Peu à peu, cette situation s'améliore car de nombreux États tentent de mettre en place des procédures pour lutter contre le jeu illégal (c'est-à-dire les sites de jeux en ligne qui n'ont pas d'agrément dans un pays donné et qui s'adressent, activement ou passivement, à la population de ce pays, par la langue, l'offre de jeu ou les incitations publicitaires). En effet, la capacité des autorités nationales à endiguer ce phénomène est essentielle pour asseoir leur modèle de régulation du marché des jeux d'argent sur Internet. Les trois principaux outils à leur disposition sont les suivants :

– le blocage des sites illégaux (ou l'obligation pour les FAI – fournisseurs d'accès à Internet – d'en interdire l'accès) ;

– le blocage des flux financiers entre les sites illégaux et les joueurs,

ce qui interdit à ces derniers de récupérer leurs gains (à supposer évidemment qu'ils soient payés !) ;

– l'interdiction de publicité, avec des sanctions pénales pour les opérateurs qui ne respectent pas les règles et des sanctions financières pour les médias qui acceptent des budgets émanant d'opérateurs illégaux.

Depuis l'an 2000, une offre de plus en plus étoffée

La plupart des sites de jeux en ligne qui se sont créés depuis la fin des années 1990 ont été confrontés à un déficit d'« honorabilité », tout au moins à leurs débuts. Leur objectif premier consistait généralement à rassurer les clients potentiels en démontrant que leurs produits n'étaient pas « biaisés » et qu'ils allaient payer les gains des joueurs.

Afin de compenser ces faiblesses majeures dans un secteur où sécurité et protection des consommateurs sont des points incontournables, les opérateurs se sont appuyés sur trois facteurs : une évolution produit permanente, des taux de retour aux joueurs très élevés (supérieurs à ceux auparavant observés sur le marché), et des procédures d'inscription sur les sites particulièrement légères.

Un peu plus tard, une fois qu'ils ont atteint une taille critique et ont encaissé des moyens financiers suffisants, ces opérateurs disposent d'une autre arme, la communication. Nombre d'entre eux ont ainsi acquis leur légitimité en utilisant la marge de manœuvre que leur procurait leur très faible fiscalité pour sponsoriser un club de football d'envergure sans pour autant être en possession d'une licence de jeu dans le pays correspondant. D'autres ont mis en avant le fait qu'ils étaient désormais cotés sur une place boursière, ce qui leur a permis *a minima* de revendiquer leur transparence financière.

Une évolution produit permanente

Les opérateurs de jeux en ligne sont pour la quasi-totalité d'entre eux devenus des « généralistes ». Seuls quelques grands sites de poker restent exclusivement concentrés sur leur cœur de métier. Tous les autres opérateurs proposent désormais indifféremment des jeux de casinos, poker, bingo, jeux d'adresse et paris en ligne. Même les spécialistes des paris sportifs ne réalisent aujourd'hui que 50 % de leur produit brut des jeux (PBJ) avec cette activité. De même, les leaders des casinos en ligne ne tirent qu'un peu plus de 40 % de leur PBJ de ce segment.

L'objectif de ces opérateurs est clair : il s'agit d'attirer, parfois à un coût élevé, puis de rentabiliser, la cible incontournable des « gros joueurs », ces clients réguliers au fort panier moyen qui aiment jouer à tout.

Chaque année, de nouveaux produits apparaissent ainsi sur ce marché. Les opérateurs tentent ainsi de se démarquer de leurs concurrents, même s'ils copient généralement leur offre produit les uns sur les autres.

Jeux de casino

En matière de jeux de casino, si les *slots* (les machines à sous virtuelles) réalisent toujours la moitié du PBJ des leaders du marché, rares sont les opérateurs en ligne qui proposent une gamme de moins de 100 produits différents. On trouve ainsi chez les principaux acteurs du marché de multiples *slot machines*, mais également des jeux de table (roulette), jeux de cartes (black-jack, baccara), vidéo-poker, jeux de loterie (Keno), bingos. En fonction des jeux et de leurs publics, débutants ou « pros », la mise de base peut très fortement varier : de 0,01 euro pour certaines machines à sous jusqu'à plus de 100 euros pour les « grandes » tables de black-jack.

Signalons également deux « nouveautés » en forte progression :

– les *live dealers*, où un croupier physique est filmé *via* une webcam, qui donnent aux joueurs la sensation de se retrouver eux-mêmes dans un casino ;

– les jeux (souvent gratuits, parfois à abonnements) basés sur des réseaux sociaux comme Facebook, du type Zynga ou Mytopia, qui permettent de réunir des millions de joueurs et constituent un bon vecteur de recrutement pour les jeux d'argent.

Poker en ligne

Segment de jeu en ligne à part entière, à la fois considéré comme un jeu de hasard et un jeu d'expertise, le poker en ligne s'est développé en 2002 grâce à la médiatisation des championnats du monde de poker, mais également avec le succès de la célèbre formule du Texas Hold'em. En moins de cinq ans, le produit brut des jeux du poker a atteint près de 3 milliards d'euros au plan mondial. Le poker en ligne, qui a remplacé le « cow-boy Marlboro » dans l'imaginaire des jeunes, est aujourd'hui plus qu'un simple phénomène de mode.

Paris sportifs

Mais c'est sans aucun doute le secteur des paris sportifs qui a connu la révolution la plus importante des dix dernières années.

En 1990, les paris mutuels représentaient la forme de paris la plus populaire dans le monde, à l'exception de certains pays comme le Royaume-Uni. Le « Totocalcio » en Italie ou le « Loto sportif » en France faisaient « gentiment » rêver des parieurs qui devaient trouver les quinze vainqueurs des principaux matches de football du week-end pour prétendre au gros lot.

Avec Internet, une exubérance de l'offre et de nouvelles formes de paris sont apparues dès la fin des années 1990.

Tout d'abord, les paris à cotes ont séduit une clientèle d'« experts » qui préfèrent connaître leur gain à l'avance (gain = mise × cote), mais surtout parier sur le vainqueur d'un petit nombre de rencontres (et si possible sur un seul match – ce qu'on appelle en jargon le *single bet*).

Forts de ce succès, les opérateurs ont alors créé une gamme de paris à cotes dérivées (paris sur le score exact, le vainqueur à la mi-temps, etc.), avant de proposer des paris pendant la rencontre (le *live betting*, où les cotes sont réévaluées par des « traders » en fonction de l'évolution du match).

Simultanément au *live betting* sont apparues les bourses d'échanges de paris (*betting exchange*, le *peer-to-peer* du pari), qui permettent aux joueurs indifféremment de « prendre » (*back*) ou de « poser » un pari (*lay*, ce qui leur donne le rôle de bookmaker). Les sociétés de *betting exchange* se rémunèrent en prélevant un pourcentage – entre 1 et 5 % – sur les gains. Leurs « meilleurs » clients sont des opérateurs de paris sportifs « classiques » qui utilisent le *betting exchange* pour se couvrir contre un risque financier (*hedging*).

Enfin, le *spread betting* (paris fourchettes) est inspiré de certains produits dérivés des marchés financiers. L'opérateur détermine une fourchette pour un pari donné, le *spread*. Quant au parieur, plus il a raison plus il va gagner d'argent, mais plus il a tort plus il va en perdre sans pouvoir le mesurer à l'avance !

Au-delà des formules ci-dessus, les principaux opérateurs ont par ailleurs fortement accru leur offre de sports et de compétitions. En moyenne, un site de paris en ligne d'envergure propose aujourd'hui plus de 30 sports différents et près de 10 000 paris simultanément. On peut ainsi miser le même jour sur les championnats régionaux de football britanniques, sur une rencontre amicale de rink hockey ou sur l'Open de Chine de snooker.

Les skill games

Dernière nouveauté, les *skill games* sont des jeux d'adresse à travers lesquels les joueurs ont la possibilité de s'affronter et de gagner des gains réels. Ce sont des jeux de redistribution, où les mises des perdants sont remportées par les gagnants, et qui font appel à des qualités de rapidité, d'adresse ou de réflexion : belote, fléchettes, puzzles, mah-jong, sudoku, etc. En plein essor, le produit brut de ce type de jeux devrait rapidement atteindre 1 milliard d'euros au plan mondial. La frontière entre *skill games* et *games of chance* est évidemment ténue et allégrement franchie par certains opérateurs peu respectueux des lois.

En Europe, selon le cabinet d'études GBGC, le produit brut, c'est-à-dire la dépense moyenne par joueur en ligne actif, aurait augmenté de 70 % entre 2003 et 2007, démontrant si besoin était l'impact d'une offre pléthorique sur la consommation de jeux sur Internet.

Le chiffre ci-dessus est d'autant plus impressionnant que, simultanément à l'explosion de l'offre, les taux de retour aux joueurs moyens ont fortement progressé. Ce phénomène, lié à une concurrence effrénée entre opérateurs sans régulation, constitue aujourd'hui le premier facteur de risque pour l'industrie en question.

Le taux de retour aux joueurs (TRJ) est une variable essentielle de ces jeux. En effet, un TRJ élevé permet aux opérateurs de proposer des fréquences de gains importantes, de manière à susciter le réinvestissement chez leurs clients. C'est le principe des machines à sous, où le joueur est tenté de recycler ses gains pour viser le jackpot. Contreparties négatives et inévitables de cette dérive, les risques de dépendance au jeu et de blanchiment d'argent se multiplient en remontant la courbe du TRJ !

En quinze ans, les taux de retour aux joueurs en ligne ont ainsi considérablement augmenté.

Pour les paris sportifs, avant Internet, les TRJ des paris mutuels dépassaient rarement 60 %, et ceux des paris à cotes restaient inférieurs à 80 %. La plupart des pays s'en tiennent là pour le jeu physique. Le jeu en ligne reste souvent prohibé. Dans les pays à forte tradition de régulation, comme la France où le régulateur a fixé le seuil de TRJ à 85 %, les taux de retour aux joueurs se sont envolés : plus de 92 % en moyenne chez la plupart des opérateurs de jeux en ligne, plus de 96 % chez les opérateurs de *betting exchange*, et souvent plus de 98 % sur certains matches chez les bookmakers en ligne qui évoluent sur les marchés asiatiques. Enfin, il est aujourd'hui possible de réaliser des *sure bets*, c'est-à-dire

d'obtenir un TRJ sur une rencontre supérieur à 100 % en misant simultanément chez plusieurs opérateurs du marché.

Tandis que les machines à sous françaises rendent en moyenne 85 % aux joueurs, les *slot* machines virtuelles ne rapportent jamais au-dessous de 96 %. De même, au poker en ligne, le *rake* (commission de l'opérateur) reste faible de sorte que les TRJ dépassent 96 % et souvent plus avec les bonus.

Une étude réalisée en 2008 révèle qu'à chaque « clic » supplémentaire, un site Internet perdrait près de la moitié des internautes. Il était donc naturel que les sites de jeux en ligne, confrontés à une forte concurrence, tentent de limiter au mieux les contraintes pour leurs clients potentiels. Très souvent, quelques renseignements non vérifiés sur l'identité et un numéro de carte bancaire – qui peut être usurpé – suffisent encore pour commencer à miser, même si des pays comme la France ont adopté des mesures sérieuses de contrôle.

La nécessité de penser autrement les jeux d'argent ?

Depuis dix ans, la révolution technologique Internet a bouleversé le paysage des jeux d'argent : nouveaux modes de consommation, apparition d'une multitude d'acteurs qui ont bénéficié – et bénéficient souvent encore – de la persistance d'un déficit de régulation sur la Toile, et bien entendu essor incontrôlé du marché.

Il reste désormais à étudier les conséquences de cette mutation du marché sur la société civile et de proposer les mesures correctrices qui s'imposeraient.

Tout d'abord, il convient de s'arrêter quelques instants sur le bénéfice pour le consommateur, fréquemment avancé par les partisans d'un jeu « libéralisé ». Ce bénéfice reste tout relatif si on le compare aux avancées d'autres secteurs comme la téléphonie ou l'énergie par exemple. En effet, aujourd'hui, le joueur a certes davantage de choix – il peut rester chez lui pour miser, joue beaucoup plus longtemps avec une somme donnée –, mais surtout il va dépenser en moyenne pratiquement deux fois plus qu'il y a dix ans. C'est en ce sens que l'avocat général Bot, dans ses conclusions du 14 octobre 2008 sur l'affaire *Santa Casa* de la CJCE (cons. 245 *sq*.), souligne que la concurrence et le marché intérieur ne sont pas en ce domaine favorables au consommateur.

En revanche, il existe aujourd'hui quatre menaces bien réelles directement liées au développement d'Internet.

Le blanchiment d'argent

Des organisations mafieuses utilisent les jeux en ligne pour blanchir l'argent issu de leurs activités criminelles. Comme le rappellent plusieurs experts, tels l'IRIS (Institut de relations internationales et stratégiques) et Transparency International, les possibilités technologiques offertes par Internet, auxquelles s'ajoutent la souplesse et la réactivité des outils de la mondialisation financière, ont changé la donne. Pour mener leurs méfaits, les cybercriminels disposent de réseaux de serveurs mondiaux et parfois gèrent directement certains hébergeurs. À grand renfort d'astuces juridiques et financières, ils finissent par noyer les gains illicites dans l'économie classique, massivement et rapidement. Les paradis fiscaux deviennent des « paradis criminels », dont le jeu en ligne non régulé constitue un outil essentiel.

En matière de jeux en ligne, deux actions semblent à ce titre prioritaires : coordonner au plan international la lutte contre le jeu illégal et limiter les TRJ, comme l'a fait par exemple la réglementation française (à 85 %).

La remise en cause de l'intégrité du sport

Depuis plusieurs années, des scandales de rencontres sportives arrangées liées aux paris éclatent chaque semaine, démontrant, si besoin était, que le phénomène est en forte recrudescence. Cette forme de triche n'est pourtant pas nouvelle, puisque, dès 1917, un scandale avait éclaboussé l'équipe de base-ball des White Sox de Chicago, un réseau de parieurs ayant réussi à soudoyer huit membres de l'équipe favorite du championnat afin qu'elle ne le gagne pas. Internet n'est donc pas le seul responsable de ce phénomène. Toutefois, il est clair que l'expansion de l'offre de paris multiplie les risques. Par ailleurs, le caractère international d'Internet favorise, selon l'expert Declan Hill, la progression exponentielle de ce fléau. En effet, les organisations criminelles qui ont investi le jeu en ligne pour blanchir de l'argent ont compris que les structures sportives, de par leur fragilité, leur autonomie et parfois leur manque de transparence, pouvaient également être utilisées pour rapporter de l'argent au même titre que la drogue ou la prostitution, sans risquer les mêmes sanctions pénales.

Deux types d'actions pourraient être prioritairement envisagés pour réduire la portée du phénomène :

– mettre en œuvre les conditions d'une coopération internationale entre opérateurs de paris sportifs responsables et organisations sportives engagées. Le mouvement sportif doit apprendre à mieux comprendre les enjeux des paris, mais également à s'exprimer sur les risques qu'il

conviendrait d'interdire ou de limiter. Les opérateurs doivent de leur côté contribuer au financement et à la mise en place d'outils de préservation de l'intégrité du sport ;

– éduquer le mouvement sportif, et notamment les jeunes sportifs, sur les méthodes d'approche mafieuses et les conséquences d'une affaire de corruption. Le sport mondial doit mieux s'organiser face à une menace criminelle qui ne recule devant rien et qui le laisse souvent démuni.

Les risques de dépendance au jeu

Par définition, nous manquons de recul pour démontrer sur une longue période qu'Internet accroît les risques de jeu excessif. Nous ne pouvons en outre nous appuyer que sur un nombre limité d'études sérieuses sur le sujet (les études commanditées par certains acteurs du jeu en ligne sont réputées biaisées et donc sujettes à caution). Cependant, la conviction commune dont la Cour européenne de justice (arrêt *Santa Casa* précité) s'est faite l'écho, c'est qu'un jeu accessible 24 heures sur 24 – et le plus souvent intense et peu régulé – doit avoir des effets sur le comportement des joueurs. L'ensemble des analyses reconnaît d'ailleurs que le pourcentage de cas pathologiques parmi les joueurs en ligne (c'est-à-dire, selon la définition de l'OMS, des individus qui jouent avec excès et passibles de troubles d'ordre financier, social ou psychologique) n'est pas négligeable (entre 0,2 % et 7,8 % selon les pays et les sources). Par ailleurs, on l'a vu, la dépense moyenne par joueur européen a progressé de 70 % en moins de dix ans. L'absence de régulation et la concurrence illégale ont placé les opérateurs légaux dans un dilemme. Subir sans réagir ou tenter de canaliser le jeu en ligne en imitant ses acteurs. En France, avant l'ouverture des paris et du poker en ligne, quelque 50 % de l'offre hippique en ligne, près de 95 % de l'offre de paris sportifs et 100 % de l'offre de poker étaient illégales [1]. Certains États, de l'avis d'observateurs experts, auraient poussé trop loin le jeu légal et seraient même devenus « accros » à ces recettes et, par voie de conséquence, aveugles aux risques qu'un jeu excessif fait courir à la population. Dans tous les cas, dans des pays comme l'Australie par exemple qui a libéralisé les *pokies*, les coûts liés à la lutte contre la dépendance au jeu sont désormais à la fois élevés et en forte augmentation. Au nom de la protection de leurs populations, les gouvernements devront avoir la volonté d'imposer aux opérateurs et à eux-mêmes des contraintes renforcées, chaque fois que ce renforcement est nécessaire, dussent-ils y perdre des revenus. C'est ce que la Norvège,

1. Selon l'Arjel (Autorité de régulation des jeux en ligne).

par exemple, a fait en réduisant et en encadrant fortement les machines à sous jusqu'ici largement disséminées. Une approche économique du jeu montrerait que cette mobilisation en faveur d'un jeu plus responsable est rentable dans la durée. Le corollaire indispensable de cet encadrement est évidemment une lutte déterminée contre le jeu illégal qui, sur Internet, passe par une véritable coopération entre les États.

Un déficit de solidarité

Historiquement, le jeu d'argent a été conçu et autorisé afin de bénéficier à l'intérêt général ou pour financer le développement d'un secteur d'activité (filière équine, sport). Affecter une partie des recettes issues du jeu à des causes jugées utiles ou au budget de l'État revient à mettre en place une mécanique solidaire, où le joueur participe à l'effort de la cité. Lorsque le jeu est « public », cette affectation est toute naturelle. En 2008, les membres de l'Association européenne des loteries d'État ont ainsi apporté plus de 22 milliards d'euros à la collectivité, à comparer à un peu plus de 100 millions d'euros pour les opérateurs en ligne.

Avec Internet, le risque est élevé de voir disparaître une partie de ces revenus publics liés aux jeux en ligne. Certains pays ont ainsi perdu une part importante de leurs recettes, tout simplement parce que des opérateurs avaient transféré leur activité vers un « paradis du jeu ». Ailleurs, par exemple en Allemagne pour les paris sportifs, les revenus des loteries, et donc de l'État, diminuent à cause du jeu illégal. Dans d'autres pays enfin, telle l'Italie qui a autorisé en quelques années plus de 100 000 machines à sous, la baisse de la fiscalité liée aux jeux doit être compensée par un accroissement de l'offre.

Le secteur des jeux d'argent n'est pas une activité économique comme une autre. Pour rester une pratique récréative dans le cadre d'un modèle durable, il semble essentiel que l'offre de jeu d'argent respecte les quatre principes suivants :

– spécificité : le jeu ne peut être banalisé sans risque pour la société civile ;

– subsidiarité : le jeu relève d'une régulation au niveau des États ;

– sécurité : toute politique de jeu doit être inspirée par les principes de précaution et de protection des consommateurs ;

– solidarité : un jeu d'argent qui ne bénéficie pas à l'intérêt général ne présente que des risques pour la société.

Il n'y a pas, en ce domaine, une opposition entre « libéraux » et « interventionnistes ». Tout le monde s'accorde que, s'il y a un domaine où l'État doit intervenir pour faire respecter l'ordre public et veiller au bien de la population, c'est bien celui du jeu. Mais, dans le même temps, nos sociétés ont désormais un lien plus décontracté, moins moral, par rapport aux jeux d'argent. Cette maturité de la vision du jeu, associée à une sensibilité de cette activité meilleure qu'avant, rend encore plus nécessaire un encadrement tout à la fois modernisé et renforcé dans sa responsabilité.

Ce consensus universel pourrait-il aller jusqu'à l'établissement d'un code de conduite mondial pour lutter contre la « piraterie » du jeu et pour encourager par un haut niveau de régulation un jeu tout à la fois intègre et récréatif ?

Et pourrait-il aller jusqu'à imaginer qu'au-delà des causes d'intérêt national auxquelles contribue légitimement le résultat d'un tel jeu, une cause mondiale serait apte à illustrer de manière symbolique le « bon côté » du jeu ?

Le débat ne fait que s'ouvrir.

RÉSUMÉ

Le secteur des jeux d'argent n'est pas une activité économique comme une autre. Pour rester une pratique récréative dans le cadre d'un modèle durable, il semble essentiel que l'offre de jeu d'argent respecte quatre principes fondamentaux que sont sa spécificité, la subsidiarité, la sécurité et la solidarité. Or, le secteur des jeux d'argent a subi de plein fouet la révolution technologique d'Internet. Depuis quinze ans, la Toile a brisé les frontières de ce domaine d'activité réputé sensible, provoquant l'apparition d'une multitude de sites qui, grâce à un déficit de régulation, se sont installés dans des « paradis du jeu » avec une offre pléthorique et des taux de retour aux joueurs très (trop) élevés. Malheureusement, la société civile est souvent obligée de payer le prix fort de cette évolution : blanchiment d'argent, corruption sportive et risques de dépendance se sont développés. Cet article fournit quelques pistes visant à penser autrement les jeux d'argent de demain.