

Mars 2013

Régulation du secteur des jeux en ligne et nouvelles technologies

Synthèse du rapport final et des recommandations
de la Commission spécialisée de l'ARJEL – Janvier 2013



Commission spécialisée de l'ARJEL
**« Régulation du secteur des jeux en ligne
et nouvelles technologies »**

SOMMAIRE

I. Introduction

II. Composition de la commission spécialisée

III. Thèmes abordés par la commission spécialisée et recommandations

IV. Organisations auditionnées

INTRODUCTION

Conformément aux dispositions de l'article 35-III de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010, « [...] le collège peut constituer des commissions spécialisées, dans lesquelles il peut nommer des personnalités qualifiées ».

Cette prérogative, utilisée à trois reprises en 2010, l'a été à nouveau en février 2012. Il a ainsi été décidé de créer une nouvelle commission spécialisée, ayant comme objectif principal de déterminer les principaux domaines d'une veille prospective permettant d'évaluer les conséquences des nouvelles technologies sur la régulation du secteur des jeux d'argent en ligne.

Tout au long de ses travaux, la commission a recueilli les avis des spécialistes des différents sujets qu'elle souhaitait aborder, à commencer naturellement par les opérateurs agréés et les associations qui les représentent.

Au-delà des questions méthodologiques, la commission spécialisée a abordé un certain nombre de sujets touchant, de manière large, aux évolutions des modes d'accès aux jeux et paris en ligne et des moyens de paiement qui y sont associés.

Elle a ainsi pu constater que le contexte technologique qui fondait la loi de 2010, à savoir une prise de paris depuis un poste fixe, auprès d'opérateurs agréés et utilisant les moyens de paiement usuels, se modifie rapidement.

Aujourd'hui, et plus encore demain, on accède au pari depuis un terminal mobile, par l'intermédiaire de réseaux sociaux en échangeant de la monnaie virtuelle.

Les garanties données au consommateur dans le domaine de l'addiction, de la protection des données personnelles, de la sécurité des moyens de paiement et des types de jeux autorisés, sont fortement menacées par ces évolutions très rapides.

D'une manière générale, la commission spécialisée a tenu à souligner trois points, et a été conduite à formuler des propositions sur chacun d'eux.

Le premier point concerne l'adaptation du dispositif juridique en vigueur au contrôle de ces nouvelles modalités de jeu. Dans ce domaine, un encadrement du développement de la monnaie virtuelle est nécessaire. La surveillance des évolutions législatives en matière de jeu en ligne aux Etats-Unis est également indispensable, les réseaux sociaux appliquant de fait cette seule législation.

Le deuxième point fait état de la nécessité d'organiser, au sein de l'ARJEL, un dispositif de veille permanente sur les modes d'accès aux jeux et paris en ligne et sur leur gestion.

La troisième recommandation de la commission spécialisée est d'adapter le dispositif des enquêtes et contrôles aux nouvelles techniques, très différentes de celles qui prévalaient au moment de l'ouverture du marché.

Au-delà de ce premier cycle de réunions et du présent rapport, la commission spécialisée a vocation à poursuivre ses réflexions en tant que de besoin, à en élargir le périmètre et à adapter le cas échéant sa composition, si le Collège de l'ARJEL l'estime nécessaire. Par ailleurs, les évolutions technologiques peuvent appeler des ajustements législatifs et réglementaires, ainsi qu'une adaptation des outils techniques de la régulation. A ce titre, l'ARJEL peut être amenée à faire évoluer le Dossier des Exigences Techniques (DET). Elle le fera après avoir procédé, suffisamment en amont par rapport aux décisions à prendre, à des échanges bilatéraux approfondis avec chaque opérateur concerné. La commission spécialisée organisera alors un échange avec les associations représentatives des opérateurs, avant saisine du Collège de l'ARJEL pour adaptation du DET.

Le Collège, après en avoir délibéré en ses séances du 28 février et du 14 mars 2013, a approuvé les conclusions du présent rapport, les a transmises aux membres du gouvernement concernés et les rend publiques ce jour, sur le site Internet de l'ARJEL.

COMPOSITION de la commission spécialisée de l'ARJEL

« Régulation du secteur des jeux en ligne et nouvelles technologies »

Constitution :

Décisions du Collège du 24 février 2012 (décision n° 2012-018) et du 3 mai 2012 (décision n° 2012-055)

Présidents :

M. Jean-Luc PAIN, membre du Collège de l'ARJEL
M. Laurent SORBIER, membre du Collège de l'ARJEL

Personnalités qualifiées :

- **M. Philippe BAILLY**, Président directeur général du cabinet NPA CONSEIL
- **Mme Ariane BUCAILLE**, Associée responsable du secteur *nouvelles technologies, médias et télécommunications* au cabinet DELOITTE
- **M. Geoffroy GOFFINET**, Chef du service des moyens de paiement scripturaux à la Banque de France
- **M. Laurent LAFARGE**, Président de la société ANEVIA
- **M. Jean-Baptiste SOUFRON**, Directeur du programme Think Digital de l'association Cap Digital Paris Région
- **M. Benoit TABAKA**, Secrétaire général du Conseil National du Numérique
- **M. Stéphane TIJARDOVIC**, Commissaire divisionnaire au Ministère de l'Intérieur
- **Mme Dominique VARENNE**, Contrôleur général au Conseil général de l'Economie, de l'Industrie, de l'Energie et des Technologies
- **M. Franck VEYSSET**, Chef du Centre d'Expertise Gouvernemental de Réponse et de Traitement des Attaques Informatiques (CERTA) à l'Agence nationale de la sécurité des systèmes d'information (ANSSI)

Secrétariat de la Commission :

M. Saadoun BARDI, chargé de mission à la Direction des Systèmes d'Information et de l'Evaluation à l'ARJEL, puis **M. Jérôme RABENOU**, adjoint au directeur des Systèmes d'Information et de l'Evaluation de l'ARJEL.

**THÈMES ABORDÉS et RECOMMANDATIONS
de la commission spécialisée de l'ARJEL**

***« Régulation du secteur des jeux en ligne et
nouvelles technologies »***

SOMMAIRE

I. Impact du développement des réseaux sociaux sur les jeux en ligne

II. Problématique de la fraude aux moyens de paiement

III. Problématique de la lutte contre le blanchiment

**IV. Impact sur la régulation du développement du jeu sur des
terminaux mobiles**

**V. Impact prévisible de l'arrivée de la télévision connectée sur les
jeux en ligne**

I. Impact du développement des réseaux sociaux sur les jeux en ligne

Problématique

Les réseaux sociaux sont des sites internet permettant l'interaction entre les utilisateurs, généralement par le partage d'informations, personnelles ou non. Ces réseaux permettent de se constituer un réseau d'amis ou de connaissances professionnelles, ils fournissent à leurs membres des outils et des interfaces d'interactions, de présentation et de communication. L'internaute inscrit sur un réseau social y crée son profil et peut y gérer une liste de contacts (les « amis ») avec lesquels il échange des messages (publics ou privés), des liens hypertextes, des photos, des vidéos, des jeux, etc. Facebook, Twitter, Youtube, Viadeo, LinkedIn sont parmi les réseaux sociaux les plus connus.

Avec la progression et la banalisation d'Internet au sein de la population, le nombre et la taille des communautés présentes sur les réseaux sociaux ont explosé ces dernières années.

Les réseaux sociaux recouvrent une réalité très variée, depuis les réseaux de voisinage comptant quelques membres jusqu'aux très grands réseaux, qui peuvent en compter plusieurs centaines de millions. LinkedIn revendique plus de 150 millions de membres. Twitter en revendique plus de 500 millions. Le record appartient à Facebook avec un milliard de comptes, et un milliard de contenus mis en ligne par jour (vidéos, statuts, photos, articles, etc.)

Les plus grands réseaux sociaux comptent de très nombreux adolescents parmi leurs membres (20% des utilisateurs de Facebook ont de 13 à 17 ans). Outre l'attrait lié au caractère « communautaire », ils y trouvent une large palette de services et de divertissements, parmi lesquels différents types de jeux. Ces jeux sont à ce stade gratuits, essentiellement parce qu'offerts sur des réseaux développés et gérés par des sociétés américaines. La législation américaine est aujourd'hui très stricte en matière de jeux d'argent, en dur comme en ligne.

Cependant, cette situation n'est pas figée. Une ouverture du marché des Etats-Unis ne manquerait pas d'avoir un impact indirect de grande ampleur sur la régulation française, qui ne pourrait plus s'appuyer sur une législation contraignante aux Etats-Unis. Par ailleurs, le modèle économique des grands réseaux sociaux, essentiellement fondé sur la publicité, peine à trouver son équilibre, et il est à prévoir que les principaux acteurs vont chercher à diversifier leurs sources de revenus. Les jeux en ligne pourraient constituer l'une d'elles. Des discussions autour du développement de jeux en ligne payants sur le réseau Facebook sont ainsi d'ores et déjà avancées en Grande-Bretagne, notamment avec Zynga Poker.

Points échangés au sein de la commission spécialisée et avec les personnalités auditionnées

Les opérateurs aujourd'hui titulaires, en France, d'un agrément leur permettant d'offrir à leurs clients des jeux d'argent en ligne, estiment peu probable, au moins à court terme, d'assister à un développement d'envergure de jeux d'argent proposés via les réseaux sociaux.

Selon eux, les réseaux sociaux comportent des mécanismes d'autolimitation susceptibles d'empêcher une éventuelle dérive vers les jeux d'argent. En effet, la logique même des relations au sein de groupes d'amis fait que ces réseaux sont en réalité constitués d'une multitude de groupes restreints et fermés, dont le fonctionnement est peu propice à l'expansion des jeux d'argent. A contrario, il a été noté le risque de voir se développer, au sein de certains groupes fermés, des pratiques de type « bourses de paris¹ », par nature très dangereuses pour les joueurs.

¹ Bourse de paris (betting exchange en anglais) : système de paris dans lequel chaque joueur propose sa propre cote aux autres joueurs. Il lui est possible d'échanger et de revendre des positions à d'autres joueurs. L'opérateur

De plus, le « verrou » de la législation américaine, qui interdit les jeux d'argent en ligne, paraît relativement solide, malgré les signes d'une évolution actuelle, sous la pression notamment de certains Etats américains. L'efficacité de ce « verrou » doit pourtant être relativisée. En effet, l'arrivée de jeux d'argent sur réseaux sociaux semble se profiler, même si son calendrier reste flou à ce stade.

Quoiqu'il en soit, les opérateurs de jeux en ligne s'attendent à une évolution, d'ailleurs déjà annoncée et amorcée, vers une « monétisation » progressive de nombreux jeux, dont les joueurs manipulent déjà aujourd'hui des monnaies virtuelles. Ces monnaies virtuelles (telles que les crédits Facebook, achetés avec de l'argent réel pour ensuite acquérir des biens ou des services virtuels ou réels), qu'il est théoriquement impossible à ce jour de transformer en argent réel dans les réseaux eux-mêmes, commencent néanmoins à s'échanger contre de l'argent réel sur certaines plates-formes tierces. Un glissement progressif vers les jeux d'argent est ainsi inéluctablement enclenché, soulevant de nombreuses interrogations et rendant plus floue la frontière avec les jeux gratuits.

L'émergence progressive du système dit des « Bitcoins » est de nature à conforter ces évolutions. Le « Bitcoin » se définit comme une devise électronique basée sur un réseau de pair à pair (« peer-to-peer »). Elle peut être utilisée en conditions réelles. A l'heure actuelle, un « Bitcoin » a un cours exprimé en euros et en dollars et circule à l'occasion de la vente d'objets entre particuliers ou peut s'utiliser pour payer ses achats, en euros ou en dollars, sur certains site Internet.

Les membres de la commission se sont interrogés sur les modalités pratiques d'inclusion de ces jeux dans le champ de la régulation, dès lors qu'ils répondraient aux caractéristiques de jeux d'argent et de hasard en ligne telles que la France les entend (proposés au public, sacrifice financier pour le joueur, espérance de gain et présence du hasard).

Plus précisément, il a été relevé que de très nombreux mineurs sont aujourd'hui inscrits sur les réseaux sociaux (inscription possible dès l'âge de 13 ans pour Facebook), et que l'émergence de jeux d'argent poserait la question de la manière de leurs en interdire l'accès. Cette difficulté prévisible est d'autant plus importante que la vérification des identités est aujourd'hui très lâche sur ces réseaux et sans commune mesure avec ce qui est exigé lors d'une inscription sur un site agréé de jeux d'argent en ligne.

Les risques liés à l'addiction ont également été pointés. Les jeux gratuits n'en sont naturellement pas exempts, mais la dimension financière en aggraverait les conséquences.

La multiplicité des moyens de paiement acceptés sur les réseaux sociaux serait de nature à favoriser le blanchiment d'argent. Ce risque a toutefois semblé assez limité aux yeux de plusieurs membres de la commission, du fait des caractéristiques mêmes des transactions dans les réseaux sociaux : la multiplicité de micro-paiements rendrait le blanchiment très visible. Les montants importants prélevés par les gestionnaires de réseaux sur les transactions contribueraient aussi à contenir ce risque, en rendant le blanchiment très coûteux.

Les membres de la commission ont, dans leur majorité, estimé que le risque de voir émerger, à un horizon rapproché, de véritables jeux d'argent sur les réseaux sociaux, ne doit pas être sous-estimé.

Enfin, la traçabilité des opérations de jeu, condition *sine qua non* d'une régulation efficace, reste à concevoir, sur des réseaux par essence transnationaux, qui de surcroît pourraient constituer des interfaces faisant écran avec les véritables opérateurs de jeux.

qui organise ce type de pari se rémunère par une commission sur les gains. Système interdit en France, en raison des montants potentiellement très élevés des pertes encourues par les joueurs.

Recommandations

La commission est d'avis qu'une surveillance très attentive du développement des jeux sur les réseaux sociaux est indispensable. Elle est très étroitement liée à la problématique de la transformation de monnaie virtuelle en argent réel. Le fait que cette transformation puisse être faite par un acteur différent de l'opérateur de jeu est synonyme de dilution des responsabilités : l'opérateur, sur un plan formel, ne fournit pas un jeu d'argent au sens de la réglementation française², puisqu'à son niveau, le gain éventuel reste de nature virtuelle. La possibilité de monétiser ce gain, dès lors qu'elle existe, caractérise donc bien un jeu d'argent. Cette segmentation rend par ailleurs difficile le travail de contrôle des dérives par les autorités. La commission spécialisée estime que la transformation de monnaie virtuelle en argent réel devrait être prohibée.

Il paraît en tout état de cause nécessaire d'analyser et de classer les différents types de jeux proposés, afin d'anticiper le moment où certains d'entre eux basculeront dans le domaine des jeux d'argent tel qu'il est défini par la législation française.

Il est enfin recommandé de réfléchir, sans tarder, aux modalités pratiques d'une régulation des jeux en ligne sur ces réseaux, compte tenu des caractéristiques techniques des modes d'accès aux paris qu'ils peuvent proposer.

Elle invite l'ARJEL, dans la perspective de l'arrivée prochaine de jeux d'argent sur les réseaux sociaux, à rappeler sans attendre les obligations légales et réglementaires auxquelles leur fourniture est subordonnée : création d'un site en « .fr », obtention préalable d'un agrément, mise en place d'un dispositif de blocage du jeu des mineurs, respect des conditions attachées à l'ouverture et à la gestion des comptes joueurs, enregistrement des données de jeu dans un dispositif « frontal », etc.

² Quatre critères définissent un jeu d'argent et de hasard en ligne : sa fourniture au public, le sacrifice financier consenti par le joueur, l'espérance d'un gain (en argent ou en nature) et l'intervention d'une part de hasard.

II. Problématique de la fraude aux moyens de paiement

Problématique

La problématique de la fraude aux moyens de paiement touche les jeux d'argent en ligne, au même titre que l'ensemble du secteur du commerce en ligne. Ses conséquences sont évidemment très préjudiciables pour les opérateurs, en raison de son impact direct sur leurs marges.

Anormalement élevée à l'ouverture du marché, la fraude a aujourd'hui reculé de manière très significative, et l'Observatoire de la sécurité des cartes de paiements a eu l'occasion de souligner que le taux de fraude y est désormais inférieur à la moyenne³, même s'il reste élevé.

Points échangés au sein de la commission spécialisée et avec les personnalités auditionnées

Les acteurs auditionnés par la commission spécialisée ont tenu à souligner un point très positif à leurs yeux, à savoir l'impossibilité de jouer en ligne de manière anonyme.

Toutefois, tout comme les membres de la commission, ils ont pointé plusieurs insuffisances dans la réglementation des transactions en ligne, qui, à leurs yeux, appellent des améliorations.

Ainsi, la facilité, pour un joueur de mauvaise foi, de dénoncer un paiement et de se faire rembourser – en cas de perte de jeu importante par exemple - est-elle jugée de nature à encourager la fraude, dès lors qu'il n'est plus nécessaire de déposer plainte pour obtenir remboursement.

La non correspondance entre le titulaire d'une carte de crédit et le compte de paiement associé au compte joueur permet de jouer avec une carte volée et de se faire verser ses gains (ou rembourser ses dépôts). Cette situation est jugée peu conforme à la logique, dans la mesure où elle fait cohabiter des dispositions très limitatives concernant le compte de retrait du joueur et trop laxistes s'agissant des moyens de paiement. En d'autres termes, le solde créditeur du compte joueur ne peut être reversé que sur le compte de paiement identifié comme étant celui du joueur, sans pourtant que la provenance des fonds ait pu être établie.

La volonté de certains opérateurs de mieux se prémunir contre la fraude en exigeant des joueurs une copie de leur carte de paiement ou de leur relevé de compte en banque s'est heurtée à un refus de la CNIL.

Enfin, les opérateurs ont souligné que seul le soupçon de blanchiment leur permet de différer l'exécution d'une demande de retrait par le joueur. Le soupçon de fraude ne le permet pas.

De manière à pallier ces insuffisances, les opérateurs sont de plus en plus nombreux à mettre en place des solutions de paiement avec authentification forte. Très réticents à le faire dans les mois qui ont suivi l'ouverture du marché, en raison des coûts encourus d'une part, et d'une gêne supposée à la fluidité des transactions d'autre part, plusieurs d'entre eux estiment que les pouvoirs publics devraient imposer ce système d'authentification forte, seul à même de renforcer de manière significative la sécurité des transactions.

Des inquiétudes ont été exprimées au sein de la commission face à l'émergence en cours de cartes de paiement prépayées dites « universelles », qui garantissent l'anonymat du porteur, n'étant pas reliées à un compte de paiement⁴.

³ <http://www.banque-france.fr/observatoire/telechar/2-statistiques-pour-fraude-2011-rapport-annuel-2011-observatoire-securite-cartes-paiement.pdf>

⁴ Notamment cartes PCS Mastercard, Transcash Visa. Il est à noter que cette dernière utilise le système 3D Secure

Enfin, de l'avis de plusieurs participants, des progrès restent à accomplir dans le domaine de la sécurité des transactions effectuées à partir des terminaux mobiles.

Recommandations

La commission spécialisée recommande d'imposer, par une disposition législative, l'utilisation d'un dispositif d'authentification forte pour les transactions supérieures à un certain seuil, en laissant toutefois l'opérateur libre de fixer un seuil inférieur, en fonction notamment d'une appréciation du niveau du risque encouru (dispositif de « scoring »).

Il est souligné que l'authentification forte est cependant complexe à mettre en œuvre sur les terminaux mobiles.

Il convient également de veiller à ce que les transactions effectuées par les détenteurs de cartes émises par les prestataires de service de paiement des autres pays de l'Union européenne ne soient pas entravées.

* *
*

III. Problématique de la lutte contre le blanchiment

Problématique

Un des objectifs de la régulation des jeux en ligne est la lutte contre le blanchiment d'argent.

La question se pose de savoir si les nouvelles technologies accroissent le risque de blanchiment par l'intermédiaire des jeux en ligne, la question principale étant la traçabilité de l'origine réelle des fonds.

Points échangés au sein de la commission spécialisée et avec les personnalités auditionnées

Comme pour la fraude aux moyens de paiement, les débats ont mis en lumière un point très positif, spécifique au jeu en ligne : le blanchiment y est moins facile que dans le jeu « en dur, » en raison de l'impossibilité de déposer et de miser de l'argent liquide.

En revanche, la possibilité offerte aux joueurs d'alimenter leurs comptes à l'aide de cartes prépayées peut faciliter le blanchiment. On retrouve ici la problématique évoquée à propos des réseaux sociaux, concernant l'apparition et le développement d'instruments de paiement susceptibles de fournir de nouvelles opportunités aux fraudeurs et aux délinquants financiers cherchant à blanchir de l'argent (carte prépayée « universelle », « Bitcoins »).

Si certains comportements (dépôts puis retraits sans opérations de jeu, par exemple) sont relativement faciles à déceler, l'accumulation de micro paiements aux fins de blanchir de l'argent est en revanche plus difficile à détecter par les opérateurs.

Recommandations

La commission n'a pas relevé de risque spécifique relatif au blanchiment lié à l'émergence des nouvelles technologies d'accès aux paris. Les nouveaux supports de paiement présentent en revanche des risques supplémentaires.

La commission spécialisée recommande qu'il soit procédé à un réexamen de la possibilité d'alimenter les comptes joueurs à l'aide de cartes prépayées, quel qu'en soit le type.

Elle souligne enfin la nécessité d'analyser toute nouvelle technologie au regard du risque de facilitation du blanchiment, en sollicitant l'appui des services spécialisés.

* *
*

IV. Impact sur la régulation du développement du jeu sur des terminaux mobiles

Problématique

L'ARJEL a vu affluer de nombreuses demandes d'homologation de logiciels de jeu sur supports mobiles, depuis le premier trimestre 2011, date de la première homologation de ce type (24 demandes spécifiques aux environnements tablettes, IOS/Androïd sur 56 demandes, certaines étant encore en cours d'instruction au moment de ce décompte).

Au 4^{ème} trimestre 2012, la part prise par ces nouveaux modes de connexion (smartphones et tablettes pour l'essentiel) a atteint 27% pour le poker, 21% pour les paris sportifs et 17% pour les paris hippiques, soit un quasi doublement par rapport au trimestre correspondant de l'année 2011.

La question se pose de savoir si le développement du jeu sur les outils mobiles peut être de nature à inciter à jouer davantage, au risque de renforcer certains phénomènes de jeu excessif et de réduire la sécurité des paris.

Si les objectifs de politique publique en matière de jeu en ligne sont indifférenciés par rapport aux technologies et aux outils de connexion, il paraît assez évident que les modalités de la régulation ont été conçues pour s'appliquer à des parieurs supposés jouer sur des ordinateurs, connectés à des réseaux de transmission fixes. Cette situation est en passe d'évoluer rapidement, ce qui nécessite d'évaluer sans attendre ses conséquences en matière de régulation.

Points échangés au sein de la commission spécialisée et avec les personnalités auditionnées

L'impression prévaut, à l'issue des échanges au sein de la commission, qu'il peut exister un risque de dérive vers davantage de jeu excessif, en raison de la facilité supplémentaire procurée par les nouveaux vecteurs (possibilité offerte de « jouer n'importe où et n'importe quand »).

Pourtant, les opérateurs relèvent qu'à ce stade, aucun changement de comportement n'est perceptible.

L'arrivée du jeu sur les terminaux mobiles soulève pourtant nombre d'interrogations, voire de craintes.

La première, à tort ou à raison, est celle d'une sorte de « perte de contrôle » du joueur, avec l'impression que l'entourage familial perd sa faculté de modération, en comparaison avec le jeu à domicile sur un poste fixe.

La deuxième est liée au risque de perte de contrôle dans le temps, par le joueur, dès lors qu'il n'y a plus de limitation dans l'espace.

Sur un plan technique, plusieurs participants ont fait remarquer que les applications mobiles – comme beaucoup d'autres applications - sont disponibles sur des « stores » (Appstore d'Apple, Play de Google, etc.), qui n'entrent pas dans le périmètre des vérifications de sécurité effectuées lors des demandes d'homologation de logiciels. La plupart des applications peuvent ainsi être téléchargées depuis une grande variété de sites, dont les niveaux de sécurité ne sont pas connus.

Les services de l'ARJEL estiment indispensable de disposer de niveaux de compétences très pointus chez les prestataires réalisant ces audits de sécurité.

Enfin, les membres de la commission ont ré-ouvert le débat, de l'inadaptation du contenu et des modalités d'affichage (taille) des messages de prévention, très difficilement transposables aux écrans de taille réduite des terminaux mobiles.

Recommandations

La commission spécialisée recommande de travailler sur l'adaptation aux écrans des terminaux mobiles du contenu et des modalités d'affichage des messages de mise en garde contre le jeu des mineurs et contre le jeu excessif (alternatives possibles : affichage en pourcentage de la taille de l'écran, fenêtres surgissantes, « time out », etc.).

Elle recommande d'attirer l'attention des opérateurs sur le risque auquel s'exposent leurs clients lorsqu'ils téléchargent des applications à partir de sites et de catalogues qui ne sont pas les leurs et dont la sécurité est incertaine.

Elle estime par ailleurs utile qu'une réflexion soit engagée sur la pertinence de créer une liste de sociétés chargée de procéder à l'homologation des logiciels, sur le modèle de celle qui existe pour les organismes certificateurs.

* *
*

V. Impact prévisible de l'arrivée de la télévision connectée sur les jeux en ligne

Problématique

La technologie permet désormais d'incruster et de synchroniser des flux Internet sur les flux d'images reçus sur la télévision. De très nombreux et nouveaux services pourront ainsi être proposés au téléspectateur.

Ces flux Internet seront accessibles sur la télévision, sans faire l'objet d'un contrôle de leur contenu ou de leur qualité de service par les opérateurs, les fournisseurs d'accès à Internet ou les chaînes de télévision.

Ils proviendront d'acteurs souvent très puissants qui, pour nombre d'entre eux, échappent dans une large mesure aux contraintes qui s'appliquent aux acteurs régulés (financement de la création, protection des publics sensibles, fiscalité, etc.). Ces acteurs auront ainsi un accès direct au client final, à qui leurs services de contenu seront fournis sans intermédiation.

La situation ainsi créée pose la question de l'adéquation des dispositifs actuels de régulation et de contrôle, et fait craindre un bouleversement de l'économie des secteurs audiovisuel et des communications électroniques, confrontés à une situation de déséquilibre concurrentiel.

Les jeux d'argent et de hasard en ligne – en particulier les paris sportifs - sont naturellement susceptibles d'être impactés par ces évolutions rapides, dans la mesure où ils pourraient faire partie de ces flux Internet sans intermédiation. La possibilité technique d'un couplage entre les images d'une compétition et un service de paris, une fois résolue la question des droits à l'image, peut naturellement constituer une source de revenus très substantielle pour les acteurs capables de maîtriser une telle offre.

Dans cette perspective, de nombreuses interrogations se font jour sur les risques de contournement de la législation de la part des nouveaux entrants : risques de concurrence déloyale par rapport aux opérateurs agréés, jeu des mineurs, jeu excessif, publicité...

Points échangés au sein de la commission spécialisée et avec les personnalités auditionnées

Les opérateurs agréés se déclarent attentifs à l'émergence de la TV connectée, sans toutefois se sentir, à ce stade, parties prenantes de débats qui selon eux concernent en premier lieu les fabricants de téléviseurs, dans un environnement technique non encore stabilisé (problèmes d'interopérabilité).

Il a été souligné que l'écran de télévision n'est pas tout-à-fait un écran comme un autre, du point de vue sociologique (consommation d'images en famille) et la perspective de l'arrivée des jeux d'argent peut contribuer à une forme de « banalisation » de ceux-ci.

Les problèmes d'interactivité avec le poste de télévision (ergonomie de la télécommande) doivent encore être résolus, et il est à prévoir qu'ils seront très rapidement surmontés par un « couplage » entre écrans différents (smartphone + téléviseur, tablette + téléviseur). La tendance est en effet au développement de la « social TV », dans laquelle le téléspectateur est invité à participer de manière active (vote pour les candidats dans les émissions de télé-réalité par exemple). Offrir la possibilité de parier peut facilement trouver sa place dans cette évolution.

La principale interrogation concerne le modèle économique de la TV connectée. La part qui sera prise par les nouveaux acteurs dans la chaîne de valeur reste l'inconnue majeure. Elle serait d'autant plus

importante que ces acteurs pourraient échapper aux nombreuses contraintes réglementaires qui pèsent sur les acteurs d'un monde aujourd'hui très fortement régulé.

Les opérateurs agréés estiment nécessaire, pour toutes ces raisons, de surveiller le développement de ce nouveau vecteur et de se préparer à l'intégrer, selon des modalités qui restent à définir.

Plus précisément, ils estiment, par la voie de leurs associations, que les questions de régulation de la TV connectée touchent à ce stade principalement l'audiovisuel, et que les exigences attachées à la régulation des jeux en ligne ne devraient pas être impactées par la question des terminaux utilisés par les joueurs.

Ils estiment que les garde-fous instaurés par la loi du 12 mai 2010 sont de nature à éviter d'éventuels contournements. A titre d'exemple, les restrictions en matière de publicité sont de nature à empêcher la propagation anarchique d'offres de jeux. Plus généralement, ils considèrent que les grands acteurs du « net » n'auraient aucun intérêt à se lier avec des sites de jeux illégaux.

S'agissant des risques liés au jeu des mineurs et aux dérives éventuelles vers le jeu excessif et pathologique, ils ne leurs paraissent pas plus préoccupants sur une télévision que sur un ordinateur ou une tablette.

Néanmoins, la question des obligations à imposer aux gestionnaires de plates-formes qui développent et gèrent des applications de jeux en ligne, ainsi qu'aux agrégateurs et aux fabricants de téléviseurs, doit être étudiée. La question a été soulevée de l'opportunité de confier des pouvoirs plus étendus à l'ARJEL.

A l'occasion d'échanges spécifiques avec la société Google, il a pu être constaté que la régie publicitaire de la société n'autorise aucune publicité pour des sites de jeux en ligne. Toutefois, le référencement des sites existe, et une part de leur politique découle directement de la législation américaine, susceptible d'évoluer.

Concernant le modèle économique, les plans d'affaires des opérateurs agréés pourraient se trouver fragilisés si de nouvelles catégories d'acteurs venaient à se glisser dans la chaîne de valeur, a fortiori s'ils devaient échapper à certaines contraintes.

Les opérateurs agréés se déclarent, par la voix de leurs associations, davantage préoccupés par le développement jugé anarchique des « skill games » et autres jeux prétendument gratuits, qui constituent à leurs yeux une menace plus immédiate pour leur activité.

Recommandations

La commission spécialisée recommande à l'ARJEL de surveiller de très près l'émergence de la TV connectée et l'ensemble des questions qui s'y rattachent.

Si des jeux en ligne étaient proposés sur ce média, une attention particulière devrait être portée aux problèmes d'addiction liés au couplage des images d'événements et de la prise de paris en temps réels sur les dits événements ainsi qu'aux vulnérabilités de la télévision connectée en termes de piratage des données personnelles.

* *
*

Organisations auditionnées par la commission spécialisée de l'ARJEL

« Régulation du secteur des jeux en ligne et nouvelles technologies »

GESTE - Groupement des éditeurs de services en ligne

Le GESTE est une association créée en 1987 qui réunit les principaux acteurs du marché dans les secteurs de la presse, de la télévision, de la musique, des petites annonces, des sites communautaires et des jeux d'argent en ligne.

- Olivier KUHN, Atos Worldline, Président de la commission « jeux en ligne » du GESTE
- Benoit CORNU, PMU, Pilote du groupe de travail « Jeu responsable » du GESTE
- Maxime JAILLET, Juriste et rapporteur de la commission « jeux en ligne » du GESTE

AFJEL - Association Française du Jeu en Ligne

L'AFJEL compte parmi ses membres Betcltic, EverestPoker, France Pari et Zeturf.

- Juliette DE LA NOUE, Directeur éthique et jeu responsable chez Betcltic
- Hervé SCHLOSSER, Président de France Pari
- Sofiane-Maxime KHADIR, Betcltic
- Pascal BROUET, Betcltic

FFEJEL - Fédération française des entreprises de jeux en ligne (FFEJEL)

La FFEJEL est une association regroupant La Française des Jeux, le Groupe Lucien Barrière, le PMU et le groupe JOA.

- Roland DE VILLEPIN (La Française des Jeux), Président de la FFEJEL
- Arnaud POLAILLON, Délégué général de la FFEJEL

GOOGLE France

- Maria GOMRI, Directrice juridique
- Alexandra LAFERRIERE, Relations Institutionnelles
- Benoît TABAKA, Relations institutionnelles

Facebook France

- Anne-Sophie BORDRY, Directrice des affaires publiques
(participation par correspondance)