

Bilan à mi-parcours de la présidence italienne du Groupe Pompidou (janvier 2023 - juin 2024)

Introduction :

En 1971, l'Italie a été l'un des sept membres fondateurs du Groupe Pompidou, la toute première plateforme de coopération européenne créée - à l'initiative du président français de l'époque - pour lutter contre l'abus et le trafic illicite de stupéfiants. Cinq décennies plus tard, l'Italie préside (pour la première fois) le groupe, qui compte désormais 41 États membres et a étendu son mandat aux drogues licites (telles que l'alcool ou le tabac) et aux nouvelles formes de dépendance, en particulier les addictions en ligne.

La feuille de route de l'action du Groupe Pompidou est contenue dans la [Déclaration de Lisbonne](#) et le programme de travail [programme de travail pour 2023-2025](#) qui ont été adoptés lors de la Conférence ministérielle organisée par la Présidence portugaise sortante les 13 et 14 décembre 2022. À cette occasion, l'Italie a été élue à la présidence et la Suisse à la vice-présidence.

En collaboration avec tous les États membres et avec la participation active du secrétariat, la présidence italienne a travaillé intensément à la mise en œuvre du programme de travail adopté, en gardant à l'esprit les priorités suivantes :

- Approfondir les relations déjà existantes avec chacun des États membres, des observateurs et des pays qui participent par ailleurs aux activités du groupe, afin de bien connaître la réalité de chaque État, d'accroître l'échange et le partage d'expériences, de modèles et de bonnes pratiques, et d'impliquer d'autres organisations internationales, dans un esprit de collaboration.
- Faire de la prévention une priorité, pour laquelle une information de plus en plus adéquate, en premier lieu auprès des plus jeunes, accompagnée d'une attention au traitement et à la guérison des addictions, est essentielle.
- Réduire à la fois la demande, par des campagnes de prévention, en premier lieu dans les écoles, et l'offre, en luttant contre le trafic de drogue et la criminalité organisée.
- Promouvoir une approche fondée sur les droits humains, non stigmatisante et non discriminatoire : si nous voulons construire des communautés accueillantes et sûres, l'accès aux services de soins et de traitement ne doit être refusé à personne. Le droit à la santé doit être garanti à tous. Toute politique dans ce domaine doit être fondée sur des preuves scientifiques accréditées par des sources institutionnelles, car c'est la seule façon de garantir son efficacité.
- Trouver un juste équilibre entre liberté et responsabilité, tant au niveau individuel qu'au niveau de l'État.

Le présent document résume les activités menées - et les résultats obtenus - dans la mise en œuvre du programme de travail 2023-2025, à mi-parcours.

I. Les droits humains au cœur des politiques de lutte contre la drogue et les addictions :

Document d'orientation sur les droits humains et les politiques en matière de drogues et d'addictions

Le Groupe d'experts sur les droits humains et la politique en matière de drogues, s'appuyant sur son mandat renouvelé, a finalisé un projet de document d'orientation intitulé « Orientations pour aligner la politique en matière de drogues sur les droits humains ». Dans les premiers mois de 2024, le projet de document d'orientation a fait l'objet de consultations informelles avec les secrétariats du Comité directeur pour les droits humains (CDDH) et du Comité européen des droits sociaux (Charte sociale). En outre, le document a été envoyé pour examen et commentaires dans le cadre de la procédure écrite et a été soumis pour examen et adoption lors de la 94^e réunion des Correspondants permanents (CP) du Groupe Pompidou le 30 mai 2024.

Avant et pendant la 94^e réunion du CP, le projet de document a été revu à la lumière des derniers commentaires reçus ; et un document révisé a été présenté comme une proposition de compromis pour poursuivre la discussion et parvenir à un consensus. Les points de vue nationaux n'étant pas toujours concordants, seules les parties I et II du document ont fait l'objet d'un accord, le reste du document devant être discuté lors de la 95^e réunion du CP en novembre 2024.

Il est prévu qu'une fois adopté au niveau des Correspondants permanents, le document d'orientation soit transmis au Comité directeur pour les droits de l'homme (CDDH) en vue de préparer conjointement un projet de recommandation du Comité des Ministres. Les modalités de cette initiative conjointe seront discutées et élaborées par les secrétariats respectifs et présentées au GR-SOC à la fin de 2024 ou au début de 2025.

Outil d'auto-évaluation sur les droits humains et les politiques en matière de drogues

Depuis l'automne 2023, le même groupe d'experts sur les droits humains et la politique en matière de drogues a procédé à un examen de l'utilisation de l'outil d'auto-évaluation de la conformité de la politique en matière de drogues avec les droits humains. Cet examen était basé sur le retour d'information des utilisateurs et l'évaluation du Secrétariat lui-même. L'examen a montré que 18 évaluations ont été menées et que seuls quatre retours d'information ont été reçus, le retour d'information étant la principale source d'évaluation des outils. Le groupe d'experts a étudié les possibilités de rendre l'utilisation du retour d'information attrayante pour les utilisateurs et a identifié des domaines d'amélioration de l'outil lui-même et de sa fonctionnalité. En outre, des réflexions sont en cours sur les moyens de promouvoir davantage l'outil.

Projet de cours HELP

Entre décembre 2023 et juin 2024, le groupe de travail pour le développement du cours HELP sur les droits humains, les drogues et les addictions a tenu trois réunions et a travaillé intensivement sur les modules du cours. Le cours en ligne sera disponible à l'automne 2024.

II. Les addictions en ligne :

Document d'orientation sur les nouvelles formes de dépendance

La Déclaration de Lisbonne adoptée lors de la 18^e Conférence ministérielle du Groupe Pompidou en 2022 réaffirme que les travaux du Groupe Pompidou sont axés sur l'étude de stratégies visant à lutter contre les dépendances liées à l'utilisation des technologies et des applications de la communication et de l'information. Dans ce contexte, l'une des principales priorités du programme de travail 2023 - 25 du Groupe Pompidou est de s'attaquer aux nouvelles formes d'addictions en (i) comprenant les dépendances facilitées par les technologies et les pratiques en ligne, (ii) explorant les interventions et les outils en ligne disponibles pour l'auto-assistance et le traitement et (iii) en présentant et en promouvant de nouvelles pratiques de prévention pour un monde numérique.

Pour remplir ce mandat, un groupe d'experts sur les addictions en ligne a été créé en 2023. Le groupe d'experts est composé d'experts de 14 États membres, avec la participation de l'OMS. Il est présidé par la Suisse.

Dans le cadre de la mise en œuvre du mandat adopté par les Correspondants permanents, le Groupe d'experts a rédigé en 2023 un « Rapport sur les risques et les dommages associés aux jeux et aux jeux de hasard en ligne ». Sur la base de ce rapport, le Groupe a été chargé en 2024 de préparer le document d'orientation qui sera examiné par les Correspondants permanents en tant que document d'orientation du Groupe Pompidou. Le document d'orientation intitulé « Stratégies et options réglementaires visant à réduire les risques et les dommages liés aux jeux et aux jeux de hasard en ligne » a été adopté par les États membres lors de la 94^e réunion des Correspondants permanents (voir annexe).

Il est maintenant proposé que le document d'orientation soit transmis au Comité directeur sur les médias et la société de l'information (CDMSI) en vue de préparer conjointement un projet de recommandation qui sera adopté par le Comité des ministres en 2025.

Projet commun Conseil de l'Europe / Union européenne :

Sous l'impulsion de la présidence italienne, 9 États membres de l'Union européenne - Croatie, Chypre, Hongrie, Italie, Malte, Pologne, Portugal, Slovénie et République tchèque - ont demandé le soutien de la Commission européenne (DG Réforme) au titre du règlement 2021/240 « règlement STI » pour concevoir/renforcer les réglementations, les politiques et les mesures ciblées afin de lutter contre les risques associés qui affectent particulièrement les jeunes générations.

Le financement du projet intitulé « *Promouvoir la santé mentale des enfants et des jeunes en s'attaquant aux risques des jeux et des jeux de hasard en ligne* » a été approuvé et l'accord entre le Conseil de l'Europe et l'Union européenne au titre d'un accord-cadre avec la DG REFORM est en cours de conclusion. La mise en œuvre est prévue à partir du 1^{er} septembre 2024 pour une période de deux ans.

Forum international sur les comportements addictifs et les délits liés à l'utilisation d'Internet

Le Forum, organisé conjointement par le Groupe Pompidou, les Ministères mexicains des Affaires étrangères et de la Protection et de la Sécurité des Citoyens ainsi que la Commission interaméricaine de lutte contre l'abus des drogues (CICAD) de l'Organisation des États américains (OEA), a rassemblé plus de 200 représentants de 20 pays à Mexico les 19 et 20 décembre.

L'un des principaux sujets abordés a été l'utilisation croissante des plateformes de jeux en ligne par les trafiquants de drogue pour recruter des jeunes dans le commerce illicite de stupéfiants. Alors que le darknet perd de sa popularité auprès des cartels de la drogue - parce que les autorités sont devenues plus efficaces dans sa surveillance - les jeux vidéo en ligne et les réseaux sociaux sont maintenant utilisés pour attirer les jeunes dans le commerce illicite de la drogue, parce que ces plates-formes de jeux ne sont pas bien surveillées.

III. Application de la loi :

Conférence annuelle sur les réseaux de contrôle des drogues

170 experts de 40 pays, de 5 organisations internationales, du monde universitaire et du secteur privé ont participé du 6 au 8 décembre 2023 à la première Conférence annuelle des réseaux de contrôle des drogues organisée par le Groupe Pompidou. Il s'agissait de la première édition d'un nouveau format de conférence lancé par le Groupe Pompidou, réunissant des participants de différents secteurs du contrôle des drogues et de l'application de la loi : trafic dans les aéroports, aviation générale, contrôle des précurseurs, et cybercriminalité liée aux drogues.

Ce format de conférence intégré permet de renforcer les synergies entre les différents services répressifs, en particulier les services de contrôle aux frontières, les services d'enquête criminelle et les services douaniers. Les sessions plénières ont abordé des sujets d'intérêt général tels que (1) l'évolution de l'offre et du trafic de drogues, (2) les défis et opportunités en ligne, et (3) les opérations et la coopération internationale. Les sessions spécialisées ont porté sur (1) la sensibilisation aux précurseurs, (2) la menace intérieure dans les aéroports, (3) les menaces liées aux drogues de synthèse, (4) les drogues en ligne, (5) l'aviation générale, (6) l'internet, l'intelligence artificielle et les autres menaces liées à l'internet, (7) les jeux et le recrutement, (8) le blanchiment d'argent et la fraude, et (9) la gestion des traumatismes, du stress et de la santé mentale.

La 2^e conférence annuelle sur l'application de la loi est prévue du 18 au 22 novembre 2024. Le programme de la conférence de cette année s'articule autour de trois piliers sectoriels principaux qui seront examinés lors de séances plénières : i) production et offre de drogues ; ii) drogues en ligne - défis et opportunités ; et iii) trafic de drogues et coopération internationale. Des thèmes transversaux tels que les tendances nationales en matière de production de drogue, le renseignement de source ouverte et les cadres juridiques de la lutte contre la production et le trafic de drogue feront l'objet d'autres modalités de discussion dans le cadre d'ateliers, de panels et de notes de synthèse. Les discussions thématiques se dérouleront dans six groupes de discussion, à savoir : les précurseurs et les drogues de synthèse, les drogues en ligne et la fraude, l'intelligence artificielle, le trafic dans les aéroports, l'aviation générale et le trafic maritime, ainsi que la coopération internationale.

Outil en ligne sur les livraisons contrôlées

L'outil en ligne sur les livraisons contrôlées (DC) a déjà été mis à jour pour 2024. Toutes les données ont été mises à jour et tous les accès ont été accordés. Il est important de noter qu'environ 52 pays bénéficient de cet outil et échangent par son biais.

De plus amples informations sur l'outil en ligne sont disponibles à l'adresse suivante :

<https://rm.coe.int/2021-flyer-controlleddeliveries-resourcebank/1680a5633f>

et ici : <https://vimeo.com/537702415>

Le rôle de la police dans la prévention :

Dans le prolongement des travaux connexes menés entre 2019 et 2023, la première réunion du groupe consultatif sur la redéfinition du rôle de la police dans la prévention des addictions s'est tenue les 29 et 30 avril 2024. Le groupe, composé d'officiers de police et de spécialistes de la prévention désignés par les États membres, a été créé pour guider les consultants internationaux dans l'élaboration d'un cadre de compétences de base pour les officiers de police impliqués dans les programmes de prévention des addictions, et l'élaboration d'une boîte à outils sur l'évaluation et l'analyse d'impact de la contribution de la police à la prévention des addictions.

IV. Académie internationale de politique des drogues :

L'objectif global de l'International Drug Policy Academy est de faciliter le savoir-faire et de renforcer les capacités pour une élaboration, une mise en œuvre, une gestion et une évaluation plus efficaces des politiques en matière de drogues et des programmes connexes. Les cours de l'Académie établissent un lien unique entre la politique, la recherche et la pratique.

L'Académie internationale de politique des drogues propose deux offres de cours : « Drug Policy Executive Course » et « Annual Thematic Training on Drug Policy ».

En 2023-2024, les cours ont été organisés avec succès comme suit :

1. 2023 : La deuxième édition du **Drug Policy Executive Course**, composée de trois modules, a été dispensée entre mars et octobre 2023. À l'issue du cours, 22 participants ont reçu le certificat en gestion avancée des politiques de drogues délivré par l'International Drug Policy Academy.
2. 2024 : La **formation thématique annuelle sur la politique des drogues** s'est concentrée sur " l'amélioration de l'accès et de la qualité des services de traitement". 33 participants de 19 États membres du Groupe Pompidou ont suivi ce cours de 2 modules organisé à Bologne, Italie, en mars 2024 et à Rabat, Maroc, en mai 2024.

V. Programme « Justice pénale et santé dans les prisons » :

Grâce à la contribution financière du Luxembourg, le programme a favorisé les échanges entre les 14 pays participants (Albanie, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Croatie, Chypre, Géorgie, Grèce, Hongrie, Monténégro, Roumanie, Serbie, Slovaquie, Macédoine du Nord, République de Moldavie, Turquie et Ukraine), dans le but d'améliorer la qualité et l'accès aux programmes de traitement des addictions en milieu carcéral.

En ce qui concerne le groupe de coopération des professionnels de l'Europe du Sud-Est (PRISEE), le programme a consolidé un réseau régional de professionnels, créant des liens entre les décideurs politiques et les praticiens impliqués dans le développement et la mise en œuvre de systèmes complets de traitement des addictions dans les prisons.

En ce qui concerne la République de Moldavie, le programme a continué à soutenir la communauté thérapeutique carcérale « Catharsis » pour le traitement des addictions en informant les directeurs de prison de ses avantages et en expliquant leur rôle dans l'orientation des bénéficiaires vers le programme. Il a également contribué à améliorer l'offre de services pour les personnes qui consomment des drogues ou qui sont confrontées à des addictions, grâce à une meilleure compréhension de la consommation de produits non opiacés dans le cadre d'une étude qualitative couvrant les 17 prisons moldaves.

Suite au succès et à l'intérêt du cours d'apprentissage en ligne sur le traitement médicamenteux développé en 2022 pour le personnel pénitentiaire moldave, une version générale en anglais du cours a été créée et mise en ligne à l'intention du personnel médical et non médical impliqué dans le traitement, avec également un intérêt pour les représentants des administrations pénitentiaires nationales.

Un projet extrabudgétaire dans le cadre du programme a été achevé, contribuant au plan d'action du Conseil de l'Europe pour l'Ukraine et se concentrant sur l'amélioration du traitement et de la réadaptation des personnes souffrant de troubles liés à l'utilisation de substances dans les prisons, et un autre a été lancé le 23 avril 2024 dans le cadre du projet plus large du Conseil de l'Europe « Vers des conditions de détention plus humaines et une réduction de la récidive en Ukraine » (2024-2026) ; la phase opérationnelle commence le 1er juillet 2024.

Deux projets extrabudgétaires dans le cadre du Programme, contribuant aux plans d'action pour la Géorgie 2020-2023 et 2024-2027 et se concentrant sur le soutien à la Géorgie dans la mise en œuvre de sa stratégie de prévention des drogues, ont été mis en œuvre, l'un d'entre eux dans le cadre du projet plus large du Conseil de l'Europe « Soutien aux réformes des systèmes pénitentiaires en Géorgie ». Le nouveau cycle du projet du Groupe Pompidou débutera le 1^{er} juillet 2024.

VI. Réseaux régionaux :

MedNET / MedSPAD :

Grâce aux contributions financières de l'Italie et de la France, sous les présidences respectives de Chypre et du Maroc, MedNET a continué à apporter un soutien actif à 7 pays de la région sud-méditerranéenne (Algérie, Maroc, Liban, Jordanie, Maroc, Palestine*, Tunisie), dans leurs efforts pour développer une politique, des stratégies et des plans d'action en matière de drogues et pour sensibiliser le public aux questions liées à la drogue.

2023 a vu la mise en œuvre presque complète des projets soumis et adoptés dans le cadre du programme de travail. L'Algérie, l'Égypte, la Jordanie, le Liban, le Maroc, la Palestine¹ ont augmenté leur capacité de formation des ressources humaines dans le domaine de la prise en charge et du traitement des personnes usagères de drogues, ont développé des indicateurs pour les aider à suivre la situation en matière de consommation de drogues par les jeunes avec MedSPAD, mais aussi en mettant en place des indicateurs de demande de traitement.

La mise en œuvre du programme de travail 2024 se poursuit avec des activités lancées et menées en Égypte sur l'élaboration d'un modèle de gestion et de soins pour les personnes souffrant de troubles liés à la consommation de drogues qui entrent en contact avec le système de justice pénale ; au Liban sur le traitement de la dépendance aux opioïdes ; au Maroc sur la mise en œuvre de cours d'addictologie ; en Palestine* sur la lutte contre la violence fondée sur le genre et un programme de prévention pour les jeunes dans le système de justice juvénile ; en Tunisie sur le traitement assisté par médicaments pour les personnes souffrant de troubles liés à l'utilisation d'opioïdes.

Lors des réunions 2023 et 2024 du comité régional du projet méditerranéen d'enquête en milieu scolaire sur l'alcool et les autres drogues (MedSPAD), les experts participants ont échangé leurs expériences sur la réalisation d'enquêtes nationales sur la consommation de drogues et les comportements addictifs et ont commencé à analyser l'impact de MedSPAD sur les politiques et la législation. Le rapport régional 2023 a été publié et le rapport 2024 est en cours de préparation.

Coopération en Europe du Sud-Est :

Groupe de coopération des professionnels de l'Europe du Sud-Est sur le développement de systèmes complets de traitement des addictions en prison (PRISEE)

En soutenant et en renforçant la coopération thématique au sein du groupe de professionnels des prisons de l'Europe du Sud-Est (PRISEE), les connaissances et les compétences des praticiens et des décideurs politiques travaillant sur le traitement et la réadaptation des addictions en prison dans 14 États membres ont été améliorées.

Le rapport de cartographie présentant une vue d'ensemble des besoins en formation dans onze pays d'Europe du Sud-Est (Bosnie-Herzégovine, Croatie, Chypre, Grèce, Hongrie, Monténégro, Macédoine du Nord, Roumanie, Serbie, Slovaquie et Turquie) et du matériel de source ouverte disponible (formations et recherches) lié au traitement et à la réhabilitation des personnes addictes dans les prisons a été publié. Le rapport peut donc être utilisé par les administrations pénitentiaires pour identifier leurs besoins et apprendre des pratiques et des approches des autres pays de la région.

En octobre 2023, la troisième visite d'étude du Groupe de coopération de l'ESE a eu lieu à Chisinau, où des professionnels de l'administration pénitentiaire de 14 États membres du Groupe Pompidou ont découvert le concept de traitement en communauté thérapeutique en prison et le système de justice pénale moldave ; les priorités thématiques pour les activités futures dans le cadre de ce Groupe de coopération ont été discutées.

Un module de formation des formateurs sur les drogues et les addictions a été élaboré pour le personnel pénitentiaire interdisciplinaire à l'intention des pays de l'Europe du Sud-Est, puis adapté et testé au Monténégro.

¹ Ce nom ne doit pas être interprété comme la reconnaissance d'un État de Palestine, sans préjudice de la position de chaque État membre du Conseil de l'Europe sur cette question ».

Sur la base du document d'orientation sur l'amélioration des normes en matière de traitement des addictions dans les prisons élaboré par le réseau PRISEE et de la liste de contrôle qu'il contient, la première visite d'évaluation a été effectuée au Monténégro en 2023, en se concentrant sur les besoins de formation du personnel pénitentiaire, et un rapport d'évaluation assorti de recommandations a été rédigé par un expert indépendant ; deux autres visites d'évaluation sur place effectuées à la demande des autorités nationales ont permis d'apporter un soutien spécialisé à Chypre et à la Slovénie en vue d'améliorer la mise en œuvre des normes relatives au traitement et à la réadaptation des personnes détenues souffrant de troubles liés à l'utilisation de substances.

Groupe de coopération des aéroports du sud-est de l'Europe (AIRSEE)

Lors des réunions annuelles 2023 de l'AIRSEE en Croatie, les membres permanents du groupe, les officiers de police et de douane travaillant dans les aéroports de la région sur des enquêtes liées à la drogue, provenant de 11 pays et du Kosovo* ont échangé des informations sur les tendances récentes, les *modes opératoires* et les études de cas sur le trafic de drogue. Des synergies et des voies de coopération sont explorées avec l'ONUUDC et l'OEEDT concernant leurs projets en cours dans les Balkans occidentaux afin d'utiliser pleinement le potentiel de l'AIRSEE. Une opération conjointe avec la participation de 10 pays et du Kosovo* a été menée à nouveau en 2023.

VII. Projet "Enfants dont les parents consomment des drogues" :

L'une des quatre priorités du Groupe Pompidou fixées par le Comité des Ministres dans les Priorités stratégiques du Conseil de l'Europe 2022 - 2025 était la « Protection des droits des personnes appartenant à des groupes vulnérables et à risque ». Compte tenu de cette priorité et sur la base de la recherche qualitative sur les enfants, les femmes et les pratiques de prise en charge des enfants dont les parents consomment des drogues menée lors du cycle de travail précédent, le groupe consultatif composé de 6 experts des États membres sous la direction de la République tchèque a élaboré un document d'orientation sur l'intégration des droits humains, des droits de l'enfant et d'une perspective de genre dans les services et la prise en charge des enfants et des familles touchés par la consommation de drogues. Ce travail, livré en 2024, compile le cadre juridique des droits humains qui garantit les droits des enfants ainsi que ceux des parents qui consomment des substances. Il encourage la consolidation du travail collaboratif et multidisciplinaire entre les différents acteurs (écoles, services sociaux, de protection de l'enfance, de santé, de traitement des addictions et de réduction des risques, ainsi que les services pour les femmes victimes et survivantes de violence) afin de fournir des services intégrés aux enfants dont les parents consomment des drogues.

VIII. Prévention, rétablissement et réduction des dommages :

La **prévention** a fait l'objet d'un important séminaire international, organisé à Venise le 22 juin 2023, avec un accent particulier sur les jeunes. Plus de 80 participants de 28 pays, ainsi que l'OEEDT, l'ONUUDC et la Conférence des OING du Conseil de l'Europe, ont participé à l'événement, qui s'est déroulé dans le cadre historique du Palazzo Franchetti. La participation de deux ministres, d'un vice-ministre et de deux secrétaires d'État italiens a montré que la prévention précoce de la consommation de drogues chez les jeunes est une priorité essentielle pour le gouvernement italien.

Le séminaire a confirmé la nécessité d'une approche multidisciplinaire et multipartite basée sur une coopération interministérielle avec la participation de toutes les autorités compétentes aux niveaux local, régional, national et international pour développer des stratégies de prévention efficaces. Éviter la consommation de drogues et développer les compétences nécessaires à la vie courante pour pouvoir dire non aux drogues dès le plus jeune âge devrait être la condition préalable à toute intervention de prévention. Il existe des outils qui ont démontré leur efficacité et les normes élaborées par l'OEEDT et l'ONUUDC sont adaptées et mises en œuvre avec succès par de nombreux pays. Ils s'appuient sur des compétences à promouvoir par les parents en premier lieu, par les écoles et par toutes les structures qui interagissent avec les jeunes.

Organisé dans le prolongement de la 94^e réunion des Correspondants permanents du GP, le 31 mai 2024, [le séminaire](#) sur le **rétablissement et l'éducation** a rassemblé environ 80 professionnels qui ont été accueillis par des représentants gouvernementaux de haut niveau, le maire de Naples, des bénévoles sociaux et des associations religieuses (impliquées dans le rétablissement des drogues, la prévention ainsi que l'éducation religieuse et le travail de développement territorial).

La première partie du séminaire s'est concentrée sur le partage des pratiques par le biais d'études de cas, en mettant en évidence les défis identifiés. Elle a mis l'accent sur le rôle des différentes parties prenantes en Italie, notamment les communautés locales, le gouvernement et les autorités nationales. Des modèles de documentaires ont présenté les réponses apportées à la consommation de drogue et à la récupération, en mettant l'accent sur les mesures prises pour traiter et atténuer les problèmes liés à la drogue dans trois régions fortement touchées : Scampia, Caivano et Tor Bella Monaca.

* Toute référence au Kosovo, qu'il s'agisse du territoire, des institutions ou de la population, dans le présent texte s'entend dans le plein respect de la résolution 1244 du Conseil de sécurité des Nations unies et sans préjudice du statut du Kosovo.

La deuxième partie a été consacrée à une vue d'ensemble des initiatives internationales et des pratiques nationales, ce qui a permis d'obtenir des informations sur les développements récents liés au rétablissement et à l'éducation dans d'autres États membres du Groupe Pompidou et chez des partenaires internationaux. Les participants étaient les suivants [L'ONUDDC](#), [CICAD/OEA](#), Belgique ([Ministère de la justice et de la santé publique](#)), Irlande ([Trinity College de Dublin](#)), Italie ([San Patrignano Communauté](#)), Moldavie ([Administration pénitentiaire nationale](#)) et les [Community Anti-Drug Coalitions of America \(CADCA\)](#).

Réduction des dommages : Du 4 au 5 mai 2023, le Groupe Pompidou, en partenariat avec la Ville de Strasbourg, l'association Ithaque et l'Observatoire européen des drogues et des toxicomanies (OEDT), a organisé le [3^e Symposium international sur les salles de consommation à moindre risque \(SCMR\)](#) au Conseil de l'Europe à Strasbourg.

Après l'initiative de sensibilisation lancée en avril 2019 avec le colloque organisé au Parlement européen à Strasbourg (et le succès du 2^e colloque au Conseil de l'Europe en juillet 2021, qui a contribué à la discussion des expériences européennes, apportant un soutien aux salles de consommation de drogues à moindre risque existantes en Europe), cet événement a élargi le champ géographique aux expériences d'autres continents et a exploré de nouvelles questions telles que la diversité de genre, le logement et le voisinage, en donnant la parole aux personnes qui peuvent avoir des sentiments mitigés à l'idée de vivre à proximité d'une SCMR.

Le 4^e séminaire international aura lieu au Conseil de l'Europe au printemps 2025.

IX. Contribution du Groupe Pompidou aux grands événements internationaux :

En 2023 et 2024, le Groupe Pompidou a poursuivi sa pratique habituelle de participation active aux sessions annuelles de la Commission des stupéfiants des Nations unies et aux rencontres biennales « Lisbonne addictions » : Ces événements constituent une opportunité majeure pour promouvoir les travaux du Groupe Pompidou, renforcer ou renouveler son partenariat avec les grands acteurs internationaux et accroître sa visibilité en tant que plateforme de coopération du Conseil de l'Europe en matière de drogues et d'addictions.

ANNEXE

Groupe de coopération internationale du Conseil de
l'Europe sur les drogues et les addictions



P-PG (2024) 7 final
13 juin 2024

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 jeux de hasard et 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 efficaces. 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

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.
Contrôle parental : Développement de fonctions de contrôle parental, permettant aux parents de surveiller et de restreindre les activités en ligne de leurs enfants.
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.
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.
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.
Protection des dénonciateurs : Encourager la dénonciation des pratiques contraires à l'éthique ou dangereuses tout en garantissant une protection juridique adéquate aux dénonciateurs.

2. Options réglementaires spécifiques

Spécifique aux jeux de hasard en ligne	Spécifique aux jeux en ligne
Licence et réglementation : 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. 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.	Classification par âge et réglementation du contenu : 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. 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").
Mesures en faveur du jeu responsable : Programmes d'auto-exclusion : Les opérateurs devraient proposer des options d'auto-exclusion, permettant aux joueurs de s'exclure volontairement des plateformes de jeux d'argent pendant une période déterminée.	Règlement relatif aux mécanismes de récompenses aléatoires et aux boîtes de butin: Réglementer l'utilisation des boîtes à butin et autres mécanismes de récompense aléatoire et de microtransactions, en exigeant la transparence sur les chances et les coûts, et en les classant éventuellement comme une forme de jeu d'argent.

<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>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 t 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.
- Inclusivité : 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.