

## **LIVRE VERT SUR LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD EN LIGNE DANS LE MARCHÉ INTERIEUR**

### Objet :

Le présent document représente la contribution de CK Consulting à la consultation lancée par la Commission européenne. Il vise notamment à alimenter la discussion à laquelle nous avons participé au sein du groupe de travail « ordre public » organisé par la Commission le 1 juillet 2011.

CK Consulting est un Cabinet de conseil spécialisé dans les secteurs du sport et du jeu d'argent, ainsi que dans les questions d'éthique.

1. Les jeux d'argent et de hasard en ligne sont considérés comme un secteur spécifique car particulièrement sensible aux risques d'ordre public (fraude, blanchiment d'argent manipulation de rencontres sportives, etc.), et social (addiction aux jeux).
2. Certains de ces risques sont transversaux car ils concernent la plupart des activités dont le modèle économique a été profondément modifié avec le développement d'Internet : apparition d'une activité illégale, fraudes, manipulations et escroqueries électroniques diverses.
3. Trois problématiques semblent réellement spécifiques au secteur des jeux d'argent. Elles font chaque semaine l'objet de nombreux débats entre les différentes parties prenantes, à grand renfort d'études et d'analyses souvent contradictoires :
  - le blanchiment d'argent ;
  - les phénomènes de dépendance aux jeux ;
  - la manipulation des compétitions sportives.
4. Tout individu qui a travaillé de manière opérationnelle dans le secteur du jeu d'argent connaît bien la réalité de ces trois risques. Il sait également que du niveau de vigilance et de responsabilité de son entreprise (et parfois de lui-même, s'il s'agit par exemple d'un coteur) dépendront en partie les performances de son activité, plus que dans tout autre secteur. Citons par exemple certains paramètres à risques : choisir de proposer la cote la plus élevée du marché sur un pari, laisser les joueurs miser sans limites, restreindre les gains de

parieurs trop performants, proposer un bonus (prime à l'inscription) à l'affichage très élevé mais aux conditions d'application incompréhensibles, ne pas tenter de débusquer les robots qui misent automatiquement de l'argent au poker, etc. **Tout individu qui a travaillé de manière opérationnelle dans le secteur du jeu d'argent sait dans ces conditions qu'il est susceptible d'être confronté à tout moment à un marché « artificiel ».**

5. Il est quasiment impossible d'évaluer de manière précise et fiable la valeur de ce marché « artificiel ». Toutefois, l'expérience acquise dans le secteur du jeu d'argent nous permet tout de même d'esquisser quelques analyses. Elles ne doivent pas être considérées comme justes mais peuvent permettre à la Commission Européenne de se faire une idée des ordres de grandeur dont il est réellement question. **Les ordres de grandeur suivants sont donnés au plan mondial mais les proportions restent valables au plan européen.**
6. Blanchiment d'argent : tentative d'évaluation des montants blanchis à travers l'industrie des jeux en ligne :
  - a. pour la plupart des experts (notamment les principales Sociétés d'études que sont GBGC et H2), la valeur du marché 2010 des jeux en ligne mondial est généralement estimée autour de 21 milliards d'Euros. Il s'agit là du Produit Brut des Jeux, c'est-à-dire les dépenses totales des joueurs (les mises diminuées des gains reversés aux gagnants) ;
  - b. Une partie de ces sommes est réalisée « légalement », c'est-à-dire que le joueur mise auprès d'un opérateur qui bénéficie d'une autorisation explicitement accordée par le pays où il réside. Les experts s'accordent également sur les données suivantes :
    - i. valeur du marché légal mondial des jeux en ligne : environ 12 milliards d'Euros (avec un taux de retour aux joueurs moyen supérieur à 85%) ;
    - ii. valeur du marché illégal mondial des jeux en ligne : environ 9 milliards d'Euros (avec un taux de retour aux joueurs moyen supérieur à 95%).
  - c. Imaginons qu'un tout petit nombre de personnes blanchissent de l'argent sale à travers les jeux en ligne (quelques milliers de personnes misant toutefois des sommes importantes). Il est en effet essentiel de noter que dans le secteur du jeu d'argent, un petit nombre de joueurs (par exemple 5%) représente une part

très importante (par exemple 70%) de la dépense globale des joueurs, donc du PBJ des opérateurs

- d. Imaginons dès lors que 25% du marché illégal (soit 1,8 milliard d'Euros) et 5% du marché légal (0,6 milliard d'Euros) servent à blanchir de l'argent (les joueurs récupèrent des preuves de gains et en règle générale font tourner l'argent entre plusieurs comptes voire plusieurs pays, de sorte que les autorités perdent rapidement leur trace). De tels chiffres ne semblent pas particulièrement pessimistes.
  - e. Cela signifierait que 36,2 milliards d'Euros seraient ainsi blanchis en preuves de gains. En effet :
    - i. un PBJ illégal d'1,8 milliard d'euros avec un TRJ moyen de 95% correspond à un chiffre d'affaires de 36 milliards d'Euros et des gains (avec preuves) de 34,2 milliards d'Euros ;
    - ii. un PBJ légal de 0,6 milliard d'euros avec un TRJ moyen de 85% correspond à un chiffre d'affaires de 4 milliards d'Euros et des gains (avec preuves) de 3,2 milliards d'Euros ;
  - f. Les criminologues estiment généralement que le chiffre d'affaires des activités criminelles transnationales peut être évalué à environ 1.000 milliards d'Euros. Les jeux d'argent en ligne permettraient par conséquent de blanchir une part non négligeable de ces activités.
7. Dépendances aux jeux: émettons l'hypothèse de retenir le chiffre de 1% des joueurs en ligne qui présenteraient un problème de dépendance aux jeux. Ces joueurs sont évidemment de gros joueurs et penser qu'ils réaliseraient 20% du Produit Brut des Jeux du secteur, soit 4,2 milliards d'euros, ne paraît pas utopique.
8. Manipulation des compétitions sportives :
- a. pour la plupart des experts, la valeur du marché 2010 des paris en ligne mondial est estimée autour de 8,5 milliards d'Euros (Produit Brut des Jeux).
  - b. Le pourcentage des compétitions sportives à risques repérées par les systèmes d'alerte se situe généralement entre 0,5% et 5% des rencontres. Même si les systèmes d'alerte ne « décèlent » pas tout, faisons l'hypothèse que 2% des rencontres sportives sont arrangées et que cela correspond à 4% du PBJ des paris sportifs (les chiffres d'affaires des

rencontres arrangées sont supérieurs à ceux enregistrés habituellement), soit 340 millions d'Euros.

- c. Un tel montant correspondrait à des gains « corrompus » de 3,06 milliards d'Euros (avec l'hypothèse d'un TRJ à 90%), soit plus de trois fois le chiffre d'affaires estimé du trafic illégal d'armes légères. Ces gains corrompus se font par ailleurs au détriment des parieurs et des opérateurs de paris honnêtes.

9. Synthèse risques de blanchiment / addiction / trucage de rencontres :

|                              | <b>Nombre de joueurs concernés</b>         | <b>Part du PBJ total concerné</b> | <b>Effets sur la société civile</b>  |
|------------------------------|--|-----------------------------------|--|
| <b>Blanchiment d'argent</b>  | Quelques milliers de joueurs dans le monde | 11%<br>(2,4 Milliards d'Euros)    | Plus de 30 milliards d'Euros réinjectés dans l'économie légale grâce aux jeux en ligne         |
| <b>Addiction aux jeux</b>    | Environ 1% des joueurs                     | 20%<br>(4,2 Milliards d'Euros)    | Coûts sociaux de plus en plus importants pour les Etats (surendettement des joueurs à risques) |
| <b>Trucage de rencontres</b> | Quelques milliers de joueurs dans le monde | 4%<br>(340 millions d'Euros)      | Effets désastreux sur l'intérêt du public pour le sport à long terme                           |
| <b>TOTAL</b>                 | <b>Moins de 2% des joueurs</b>             | <b>35%</b>                        |  |

10. Très souvent, il est fait état du très faible nombre de joueurs impliqués dans les risques d'ordre public et social inhérents aux jeux d'argent. **Lorsqu'on raisonne en valeur et non en nombre de joueurs, on se rend alors compte que les montants en jeu sont considérables.** Par ailleurs, nous pensons que les évaluations ci-dessus restent plutôt optimistes.

Dans certains pays, par exemple ceux où les jeux d'argent en ligne restent faiblement régulés, il n'est pas exclu à notre avis que le pourcentage du PBJ « à risque » pour la société civile dépasse très largement 50%.

11. Dès lors qu'une part importante des jeux d'argent en ligne est susceptible de se situer en espace « artificiel », toute décision en matière de régulation entraînera automatiquement des conséquences pour la société civile.

12. A notre sens, il n'y a finalement le choix qu'entre deux options caricaturales pour le futur marché des jeux en ligne, présentées dans le tableau ci-dessous :

|   | <b>Option n°1 :<br/>Régulation forte</b>   | <b>Option n°2 :<br/>Régulation limitée</b>   |
|---|--|--|
| <b>Objectif majeur</b>  | Protection de la société civile et du consommateur   | Organisation d'une concurrence équitable entre opérateurs de jeux en ligne   |
| <b>Offre produit</b>  | Produits récréatifs .<br>Limitation des produits « à risques ».<br>Marché sans intérêt pour les joueurs « à risque » | Produits à forte rentabilité potentielle.<br>Peu de limitations.<br>Marché intéressant pour les joueurs « à risques »<br>(blanchiment, corruption) |
| <b>Cœur de cible</b>  | Public large (jouent pour se divertir)   | Joueurs professionnels (jouent pour être rentables)  |
| <b>Taux de retour aux joueurs<br/>(Indicateur primordial)</b> | Limité<br>(bon équilibre à trouver, mais sans aucun doute très au-dessous des standards actuels)                     | Non limité   |
| <b>Fiscalité sur les jeux d'argent</b>                        | Permet à minima de couvrir les coûts liés aux jeux d'argent  | Susceptible d'attirer de nouveaux entrants et de dynamiser l'économie  |
| <b>Nombre d'opérateurs par pays</b>                           | Limité (car meilleur contrôle)<br>Par ailleurs, seuls <u>3 à 5 opérateurs par type de jeu par pays rentables</u>     | Non limité   |
| <b>Risques majeurs</b>  | Jeu illégal<br>Addiction<br>Caractère mondial de la corruption sportive  | Blanchiment d'argent<br>Addiction<br>Corruption sportive   |
| <b>Philosophie dominante</b>                                  | « Nous ne voulons pas des consommateurs « artificiel » chez nous   | « Dans tous les cas, le consommateur décide »  |

13. En guise de conclusion, signalons que de nombreux secteurs économiques, confrontés au crime organisé, se retrouvent actuellement

devant des choix semblables à effectuer : faut-il réguler plus fortement au risque de nuire à la compétitivité de certaines entreprises ? C'est une question clé pour l'Europe, qui sera sans aucun doute amenée prochainement à se positionner en matière de lutte contre le fléau du crime organisé.

Signalons à ce titre que le FMI, mais aussi les Etats-Unis d'Amérique, ont pris récemment des décisions importantes en ce sens, inscrivant désormais ce combat au titre de leurs priorités. En 2009, les USA ont ainsi déclaré que les groupes criminels transnationaux, notamment les narcotrafiquants, constituaient une menace plus importante pour le pays que le terrorisme international.