

Pour un meilleur encadrement des jeux à objets numériques monétisables (JONUM)

Contexte

À partir du mercredi 4 octobre, le projet de loi visant à sécuriser et réguler l'espace numérique sera examiné au Parlement. Ce projet de loi met notamment en lumière les jeux Web3 ou jeux à objets numériques monétisables (JONUM), en créant une définition et un cadre de régulation spécifique, dont les modalités seront définies lors de son examen.

Se situant à la frontière des jeux vidéos et des jeux d'argent, les JONUM sortent du cadre législatif actuel régissant les jeux d'argent. Pourtant, les JONUM pourraient répondre aux critères de définition des jeux d'argent et de hasard : une offre au public, une part de hasard, un sacrifice financier et l'espérance d'un gain.

La rédaction actuelle de la loi ne permet pas de distinguer de manière claire les jeux d'argent et de hasard des jeux à objets numériques.

Si celle-ci n'est pas modifiée, de nouvelles pratiques pourraient voir le jour, notamment sur le marché des jeux vidéos qui mettront en avant des transactions financières. Surtout, les jeux d'argent et de hasard continueront de se développer en adoptant les codes des jeux vidéos. C'est pourquoi, le développement de JONUM, dans lesquels il est possible d'acquérir des biens et de les faire fructifier, appelle à la plus grande vigilance quant aux risques d'addictions qui en découlent.

Addictions France promeut la mise en place d'un cadre de régulation susceptible de protéger les joueurs en faisant entrer les jeux à objets numériques monétisables dans la catégorie des jeux d'argent et de hasard, soumis à la régulation de l'Autorité nationale des jeux.

Les risques d'addictions liés aux JONUM

Pour attirer de plus en plus de joueurs, l'industrie du jeu d'argent et de hasard a développé des techniques marketing si contestables (bonus de plusieurs centaines d'euros, publicités aux codes enfantins etc.) qu'elles ont dû faire l'objet d'un renforcement de régulation en 2021. Ce marketing a contribué à l'augmentation du chiffre d'affaires de l'industrie : 13 milliards d'euros en 2022. Or celui-ci est alimenté par l'addiction au jeu¹ : **l'addiction représente 62% du chiffre d'affaires des paris sportifs et 41% du chiffre d'affaires des casinos.**



En 2019, il y avait plus d'un million de joueurs à risque modéré d'addiction au jeu d'argent et le nombre de joueurs a explosé ces dernières années, notamment parmi les 18-24 ans². **Or comme tout produit addictif : plus il y a de consommateurs, plus il y a d'addicts.**

¹ Comprise en termes de risques modérés d'addiction, de jeu excessif et de jeu problématique. Costes, Richard et Eroukmanoff pour l'Observatoire des jeux, « Les problèmes liés aux jeux d'argent en France, en 2019 », 2020

² Autorité nationale des jeux, « Bilan 2022 : une année record avec des disparités importantes selon les segments de jeux », 2023

Sans cadre réglementaire adéquat, le développement des JONUM s'accompagnera de pratiques similaires incontrôlées et de risques d'addiction. Ceux-ci sont décuplés chez les populations jeunes, précaires, en situation d'isolement. C'est pourquoi il est primordial de les prendre en compte dans le débat et de considérer légalement les JONUM comme des jeux d'argent.

Des risques assimilables aux jeux d'argent et de hasard

L'espoir de gains : un piège pour les plus vulnérables

Les caractéristiques des jetons non-fongibles, NFT, fournis gratuitement ou contre de l'argent par les JONUM, rendent possible le développement de marchés secondaires susceptibles d'intéresser d'autres joueurs ou collectionneurs, **en raison de leur valeur marchande et monétisable**. La possibilité de récupérer ou de faire fructifier de l'argent investi sur une plateforme tierce n'enlève en rien la finalité d'espoir de gains³.

En demandant un sacrifice financier dans la perspective d'obtenir un gain monétisable, les JONUM devraient s'intégrer dans la définition des jeux d'argent et de hasard.

Par ailleurs, les JONUM utilisent régulièrement des « coffres à butin » communément appelés « lootboxes ». Il s'agit de lots à acheter par lesquels **les joueurs espèrent obtenir des objets virtuels de grande valeur**. Pour y arriver, les joueurs réitèrent les achats.



Exemple d'achat de lootboxes

En Espagne et aux Pays-Bas, les « lootboxes » sont interdites à la vente depuis 2018 pour protéger les consommateurs et notamment « *la santé mentale des enfants* ». En effet, l'étude de « The Royal Society »⁴ met à cet égard en évidence la prévalence des problèmes liés aux jeux d'argent chez les jeunes ayant dépensé leur budget dans des lootboxes. L'Espagne assimile les jeux comprenant des « lootboxes » à des jeux d'argent et de hasard et va les réguler de manière spécifique⁵.

Notons qu'en matière d'addiction au jeu, cet espoir de gains affecte particulièrement les personnes jeunes et/ou précaires.

Valoriser l'expertise, une pratique controversée

Le sentiment de progression et la compétition entre les joueurs renforce la motivation à investir de l'argent dans le jeu. C'est le cas pour le jeu Sorare qui se définit lui-même comme étant « *basé sur les compétences, récompense les connaissances sportives et la stratégie d'équipe* » alors que certains aspects du jeu sont au contraire basés sur le hasard.

En parallèle, **les opérateurs de jeux d'argent ont quant à eux l'interdiction de valoriser une prétendue expertise** qui permettrait d'avancer dans le jeu et d'obtenir des gains. En effet, la « croyance erronée » selon laquelle il est possible de gagner grâce à l'expertise est prégnante chez les addicts aux jeux d'argent.

La combinaison de l'espoir de gain et de la dimension de hasard rend nécessaire la catégorisation des JONUM en tant que jeu d'argent et de hasard. Ils seraient ainsi soumis aux mêmes règles que celles incombant aux opérateurs de jeu en matière de prévention du jeu excessif.

La ressemblance avec les jeux vidéo peut attirer les adolescents

La crainte d'applications de plus en plus attractives

³ "Sont réputés jeux d'argent et de hasard et interdits comme tels toutes opérations offertes au public, sous quelque dénomination que ce soit, pour faire naître l'espérance d'un gain qui serait dû, même partiellement, au hasard et pour lesquelles un sacrifice financier est exigé de la part des participants...", toute offre de jeu, dès lors qu'elle n'est pas autorisée et qu'elle présente pour le joueur un caractère onéreux, susceptible de déboucher sur l'obtention d'un gain peut être considérée comme illégale (définition des jeux d'argent et de hasard, Autorité nationale du Jeu).

⁴ The Royal Society, 2019, « Adolescent and loot boxes : links between gambling and motivations for purchase »

⁵ Ministerio de Consumo, 2022, Anteproyecto de Ley por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio

Une étude canadienne⁶ a souligné la relation entre jeu vidéo et jeu d'argent : la plupart des joueurs de jeux vidéo ont ainsi déclaré avoir également joué à des jeux d'argent (78.5%). Par ailleurs, les jeunes engagés dans les jeux vidéo en ligne sont plus susceptibles d'être exposés à l'offre de jeux d'argent en ligne.

Addictions France craint le développement de designs de JONUM qui faciliteront le basculement des adolescents et jeunes adultes amateurs de jeux vidéo vers les jeux d'argent et de hasard.

Selon Serge Tisseron, psychiatre spécialiste des écrans, « les JONUM vont capter un public jeune en s'inscrivant dans le prolongement évident des jeux vidéo tout en incluant des transactions financières ».

L'introduction dans les JONUM d'éléments tels que les « lootboxes » suscités, est un exemple de la porosité de la frontière entre jeux d'argent et de hasard et jeux vidéo, créant un contexte propice à la perte de contrôle.

Ainsi, les JONUM attireront des populations que les jeux d'argent et de hasard classiques ont du mal à toucher, étendant à de nouveaux publics les risques d'addictions associés. C'est le cas des paris hippiques et du PMU qui a déployé une offre de 6 666 chevaux virtuels sous forme de NFT, vendus en quelques heures.

7,6%
des 15-17 ans
sont considérés
comme joueurs
excessifs
Sedap, 2022



Jeux de casino en ligne étrangers utilisant des cryptomonnaies

Ces exemples illustrent les possibilités multipliées de **designs de jeux attractifs pour les jeunes, utilisant l'univers fantasy, le monde du football, les mangas, les films etc.** Nous craignons, par exemple, l'ouverture de formes de casinos en ligne avec des cryptomonnaies où les machines à sous présenteraient un univers de sucreries et de macarons, comme cela a été constaté dans des pays anglo-saxons⁷.

Interdire les JONUM aux mineurs ne suffit pas

Bien que l'amendement N°CS924⁸ vienne interdire la participation des mineurs aux jeux à titre onéreux, les jeunes entre 18 et 25 ans ne sont pas mentionnés. Pourtant ils présentent un risque 6 fois plus élevé que la moyenne de développer des addictions⁹.

Les risques d'une publicité ciblée et incontrôlable

Enfin, le développement des JONUM appelle à la vigilance concernant les publicités. Le recours massif au sponsoring de médias, aux bonus de bienvenue et aux influenceurs sur l'ensemble des leviers digitaux, sont des pratiques déjà observées chez les opérateurs de jeux, et qui sont à appréhender pour les JONUM.

L'autorisation des JONUM, notamment s'ils ne sont pas soumis à la réglementation de la publicité en faveur des jeux d'argent et de hasard (Code de la sécurité intérieure) et aux lignes directrices¹⁰ de l'Autorité Nationale des Jeux en matière de communications commerciales, risque de conduire à des pratiques commerciales incontrôlables, et à destination des publics les plus jeunes et très contestables au regard des risques d'addiction.

⁶ Observatoire des jeux, 2019, « les nouvelles pratiques de jeux en France en 2017 »

⁷ Guillou-Landreat M, Gallopel-Morvan K, Lever D, Le Goff D, Le Reste JY. 2021. « Gambling Marketing Strategies and the Internet : What Do We Know? A Systematic Review ». *Front Psychiatry*

⁸ <https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/16/amendements/1514/ESPNUM/924>

⁹ Selon Santé publique France

¹⁰ Communication n°2022-c-001, février 2022, portant sur l'adoption de lignes directrices relatives aux contenus des communications commerciales des opérateurs de jeux d'argent et de hasard

Or les études¹¹ menées dans divers pays sur le sujet mettent en évidence une forte corrélation, voire un rapport de causalité, entre la publicité et le développement de comportements addictifs à la pratique du jeu d'argent.

Les propositions d'Addictions France

Le dispositif de protection doit être suffisamment solide et adapté aux risques que représentent les JONUM en matière d'addiction aux jeux d'argent et de hasard, c'est pourquoi Addictions France propose :

- **La catégorisation des JONUM en tant que jeux d'argent et de hasard** autorisés au sens de l'article L320-6 du Code de la Sécurité Intérieure afin qu'ils soient soumis à toutes les règles existantes et encadrés par l'Autorité nationale des jeux.
- **Le renforcement des moyens de l'ANJ** pour assurer un contrôle effectif de leurs pratiques.
- **La restriction des communications commerciales** sur les JONUM et le pouvoir de retrait des publicités non conformes en appliquant les mêmes lignes directrices que celles prévues par l'ANJ pour les jeux d'argent et de hasard.

À propos d'Association Addictions France

Association Addictions France est reconnue d'utilité publique et agréée d'éducation populaire. Fondée en 1872 par Louis Pasteur et Claude Bernard et couvrant aujourd'hui tous les types d'addictions, l'association agit dans toute la France, au plus près des populations, à travers des actions de prévention tous publics et des actes de soins auprès de 80 800 usagers dans des Centres de Soins d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie. S'appuyant sur son expertise de terrain, l'association est également force de proposition pour faire évoluer les opinions et la législation. Elle contribue à la mise en place d'une politique de santé cohérente et adaptée à la réalité des pratiques et des besoins, au bénéfice tant de la santé que de la sécurité publique.

¹¹ Harris Interactive pour l'ANJ, janvier 2022, "Influence de la publicité et des gratification financières sur les comportements de jeu"