

LES DÉFIS DU JEU EN LIGNE QUESTIONS ET RÉPONSES

Mercredi, 10 septembre 2014
Université Concordia

L'INFRASTRUCTURE NÉCESSAIRE À LA RÉGULATION DU JEU EN LIGNE

Qu'avons-nous besoin pour que l'application de la loi supporte adéquatement la prohibition ou le monopole d'état? La loi et le code criminel furent-ils amendés afin de refléter les nouveaux enjeux liés à l'apparition du jeu en ligne? Disposons-nous d'outils pour aider les policiers et le recrutement des corps policiers à appliquer la loi?

Réponse du Dr. Ingo Fielder

Trois options s'offrent à nous afin de supporter la réglementation du jeu en ligne et de soutenir efficacement l'application de la loi. Premièrement, les États-Unis représentent l'exemple parfait : le pays a bloqué toutes les transactions financières. La Norvège a tenté d'en faire autant, mais avec bien peu de succès. La réussite américaine repose vraisemblablement sur l'implication d'acteurs importants dans l'identification et la définition du jeu illégal. Parmi ces acteurs de premier ordre figurent non seulement les banques, mais également les processeurs de paiement (ou les fournisseurs de transactions), qui sont les mieux informés en ce qui a trait aux sources et aux bénéficiaires des flux d'argent. En effet, ils connaissent leurs clients, notamment ceux qui constituent des opérateurs illégaux de jeu en ligne. Conséquemment, ils peuvent bloquer les transactions d'argent; un principe de base dans l'application d'une loi. Malgré une certaine réaction

exagérée en terme de « blocage » et « non blocage » de paiements, les processeurs ont donné les efforts nécessaires pour exclure toutes les transactions provenant du jeu en ligne.

Une deuxième option, présente dans d'autres pays, serait de séparer les compagnies sur deux listes : la liste blanche (il est possible de transférer de l'argent pour ses sites) et la liste noire (il n'est pas permis de transférer de l'argent pour ces opérateurs). Les fournisseurs sont les mieux informés puisqu'ils connaissent la légalité des transactions effectuées par leurs clients, dont les opérateurs de jeu, pour pouvoir ensuite bloquer le transfert d'argent et ainsi appliquer la loi. En Europe, spécialement en Allemagne, nous avons observé l'importance d'une définition claire de la loi pour assurer une implantation efficace de cette même loi. Présentement, la loi n'est pas tout à fait appliquée et pourrait demander des modifications afin de s'aligner aux nouvelles politiques de réglementation européennes.

Une troisième option pour réglementer les jeux en ligne est le blocage d'adresse IP¹. Aux États-Unis, le domaine du site web et l'adresse URL peuvent même être saisis. Ceci n'est probablement pas possible pour les autres pays. Toutefois, le blocage IP en tant que tel demeure une option. En Allemagne, il fut décidé de ne pas prendre une telle mesure, mais dans d'autres pays, il s'agit là d'une option typique d'application de la loi.

Dans le cas français, de quel ministère l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne (ARJEL) relève-t-elle? De plus, est-ce que le système de licences permet l'autofinancement des organismes de régulation? Comment s'effectue la reddition de compte de l'ARJEL?

Réponse de Jean-Michel Costes

L'ARJEL ne dépend pas d'un ministère puisqu'il s'agit d'une autorité indépendante. Elle est donc établie selon la loi et ne relève d'aucun ministère. À ce titre, quelques autorités de ce type existent en France dans le domaine des communications. L'ARJEL demeure pour sa part véritablement autonome. Au niveau de son budget, il est alors essentiellement alimenté par une partie des taxes prélevées sur le jeu. Ceci dit, le prélèvement d'une taxe sur le jeu demeure un peu illusoire et trompeuse, parce que ces taxes prélevées sur le jeu et versées pour le fonctionnement de l'ARJEL pourraient aussi aller directement au budget de l'état. D'une certaine manière, c'est malgré tout l'état qui finance l'ARJEL.

¹ Le blocage IP prévient l'accès à une adresse IP particulière ou à un groupe d'adresses IP (la série de nombres associés à un ordinateur donné lorsqu'il accède au réseau internet). En bloquant une adresse IP, le gouvernement prévient essentiellement le trafic vers et provenant de cette adresse. Une telle action diffère de la saisie du domaine d'un site web et/ou de l'adresse URL, car le blocage IP ne ferme pas le site web, mais le rend simplement inaccessible. D'un autre côté, la saisie de domaine retire à la fois la possession du nom associé au site web, de même que l'adresse URL de la compagnie ou de la personne en ayant fait l'acquisition et opérant le site web.

Quel est le budget de fonctionnement des organismes de régulation en France?

Réponse de Jean-Michel Costes

De prime abord, il est important de comprendre que l'ARJEL est dotée de moyens importants, notamment en termes de ressources humaines. L'ARJEL dispose des ressources nécessaires pour maintenir un personnel de plusieurs dizaines de personnes. À titre d'exemple, sur plusieurs équipes de trois ou quatre personnes, un groupe peut se voir confier pour seule et unique tâche de traquer en permanence et de surveiller les sites non régulés. Au niveau des sites régulés, une autre équipe de son côté vérifiera systématiquement l'intégrité des générateurs de nombres aléatoires. Conséquemment, il semble évident que le système de licences peut fonctionner et peut être efficace sans application sévère de la loi. Toutefois, ce même système est encore plus efficace lorsque la vérification de l'obtention véritable des obligations est faite par le biais de moyens et de mesures précises. En effet, si les opérateurs n'ont pas d'obligations formelles au moment de l'agrément et que des moyens de vérifier l'agrément ne sont pas mis en place (en France, le cahier des charges est vérifié aux trois ans), la cible n'est pas atteinte. De même, la catégorisation séparant un système de licence d'un monopole devrait être affinée. De fait, le système de licences peut se décliner en différents systèmes dans lesquels la régulation varie. Il est ainsi possible d'observer un système de licences assez flexible et pourvu de relativement peu d'obligations. Ce n'est cependant pas la situation du cas français où il est question d'un système de licences à haut niveau d'exigences. Néanmoins, il est important de prendre en considération que plus le niveau d'exigences relatif à l'obtention de la licence est élevé, plus les obligations seront considérables pour les opérateurs. Un exemple de mesure importante est l'obligation de verser tous les jours toutes les données électroniques de tous les échanges dans ce que l'ARJEL appelle un coffre fort. D'un point de vue technique, répondre à une telle contrainte est assez compliqué pour les opérateurs. Bien qu'il s'agisse d'une obligation dans la licence, les points de vue sur la question peuvent différer. Finalement, le budget d'un observatoire, tel que l'Observatoire des Jeux, comprenant le financement de deux grosses enquêtes complétées sur trois ans est de l'ordre de 500 000€/an.

REPÉRAGE EN LIGNE DU JEU PROBLÉMATIQUE

Quels sont les travaux en cours pour repérer les joueurs problématiques?

Réponse de Jean-Michel Costes

Un projet présentement en cours de réalisation tente d'obtenir un modèle prédictif du jeu problématique à partir de données de deux sources différentes. En premier lieu, il est question de l'utilisation de données des opérateurs ou de la régulation. Les données *in vivo* du jeu, tel qu'il se déroule, sont captées par l'opérateur en France et ensuite rendues disponibles chez le régulateur

puisque les opérateurs doivent tout remettre à l'autorité de régulation. Afin de bien saisir la pertinence des sources, il est important de comprendre que les données du champ régulé ou du champ des opérateurs sont objectives, mais non exhaustives. Cependant, elles auront le mérite d'être traitables très facilement puisqu'elles sont déjà numérisées. Dans une autre perspective, l'approche populationnelle (interroger les joueurs) peut être considérée comme une deuxième source ayant ses avantages. Ainsi lorsqu'il est question de jeu problématique, la première catégorie de données objectives reste assez limitée parce que les proxys (variables) trouvés feront part du jeu problématique en fonction de liens établis entre une somme d'argent jouée importante, une durée de jeu considérable et un nombre de sessions élevé. Pourtant, le Dr Fiedler a démontré qu'il est très aisé de confondre dans un tel cas les joueurs dépendants et les joueurs professionnels. C'est à ce stade que l'utilité des données populationnelles se fait sentir. Même si ces dernières relèvent de la subjectivité (elles sont puisées dans le discours déclaratif), elles permettent malgré tout, avec la validation via des instruments, d'observer si le comportement de jeu tel qu'il est déclaré par la personne permet de le classer comme problématique.

Afin de progresser davantage dans le domaine, il faudrait trianguler, c'est-à-dire travailler sur les deux axes : données issues de la régulation et données populationnelles. Le projet français vise d'ailleurs de mettre en regard les données du régulateur afin d'avoir un modèle prédictif. En d'autres termes, selon l'activité de jeu, l'intensité, la situation financière ou encore la fréquence, il s'agit de chercher à obtenir un score qui indiquerait qu'un individu donné est en situation problématique, puis corréler le tout et vérifier l'information trouvée par une passation d'un questionnaire qui, au regard d'un outil validé comme l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE), confirmerait de manière presque automatique qu'il est probable selon un certain pourcentage qu'une personne soit véritablement problématique. Bien évidemment, il s'agit encore de détection. La question clé qui suit est alors de savoir qu'est-ce qu'il est possible d'en faire. Il est nécessaire de changer d'acteur. L'opérateur et le régulateur ne peuvent plus intervenir, il revient au préventologue de le faire.

Réponse du Dr Ingo Fielder

Le jeu en ligne donne l'occasion d'observer directement les comportements de jeu. Lorsqu'il est question de jeu hors ligne ou de jeu régulier, les chercheurs n'ont accès qu'à des enquêtes fournissant une définition de la dépendance basée sur des réponses particulières auto-rapportées. Pour leur part, les données comportementales de jeu en ligne permettent aux chercheurs d'affiner la collecte traditionnelle de données. Il y a une opportunité, voire même une nécessité, de scruter plus longuement les données sur les comportements réels de jeu et d'identifier des marqueurs de la dépendance. Ceci peut seulement être fait en comparant les données d'enquêtes et les données comportementales, via leur triangulation. Une fois que les outils pour trouver et signaler les individus potentiellement dépendants sont développés, les chercheurs pourront développer des modèles permettant l'instauration de systèmes de détection de joueurs dépendants et une intervention directe. Le domaine de la recherche vient tout juste de commencer à envisager cette option. La route est encore longue, mais il est question malgré tout d'une approche très prometteuse.