



LE MARCHÉ DES JEUX EN FRANCE

Le secteur des jeux en France s'est progressivement structuré autour de **trois pôles** étroitement contrôlés par la puissance publique : le pôle des **paris hippiques** (contrôlé par les ministères chargés de l'Agriculture et du Budget), le pôle des **loteries et des jeux de pronostics sportifs** (contrôlé par le ministère chargé du Budget) et le pôle des **casinos** (contrôlé par le ministère chargé de l'Intérieur).

Cette organisation poursuit **deux objectifs** :

- la **protection de l'ordre public**, à la fois pour garantir aux joueurs une offre de jeu sécurisée et pour lutter contre les risques de fraude et de blanchiment, particulièrement sensibles dans ce secteur ;
- la **protection de l'ordre social**, afin de limiter la dépendance au jeu. Ceci passe par l'interdiction absolue de toute offre de jeux à destination des mineurs, même émancipés, par le contrôle du volume de l'offre de jeux disponible sur le marché (notamment par la limitation du nombre des opérateurs) ainsi que par un contrôle étroit de la nature et des caractéristiques des jeux offerts, afin d'en diminuer le caractère addictif. C'est notamment ce qui explique que la part de revenu disponible consacrée au jeu par les français soit inférieure à la moyenne européenne.

Avec le développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication, le fort développement du marché des jeux sur Internet en provenance d'opérateurs non autorisés par l'État fragilise l'organisation traditionnelle du secteur des jeux d'argent et de hasard, et ce d'autant plus qu'il ignore les frontières nationales et sectorielles. Il existe environ 25 000 sites de jeux en ligne dans le monde, dont près de 20 % sont francophones. On estime que plus des trois quarts des enjeux misés en France sur Internet le sont sur des sites non autorisés.

Les trois pôles de l'offre de jeu française actuelle

Les paris hippiques sont exploités sous forme de monopole par les sociétés de courses de chevaux ainsi que par une structure commune à ces sociétés : le Pari mutuel urbain (PMU). Le PMU propose 13 types de paris différents, tous sous forme de paris mutuels, sur 16 courses de chevaux quotidiennes en moyenne.

Le montant total des sommes qui ont été engagées dans les paris hippiques en 2008 s'élève à **9 milliards d'euros**. Ces paris peuvent être recueillis par trois moyens distincts : directement sur les hippodromes où se déroulent les courses, à travers le réseau des points de vente du PMU (environ 9 700) ou sur son site Internet.

Une part significative des sommes engagées aux paris hippiques (**0,7 milliard d'euros**) est redistribuée sous forme de prix de courses et d'aides à l'élevage, via les sociétés de courses de chevaux, à une filière équine forte de plus de **62 000 emplois directs**.

.../...



Les loteries et les jeux de pronostics sportifs sont exploités sous forme de monopole par une société d'économie mixte majoritairement détenue par l'État : La Française des Jeux (FDJ). L'offre de jeux de la FDJ est composée de jeux de tirage (Loto, Euro Millions, Kéno et Rapido), de jeux de grattage (Millionnaire, Banco, etc.) et de jeux de pronostics sportifs (Cote et match, Cote et Score).

Le montant total des sommes engagées aux jeux de la FDJ en 2008 s'élève à **9 milliards d'euros**. Ces mises sont recueillies à travers le réseau des points de vente de la FDJ (environ 38 000) ou sur son site Internet.

Les jeux de casinos, enfin, sont exploités dans des locaux spéciaux, distincts et séparés, où l'accès des joueurs est strictement contrôlé.

Le produit brut des jeux de casino (enjeux misés non redistribués aux joueurs et qui reviennent donc aux casinos) s'est élevé à **2,6 milliards d'euros** en 2008.

200 casinos sont actuellement ouverts en France et emploient environ 16 000 personnes, à la fois dans des activités directement liées aux jeux (croupiers par exemple) et dans des activités connexes (restauration par exemple). On les trouve principalement dans des stations balnéaires, thermales et climatiques, mais également dans quelques grandes villes touristiques, de sorte que chacun d'eux dispose d'une zone privilégiée de clientèle. Y sont autorisés de nombreux jeux de table (roulette, blackjack, poker, etc.) ainsi que les machines à sous. Les casinos n'ont pas la possibilité de proposer leurs jeux sur Internet.



LE MARCHÉ DES JEUX EN EUROPE

En raison de considérations d'ordre historique, social et culturel, les États membres de la Communauté européenne ont développé des modèles propres d'organisation du secteur des jeux d'argent et de hasard. Néanmoins, il existe dans tous les États membres une législation spécifique à ce secteur, qui a notamment pour objet d'interdire l'accès des mineurs à la plupart des jeux et paris, sinon à tous.

Nombreux sont les pays qui, tout comme la France, ont posé un principe de prohibition générale de l'exploitation des jeux et paris assorti de mécanismes d'autorisations dérogatoires (Allemagne, Autriche, Belgique, Chypre, Danemark, Finlande, Grèce, Irlande, Luxembourg et Pays-Bas).

Tous les États membres de la Communauté admettent au moins quelques formes de paris, mais une majorité d'entre eux posent des limites quant à la forme des paris autorisés et quant à leur objet. Ainsi la Grèce, les Pays-Bas et le Portugal n'autorisent-ils, comme la France, que les paris mutuels sur les courses hippiques et non les paris à cote. Nombreux sont aussi les États qui limitent les paris aux compétitions sportives (entre autres l'Autriche, la Belgique, l'Allemagne, le Danemark, la Finlande, les Pays-Bas et le Portugal), voire sur leurs résultats uniquement, et non pas sur n'importe quel support (cours de bourses, résultats des élections etc.).

Si dans plus de la moitié des États membres de la Communauté, le secteur des paris est ouvert à la concurrence, **tel n'est en revanche pas le cas en matière de loteries, où près des deux-tiers des États membres ont institué un système de monopole** ou de droits exclusifs confiés à des opérateurs publics, des opérateurs privés à but non lucratif ou sur lesquels l'autorité publique exerce un contrôle direct.

C'est dans le domaine des casinos que les restrictions sont les plus fortes, notamment parce qu'on y trouve des jeux dotés d'une fréquence et d'un taux de retour aux joueurs élevés, ce qui les rend particulièrement addictifs. Partout, l'ouverture d'un casino est soumise à la délivrance d'une autorisation préalable et dans six États membres un seul opérateur public, ou étroitement contrôlé par l'État, peut gérer un ou plusieurs casinos (Grèce, Finlande, Hongrie, Pays-Bas, Suède et Slovaquie).

La France, le Luxembourg et le Portugal sont quant à eux les seuls États membres à interdire de manière absolue, pour des raisons de protection des consommateurs et des personnes vulnérables, l'exploitation des machines à sous en dehors de l'enceinte des casinos.

Enfin, **plusieurs États membres ont posé pour les jeux sur Internet un principe général d'interdiction** (Allemagne, Pays-Bas, Estonie, Grèce, Irlande et Chypre). La plupart, comme la France, disposent certes d'une offre de jeux en ligne mais n'ont pas pour autant ouvert à la concurrence leur marché des jeux sur Internet.

De nombreux États au sein de la Communauté envisagent par ailleurs une réforme substantielle de leur législation afin de tenir compte du développement des jeux en ligne (Estonie, République tchèque, Suède, Irlande, Chypre, Pologne, Finlande, Roumanie et Bulgarie).



Les dispositifs de régulation varient selon les Etats en matière de jeux sur Internet.

Des États tels le Royaume-Uni ou Malte ouvrent leur marché des jeux en ligne à tout opérateur légalement établi dans un autre État membre de la Communauté.

Des États comme l'Italie, et demain la France, subordonnent l'exercice de l'activité d'opérateur de jeu à la délivrance d'une autorisation, quand bien même l'opérateur serait déjà légalement établi dans un autre État membre de la Communauté.



UNE LOI VISANT A MIEUX LUTTER CONTRE LE JEU DES MINEURS ET LA DEPENDANCE AU JEU

I – Mieux protéger les mineurs

En France, le jeu est interdit aux mineurs. Dans les faits, cette protection n'est plus assurée depuis que se développe une offre illégale sur Internet, qui très souvent ne contrôle pas l'âge des joueurs, ou de manière partielle. A titre d'exemple, certains sites ne contrôlent l'âge des joueurs que de manière aléatoire, ou uniquement s'ils gagnent. Dans ce dernier cas, les mineurs n'ont donc aucune difficulté pour pouvoir jouer tant qu'ils perdent. Ce n'est que lorsqu'ils souhaitent se faire payer d'éventuels gains qu'ils doivent prouver qu'ils ont plus de 18 ans.

Pour mettre fin à cette situation, **le cahier des charges que devront respecter les opérateurs prévoira l'obligation pour ces derniers :**

- de contrôler effectivement l'âge des joueurs au moment de l'ouverture d'un compte de jeux sur leur site, à travers notamment la vérification de la photocopie de la pièce d'identité ;
- de s'assurer que l'identité du joueur correspond à celle du titulaire de la carte bancaire qui est utilisée pour miser sur le site. Aucun moyen de paiement anonyme ne pourra être utilisé.

II – Mieux lutter contre la dépendance aux jeux

D'après les statistiques disponibles, la dépendance aux jeux concerne environ **3 % des joueurs**, sans compter les conséquences qu'a cette situation sur leur entourage. L'ouverture à la concurrence du marché des jeux sur internet doit être l'occasion de renforcer et d'adapter le dispositif de prévention contre la dépendance au jeu aux nouveaux types de supports virtuels.

Pour améliorer la capacité des pouvoirs publics à limiter la dépendance aux jeux, Eric WOERTH a préparé le projet de loi en **association étroite avec les spécialistes de l'addiction et les associations les plus actives dans ce secteur**. Les réunions de travail organisées avec elles ont permis d'arrêter un certain nombre de **mesures**, qui sont contenues dans le projet de loi et seront précisées par décret. Le ministre du Budget, des Comptes Publics et de la Fonction Publique a par ailleurs effectué plusieurs déplacements, notamment en Italie et à Malte.

1. Le projet de loi et ses futurs textes d'application imposeront aux opérateurs un ensemble de « modérateurs de jeu », qui permettent d'éviter le jeu impulsif et excessif.

Quelques exemples :

- limitation des mises ;
- limitation de l'approvisionnement du compte du joueur ;
- versement automatique des gains sur le compte en banque à partir d'un certain montant pour réduire l'incitation au jeu ;
- indication obligatoire du temps passé à jouer ;
- indication des pertes cumulées ;
- possibilité d'auto-exclusion du joueur ;
- application en ligne de la procédure des interdits de jeu des casinos.



2. Le projet de loi fait entrer les opérateurs dans une démarche de prévention de la dépendance aux jeux.

- les opérateurs devront faire figurer sur leurs sites des **messages de prévention** dont le contenu aura été encadré par les pouvoirs publics, en lien avec les spécialistes du sujet ;
- les opérateurs devront être intégrés à un **réseau d'assistance téléphonique aux joueurs**, assuré par des organismes agréés par l'Etat. Ces organismes devront être indépendants des opérateurs, pour éviter les conflits d'intérêt.

3. Le projet de loi accroît les moyens consacrés à la prévention et au traitement de la dépendance aux jeux.

- une partie des recettes sociales sera affectée à l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES) pour **financer la lutte contre la dépendance** (information, dépistage et prise en charge) ;
- les études sur la dépendance aux jeux en France seront développées, car elles sont insuffisantes aujourd'hui. L'Office de lutte contre la Toxicomanie (OFDT) a, dans ce cadre, été chargé d'effectuer une étude épidémiologique inédite, spécifique à la population de joueurs en France (taux d'addiction à l'échelle de la population nationale, par type de jeux, catégories socioprofessionnelles, etc.).