

LAWB004

L'état du droit des jeux en ligne en France et aux USA



Sommaire

INTRODUCTION	3
LE SECTEUR DES JEUX EN LIGNE	4
France	4
Etats Unis	5
OBJECTIFS & ENJEUX	6
France	6
Etats-Unis	10
LEGISLATION EN VIGUEUR	11
En France	11
Aux Etats-Unis	11
IMPACTS	13
Impacts socioéconomiques liés aux jeux en ligne en France et aux Etats-Unis	13
Impacts psychologiques liés aux jeux en ligne en France et aux Etats-Unis	14
SOURCES	16

INTRODUCTION

Ces dix dernières années furent inexorablement marquées par la fulgurante montée en puissance d'internet. A l'heure où cet outil révolutionnaire génère un véritable écosystème et bouleverse nos modes de vies, les acteurs clairvoyants dans les retombées économiques que peuvent leur apporter celui-ci sont toujours plus nombreux.

Cependant, les possibilités que laissent entrevoir l'utilisation du marché internet fait également naître des abus, des dérives ainsi que des fraudes en tout genre. Et pour cause, l'évolution rapide d'internet permet souvent aux fraudeurs d'échapper à tout contrôle lorsque la législation y est encore inexistante. On assiste donc à un processus à deux vitesses où la rapidité de diffusion d'internet ne coïncide pas avec le temps que peut prendre la mise en place d'une réglementation. Cet aspect est d'autant plus renforcé par l'aspect complexe que peut présenter un marché libre et ouvert sur l'extérieur qui demande une capacité d'adaptation constante et durable dans le temps.

Pour illustrer nos propos, nous prendrons en exemple le marché des jeux en ligne qui n'a cessé de croître à mesure des années et qui nécessite une grande attention de la part des organismes de régulation puisque faisant appel à l'argent et au hasard notamment.

Dans ce contexte, de quelle manière réglementer le marché des jeux en ligne ?

Pour répondre à cette question, nous nous pencherons sur le cas de la France et des Etats-Unis en menant une analyse croisée de leurs manières respectives de réguler le marché des jeux en ligne.

Après avoir dressé un panorama du marché et des acteurs des jeux en ligne, nous mettrons en lumière les enjeux et les objectifs d'un tel marché. Nous verrons ensuite les législations qui en résultent ainsi que les impacts socioéconomiques observés ce jour en France et aux Etats-Unis.

Le secteur des jeux en ligne

Le secteur des jeux en ligne couvre deux domaines :

- Les jeux de paris et d'hasard à savoir le poker, les paris sportifs et les paris hippiques.
- Les jeux de compétences au contrainst financier c'est-à-dire les paris sur les jeux vidéos (un marché très jeune en plein développement).

En France

Le poker est largement en tête du marché des jeux en ligne grâce à la forte communication faite autour de celui-ci à travers notamment les tournois et les compétitions qui sont très nombreuses. En 2012, l'activité des tournois de poker a progressé de 21%. Cependant, la législation très stricte cause la perte significative des joueurs qui se dirigent vers des sites illégaux pénalisant ainsi les opérateurs.

Quant aux paris sportifs, ils constituent une part de marché de 30 à 35% des jeux en ligne. Ils ont connu une croissance significative des mises (+19%en 2012), liée en grande partie aux jeux olympiques de Londres. Les mises représentaient plus de 705 millions d'€.

Les paris hippiques ont cru de 9% en 2012 et les mises ont dépassé le seuil d'un Milliard d'€.

Les mises du marché des paris sur jeux vidéo ont passé de 3000€ pour 50 joueurs en 2010 à plus de 500000€ en 2012.

Pour les paris sportifs et jeu de hasard

Les opérateurs agréés par l'ARJEL : (paris sportifs, jeux de cercles, poker et paris hippiques)

B.E.S. SAS

JOAonline

Betclic Enterprises Limited

La Française des Jeux

Beturf

LB Poker

Electraworks (France) Limited

Pari Mutual Urbain

Euro Online Gambling

Partouche Gaming France

Everest Gaming Limited

France Pari

Geny Infos

Itechsoft Game SAS

Pour les paris sur jeux vidéo :

AIMATEOS l'éditrice de la plateforme Multieegaming.com est le premier site Français qui rassemble une communauté de joueurs de jeux vidéo pour leur permettre de miser de l'argent sur leurs propres victoires.

Aux Etats Unis

Le poker en ligne sous licence signe son retour aux USA en mai 2013 après son interdiction il y a deux ans.

Généralement, les paris sportifs sont illégaux (99% du total des mises en 2012) sauf au Nevada. La majorité des paris sont des paris sur Football et basketball. Les mises représentent entre 255 et 300 Millions de dollars annuellement.

Ainsi, les mises sur les paris hippiques en USA sont plus au moins élevées (2 à 3 milliard de dollars par rapport à la situation de crise de ce secteur depuis 2010).

Le marché des paris sur les jeux vidéo américain est le plus grand marché de paris sur les jeux de compétences dans le monde avec 165 Millions de joueurs et des mises de plus de 900 millions de dollars .

Pour les jeux de paris et de hasard

La plupart des sites web de paris en ligne sont des sites illégaux selon la législation américaine.

Les paris sur jeux vidéo

Au début, la seule et unique plateforme était Worldgaming.com qui a été racheté par Virgingaming.com le premier site des paris sur jeu vidéo au niveau mondial.

OBJECTIFS & ENJEUX

Le contexte de dématérialisation apparu depuis les années 1990 et comme l'a indiqué François Trucy-sénateur français -, « est un vecteur de nouveaux risques d'addiction et de fraude ». L'urgence est donc à la protection de l'ordre public et social par différents objectifs qui seront détaillés ci-dessous.

France

L'enjeu majeur ici est de protéger les consommateurs et d'encadrer un marché en pleine expansion, par le contrôle ainsi nécessaire des opérateurs. Pour ce faire, elle dispose d'un certain nombre de sanctions plus ou moins fortes selon la gravité du manquement.

Sanctions qui, selon l'article 43-4 de la loi fondatrice de l'ARJEL (Autorité de régulation des jeux en ligne) sont les suivantes :

Avertissement ;

Réduction d'une année au maximum de la durée de l'agrément ;

Suspension de l'agrément pour trois mois ou plus ;

Retrait de l'agrément (et possibilité de ne plus pouvoir réitérer une nouvelle demande d'agrément pour un délai maximal de trois ans.)

Pour parvenir à cet enjeu le législateur dispose de plusieurs objectifs à atteindre qui constitueront notre fil de réflexion.

Lutter contre les possibles dérives des jeux en ligne

L'Addiction

Comme dis précédemment nous nous situons actuellement dans un contexte de dématérialisation du lieu et de la monnaie. Le joueur peut jouer quand il se souhaite et où il le désire. L'argent étant ici virtuel, le joueur ne se rend pas compte des sommes qu'il perd.

Selon les Art.26 et suivants de la loi, un certain nombre d'actions visant à lutter contre l'addiction sont prévues. Ces dernières seront détaillées ci-dessous.

La première est celle transposant le principe des interdits de jeu, comme on peut le voir avec les joueurs de casinos mais cette fois en ligne. Une communication intervient donc ici entre l'opérateur agréé et l'Arjel qui dispose du fichier des interdits de jeu français tenus par le ministère de l'intérieur. Le principe est le suivant : doit être refusé sur le site chaque personne apparaissant dans ce fichier, ces données étant bien évidemment sous le respect de la loi informatiques et libertés de 1978.

La seconde démarche concerne les modérateurs de jeu. En effet, ces derniers permettent au joueur de limiter ses mises, de limiter les approvisionnements de son compte, connaître son solde et pouvoir à tout moment s'auto exclure du jeu.

Dans un souci de combattre l'endettement des joueurs, l'article 30 de la loi interdit de proposer des jeux à crédit.

Une logique similaire au modérateur amène le législateur à définir une notion de TRJ (taux de retour au joueur), qui est « la proportion maximale des sommes reversées aux joueurs. En d'autres termes, il s'agit du taux qui détermine les chances de gagner et également le montant que l'opérateur prélèvera sur les mises. Ce taux est fixé par décret et il est de 85% en France, taux qui n'est d'ailleurs pas compétitif face à des taux de 92% présent sur les sites illégaux, principalement des casinos en ligne. Cependant, notons que la Commission européenne a émis des doutes concernant sur le taux du TRJ et sa capacité de contrer l'addiction.

Enfin, la lutte contre le jeu « excessif ou pathologique » comportent une obligation pour les opérateurs de mentionner sur leur site ou durant leurs publicités un message de mise en garde contre ces dérives. Ce dernier doit offrir la possibilité d'un contact vers un service d'assistance comme un numéro de téléphone ou une adresse internet. N'oublions pas que les jeux à crédit sont non seulement interdits comme dis précédemment mais en faire la publicité l'est également.

La réglementation de la publicité des jeux d'argent en ligne a également été définie par une autre instance qui est celle de l'Autorité de régulation professionnelle de la publicité. En effet, selon celle-ci elle doit être de nature clairement identifiable de caractère loyal, véridique et non incitatif.

Protection des mineurs

Internet permettant un certain anonymat, nous sommes bien loin du buraliste qui demande la carte d'identité pour un mineur qui tente d'acheter un jeu de hasard.

Des mesures ont donc été mises en place afin de protéger les mineurs sur les sites de jeux d'argent en ligne.

La première action intervient au niveau de l'accès des sites. En effet, selon l'art. 5 de la loi « les mineurs, mêmes émancipés, ne peuvent prendre part à des jeux d'argent et de hasard ». Pour ce faire différentes obligations sont soumises aux opérateurs.

Contrôle systématique de l'âge des clients pendant l'inscription et à chaque visite

Transmission de ses papiers d'identité pour finaliser l'inscription)

« Le joueur ne peut ni toucher ses gains ni obtenir le reversement des sommes versées sur son compte joueur tant qu'il joue sur un compte provisoire »

Vérifier que l'identité du joueur est identique à celle du détenteur du compte de paiement.

Mentionner constamment, sur toutes les pages du site de l'opérateur, l'interdiction de jeu pour les mineurs.

Ces mesures visent à renforcer des mécanismes peu efficaces comme la déclaration sur l'honneur que l'utilisateur des sites de jeu en ligne est majeur, cette dernière n'étant pas efficace, tout comme pour les sites pornographiques.

Ensuite, la seconde action utilisée est celle de la publicité. En effet, l'art.7 de la loi énonce que « toute communication commerciale en faveur d'un opérateur de jeux d'argent et de hasard légalement autorisé est interdite dans les publications à destination des mineurs. » Mais une publicité de ce type est également interdite au cinéma, sur Internet, à la radio et à la télévision dans les programmes s'adressant aux mineurs. La définition de ces « programmes pour mineurs » s'est faite par le CSA (comité de sécurité audiovisuel) à l'aide de tranches horaires (entre 5h du matin et 22h30 à la télévision et de 17h à minuit sur les radios)

Quand il s'agit d'Internet la régulation de la publicité est, elle impossible.

Lutter contre la fraude du marché des jeux en ligne

Deux types de fraudes peuvent naître du marché des jeux en ligne ; le blanchiment d'argent et la fraude sportive.

Blanchiment d'argent

La pression fiscale pesant sur les opérateurs et la concurrence s'intensifiant, le blanchiment d'argent se développe de plus en plus. Pour le contrer, une traçabilité des fonds et des acteurs est mise en place, et se doit de respecter plusieurs principes :

Identification complète de la société et transparente quant à l'origine des flux financiers transitant ;

Localisation dans un Etat membre de la Communauté européenne ou un Etat ayant conclu avec la France une convention contenant une clause d'assistance administrative ;

Aucune adresse de la société apparentée à un paradis fiscal ;

« ni son siège, une filiale ou un équipement dans un État ou un territoire que les instances internationales ont classé dans la liste des paradis fiscaux. »

Interdiction de certains jeux comme le « betting exchange » (échange de paris).

Une cellule française visant à lutter contre le blanchiment d'argent est ainsi présente : « Tracfin ».

Lutte contre la fraude sportive

Les paris en ligne augmentent considérablement, parallèlement à l'accroissement des matchs truqués. Leur lien paraît donc inéluctable. Selon l'Arjel, moins les enjeux financiers sont importants, plus il y a de chances que le match soit truqué. C'est pourquoi cette institution n'autorise l'organisation de paris en ligne que sur des grandes compétitions.

Aussi, le sponsoring auquel participent certains opérateurs sur des événements où il organise lui-même des paris peut également donner lieu à des cas de corruption.

Etats-Unis

Notons tout d'abord que les Etats Unis représentent le principal marché pour les jeux d'argent en ligne. Une volonté de prohiber ou de réglementer le secteur était ainsi apparue en 2006 avec la loi UIGEA mais celle-ci avait été repoussé jusqu'à 2010 par le Congrès américain.

L'objectif est ici double pour contrer le développement des jeux en ligne.

Le premier objectif est similaire à celui de la France et il est de nature sociale. Par sociale nous entendons une lutte contre l'addiction qui est facilitée par la dématérialisation d'Internet et mène à l'endettement, mais également facteur de risque pour les mineurs. L'accès des mineurs est en effet chose facile, les sites internet n'ayant pas de moyens suffisamment élaborés pour contrôler leur âge. Aussi, selon le congrès américain, il comporterait un risque de vols frauduleux des données des joueurs par les opérateurs. Plus encore cela mènerait à des vols d'identités. Les Etats Unis combattant activement le terrorisme, y voit également un moyen de blanchir l'argent, en finançant ce dernier par les jeux d'argent en ligne. Modérons néanmoins cet argument.

Le second objectif est ici financier. En effet, la création de sites internet de jeux d'argent empêche la création d'emploi et ne permet pas de dynamiser l'activité économique du pays.

Le fait est que bien souvent les sites des opérateurs de jeux sont situés en dehors des frontières des Etats Unis, et très souvent dans les paradis fiscaux cela amène donc à une baisse des revenus fiscaux parallèlement à des recettes considérables dont profitent ces sites de jeux d'argent en ligne. Il intervient donc un problème de frontière qui ne permet pas aux Etats Unis d'étendre son pouvoir juridictionnel, et cela étant appuyé par des défaites législatives nombreuses, comme un Wire Act de 1961 peu utile car non adapté à Internet.

Le projet de loi de l'Internet Gambling prohibition Act a lui permis d'inclure cette évolution technologique, d'élargir le spectre d'action et d'axer sa lutte sur l'interdiction des transactions bancaires au profit des sites internet de ce type . Ce texte n'a pas été adopté mais il a permis de poser les bases d'un autre texte de loi qui est l'Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (UIGEA). Cette loi est véritablement la première qui signe le début d'une lutte prohibitive contre les sites de jeux d'argent en ligne en 2006.

Cependant, une différence est à noter avec les objectifs de la France. La France a véritablement un outil complet et élaboré pour la lutte contre les opérateurs, et elle inclut deux choses que l'UIGEA ne mentionne pas, la publicité pour ces derniers et le poker. Une amélioration a cependant été amenée avec la nouvelle loi Internet Gambling Regulation Consumer Protection, and Enforcement Act. On observe donc ici un passage des Etats Unis d'une approche prohibitive à une approche réglementaire qui autorise de jeu en ligne. Ce texte reprend nombre des objectifs français comme la protection des mineurs, la lutte contre les sites illégaux à l'aide d'agréments et enfin une nouveauté liée à la publicité identique aux mesures françaises.

Les Etats –Unis vivent donc actuellement une libéralisation progressive des jeux d'argent en ligne qui s'effectue non pas de manière fédérale dans tout le pays mais de manière inter-étatiques, comme la récente victoire du Nevada ce 21 février 2013 pour légiférer sur les jeux en ligne sur son territoire.

Législation en vigueur

En France

Plusieurs lois ont été votées concernant le droit des jeux en ligne en France :

La loi n° 2010-476 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne a été adoptée le 12 mai 2010 à l'Assemblée nationale.

Elles se compose de trois décrets d'application : le premier créait l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL). Il s'agit d'un arrêté interministériel portant approbation du cahier des charges applicable aux opérateurs de jeux en ligne et du décret de fonctionnement de l'Arjel publiés le 13 mai au Journal officiel. Le deuxième est relatif aux conditions de la délivrance des agréments (licences d'exploitation de ces jeux) aux opérateurs (Décret publié au journal officiel daté du 13 mai). Enfin, le troisième concerne les compétitions sportives et les types de résultats sportifs (Décret publié au journal officiel daté du 13 mai). Un décret relatif à la mise à disposition de l'offre de jeux et de paris a été publié le 19 mai.

Jusqu'en 2010, la loi française sur les jeux d'argent quels qu'ils soient (paris sportifs, poker, casino, loteries etc.) ne laissait planer aucun doute : seuls La Française des Jeux, le PMU et les Casinos terrestres autorisés pouvaient proposer des jeux d'argent sur le territoire français.

En France, il était clairement interdit de jouer à des jeux d'argent avec d'autres opérateurs, qu'il s'agisse de sites de paris sportifs, de sites de poker ou d'autres sites de casino en ligne.

Mais si les textes de lois interdisaient clairement aux Français de jouer sur des sites étrangers, de telles pratiques étaient tolérées dans les faits : les internautes pouvaient jouer sur des sites de paris sportifs, poker et casino sans véritable risque de poursuites.

Suite à la pression de l'Union Européenne pour ouvrir le marché français à la concurrence, une nouvelle législation a été votée en 2010. Elle encadre les jeux d'argent en ligne de façon plus claire et plus stricte.

Ainsi, depuis 2010, sont autorisés uniquement les opérateurs ayant une licence délivrée par l'ARJEL., comme Barrière Poker ou Winamax. Seules les activités de poker, paris sportifs et paris hippiques peuvent faire l'objet d'une licence. Le casino en ligne est interdit. La Française des Jeux garde son monopole sur les jeux de grattage et de tirage, que ce soit sur Internet ou chez les buralistes.

Le PMU perd son monopole des paris hippiques sur Internet mais garde la main mise sur le turf « hors-ligne ». Pour le poker, notons que seuls les « cercles de jeux » comme l'Aviation Club de France sont autorisés à organiser des tournois de poker hors ligne, et, depuis peu, les casinos terrestres.

Aux Etats-Unis

Les casinos terrestres sont autorisés depuis longtemps et peuvent proposer des jeux de casino et de table (poker, blackjack). Mais, en septembre 2006, le Congrès américain a voté la loi Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (UIGEA) interdisant les banques et les institutions financières des Etats-Unis de procéder à toute transaction sur les sites de jeux ou paris en ligne. La loi UIGEA ne vise pas ouvertement à interdire le jeu en ligne, mais plutôt de le rendre inaccessible pour les joueurs américains. Ainsi, à part Washington qui a légalement et clairement interdit le jeu de poker en ligne dans son Etat, les autres Etats des USA voient en cette loi UIGEA un texte imprécis concernant le poker en ligne. Le décret d'application de la loi UIGEA a été voté en 2006 pour ne prendre effet qu'en Janvier 2009.

Depuis, en juillet 2010, le House Financial Services Committee (Comité des Services Financiers) du Congrès américain a approuvé le projet de loi du sénateur Barney Frank. Il s'agit d'une loi qui instaure

la législation des jeux en ligne aux Etats-Unis : l'Internet Gambling Regulation Consumer Protection and Enforcement Act (la H.R. 5767). La proposition de loi de Barney Frank a été modifiée par d'autres amendements dont des points importants ont été évoqués : interdiction de l'utilisation des cartes de crédit pour le dépôt d'argent, interdiction des publicités qui visent les mineurs et les joueurs pathologiques, présence des opérateurs en ligne sur le sol des Etats-Unis, interdiction de jeux pour les délinquants, obligation pour chaque opérateur de jeux en ligne d'employer une majorité d'américains, etc. La plupart des amendements proposés ont obtenu le soutien de l'organisation Poker Players Alliance (PPA) sauf 2 amendements qui interdiraient une licence aux salles de poker en ligne qui violaient intentionnellement l'UIGEA.

En décembre 2010, un projet de loi du Sénateur Robert Lesniak a été voté à l'unanimité au New Jersey. Cette loi permet aux résidents du Garden State de jouer sur Internet aux jeux de casinos proposés par les casinos terrestres. Suite à cela, un amendement a en effet été adopté à Washington DC concernant les jeux d'adresse (skill games) et les jeux de hasard.

En Californie, le Sénateur Rod Wright a réintroduit son projet de loi sur les jeux en ligne.

Enfin, en décembre 2011, le Département de la Justice américain a annoncé sa décision de redéfinir le cadre d'action du Wire Act de 1961. Cette loi avait été promulguée pour combattre les paris sportifs illégaux de la Mafia américaine mais n'est pas adaptée au monde actuel de l'iGaming. D'après cette redéfinition, le poker et les loteries en ligne ne sont plus concernés par le Wire Act. Ceci représente une avancée de taille et un argument de poids pour l'implémentation d'une réglementation au niveau fédéral par les Etats américains, comme vient de le faire l'Etat du Nevada le 23 décembre dernier. Cette régulation est souhaitée par la majorité des acteurs de l'American Gaming Association et permettrait de lutter contre les sites illégaux, le blanchiment d'argent, le jeu des mineurs et les fraudes en tout genre.

Les conséquences des jeux en ligne en France et aux Etats-Unis

Les impacts socioéconomiques liés aux jeux en ligne en France et aux Etats-Unis

Nous nous attarderons à démontrer si après les **impacts socioéconomiques** du développement des jeux d'argent en ligne qui se sont constituées dans le monde entier.

Les conséquences qui restent principalement problématiques face au gambling sont : le surendettement, le suicide, les problèmes familiaux, les divorces liés au jeu, les jeux à répétition qui constituent par la suite des addictions à des substances telles que l'alcool, les drogues...

Les jeux d'argent en ligne entraînent des **problèmes sociaux** plus importants chez les familles pauvres car elles disposent d'un budget plus faible. Des joueurs invétérés peuvent se ruiner dans le jeu et se retrouver sans ressources et donc détruire leur famille ainsi que les liens qui les unifiaient.

On peut prendre un exemple frappant, à l'ouest des Etats-Unis (Nevada) la légalisation des jeux a apporté **des bénéfices économiques mais aussi des coûts sociaux** (estimés entre 9.000 et 50.000 dollars par joueur et par an aux Etats-Unis en 2010). Cette légalisation a certes permis à la population d'avoir une meilleure qualité de vie mais à aussi eu des effets néfastes comme le risque de perte dans les jeux d'argent en ligne et à terme, pouvant conduire à des surendettements.

De plus, nous pouvons remarquer que **l'impact économique** du jeu peut être collectif. Son économie représente une source importante de mouvements d'argent en France et aux Etats-Unis. Il rapporte à l'Etat des taxes, étant donné que la plupart des jeux en ligne font l'objet d'un **prélèvement fiscal conséquent**. En France, en ne prenant pas en compte le marché illégal des jeux en ligne, les paris s'élèvent actuellement à 1 milliard d'euros pour seulement deux opérateurs et un panier de jeux très limité. Les autres **conséquences sociales** auxquelles sont confrontés les joueurs en ligne proviennent de leur **addiction pour le virtuel** et de leur **désinvestissement par rapport à la vie réelle**.

Le développement de l'activité économique contrôlée des jeux en ligne peut favoriser la croissance, l'emploi et aussi bannir les sites illégaux. Néanmoins, la **fraude, le blanchiment d'argent**, mais aussi l'augmentation de **l'addiction aux jeux de hasard** surtout pour les jeunes et les personnes fragiles restent toujours d'actualité.

Nous pouvons voir qu'en France, d'après une étude faite auprès de membres de l'association « Sos Joueurs » qu'une majorité des joueurs interrogés avait été confrontés au surendettement. De plus, il y avait près de 20 % des joueurs qui ont commis des délits tels que l'abus de confiance, le vol, la contrefaçon de billets/chèques etc ... Une enquête réalisée dans huit régions aux États-Unis, a révélé qu'il y a un lien entre le fait de jouer en ligne et **le taux de suicide, divorce et le taux de criminalité**.

L'impact social du jeu d'argent en ligne apparaît par différents procédés :

- De manière **psychologique** à cause de la dépendance psychique et du risque de dépression ou de suicide
- D'un point de vue **financier** avec les risques d'endettement et de comportements sociaux qui violent la loi
- Et enfin du côté **médical** avec des consommations d'alcool, et de drogue ainsi que des troubles du comportement

Impact psychologiques liés aux jeux en ligne en France et Etats-Unis

Dans toute **addiction**, la société que ce soit en France ou aux Etats Unis, a besoin de mettre en place des mesures de prévention afin d'informer les joueurs des risques encourus de dépendance face aux jeux en ligne. La possibilité de jouer de l'argent en ligne modifie la **dépendance** au jeu. Car dès le plus jeune âge on peut utiliser le jeu virtuel. Ils sont donc impliqués directement dans cet engrenage du jeu en ligne. Elle permet aussi aux joueurs classiques d'avoir la possibilité d'accéder à leur jeu de manière permanente.

De plus on peut remarquer, qu'il y a une forte **corrélation** entre **le jeu et la consommation d'alcool et de tabac** (voir ci-dessous).

Risques relatifs des addictions associées chez les joueurs pathologiques

(D'après Petry, 2005)

Addiction associée	OR ¹	IC 95 %
Tabac	6,7	[4,6-9,9]
Alcool	6,0	[3,8-9,7]
Drogues	4,4	[2,9-6,6]

¹ Les OR sont ajustés sur les caractéristiques sociodémographiques et socioéconomiques.

Les conséquences psychologiques et psychiatriques du jeu en ligne

Le jeu en ligne occupe l'esprit en permanence et devient petit à petit l'unique centre d'intérêt du joueur.

On peut voir que le jeu pathologique ou maladif augmente le risque **de dépression et de conduite suicidaire**, surtout dans les cas où le joueur est dans l'incapacité de pouvoir rembourser ses dettes. Les **idées de suicide** sont retrouvées chez **48 à 70 %** des joueurs dépendants, et les troubles **anxieux et dépressifs** chez **50 %** d'entre eux. Il y a, entre 13% et 20 % des joueurs qui ont tenté de se suicider à cause du jeu en ligne. Le jeu pathologique est assimilé aux dépendances à des substances **psychoactives**, plus précisément à **l'alcool**, au **cannabis** et à **la cocaïne**. L'alcool encourage le jeu et surtout l'envie de gagner où les pertes sont vécues comme des « appels » à la boisson alcoolisée.

La dépendance est de telle que le joueur ne peut plus se passer de son écran, sa vie réelle devient fade par rapport aux jeux en ligne. Sa vie virtuelle devient sa vie réelle en fin de compte. Le joueur passe ses journées sur internet pour obtenir satisfaction intérieure. Lorsque le joueur dépendant perd sa connexion internet (par exemple), il peut développer un véritable **syndrome de sevrage** comme s'il était un drogué qui arrêta la drogue dure. Il devient **anxieux**, rêve de pouvoir aller sur internet et de jouer, il a des **pensées obsédantes quant à internet**, une agitation psychomotrice importante, et surtout des mouvements avec ses doigts frappant le clavier volontairement ou pas.

Concernant les **conséquences médico-psychologiques**, la demande de consultation ou d'hospitalisation est parfois irrémédiable. Le joueur en a souvent assez de mentir dès qu'il a besoin d'argent, où bien de l'accumulation de ses dettes. Cette demande de consultation devient obligatoire lorsque le joueur ne peut plus rembourser ses dettes.

Pour conclure cette partie, on peut dire qu'une **pratique excessive de jeu en ligne** n'évoque pas seulement un cas isolé mais bel et bien un contexte social, économique global. On peut affirmer que cette habitude est un enjeu de santé publique majeure, mais qu'elle a néanmoins des causes et des conséquences sociales, elle fédère donc une situation significative du monde d'aujourd'hui.

SOURCES

<http://www.senat.fr/rap/r01-223/r01-2231.html>

<http://www.la Tribune.fr/opinions/20100517trib000509680/une-etude-d-impact-s-impose-pour-les-jeux-en-ligne.html>

<http://www.jeuxonline.info/actualite/40175/jeu-ligne-aux-etats-unis-abonnements-social-games-declin-mobile-free-to-play-hausse>

www.jeuxonline.info

www.economie.gouv.fr

www.igamingfrance.com

www.arjel.fr

http://www.lemonde.fr/economie/article/2013/03/12/plus-de-2-000-sites-de-jeux-en-ligne-illegaux-reperes-en-france_1846752_3234.html

<http://www.lefigaro.fr/societes/2010/06/04/04015-20100604ARTEIG00737-la-france-ouvre-son-marche-des-jeux-en-ligne.php>