

Document d'orientation sur les stratégies et les options réglementaires visant à réduire les risques et les dommages liés aux jeux et jeux de hasard en ligne

Adopté lors de la 94^e réunion des Correspondants permanents du Groupe Pompidou

Table des matières

1. Introduction
 2. Comprendre les risques et les dommages
 - 2.1. Concepts de risques et de dommages
 - 2.2. Risques et dommages liés aux jeux de hasard en ligne
 - 2.3. Risques et dommages liés aux jeux en ligne
 3. Élaboration d'une stratégie
 - 3.1. Objectifs et impact attendu
 - 3.2. Les objectifs
 4. Options réglementaires
 - 4.1. Jeux de hasard en ligne
 - 4.2. Jeux en ligne
 - 4.3. Appliquer les réglementations relatives à la protection des consommateurs et à la sécurité des produits
 - 4.4. Principaux obstacles et défis dans la mise en œuvre des règlements
 5. Évaluation et ajustements
 - 5.1. Indicateurs clés et sources de vérification
 - 5.2. Suivi
- Annexe I - Aperçu des options en matière d'approches réglementaires
Annexe II - Assurer le bon fonctionnement de la coopération entre les parties prenantes
Annexe III - Définition des termes

1. Introduction

Pour faire face aux risques et dommages potentiels liés aux jeux et jeux de hasard en ligne il faut envisager des mesures de prévention, de réduction des risques et des dommages, ainsi que des options de traitement. Pour être efficaces, les politiques et les réponses doivent s'inscrire dans un cadre global en vue d'une approche intégrée et cohérente. La prévention dans ce domaine est cruciale, qu'il s'agisse d'une approche générale de l'utilisation des écrans par les enfants et les adolescents ou de lignes directrices claires à l'intention des parents et des enseignants. L'engagement et la collaboration des parties prenantes sont essentiels pour obtenir l'impact et les résultats escomptés. L'évolution rapide du paysage numérique nécessite une veille permanente des tendances, une gestion prévisionnelle et une préparation, ce qui exige un suivi innovant et la capacité de procéder à des ajustements ou à des réponses flexibles.

Ce document fournit des orientations conceptuelles aux décideurs politiques et aux responsables de l'élaboration des politiques qui cherchent à développer des stratégies, des plans d'action et des cadres réglementaires pour minimiser les risques et les dommages associés aux jeux et jeux de hasard en ligne. Il complète le rapport du Groupe Pompidou publié fin mai 2024 et intitulé '*Risques et dommages associés aux jeux et jeux de hasard en ligne*'.

2. Comprendre les risques et les dommages

2.1. Concepts de risque et de réduction des dommages

La réduction des risques et des dommages est un terme générique qui désigne les interventions, les programmes et les politiques visant à prévenir, réduire, minimiser et atténuer les dommages sanitaires, sociaux et économiques subis par les individus, leurs familles, leurs communautés et la société du fait de l'utilisation problématique et incontrôlée des jeux et des jeux de hasard en ligne.

2.2. Risques et dommages liés aux jeux de hasard en ligne

Même si les jeux de hasard, y compris leurs formes en ligne, sont une activité de loisir courante et sans problème pour la majorité, une minorité importante développe des problèmes liés à ce comportement et devient dépendante (c'est-à-dire troubles du jeu, troubles du jeu de hasard tels que définis dans la CIM 11 de l'OMS). Dans ces cas, l'individu perd le contrôle du jeu et les conséquences négatives graves qui affectent la famille, les amis et la communauté peuvent être identifiées. Par exemple, les joueurs excessifs peuvent subir des conséquences telles que la perte d'un emploi, des difficultés financières, voire la faillite, accompagnées d'une forte détresse psychologique et de différents troubles mentaux concomitants. Le risque de suicide est élevé. En outre, la recherche montre que le jeu de hasard sur Internet (jeu à distance et jeu en mode mixte) est associé à une plus grande sévérité du jeu problématique que le jeu dans les casinos traditionnels. Le risque de développer une dépendance aux jeux de hasard en ligne est plus élevé en raison de l'accessibilité considérablement accrue, qui fait qu'il est plus facile pour les individus de s'engager dans des activités de jeu en ligne que dans des activités de jeu physique. En outre, le contrôle de son propre comportement est réduit en raison de l'accessibilité accrue. Simultanément, l'application des réglementations légales est également plus difficile.

Les joueurs en ligne sont plus souvent des hommes et sont plus jeunes que les joueurs de jeux de hasard traditionnels. Ils sont également plus susceptibles de ne jamais se marier ou de vivre avec un partenaire et d'avoir un niveau d'éducation plus élevé que les joueurs traditionnels. En outre, il existe d'autres facteurs de risque dans ou liés aux jeux, tels que les caractéristiques des jeux, la distribution et la disponibilité. En outre, malgré leur illégalité pour la population mineure, les jeux de hasard en ligne sont une pratique courante chez les adolescents, ce qui met gravement en péril leur santé mentale et leur bien-être.

2.3. Risques et dommages liés aux jeux en ligne

Les jeux vidéo sont l'un des passe-temps les plus populaires de nos jours, quel que soit le sexe ou l'âge. Les jeux vidéo peuvent être joués à la fois hors ligne et en ligne. Néanmoins, les jeux les plus populaires, qui comptent le plus grand nombre de joueurs, sont joués dans des environnements en ligne, généralement par un grand nombre de joueurs qui interagissent les uns avec les autres de différentes manières. La majorité des joueurs s'adonnent à ces jeux de manière inoffensive, que ce soit à titre récréatif, comme passion principale ou en compétition. Toutefois, une minorité présente des symptômes similaires à ceux de la dépendance, qui entraînent de graves conséquences négatives sur le plan personnel, éducatif/professionnel, familial, social et dans d'autres domaines de la vie. Tout comme le trouble du jeu de hasard, le trouble du jeu vidéo est également reconnu par l'OMS comme un trouble mental et comportemental.

Le trouble du jeu et le jeu dangereux touchent surtout les adolescents et les jeunes adultes, les hommes étant plus représentés que les femmes. Les adolescents sont particulièrement exposés en raison du sous-développement du contrôle cognitif lié à l'âge. Étant donné le nombre croissant d'éléments de jeu de hasard dans les jeux en ligne, les joueurs risquent non seulement de développer des problèmes ou des troubles liés au jeu, mais aussi des troubles liés au jeu de hasard.

3. Élaboration d'une stratégie

L'élaboration d'une stratégie visant à prévenir et à réduire les risques et les dommages liés aux jeux et jeux de hasard en ligne nécessite (i) la formulation d'un but clair, (ii) la définition d'objectifs stratégiques pour atteindre ce but, (iii) la spécification des actions nécessaires pour atteindre les objectifs stratégiques, et (iv) l'évaluation des actions et des interventions des processus et des résultats à l'aide d'une série d'indicateurs.

3.1. Objectifs et impact attendu

Réduire les risques et les dommages potentiels liés aux jeux et jeux de hasard en ligne.

3.2. Objectifs stratégiques

Les objectifs stratégiques, les actions nécessaires et les indicateurs potentiels suivants devraient être pris en considération.

3.2.1. Sensibiliser le public

Objectif : Parvenir à une vision équilibrée de la complexité des jeux et des jeux de hasard en ligne, y compris leur compréhension en tant qu'activités récréatives non problématiques, les avantages potentiels des jeux et les risques et dommages qui y sont associés. Une meilleure connaissance des différences entre les opérateurs légaux et illégaux peut réduire l'acceptation sociale des sites de jeux illégaux.

Actions : Fournir des ressources financières pour créer des campagnes de sensibilisation à cet effet, sur la base de la littérature scientifique internationale.

Indicateurs : Le niveau de sensibilisation du public parmi les groupes de population les plus touchés par les dommages potentiels, selon des études longitudinales avec des échantillons nationaux représentatifs.

3.2.2. Responsabiliser les familles et les éducateurs

Objectifs : Faire en sorte que les parents, les autres membres de la famille (en particulier les conjoints et les enfants) et les éducateurs comprennent mieux les risques et les dommages potentiels associés aux jeux et jeux de hasard en ligne. Améliorer leur capacité à traiter ces risques de manière efficace.

Actions : Fournir des ressources et des outils aux familles et aux éducateurs pour un suivi et une orientation efficace. Créer du matériel de prévention, des manuels et des outils de haute qualité à cette fin, sur la base de la littérature scientifique internationale.

Indicateurs : La quantité et la disponibilité de ressources et d'outils de haute qualité. Suivi des mesures d'utilisation et des niveaux d'engagement avec les ressources fournies. Évaluer l'impact des ressources sur les compétences des parents et des éducateurs.

3.2.3. Une recherche scientifique de qualité

Objectifs : Augmenter le nombre et la qualité des recherches scientifiques menées par des organismes indépendants.

Actions : Soutenir financièrement des instituts de recherche scientifique indépendants qui évaluent l'étiologie des troubles du jeu et des jeux de hasard, l'efficacité des interventions de prévention et de traitement, les modifications des politiques et des réglementations, et qui suivent les tendances en constante évolution dans le domaine des jeux de hasard et des jeux en ligne, ainsi que d'autres types de problèmes liés à ces activités.

Indicateurs : Le montant et la disponibilité des ressources financières pour les organismes de recherche indépendants aux niveaux national et international ; le montant et la qualité des résultats de la recherche (par exemple, les articles scientifiques, les rapports de recherche, etc.)

3.2.4. La prévention

Objectifs : Augmenter le nombre et la disponibilité de programmes de prévention efficaces.

Actions : Élaborer et fournir des programmes de prévention efficaces et fondés sur des données probantes pour la population générale (prévention universelle), pour les individus à risque (prévention sélective) et pour ceux qui rencontrent des problèmes (prévention indiquée). Il est essentiel de fournir

les ressources nécessaires à l'élaboration et à l'évaluation de ces programmes. La prévention des jeux en ligne et des jeux de hasard en ligne devrait être incluse dans les programmes généraux de promotion de la santé. L'OMS fournit des documents d'orientation détaillés.

Indicateurs : Le nombre de programmes de prévention fondés sur des données probantes, leur disponibilité pour les différents groupes dans le besoin, les données sur la taille et les caractéristiques des populations concernées, et l'évaluation des processus et des résultats.

3.2.5. Traitement

Objectifs : Accroître la disponibilité de traitements de haute qualité.

Actions : Offrir des options de traitement accessibles et efficaces, fondées sur des données probantes, aux personnes souffrant de problèmes liés aux jeux de hasard et jeux en ligne. Un soutien et des ressources sont nécessaires pour développer des centres de traitement, former des professionnels de la santé mentale, leur fournir les outils et les ressources nécessaires pour un traitement efficace et identifier et développer de nouvelles méthodologies de traitement si nécessaire. Établir des protocoles de coopération pour le traitement. Garantir la compétence des professionnels des secteurs de la santé, de l'éducation et du développement pour l'identification précoce des personnes ayant des problèmes liés aux jeux de hasard et jeux en ligne, ainsi que pour la mise en œuvre de diverses interventions et traitements pour ces troubles.

Indicateurs : Le nombre et la qualité des outils/ressources/matériels disponibles pour les experts ; le nombre et l'accessibilité des programmes de traitement fondés sur des données probantes, leur disponibilité pour les différents groupes qui en ont besoin ; l'évaluation des processus et des résultats.

3.2.6. Réduction des risques

Objectifs : Accroître la disponibilité des programmes et mesures de réduction des risques.

Actions : Promouvoir des mesures de réduction des risques pour tous les produits liés aux jeux de hasard et jeux en ligne, à tous les niveaux de participation, et non uniquement auprès des joueurs problématiques et compulsifs.

Indicateurs : La disponibilité de mesures de réduction des risques et d'outils de jeu responsable pour tous les produits de jeu en ligne.

3.2.7. La contribution de l'industrie à la réduction des risques et des dommages

Objectifs : L'industrie des jeux n'a pas reconnu sa responsabilité dans les dommages potentiels causés par ses produits. La responsabilité sociale des entreprises devrait être encouragée lorsque l'industrie assume ses responsabilités et contribue activement à réduire les risques et les dommages associés à ses produits.

Actions : Identifier et réglementer les exigences minimales de l'industrie pour garantir des produits plus sûrs. Élaborer et mettre en œuvre des mesures réglementaires efficaces pour contrôler les éléments sombres et exiger d'eux qu'ils introduisent des caractéristiques de conception responsables dans leurs produits.

Indicateurs : La proportion de produits de jeux de hasard et jeux en ligne qui assurent la protection des consommateurs en proposant des pratiques de jeux plus sûres au lieu de schémas trompeurs /d'éléments de design persuasifs.

3.2.8. Coopération gouvernementale internationale

Objectifs : Renforcer la coopération gouvernementale internationale.

Actions : Mobiliser les organisations gouvernementales internationales qui fournissent des plateformes de collaboration et facilitent les réseaux d'échange d'expériences et de partage de données, par exemple le GREF (Gambling Regulators European Forum). Des formats de coopération existent déjà,

notamment ceux du Conseil de l'Europe pour les addictions en ligne, la protection des données, la cybercriminalité et le blanchiment d'argent. Faciliter le renforcement des capacités et l'assistance mutuelle entre les organismes de réglementation des différents pays.

Indicateurs : L'adoption d'instruments politiques et juridiques multilatéraux, de réglementations nationales alignées et harmonisées, d'opérations conjointes d'application de la loi et de campagnes.

4. Options réglementaires

Différents niveaux de réglementation sont possibles, tels que les niveaux régional, national et international ; par exemple, les lois sur les marchés numériques (DMA) et les services (DSA) dans l'Union européenne. Étant donné que les jeux et les jeux de hasard en ligne sont accessibles via l'internet et donc au-delà des frontières, une harmonisation internationale des réglementations nationales serait bénéfique. Cela pourrait se faire en renforçant la coopération gouvernementale internationale (voir le point 3.2.8). Les options réglementaires possibles sont énumérées ci-dessous. Dans les cas où des informations sont disponibles concernant leur efficacité, ces options sont abordées dans la liste ci-dessous.

4.1. Jeux de hasard en ligne

- Limites d'âge pour participer à des jeux de hasard en ligne, y compris des démonstrations sans argent.
- Envisager de bloquer les opérateurs illégaux en bloquant les sites web ou les paiements.
- Examiner si les juridictions devraient être limitées dans la délivrance de licences aux opérateurs dont l'objectif principal est d'offrir des jeux dans d'autres juridictions européennes que celle où la licence est délivrée.
- Modifier les caractéristiques structurelles des produits de jeux de hasard en ligne (par exemple, fournir les chances de gagner le prix principal, réduire la limite maximale des mises) afin de réduire leur potentiel de nuisance.
- Exiger l'utilisation obligatoire de systèmes de pré-engagement (par exemple, fixer une limite maximale de pertes avant le début du jeu ou pour un certain laps de temps ; fixer les périodes de temps au cours d'une journée ou d'une semaine où l'on est autorisé à jouer) en tant que mesures de prévention des dommages.
- Les systèmes de pré-engagement obligatoire pourraient être exigés en dessous d'un certain plafond, par exemple la limite de perte maximale. La limite de perte fixée devrait s'appliquer à tous les opérateurs réglementés. Le concept peut être basé sur les mêmes principes qu'un système d'auto-exclusion centralisé.
- Introduire des régimes d'auto-exclusion efficaces et contraignants en mettant en place des systèmes d'auto-exclusion centralisés et unifiés (c'est-à-dire en se portant volontaire pour s'interdire les jeux d'argent en ligne).
- L'utilisation de messages ciblés qui transmettent des informations significatives de manière simple et claire permet aux utilisateurs de savoir combien de temps et d'argent ils dépensent au cours d'une session de jeu et de connaître les risques relatifs de certains produits de jeu. Ces messages doivent être diffusés par le biais d'écrans d'information incontournables au début de chaque session d'utilisation.
- Limiter la disponibilité permanente des systèmes de jeux de hasard en ligne en introduisant des "heures d'ouverture".
- Restreindre, interdire ou réduire la visibilité des publicités pour les jeux de hasard en ligne (par exemple, à la télévision, sur les plateformes de médias sociaux, sur les plateformes de streaming et sur les plateformes de jeux vidéo) et interdire le marketing direct auprès des personnes exclues, car la publicité pour les jeux de hasard en ligne ne sert pas seulement à recruter de nouveaux consommateurs, mais aussi à "normaliser" le produit et à l'associer à des activités agréables et désirables, en particulier chez les enfants et les jeunes.
- Envisager de mettre en place des campagnes et des messages efficaces pour lutter contre la stigmatisation associée au jeu et au jeu de hasard problématique, car la stigmatisation est l'un des principaux obstacles à la recherche d'un traitement.
- Envisager un système d'imposition progressif pour les jeux de hasard en ligne, basé également sur les dommages potentiels et la dépendance. Les recettes supplémentaires résultant de ces régimes d'imposition progressifs ou élargis pourraient être allouées à la mise à disposition :

- d'un marketing social efficace autour de la réduction des dommages liés au jeu et de la stigmatisation,
- des services de conseil dotés de ressources suffisantes,
- des programmes de soutien et de rétablissement,
- de financement de la recherche.
- Financer la recherche sur les jeux de hasard à partir des recettes générales et en utilisant la taxation des opérations de jeu. Les chercheurs en matière de jeux de hasard doivent être indépendants de l'industrie des jeux, ce qui doit faire l'objet d'une supervision très stricte.
- Les opérateurs de jeux de hasard en ligne devraient donner accès aux chercheurs à des données et des informations dépersonnalisées sur leurs activités et leurs produits, comme condition à l'obtention de leur licence.

4.2. Jeux en ligne

- Envisager des réglementations pour garantir que l'industrie :
 - fixe des limites à la participation aux jeux de hasard en ligne, y compris aux démonstrations.
 - divulgue les probabilités d'obtenir des boîtes à butin ou des récompenses aléatoires (afin de réduire les dépenses excessives) - ce point doit être contrôlé par des organismes indépendants, car l'industrie pourrait manipuler les informations sur les taux de butin afin d'exploiter les joueurs.
 - arrête de fournir des services de tirage au sort / des fonctions de tirage au sort basées sur les probabilités (par exemple, des boîtes à butin) à des mineurs - nécessite un système efficace de vérification de l'âge.
 - cesse d'utiliser des techniques psychologiques manipulatoires (par exemple, des techniques de persuasion).
 - cesse de concevoir des éléments (ou ce que s'appelle des "schémas trompeurs") pour augmenter les dépenses (par exemple, en offrant aux joueurs des récompenses s'ils se connectent tous les jours, s'ils dépensent sur le jeu pour la première fois ou s'ils dépensent plusieurs fois consécutivement sur le jeu).
 - arrête d'utiliser/ n'utilise pas l'intelligence artificielle (IA) et l'apprentissage automatique pour personnaliser les récompenses, l'expérience de jeu, le marketing et les valeurs de probabilité, en particulier pour cibler les mineurs.
 - affiche de manière compréhensible les méthodes brevetées utilisées dans l'application de jeu. Le principe de ces méthodes cognitivo-comportementales doit être clairement expliqué dans l'app store. Un panneau indiquant "achats in-app" n'est pas suffisant.
 - affiche la valeur en argent réel des objets virtuels qui peuvent être achetés avec des devises du jeu.
 - offre des options d'autolimitation efficaces - permettant aux joueurs de fixer des limites au temps et à l'argent qu'ils souhaitent consacrer aux jeux, ainsi que des périodes de jeu (par exemple, interdiction de jouer entre minuit et 6 heures du matin).
 - offre des fonctions de contrôle parental efficaces - permettant aux parents de limiter le temps et l'argent que leurs enfants sont autorisés à consacrer aux jeux, ainsi que de définir les périodes de jeu (par exemple, les enfants ne sont pas autorisés à jouer entre minuit et 6 heures du matin).
 - offre des options d'auto-exclusion efficaces (y compris la possibilité de s'auto-bannir) - par exemple, pour ceux qui souhaitent s'abstenir de jouer à des jeux spécifiques.
- Envisager de taxer l'industrie (par exemple, un pourcentage spécifique de ses bénéfices) et d'utiliser ces taxes pour le financement de :
 - la recherche indépendante, avec un accent particulier sur (i) le suivi de l'évolution des tendances (par exemple, les changements dans l'utilisation d'éléments de conception persuasifs et les "schémas trompeurs" dans les jeux vidéo), (ii) les études d'efficacité des programmes de prévention et des méthodes de traitement.
 - des programmes de prévention auprès des populations vulnérables, y compris l'éducation des parents et des éducateurs.
 - un réseau de services de traitement largement accessible et gratuit qui fournit aux experts les outils, les ressources et la formation nécessaires pour assurer un traitement efficace.

4.3. Appliquer les réglementations relatives à la protection des consommateurs et à la sécurité des produits

Les concepts réglementaires relatifs à la protection des consommateurs et à la sécurité des produits peuvent être appliqués, en fonction des réglementations nationales, par analogie aux jeux et jeux de hasard en ligne afin de garantir le bien-être et la sécurité des joueurs et des usagers. Cela vaut en particulier pour les restrictions d'âge, l'étiquetage et la divulgation, les rappels et les alertes de sécurité, le règlement des litiges, y compris les recours en cas de préjudice, la responsabilité du fait des produits, les tests de sécurité des produits et les contenus interdits.

Cependant, les jeux et les jeux de hasard en ligne tombent souvent dans des lacunes réglementaires où les lois existantes peuvent ne pas aborder spécifiquement la nature numérique de ces activités. Cela peut nécessiter des dispositions supplémentaires suffisamment souples pour s'adapter à l'évolution des technologies et des pratiques du secteur, ainsi que des dispositions prévoyant un processus de révision régulière des réglementations afin de s'assurer qu'elles restent à jour et qu'elles permettent de relever efficacement les nouveaux défis. Au lieu de s'efforcer d'élaborer des réglementations généralisées, il faudrait envisager de commencer par des "bacs à sable réglementaires" afin de tester la fonctionnalité d'un aspect spécifique de la question sur une période limitée, à titre de projet pilote, avant d'élargir ou d'étendre la mesure.

L'exploration d'analogies avec les mesures utilisées pour les médicaments prescrits, l'alcool et les produits du tabac peut également constituer une approche précieuse pour aborder la question de la protection et de la santé publique. Toutefois, il est essentiel de tenir compte des différences de nature de ces produits et activités lors de l'application de ces mesures.

4.4. Principaux obstacles et défis dans la mise en œuvre des règlements

4.4.1. Jeux de hasard en ligne

Tout comme les industries du tabac et de l'alcool, l'industrie du jeu s'oppose également à la mise en œuvre de réglementations politiques efficaces, car elle estime que de telles mesures réduiraient ses bénéfices. Par conséquent, l'industrie utilise sa force financière et de lobbying pour empêcher la mise en œuvre de mesures réglementaires efficaces.

Un autre obstacle majeur est la difficulté de contrôler efficacement et d'assurer la conformité réglementaire. Un contrôle efficace et l'obtention de la conformité réglementaire nécessitent une grande quantité de ressources de tous types (humaines, financières, temporelles, etc.). En outre, les produits de jeu et les innovations de l'industrie doivent faire l'objet d'un suivi strict et constant, et les réglementations doivent être fréquemment adaptées - un autre processus nécessitant des ressources. Les opérateurs illégaux et les plateformes non réglementées doivent faire l'objet d'une surveillance étroite afin de les limiter autant que possible.

4.4.2. Jeux en ligne

Un contrôle efficace et le respect de la réglementation dans le cas des jeux vidéo peuvent même être plus difficiles que dans le cas des jeux de hasard en raison de l'absence historique de réglementation dans ce domaine et du nombre considérable de petites entreprises et de développeurs de jeux vidéo (il semble presque impossible de contrôler tous les fournisseurs dans ce secteur). En outre, les jeux vidéo et les innovations du secteur (par exemple, les changements dans les caractéristiques structurelles et les mécanismes de jeu dans les jeux vidéo, l'application d'éléments de conception persuasifs ou de "schémas trompeurs") nécessitent une surveillance constante, et les réglementations doivent être fréquemment ajustées, ce qui nécessite encore plus de ressources.

L'industrie s'oppose à la mise en œuvre de mesures réglementaires efficaces par les gouvernements nationaux, car elle estime que de telles mesures réduiraient ses bénéfices. La raison en est qu'une part considérable de leurs bénéfices provient de joueurs vulnérables tels que les joueurs de jeux vidéo présentant un risque de troubles du jeu, les joueurs de jeux vidéo ayant des problèmes de jeu et les enfants. En outre, le secteur craint fortement la stigmatisation. Ils pensent que l'acceptation du trouble du jeu en tant que condition de santé mentale et diagnostic officiel stigmatise le jeu vidéo en tant qu'activité récréative et peut conduire à une diminution de leurs profits.

5. Évaluation et ajustements

- Des recherches continues et de haute qualité menées par des chercheurs indépendants afin de contrôler et d'évaluer
 - les tendances actuelles et les innovations dans le domaine des jeux en ligne et des questions liées aux jeux d'argent
 - l'efficacité des stratégies réglementaires actuelles
- Les retours d'information des parties prenantes, notamment les parents, les éducateurs, les prestataires de soins de santé, les communautés de joueurs et les représentants de l'industrie.
- Régularité des révisions et des mises à jour de la stratégie sur la base des résultats de la recherche et du retour d'information des parties prenantes

5.1. Indicateurs clés et sources de vérification

Réduction des comportements problématiques liés aux jeux t et jeux de hasard en ligne

- Diminution en pourcentage des cas signalés de troubles liés au jeu et de problèmes connexes.

Augmentation des pratiques de jeu responsables

- Pourcentage d'opérateurs de jeux et jeux de hasard qui mettent en place des dispositifs de jeu responsable.
- Satisfaction des utilisateurs à l'égard des outils et ressources en matière de jeu responsable.

Impact positif sur la santé mentale :

- Réduction des problèmes de santé mentale liés à l'excès de jeu.
- Amélioration du bien-être général des personnes qui s'adonnent à des jeux t ou des jeux de hasard en ligne.

Diminution des jeux de hasard en ligne pour les mineurs :

- Diminution en pourcentage des cas signalés de jeux de hasard en ligne pour les mineurs.
- Efficacité accrue des mesures de vérification de l'âge.

Soutien de la communauté et des parties prenantes :

- Niveau de soutien des autorités gouvernementales, des parties prenantes de l'industrie et du grand public.
- Couverture médiatique positive et perception publique de l'initiative.

Situation financière des individus :

- Réduction des dommages financiers liés aux jeux et jeux de hasard en ligne.
- Mise en œuvre et efficacité prouvée des limites de dépenses et des notifications dans les jeux et les jeux de hasard en ligne.

Impact éducatif :

- Intégration de l'éducation au jeu responsable dans les programmes scolaires.
- Amélioration des connaissances des étudiants et des éducateurs sur les risques et les bienfaits des jeux/jeux de hasard en ligne.

Respect des réglementations :

- Pourcentage d'opérateurs de jeux/jeux de hasard en conformité avec les mesures réglementaires.
- Nombre de mesures d'exécution prises à l'encontre d'entités non conformes.

Accessibilité des services de traitement :

- Disponibilité et accessibilité des services de traitement des problèmes liés au jeu dans différentes régions.
- Pourcentage de personnes cherchant et recevant un traitement.

Durabilité à long terme :

- Tendances positives démontrées dans la réduction des problèmes liés aux jeux/ jeux de hasard sur plusieurs années.
- L'engagement continu des parties prenantes.
- Le suivi et l'analyse réguliers de ces indicateurs fourniront des indications précieuses sur l'efficacité de la stratégie de prévention, ce qui permettra de l'ajuster et de l'améliorer au fil du temps.

5.2. Suivi

- Évaluations rapides
- Détection des tendances
- Gestion prévisionnelle

Annexe I - Aperçu des options réglementaires

1. Options réglementaires générales

<p>Vérification de l'âge : Procédures de vérification de l'âge pour empêcher le jeu des mineurs, y compris l'utilisation d'outils de vérification de l'âge et de contrôles d'identité.</p>
<p>Contrôle parental : Développement de fonctions de contrôle parental, permettant aux parents de surveiller et de restreindre les activités en ligne de leurs enfants.</p>
<p>Restrictions en matière de publicité et de marketing : Réglementer la publicité et la commercialisation des jeux vidéo et jeux de hasard en ligne afin d'empêcher le ciblage des populations vulnérables et la promotion excessive des jeux de hasard en ligne, ainsi que des offres connexes.</p>
<p>Protection des données et de la vie privée : Veiller à ce que les données des clients soient protégées et que les opérateurs se conforment aux réglementations en matière de protection des données.</p>
<p>Soutien aux problèmes : Mettre en place, financer et promouvoir des services de prévention et de traitement, y compris des lignes d'assistance téléphonique, des conseils et des groupes de soutien.</p>
<p>Protection des dénonciateurs : Encourager la dénonciation des pratiques contraires à l'éthique ou dangereuses tout en garantissant une protection juridique adéquate aux dénonciateurs.</p>

2. Options réglementaires spécifiques

Spécifique aux jeux de hasard en ligne	Spécifique aux jeux en ligne
<p>Licence et réglementation :</p> <p>Exiger des opérateurs de jeux en ligne qu'ils obtiennent des licences auprès des autorités de régulation, qui peuvent s'assurer que les opérateurs répondent à des critères spécifiques et adhèrent à des pratiques de jeu responsables.</p> <p>Mettre en place des organismes de régulation spécialisés pour superviser et faire appliquer les lois et réglementations sur les jeux de hasard. Le Royaume-Uni, par exemple, dispose de la UK Gambling Commission.</p>	<p>Classification par âge et réglementation du contenu :</p> <p>Classification par âge : Mettre en place une classification des contenus en fonction de l'âge afin de s'assurer que les jeux sont adaptés au public visé.</p> <p>Modération du contenu : Appliquer les réglementations qui exigent des développeurs qu'ils surveillent et suppriment les contenus inappropriés ou nuisibles dans les jeux (par exemple, les contenus racistes et sexistes, mais aussi les éléments de conception persuasifs ou ce qui s'appelle les "schémas trompeurs").</p>
<p>Mesures en faveur du jeu responsable :</p> <p>Programmes d'auto-exclusion : Les opérateurs devraient proposer des options d'auto-exclusion, permettant aux joueurs de s'exclure</p>	<p>Règlement relatif aux mécanismes de récompenses aléatoires et aux boîtes de butin:</p> <p>Réglementer l'utilisation des boîtes à butin et autres mécanismes de récompense aléatoire et de microtransactions, en exigeant la</p>

<p>volontairement des plateformes de jeux d'argent pendant une période déterminée.</p> <p>Limites obligatoires : Fixer des limites aux dépôts, aux pertes et aux montants des mises pour les joueurs, afin d'éviter le jeu excessif.</p>	<p>transparence sur les chances et les coûts, et en les classant éventuellement comme une forme de jeu d'argent.</p>
<p>Réglementation relative à la lutte contre le blanchiment d'argent (AML) :</p> <p>Appliquer la réglementation relative à la lutte contre le blanchiment d'argent aux plateformes de jeux de hasard en ligne, en obligeant les opérateurs à signaler les transactions suspectes et à faire preuve de diligence raisonnable à l'égard des clients importants.</p>	<p>Sécurité en ligne et cyberintimidation :</p> <p>Mettre en place des mesures pour lutter contre la cyberintimidation, le harcèlement et les comportements toxiques au sein des communautés de jeux en ligne, y compris des mécanismes de signalement et des conséquences pour les contrevenants.</p>
<p>Réglementation de la blockchain et des crypto-monnaies :</p> <p>Adapter les réglementations pour répondre aux défis posés par les plateformes de jeux de hasard basées sur la blockchain et l'utilisation des crypto-monnaies dans les jeux d'argent en ligne.</p>	<p>Le bien-être des joueurs d'eSports :</p> <p>Élaborer des réglementations visant à protéger le bien-être des athlètes eSports, y compris l'équité contractuelle, les conditions de travail et le soutien à la santé mentale.</p> <p>Établir des règles et des règlements pour garantir le fair-play et l'intégrité des compétitions d'eSports, y compris des mesures visant à prévenir la fraude et les matches truqués.</p>

3. Défis liés à l'introduction et à la mise en œuvre de mesures réglementaires

Défis juridiques	Mesures correctives
<p>Définition et classification :</p> <p>Déterminer ce qui constitue un jeu de hasard ou un contenu préjudiciable dans les jeux peut être subjectif, et les définitions juridiques peuvent ne pas suivre l'évolution rapide de la technologie.</p>	<p>Utiliser les meilleures données disponibles : examiner les recherches sur les tendances les plus récentes en matière de jeux et jeux de hasard afin d'élaborer des réglementations fondées sur des données probantes. Il est de la plus haute importance d'assurer le financement de la recherche scientifique pour suivre l'évolution constante des tendances et des innovations dans ces deux domaines.</p>
<p>Variabilité juridictionnelle :</p> <p>Les jeux et les jeux de hasard en ligne sont souvent proposés au-delà des frontières nationales, ce qui rend difficile l'établissement de réglementations cohérentes, en particulier dans les cas où différents pays ont des lois divergentes.</p>	<p>Accords internationaux : accords de coopération multilatéraux et bilatéraux, normes communes.</p>

<p>Application de la loi :</p> <p>L'application des réglementations dans le paysage vaste et décentralisé des plateformes en ligne est un défi, en particulier lorsque les entités opèrent à partir de sites extraterritoriaux.</p>	<p>Harmonisation des lois : Encourager l'harmonisation internationale des lois et des règlements, en particulier pour les questions transfrontalières.</p> <p>Utilisation de la technologie : Employer des solutions technologiques avancées, y compris l'IA et la blockchain, pour contrôler et appliquer les réglementations plus efficacement.</p> <p>Imposer, dans la mesure du possible, les sanctions disponibles, telles que des amendes.</p> <p>Assistance mutuelle : Promouvoir l'assistance mutuelle entre les organismes de réglementation des différents pays pour lutter contre les opérateurs illégaux et garantir le respect des règles.</p>
<p>Lacunes réglementaires : Les jeux et les jeux de hasard en ligne tombent souvent dans des lacunes réglementaires où les lois existantes peuvent ne pas aborder spécifiquement la nature numérique de ces activités.</p>	<p>Révision régulière : Mettre en œuvre un processus de révision régulière des règlements afin de s'assurer qu'ils restent à jour et qu'ils permettent de relever efficacement les nouveaux défis.</p> <p>Approche "bac à sable" : Envisager la mise en place de "bacs à sable" réglementaires pour permettre l'innovation tout en maintenant la protection des consommateurs.</p> <p>Cadre adaptatif : Élaborer des réglementations suffisamment souples pour s'adapter à l'évolution des technologies et des pratiques du secteur.</p>

Annexe II - Assurer le bon fonctionnement de la coopération entre les parties prenantes

Toute stratégie globale visant à relever les défis juridiques, politiques et pratiques liés à l'introduction et à la mise en œuvre de politiques, de réglementations, ainsi que de programmes de sensibilisation et d'éducation concernant les jeux et les jeux de hasard en ligne devrait impliquer diverses parties prenantes afin d'aborder ces défis sous des angles multiples. Un groupe de travail multipartite réunissant des représentants du gouvernement, de la société civile, des industries concernées et de la recherche devrait être mis en place dès le début du processus d'élaboration de la stratégie afin de créer l'engagement et le sentiment d'appartenance nécessaires à une collaboration continue.

II. 1. Principes clés pour l'engagement des parties prenantes

L'élaboration de la stratégie et/ou de la politique en tenant compte des besoins et des intérêts spécifiques de chaque groupe de parties prenantes augmentera les chances d'obtenir leur adhésion et leur engagement. Pour ce faire, il convient de garder à l'esprit les principes de base suivants :

- Une communication claire : Expliquer clairement les objectifs, les avantages et les résultats attendus de l'initiative.
- Inclusion : Veiller à ce que les préoccupations et les points de vue des parties prenantes soient pris en compte et intégrés.
- Flexibilité : Être ouvert au retour d'information et être prêt à adapter l'initiative en fonction de l'avis des parties prenantes.

- **Transparence** : Maintenir la transparence dans toutes les interactions, en fournissant des informations exactes et en répondant ouvertement aux préoccupations.
- **Démontrer la réussite** : Mettez en avant les mises en œuvre réussies et les résultats positifs afin d'instaurer la confiance.

II. 2. Garantir l'engagement des parties prenantes

Obtenir l'adhésion et l'engagement des différentes parties prenantes est crucial pour le succès de toute initiative. Voici quelques stratégies adaptées aux différentes parties prenantes :

Autorités gouvernementales :

- **Recherche et données** : Présenter des données convaincantes sur la prévalence des problèmes et les impacts sociétaux potentiels.
- **Alignement sur les politiques** : Montrer comment votre initiative s'aligne sur les politiques existantes ou comment de nouvelles politiques peuvent être bénéfiques.
- **Impact économique** : Mettre l'accent sur les avantages économiques d'un environnement de jeu plus sain et plus responsable.

Développeurs et opérateurs de jeux :

- **Rentabilité** : Démontrer comment des pratiques de jeu responsables peuvent améliorer la réputation d'une entreprise, la fidélité des clients et la rentabilité à long terme.
- **Normes en vigueur dans le secteur** : Souligner l'importance de normes applicables à l'ensemble du secteur et mettre en évidence des études de cas réussies d'entreprises ayant mis en place des caractéristiques de jeu responsable.
- **Collaboration** : Souligner le potentiel de collaboration et de partage des ressources pour relever des défis communs.

Parents et éducateurs :

- **Recherche sur le développement de l'enfant** : Partager les conclusions sur l'impact des jeux en ligne excessifs sur le développement cognitif et le comportement des enfants.
- **Avantages éducatifs** : Souligner l'importance d'une approche équilibrée, reconnaissant les avantages éducatifs tout en atténuant les risques potentiels.
- **Responsabilisation des parents** : Fournir des ressources et des outils aux parents pour qu'ils puissent surveiller et contrôler les activités de jeu en ligne de leurs enfants.

Professionnels de la santé :

- **Programmes de formation** : Offrir des programmes de formation, des outils et des ressources pour aider les professionnels de la santé à reconnaître et à traiter les problèmes liés aux jeux en ligne.
- **Collaboration en matière de recherche** : Mettre en évidence les possibilités de collaboration en matière de recherche et de collecte de données afin de mieux comprendre les effets sur la santé.
- **Options de traitement** : Démontrer comment les initiatives en matière de jeu responsable peuvent compléter les services existants de traitement de la santé mentale et des addictions.

Organisations communautaires et à but non lucratif :

- **Impact sur la communauté** : Illustrer comment l'initiative peut avoir un impact positif sur la communauté et contribuer au bien-être social.
- **Possibilités de partenariat** : Explorer les projets et les initiatives de collaboration qui correspondent à la mission et aux objectifs des organisations communautaires.
- **Soutien au plaidoyer** : Chercher à obtenir le soutien de ces organisations pour les efforts de plaidoyer afin d'avoir un impact plus large.

Le grand public :

- **Campagnes de sensibilisation du public** : Mettre en œuvre des campagnes de sensibilisation ciblées pour informer et éduquer le public sur les risques et les bénéfices potentiels des jeux et des jeux de hasard en ligne.
- **Témoignages d'utilisateurs** : Partagez des histoires et des témoignages de personnes qui ont connu des changements positifs grâce à des pratiques de jeu responsables.

- Inklusivité : Souligner que les pratiques de jeu responsable sont conçues pour bénéficier à tous et favoriser un environnement en ligne plus sûr.

Points d'accès aux médias :

- Couverture médiatique : S'engager auprès des médias pour couvrir les réussites, les tendances du secteur et l'importance des jeux responsables.
- Interviews d'experts : Proposer à des experts des interviews ou des articles d'opinion pour donner un aperçu de l'initiative et de son impact.
- Partenariats : Étudier les possibilités de partenariats avec les médias pour des campagnes de sensibilisation communes.

Législateurs et décideurs politiques :

- Notes d'orientation : Fournir des notes d'information claires et concises qui soulignent la nécessité et les avantages des mesures réglementaires.
- Engagement et consultation : Engager un dialogue ouvert et des sessions de consultation pour répondre aux préoccupations et recevoir des contributions.
- Meilleures pratiques mondiales : Présenter les meilleures pratiques internationales en matière de réglementation des jeux en ligne et du jeu responsable.

Investisseurs et actionnaires :

- Atténuation des risques : Démontrer comment l'initiative peut atténuer les risques juridiques, financiers et de réputation liés aux controverses sur les jeux en ligne.
- Durabilité à long terme : Illustrer comment les pratiques de jeu responsables contribuent à la durabilité et à la résilience du secteur des jeux à long terme.

Membres de l'équipe interne :

- Programmes de formation : Organiser des sessions de formation pour sensibiliser les équipes internes à l'initiative et à son importance.
- Bien-être des employés : Souligner la manière dont l'initiative s'inscrit dans l'engagement de l'entreprise en faveur du bien-être des salariés.
- Incitations : Envisager d'offrir des primes ou des programmes de reconnaissance aux équipes qui contribuent au succès de l'initiative.

Annexe III - Définition des termes

Dépendance en ligne

Le terme est utilisé pour désigner à la fois le trouble du jeu en ligne et le trouble du jeu de hasard en ligne (voir ci-dessous).

Jeux de hasard en ligne

Les jeux de hasard consistent à parier ou à miser quelque chose de valeur, avec la conscience du risque et l'espoir d'un gain, sur le résultat d'un jeu, d'un concours ou d'un événement incertain dont le résultat peut être déterminé par le hasard ou un accident ou avoir un résultat inattendu en raison d'une erreur de calcul de la part du parieur. Les jeux de hasard en ligne sont tous les types de jeux d'argent effectués sur l'internet. Ils sont aussi souvent appelés jeux de hasard à distance, paris en ligne ou jeux d'argent interactifs.

Trouble du jeu de hasard en ligne

Selon l'Organisation mondiale de la santé, "le trouble du jeu de hasard, principalement en ligne, se caractérise par un comportement de jeu persistant ou récurrent qui se déroule principalement sur Internet et qui se manifeste par : 1. une altération du contrôle du jeu (par exemple, début, fréquence, intensité, durée, fin, contexte) ; 2. une priorité croissante accordée au jeu au point que le jeu prend le pas sur les autres intérêts de la vie et les activités quotidiennes ; et 3. la poursuite ou l'escalade du jeu malgré l'apparition de conséquences négatives. Le comportement est suffisamment grave pour entraîner une altération significative du fonctionnement personnel, familial, social, éducatif, professionnel ou d'autres domaines importants. Le comportement de jeu peut être continu ou

épisodique et récurrent. Le comportement de jeu et les autres caractéristiques sont normalement évidents sur une période d'au moins 12 mois pour qu'un diagnostic puisse être posé, bien que la durée requise puisse être raccourcie si toutes les exigences diagnostiques sont remplies et si les symptômes sont graves".

Jeux en ligne

Les jeux vidéo sont des jeux qui se jouent sur des appareils numériques (ordinateurs personnels, consoles de jeux, smartphones, appareils de réalité virtuelle, etc.) Les jeux en ligne désignent tout type de jeu vidéo pratiqué sur l'internet.

Trouble du jeu en ligne

Selon l'Organisation mondiale de la santé, la définition du trouble du jeu principalement en ligne ressemble totalement à la définition du trouble du jeu de hasard principalement en ligne, seulement le terme "jeu de hasard" est remplacé par le terme "jeu" qui fait référence au jeu numérique ou au jeu vidéo.

Réduction des risques et des dommages dans le cas des problèmes liés aux jeux de hasard et jeux en ligne

La réduction des risques et des dommages est le terme générique pour les interventions, les programmes et les politiques qui cherchent à prévenir, réduire, minimiser et soulager les dommages sanitaires, sociaux et économiques pour les individus, les communautés et les sociétés, résultant de jeux de hasard et de jeux en ligne problématiques ou compulsifs.

Prévention en cas des problèmes liés aux jeux de hasard et jeux en ligne.

Toutes les mesures prises pour réduire le risque de développer un trouble du jeu de hasard et un trouble du jeu en ligne ou des problèmes connexes.

Traitement en cas des problèmes liés aux jeux de hasard et jeux en ligne.

Soins médicaux dispensés aux personnes souffrant de troubles ou de problèmes liés aux jeux de hasard et aux jeux en ligne afin d'atténuer leurs symptômes et de rétablir leur état de santé.