

ASSEMBLÉE NATIONALE

20 juin 2013

CONSOMMATION - (N° 1156)

Commission	
Gouvernement	

Rejeté

AMENDEMENT

N° 612

présenté par

M. Abad, M. Gosselin, M. Lazaro, M. Hetzel, M. Cinieri, Mme Grosskost, M. Courtial,
Mme Louwagie, Mme Genevard et Mme Poletti

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 72, insérer l'article suivant:**

Après la première phrase du deuxième alinéa de l'article 26 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, est insérée une phrase ainsi rédigée :

« Il met en place un dispositif permettant de repérer des comportements de jeu susceptibles de caractériser un risque de jeu excessif ou pathologique et invite les joueurs concernés à prendre contact avec un organisme d'aide et d'assistance aux joueurs. ».

EXPOSÉ SOMMAIRE

L'Autorité de régulation des jeux en ligne a rendu public le 26 avril 2013 un rapport relatif à la lutte contre le jeu excessif ou pathologique dans le domaine des jeux en ligne formulant 33 recommandations en matière de lutte contre l'addiction au jeu.

Parmi les recommandations formulées par l'Autorité de régulation des jeux en ligne, diverses mesures sont destinées à mieux détecter, accompagner et traiter les joueurs problématiques et pathologiques. En particulier, les propositions n° 27 et 29 du rapport précité apparaissent particulièrement opportunes.

En effet, il y a lieu de relever que l'article 27 de la loi n°2010-476 du 12 mai 2010 prévoit que « l'opérateur de jeux ou de paris en ligne titulaire de l'agrément prévu à l'article 21 rend compte dans un rapport annuel, transmis à l'Autorité de régulation des jeux en ligne, des actions qu'il a mené et des moyens qu'il a consacrés pour promouvoir le jeu responsable et lutter contre le jeu excessif ou pathologique ». Par ailleurs, le IV de l'article 34 de la loi précité ajoute que « l'Autorité

de régulation des jeux en ligne évalue les résultats des actions menées par les opérateurs agréés en matière de prévention du jeu excessif ou pathologique et peut leur adresser des recommandations à ce sujet ».

En vertu de ces dispositions, les opérateurs agréés de jeux ou de paris en ligne sont soumis à une obligation de moyens dans le cadre de la lutte contre le jeu excessif ou pathologique.

Dans ce cadre, il pourrait être utile que les opérateurs implémentent au préalable un ensemble de critères de repérage des joueurs présentant des comportements de jeu potentiellement problématiques, afin d'être en mesure de mettre en place, par la suite, des solutions d'accompagnement et de suivi des joueurs ainsi identifiés.

Le dispositif de repérage et d'information nécessite d'être complété par un dispositif de suivi et d'accompagnement des joueurs excessifs ou pathologiques.

Le « data-mining » est une technique de traitement des données de jeu, via l'utilisation de logiciels spécifiques analysant le comportement des joueurs en ligne. Différents pays régulés ont mis en place ce type de dispositifs, à l'image de la Suède. Les joueurs des sites régulés sont ainsi avertis dès qu'ils présentent des signes de jeu problématique.

Selon les statistiques établies par un fournisseur de logiciel de ce type :

- parmi les joueurs ayant reçu une notification de « comportement problématique » :
 - o 48% ont indiqué avoir été influencé par cette notification,
 - o 12% ont diminué leur temps de jeu.
- Sur ceux qui ont reçu une notification de « comportement à risque » :
 - o 41% ont rapporté avoir été influencé par cette notification,
 - o 7% ont diminué leur temps de jeu.

Dans le cadre de l'obligation de mise en place de critères de repérage des joueurs potentiellement problématiques, et dans la lignée de ces techniques de « data-mining », le présent amendement vise à imposer aux opérateurs l'obligation de contacter personnellement les joueurs qu'ils auront identifiés comme ayant un comportement de jeu problématique, afin de les rediriger vers un dispositif d'aide ou d'assistance aux joueurs.