

# Gazette du Palais

TRIHEBDOMADAIRE

VENDREDI 16, SAMEDI 17 FEVRIER 2001

121<sup>e</sup> année

N° 47 à 48

JOURNAL SPÉCIAL  
DES SOCIÉTÉS  
FRANÇAISES PAR ACTIONS

## LE HASARD

## ET

## LE DROIT FISCAL

**Deauville – 14 et 15 septembre 2000**

**Colloque organisé par la Société française de droit fiscal et douanier, avec le concours du Centre de recherches sur le droit de l'activité professionnelle (Université de Rouen), et les Éditions Litec**

**Sommaire détaillé en page 2**

---

## JOURNAL SPÉCIAL DES SOCIÉTÉS FRANÇAISES PAR ACTIONS

---

CETTE PUBLICATION COMPORTE 3 CAHIERS :

CAHIER 1 RÉDACTIONNEL P. 1 à 64 DIRECTION ET RÉDACTION : 12, PLACE DAUPHINE 75001 PARIS TÉL. 01 42 34 57 27 FAX : 01 46 33 21 17 E-mail : [redaction@gpdoc.com](mailto:redaction@gpdoc.com)

CAHIER 2 ANNONCES LÉGALES DU JOURNAL SPÉCIAL DES SOCIÉTÉS (LE NOMBRE DE PAGES FIGURE DANS LE SOMMAIRE DU CAHIER 3) 8, RUE SAINT-AUGUSTIN 75080 PARIS CEDEX 02

INSERTIONS : TÉL. 01 47 03 10 10 FAX 01 47 03 99 00 ET 01 47 03 99 11 / FORMALITÉS : TÉL. 01 47 03 10 10 FAX 01 47 03 99 55 / SERVEUR INTERNET JSS : <http://www.jss.fr>

CAHIER 3 ANNONCES LÉGALES DE LA GAZETTE DU PALAIS (LE NOMBRE DE PAGES FIGURE AU SOMMAIRE DE CE CAHIER) ADMINISTRATION : 3, BD DU PALAIS 75180 PARIS CEDEX 04 TÉL. 01 44 32 01 50

ABONNEMENTS : TÉL. 01 44 32 01 58 OU 60 FAX 01 44 32 01 61 / INSERTIONS : TÉL. 01 44 32 01 52 FAX 01 40 46 03 47 / FORMALITÉS : TÉL. 01 44 32 01 70 FAX 01 43 54 79 17

Serveur internet : <http://www.gpdoc.com>

---

A \*

**LE HASARD ET LE DROIT FISCAL**  
**(Deauville - 14 et 15 septembre 2000)**

**Rapport  
introdutif**

par Frédéric Douet

3

**I<sup>re</sup> partie**  
**Le contentieux fiscal et douanier fait-il place au hasard ?**

**L'ESPACE, PARAMÈTRE D'UN HASARD DOUANIER?**

par Brigitte Néel

4

**HASARD ET CONTRÔLE FISCAL**

par Thierry Lambert

13

**HASARD ET CONTENTIEUX FISCAL**

par Xavier Mondésert

21

**II<sup>e</sup> partie**  
**La place faite au hasard en droit fiscal**

**LE HASARD EN DROIT FISCAL DE L'ENTREPRISE**

par Maurice Cozian

28

**LE TRAITEMENT FISCAL DES GAINS PROCURÉS PAR LES JEUX DE HASARD  
ET DES PRIX ACADÉMIQUES, ARTISTIQUES, LITTÉRAIRES ET SPORTIFS**

par Frédéric Douet

31

**LE HASARD EN DROIT FISCAL DE LA FAMILLE**

par Emmanuel Kornprobst

36

**III<sup>e</sup> partie**  
**L'organisation des jeux de hasard**

**LE STATUT DES CERCLES ET MAISONS  
DE JEUX**

par Patrice Macqueron

44

**LES JEUX DE HASARD ET INTERNET**

par Noël Pons

54

**RENDEZ-VOUS**

**L'interdiction du territoire français : l'impasse ?**  
**IX<sup>e</sup> colloque de droit des étrangers (Lille - 17 mars 2001)**

La Commission Droit des étrangers du Syndicat des avocats de France (SAF), avec la participation de l'Ordre des avocats au Barreau de Lille, organise son IX<sup>e</sup> colloque de droit des étrangers le samedi 17 mars 2001, à la faculté de droit de Lille, sur le thème : "L'interdiction du territoire français : l'impasse ?".

Renseignements : SAF 21 bis, rue Victor-Massé 75009 Paris  
Tél. 01 42 82 01 26 / Fax. 01 45 26 01 55

**La loi et le contrat (Toulouse - 16 mars 2001)**

L'Université des sciences sociales de Toulouse I, le Centre de théorie et de philosophie de droit et le Centre de droit privé organisent un colloque le vendredi 16 mars prochain sur le thème : "La loi et le contrat".

Lieu : Université des sciences sociales, place Anatole-France 31042 Toulouse cedex

Renseignements : Centre de valorisation de la recherche, M<sup>me</sup> Trabet  
Manufacture des tabacs, allée de Brienne 31000 Toulouse  
Tél. 05 61 12 86 45 / Fax. 05 61 12 86 75. E-mail : trabet@univ.tlse1.fr

Noël PONS

Chargé de mission au Service central de prévention de la corruption

Développer la notion de risque dans le domaine des jeux et de l'Internet peut apparaître comme une gageure, et pourtant ces deux secteurs présentent une typologie qu'il ne faut pas négliger : les risques propres aux jeux et ceux propres à Internet. Comme le prétendait le philosophe Alain dans l'un de ses Propos « point n'est besoin d'être un grand cuisinier pour s'apercevoir que la sauce a brûlé », aussi, bien que n'étant guère spécialiste de ce domaine, j'ai cherché à isoler les points à risque et les secteurs où cela pouvait « sentir le roussi » sur le net. J'ai donc joué à « surfer » et de la toile sont ressortis les éléments constitutifs de la communication qui suit. Beaucoup d'informations ont été collationnées, elles sont inégales en qualité, certaines sont carrément fallacieuses et n'ont pas été reprises, mais tout cela constitue une source intéressante de renseignements et donne un état des lieux qui, je l'espère présentera quelque intérêt.

Ainsi deux points d'analyse seront développés, d'abord le fonctionnement de ce type de jeux tel qu'il est décrit dans les sites visités, ensuite les méthodes qui permettent de manipuler cet outil à des fins illégales ou immorales, au moins pour les plus évidentes. En un mot, pour un escroc organisé le hasard pourrait « bien faire les choses » et n'exister qu'en pointillé sur Internet suivant bien sûr, la qualité de chacun des sites.

Dans le domaine des montages, nous reconnaissons par avance nos limites, car en matière de fraudes il nous est souvent possible de trouver une application du passage publicitaire d'un annonceur célèbre : « Ils l'ont rêvé, xxx l'a fait ! », ceci nous rendant définitivement modeste !

## I. LA "TOILE" ET LES JEUX

Le terme de hasard est tiré du mot arabe, al-zarhd, qui signifiait jeu de dés, il implique, par sa seule origine, la notion de jeu, de gain, d'élément aléatoire mais qui rapporte ou qui fait perdre. Quant à Internet, c'est l'outil qui est destiné à être utilisé comme support des jeux virtuels. Internet est la mise en application d'une idée qui est de permettre, grâce à une norme commune, la communication d'ordinateurs entre eux, par tout moyen.

Donc à la question récurrente : Alors, le hasard, comment fonctionne-t-il sur la toile ? on a tendance à répondre comme un jeu et comme Internet !

### 1.1 – Que faut-il pour créer des casinos virtuels ?

On qualifie de casino virtuel, un site Internet possédant sur un serveur attaché, un logiciel permettant de jouer avec de l'argent réel ou virtuel. Ces jeux se veulent les copies conformes des jeux existant dans les casinos réels, roulette, machines à sous, poker, baccara, loteries, paris sportifs illégaux et bingos divers. Munis de puissants ordinateurs, les casinos virtuels essaient de se rapprocher le plus près possible de la réalité. En règle générale un casino virtuel est donc muni d'un site Internet, d'un serveur de jeux, d'un service à la clientèle et d'une section marketing.

Les fabricants de jeux des casinos sont des sociétés spécialisées dans la conception et l'exploitation de casinos virtuels. Elles fournissent leurs logiciels aux entreprises intéressées. Ces compagnies et leurs sous-traitants offrent une multitude de forfaits allant de la simple vente de leur logiciel jusqu'à la conception clé en mains (Site Internet, logiciel de jeu, enregistrement de la société là où la réglementation le permet).

Actuellement ces sites sont en augmentation constante, ils sont évalués à plus de 700 casinos virtuels. Mais sur l'ensemble des casinos les mêmes logiciels sont souvent utilisés, ce constat a même généré tellement de critiques de la part des utilisateurs qu'un projet de moteur de recherche pour évaluer les casinos les plus fiables est en cours de mise en forme.

Quant à la recherche des clients le bouche à oreille, le « clic » des internautes joueurs semble suffire à assurer une certaine prospérité au système. Nous pouvons noter par ailleurs que c'est par Internet que certains sites recrutent des courtiers chargés de centraliser les mises de petits parieurs « on line », cette activité étant commissionnée.

Le problème qui se pose, et nous le préciserons plus tard, est la crédibilité que l'on peut attacher à certains de ces sites. En effet, pour certains, on sait peu de choses sur leur équipement, sur la fiabilité des systèmes et sur les chances réelles des parieurs ce qui est regrettable.

Par ailleurs, au plan esthétique, les salles virtuelles sont soignées, le graphisme est élégant, les navigations sont relativement fluides même si on constate un certain nombre de critiques, le travail est correctement effectué, mais, pour savoir ce qui se trouve derrière...

Notons l'existence de sites dont l'activité est proche de celle des bookmakers, qui prennent des paris sur toutes les compétitions, sur des élections ou sur des championnats nationaux. Certains, très performants, permettent de suivre les matches, les courses et de parier à l'extrême limite.

### 1.2 - Comment sont financées ces opérations ?

La publicité peut financer une partie des jeux, mais elle concerne plutôt les jeux autres que les casinos et paris virtuels bien que tout soit possible (1). Les sites qui engrangent de la publicité sont intéressés par la présence des joueurs devant l'écran. Plus le joueur reste de temps devant l'écran, plus l'annonce est vue, c'est ce qui intéresse l'annonceur. Par contre même si l'on a pu relever sur des sites étrangers (sites dits d'état dans lesquels les loteries sur le net sont autorisés et où des paris virtuels sont possibles) la présence de publicité, elle ne semble pas être très utilisée sur les sites les plus connus.

Le financement, après l'engagement, des sommes investies, est donc constitué essentiellement par les paris effectués par les joueurs. Il s'agit de la phase-clé de l'opération elle contribue à remplir le portefeuille électronique à partir duquel les paris seront lancés.

Pour ce faire, il est nécessaire de disposer d'un logiciel permettant d'acheter des jetons via une carte de crédit, des chèques certifiés, des virements bancaires (...) et de jouer ces jetons dans ces casinos. Il est aussi possible sur certains sites d'utiliser directement la carte bleue, mais, on le verra plus tard, ce n'est pas conseillé.

Ainsi pour ouvrir un compte il est nécessaire transmettre ses coordonnées bancaires par mail, de préciser la manière avec laquelle on veut recevoir les gains (chèques ou carte ou virement) de changer ses devises en argent virtuel (certains appelés « jedars ») avec un système d'abonnement mensuel de 2.000 F environ. Il existe aussi des systèmes d'abonnement excédant ce montant, qui sert de réserve aux paris engagés.

En général, pour tenir compte de la taxation des gains par les services fiscaux, l'ouverture de ces comptes de jeux peut se faire conjointement à l'ouverture d'un compte offshore (en France la propriété de tels comptes doit être déclarée) ce qui permet de camoufler l'ensemble de l'activité, par contre si l'on se fait escroquer il ne sera pas facile d'engager des poursuites, mais c'est aussi le jeu !

Pour ce qui touche aux loteries en ligne, celles qui

(1) Les bandeaux publicitaires sont facturés entre 200 et 250 F pour 1.000 visiteurs (sites de sexe) mais peuvent atteindre 5.000 F pour des publics techniques.

proposent des gains « gratuits », le système fonctionne de la manière suivante :

La grille rapporte plus qu'elle ne coûte, pour valider les numéros le joueur clique sur un bandeau publicitaire qui est facturé cinq francs environ le clic, voici pour les petits gains. Par ailleurs le jackpot lui est financé sur ce site par une assurance de quelques centimes par clic.

Les chances de gains seraient comprises entre une sur 6 millions et une sur quatre vingt dix neuf millions. Aussi on constate un certain nombre de tirages au sort qui génèrent des gagnants supplémentaires.

### 1.3 - L'importance du développement de ce secteur

Les jeux en ligne tendent à se développer de manière importante, le montant serait actuellement évalué à 540 millions de francs et en 2005 les produits passeraient à 120 milliards de francs. Mais le chiffre d'affaires actuel importe peu c'est le potentiel de croissance qui semble intéresser tout le monde (2).

Le développement est plus marquant en Amérique du sud, en Australie en Afrique du sud et surtout dans des paradis fiscaux pour des raisons évidentes de discrétion.

Ce développement sur Internet, permet une interactivité, une rapidité inconnue jusqu'alors dans ce domaine. Il gomme toute notion de déplacement dans le rapport avec le jeu. Il n'est plus nécessaire de se déplacer, on joue depuis son propre ordinateur, de chez soi et sans limitation de temps. C'est à la fois intéressant et de nature à créer des problèmes car l'absence de limite externe peut créer des développements graves qui ont été constatés dans les jeux classiques (cas de ludopathie) mais qui restent confinés ici, car le rapport entre la machine et le joueur écarte les présences extérieures et le besoin d'espèces, on joue avec des sommes virtuelles mais dont le débit sur le compte personnel est lui, bien réel.

L'une des causes de ce développement, pour les propriétaires de site est que, dans le domaine virtuel les recettes représentent environ 25 % du montant des enjeux contre 16,5 % environ pour le secteur traditionnel, et l'on n'a plus à tenir compte des charges fixes et des impositions diverses. Économiquement l'affaire est rentable ! Nombre de paradis fiscaux ne demandent pas d'informations pour accorder des licences lorsqu'elles sont exigées.

On constate bien l'intérêt de l'utilisation des paradis fiscaux dans ce type d'activité.

L'importance de ce secteur est telle qu'il existe

(2) Nombreux sont les sites qui se sont ouverts en donnant une multitude de cadeaux gratuits simplement pour être présents lorsque les législations permettront une ouverture au jeu.

déjà, sur Internet des propositions de participation en capital partagé pour la mise en place de casinos (sharing). Le coût de la mise en place d'un casino virtuel excédant 100.000 \$, une société propose à des personnes qui ne peuvent pas investir plus de 2.000 \$ de se grouper pour devenir actionnaires et bénéficier du retour sur bénéfices qui est décrit comme assez intéressant.

#### 1.4 – La législation applicable en France

Notre souci n'est pas de présenter de manière exhaustive la législation applicable en France mais bien plutôt d'identifier à grands traits ce qu'il ressort des sites dans ce domaine.

##### 1.4.1 – La législation afférente aux courses et jeux

Nous retiendrons quelques textes et l'importance de la sous-direction des courses et jeux :

– La loi du 2 juin 1881, qui a pour objet la réglementation de l'autorisation et du fonctionnement des courses de chevaux, afin de lutter contre les paris non contrôlés, et qui a eu pour conséquence la création de la sous-direction des courses et jeux au ministère de l'Intérieur.

– La loi du 15 juin 1907 qui régit les jeux dans les cercles et casinos des stations balnéaires thermales et climatiques.

– L'article 93 de l'arrêté du 23 décembre 1959 précise que la police des jeux est assurée sous l'autorité du chef du Service central des courses et jeux.

– Le décret du 5 mai 1997 place le monde des courses sous la tutelle du ministère de l'Agriculture et du ministère des Finances

Le but d'une telle réglementation est d'assurer la garantie du respect de la **régularité** et de la **sincérité** des jeux ce qui n'est pas le cas sur l'Internet.

En fait, sur les casinos virtuels, la législation sur les mineurs n'est pas respectée, l'interdiction du jeu à crédit n'existe pas, et il est toujours possible de se faire escroquer, dans la mesure où la sécurisation est, sur certains sites, balbutiante.

##### 1.4.2 – La législation fiscale

– Les gains réalisés à l'occasion de la participation à des jeux de hasard loteries, loto, courses, P.M.U. ne sont pas taxables (Conseil d'État 21 mars 1980). Par contre pour les jeux virtuels, donc qui ne sont pas autorisés par l'état, les gains constituent des sommes taxables.

– Les jeux de hasard sont exonérés de T.V.A. (articles 261 E, 1 et 2° du Code général des impôts).

– Le loto, le loto sportif, et les jeux divers exploités par la Française des Jeux sont frappés d'un droit qui varie en fonction des jeux (articles 919, et 919 A, B, C du C.G.I.).

##### 1.4.3 – Les services créés dans le but de contrôler les risques afférents au net

Un certain nombre de services actuellement surveillent le Net, il s'agit entre autres :

– De la Commission nationale de l'informatique et des libertés, qui est compétente pour contrôler les pratiques en matière de collecte de données.

– Des services de police (Brigade centrale de répression de la criminalité informatique) et de gendarmerie qui disposent de services spécialisés dans ce secteur afin de poursuivre les infractions qui y sont commises.

– De la Direction générale de la concurrence de la Consommation et de la répression des fraudes, de la Direction des douanes, qui disposent de réseaux de veille dans le but de protéger les consommateurs et de traquer les fraudes.

Depuis le 15 mai 2000, il a été créé auprès du ministère de l'Intérieur un Office central de lutte contre la criminalité liée aux technologies de l'information et de la communication.

## II. QUELS SONT LES RISQUES LES PLUS SIGNIFICATIFS DANS CE DOMAINE ?

On va se placer ici dans un risque de potentialité des fraudes, cela ne veut pas dire que toutes les entreprises sur le net se comportent de cette manière, par contre le type de comportement décrit est possible si la structure ne fait pas preuve d'un minimum de transparence.

Le risque va résider dans l'espace créé par les trois critères qui structurent les jeux : sécurité, intégrité et convivialité (la convivialité posant moins de problèmes).

### 1 – L'utilisation d'un "cyber" paradis fiscal est un risque fort

Le risque est considéré comme très significatif dans deux domaines. Le paradis fiscal permet d'abord de camoufler, au moins vis à vis de ceux qui sont les moins méfiants, les véritables initiateurs des montages, et il peut ensuite rendre les poursuites et l'exécution des sentences inopérantes.

L'ensemble des contrôles internes comme externes sont basés sur la notion de territorialité, c'est-à-dire sur une structure commerciale géographiquement localisée, sur des schémas de comptabilisation affirmés donc connus, et sur un traçage des opérations. Il s'agit en fait d'un « gentlemen agreement » d'après lequel les entités en cause admettent leur contribution à une certaine transparence. Or, les nouvelles technologies de l'information, en s'appuyant sur une structure récurrente, le paradis fiscal, permettent de jeter aux oubliettes toutes ces règles qui ne sont que l'application de la bienséance en affaires.

Le paradis fiscal, qui peut aussi, être appelé « offshore » présente trois caractéristiques :

- pas ou peu de taxation sur place,
- pas ou peu d'informations données en réponse à des demandes effectuées par d'autres pays,
- secret bancaire absolu.

Ces caractéristiques d'opacité sont gravissimes car elles occultent pour tout partenaire de bonne foi la possibilité d'avoir une lisibilité quelconque sur une opération qui transite par ces structures.

Elles sont aggravées s'il en était besoin par la rapidité des transactions informatisées, qu'il s'agisse de flux financier ou de transfert de données informatisées. En fait, lorsque l'on découvre un problème on est déjà en face d'un dossier mort, parce que les bénéficiaires ont eu le temps de se retirer et depuis fort longtemps.

Il est quasiment impossible de faire poursuivre les litiges par des voies légales, ce qui rend les manipulateurs presque intouchables. Il est possible de poursuivre, certes, les comportements délicatueux, mais pour ce faire il faut identifier les coupables, les faire condamner et faire appliquer les sentences ce qui présente bien des difficultés.

## 2 - Le risque au regard de l'outil

L'outil Internet, par ses caractéristiques mêmes, présente quelques risques significatifs qui peuvent être graves lorsque les personnes ne sont pas de bonne foi. Quelles que soient les caractéristiques techniques ce sont des personnes physiques qui sont à l'origine des montages.

Pour faire simple, l'une des caractéristiques d'Internet est la suivante : sur la machine je dispose d'un signal, d'un icône, il est censé représenter M. X, mais je ne suis sûr de rien quant à sa véritable identité. De plus en matière de jeux les législations diverses ont très sévèrement encadré le secteur de manière à ce que la régularité et la sincérité en soit respectée. Or en l'état actuel l'utilisateur final manque totalement d'informations sur les antécédents, sur les raisons profondes de ces montages organisés dans des casinos virtuels. En fait comme on dit en langage vernaculaire, « on ne sait jamais où on met les pieds ».

Dans le cas des loteries virtuelles par exemple, elles sont interdites dans la plus grande partie des pays occidentaux à quelques exceptions près. Mais aucun problème technique ne s'oppose à ce que le site soit alimenté à partir de la France via des rerouteurs.

On peut aussi envisager l'existence de paris sur les résultats sportifs en France bien que cela soit interdit.

L'outil informatique utilisé peut être, par lui-même, un support de risque, car en l'absence de

toute instance de contrôle interne ou externe, quelle crédibilité doit-on accorder au système qui effectue les tirages au sort. Il est très possible soit de créer un système de tirage avec une composante aléatoire fortement dirigée, soit d'effectuer des dérivations à partir de codes préétablis. Ceci ayant pour conséquence de modifier considérablement les chances de gain.

Dans la mesure où le concepteur est extérieur à une structure connue et honorablement, contrôlée et où les deux sont de mauvaise foi tout est possible.

De plus, il peut être nécessaire d'effectuer des recherches techniquement délicates pour suivre les divers enchaînements de localisations lorsque des sociétés écrans sont utilisées pour camoufler le véritable propriétaire du casino virtuel.

## 3 - Le risque au regard des législations internes

Comment une législation interne peut elle contraindre un site, *a fortiori* un prestataire technique (fournisseur d'accès ou d'hébergement) de mettre en place un système qui interdise l'accès de ses nationaux à ce site, quand son contenu est illégal dans ce pays ?

La question, en cours d'analyse, est de celles qui nécessitent une grande prudence.

C'est un risque général dont nous ne retiendrons que deux secteurs, le pénal et le fiscal.

Les jeux virtuels sont de nature à remettre en cause les monopoles de l'état et sa manière de gérer le service en interne (interdiction des jeux aux mineurs, interdiction des jeux à crédit, exigence de l'existence de restaurants près d'un casino et surveillance par des services administratifs) autant au plan de l'ordre public que des objectifs autres poursuivis.

Ces problèmes sont débattus, sur le Net et largement commentés comme le montre le document ci-dessous : « **États-Unis contre Australie** ». <sup>(1)</sup>

### La bataille des casinos virtuels

L'incertitude juridique entourant les casinos virtuels s'estompe peu à peu. Dans les deux hémisphères de la planète, les législateurs tentent de solutionner la question à leur façon. Au Nord, les États-Unis semblent en voie d'interdire définitivement la pratique. Au Sud, l'Australie s'apprête à délivrer les premières licences d'exploitation de l'histoire pour des établissements de paris n'ayant pignon que sur écran. Près de chez nous, une décision de la Cour suprême de l'État de New York vient de répondre à la question que les observateurs se posent depuis un certain temps. Dans un jugement du 22 juillet

(1) Étude effectuée par Robert Cassius de Linval.

1999, le juge Charles E. Ramos conclut qu'une entreprise étrangère, autorisée à exploiter un casino dans la juridiction où elle mène ses affaires, ne peut pas offrir l'accès à un casino virtuel à des personnes résidentes d'une juridiction où de tels casinos sont interdits. En l'occurrence, puisque les casinos sont interdits dans l'État de New York, la World Interactive Gaming Corporation (W.I.G.C.) n'a pas le droit de permettre à des individus de cet État de parier par le biais de son site. La sentence qui attend la défenderesse et les autres compagnies et dirigeants d'entreprises impliqués dans l'affaire sera connue le 9 septembre. Cette décision survient quelques semaines à peine après que le Judiciary Committee du Sénat américain, par une majorité de 16 voix contre une seule, ait approuvé un projet de loi visant à interdire aux Américains de faire des paris sportifs et/ou de jouer dans des casinos virtuels par le biais du Net. Bref, il ne fait pas bon être opérateur de casino virtuel chez nos voisins...

Plus au Sud...

Au contraire, en Australie on s'apprête à délivrer des licences permettant à des corporations d'exploiter des casinos virtuels par le biais d'Internet... et, par le fait même, à récolter une impressionnante quantité d'argent. En effet, les experts estiment à l'heure actuelle que les revenus générés à partir des paris placés sur le Net s'élèvent à environ 1,2 milliard de dollars U.S. Ceux-ci pourraient augmenter jusqu'à 4,2 milliards U.S. si les Australiens commencent à délivrer des licences à des opérateurs de casinos virtuels.

Pour les experts des firmes de consultants, cette explosion proviendrait en grande partie de la légitimité que les joueurs associeront à des casinos disposant de permis d'opération provenant d'une juridiction comme l'Australie. Cela dit, la prédiction du National Gambling Impact Study Commission est encore plus extraordinaire. La commission mandatée par le gouvernement américain croit que les revenus des paris faits sur Internet s'élèveront à 10 milliards de dollars U.S. d'ici l'an 2001. Et s'ils craignent les jeux de hasard, les spécialistes de la question mettent aussi en garde contre l'engouement de certaines personnes pour les transactions boursières en ligne. Selon le directeur de l'organisme américain d'aide aux parieurs compulsifs Council on Compulsive Gambling, les transactions boursières par le biais du Net seront la principale dépendance du prochain millénaire. Surtout que, contrairement aux jeux de hasard, les transactions boursières sont entourées d'une respectabilité irréprochable. On est loin des vulgaires roulettes ou blackjack sur ordinateur. Bref, ils sont plus dangereux que leurs cousins de hasard puisqu'on n'y associe aucun stigmate, conclut l'expert.

Cela dit, l'incertitude entourant les paris virtuels

semble refroidir un peu les parieurs. Pour s'en convaincre, il suffit de penser que l'industrie traditionnelle du jeu a généré des paris s'élevant à plus de 600 milliards de dollars U.S. en 1997. Les paris en ligne sont bien loin de ces chiffres. Une décision de principe. À l'heure actuelle, la décision de la Cour suprême de l'État de New York semble être le seul précédent sur la question. Pour en arriver à la conclusion que les activités de la W.I.G.C. et de ses partenaires sont illégales, le tribunal américain a longuement analysé la procédure suivie pour permettre aux joueurs d'effectuer leurs paris. Et la Cour, tranche que l'accès à un site Web où l'internaute peut placer des paris virtuels a pour effet de créer un casino virtuel dans l'ordinateur de l'internaute qui le visite. Donc, ce n'est pas à l'endroit où se trouve le serveur qui abrite le site du casino qui doit servir à déterminer dans quelle juridiction se déroule l'activité mais bien celui où se trouve l'ordinateur du parieur. Par conséquent, le tribunal américain privilégie l'approche selon laquelle c'est le joueur qui détermine la loi applicable et non pas la situation géographique du casino ou même l'endroit à partir duquel l'argent est effectivement parié. Dans cette affaire, la preuve a démontré que, avant de placer leur premier pari, les joueurs devaient transférer de l'argent à Antigua, dans les Antilles. Leurs instructions de paris n'étaient en fait autre chose que l'ordre de transférer une somme d'argent équivalente aux paris de la banque d'Antilles au Casino virtuel. Qu'à cela ne tienne, conclut le juge, le fait de transmettre ces instructions et d'initier le jeu de hasard à partir d'un ordinateur branché sur le Web à partir de New York suffit pour établir que l'activité s'est déroulée à New York. Si ce n'était pas le cas la juridiction pourrait constamment servir de bouclier aux opérateurs de site et aux entreprises qui offrent des services ou des produits interdits à la vente par le biais du Net dans d'autres juridictions.

L'affaire n'est pas dénuée d'intérêt mais elle soulève néanmoins plusieurs interrogations. Les succès du procureur général de l'État de New York dans cette affaire sont dus en grande partie au fait que les entreprises défenderesses, bien qu'elles exploitaient légalement un casino à Antigua, avaient leur principale place d'affaires dans l'État de New York. Il a donc été un jeu d'enfant d'obtenir un jugement susceptible d'exécution contre elles. La situation eut été tout autre si l'entreprise n'avait pas eu de place d'affaires dans l'État.

Dans une entrevue accordée à la Toile du Québec en janvier 1999, le porte-parole de Loto-Québec, Jean-Pierre Roy, déclarait que la position officielle de la société d'État, l'une des plus importantes entreprises de jeu au Canada, est de considérer illégale l'opération de casino virtuel par des

opérateurs étrangers par le biais du Net. Malheureusement, s'il n'est pas possible d'obtenir de jugement contre ces entreprises parce qu'elles n'ont pas d'actifs dans la province, ce n'est guère plus qu'un vœu pieux. Sans compter qu'il est presque impossible de déterminer qui sont les Québécois qui jouent à ce genre de jeux de hasard. Faites vos jeux... sur Internet !

#### 4 – Le risque au regard du consommateur

Quelques arnaques primaires peuvent être mises en évidence. Elles permettent de gagner de l'argent facilement et rapidement, au moyen d'escroqueries sans grande envergure mais redoutablement efficaces :

– Montage d'un faux site qui permet de détourner des fonds à partir d'un casino virtuel de façade, c'est-à-dire un site Internet ressemblant à un casino virtuel, mais n'ayant aucun jeu sur le serveur. Un fois connecté le client ouvre un compte qui permet l'achat de jetons. Une fois les comptes débités les instigateurs disparaissent pour ouvrir un nouveau site sous une nouvelle identité et ramasser une fois de plus la mise.

– Ou encore un montage simple dans lequel les jeux sont réels, les gains aussi mais l'arnaque consiste à surfacturer le coût du paiement du montant des gains affichés dans le porte monnaie électronique. Les frais exorbitants étant prélevés sur les gains (50 dollars par virement), incitent à laisser les fonds dans le porte monnaie et à continuer à jouer.

– On peut envisager la mise en place d'un montage où l'attribution des gains est faussée car le système informatique élimine tout gain important et limite les tirages à des montants juste nécessaires à la poursuite des paris.

Enfin toute manipulation est possible entre le moment où les paris sont engagés, si des systèmes performants et validés de sécurité ne sont pas installés ou si de tels systèmes ne fonctionnent pas au moment où ils le devraient.

La prudence la plus élémentaire exige :

- D'éviter tous les sites avec des adresses spécifiques.
- D'éviter de jouer sur un casino inconnu vous ayant envoyé un courrier publicitaire.
- D'éviter de jouer de grosses sommes d'argent les premiers jours.

Il s'agit bien là d'escroqueries qui ressortent du Code Pénal mais qu'il est difficile de poursuivre.

#### 5 – Le risque au regard du client ou du fournisseur

Lorsqu'il existe un financement par la publicité, si des normes très précises de déontologie ne sont pas appliquées par les supports, l'annonceur peut subir

un dommage en payant des bandeaux qui ne seront jamais diffusés. Plusieurs clients peuvent être positionnés sur le même bandeau alors que chacun paye un prix plus élevé, du fait que le tarif est basé sur l'exclusivité de l'emplacement. Ces montages sont assez classiques mais appliqués au domaine des jeux virtuels ils sont encore plus difficiles à mettre en évidence et à poursuivre.

En fait, un contrôle mis en place de manière classique, va peiner pour identifier et pour quantifier ces montages.

#### 6 – Le risque au regard du blanchiment

Internet a ceci de particulier, on l'a vu ci-dessus, que, lorsqu'il est assorti d'un montage avec des paradis fiscaux il fait éclater les structures, les modes d'approche connus et même la réalité des éléments. Ces caractéristiques peuvent être intéressantes au regard d'opérations de blanchiment.

Les objectifs du blanchiment sont les suivants :

- changer la forme de l'argent illicite,
- changer l'emploi de l'argent illicite,
- changer l'origine de l'argent illicite,
- ou changer plusieurs de ces éléments à la fois.

Les milieux des courses et jeux classiques, c'est-à-dire non virtuels, peuvent être le support de montages de ce type, c'est d'ailleurs en partie pour cela qu'ils font l'objet d'une surveillance spécifique.

Les jeux virtuels présentent les mêmes risques, mais sont, par définition, moins bien encadrés.

#### 6.1 – La disposition de sommes importantes est un élément fondamental

La disposition immédiate de fortes sommes ne pose guère de problème si l'on se fie aux évaluations effectuées par les divers services concernés. Interpol évalue globalement le montant de la criminalité organisée aux U.S.A. à 60 milliards de dollars, il évalue la traite des êtres humains à 16 milliards de dollars et les profits cumulés sur 10 années par les organisations criminelles seraient d'environ 3.000 milliards de dollars.

La trésorerie donc ne manque pas !

Cette disposition est affectée par la rapidité du traitement des données bancaires, et par des produits qui rendent la traçabilité des fonds difficile :

À partir d'un produit financier dérivé qui sert aux opérations de couverture (les swaps) on peut camoufler l'origine des fonds. Pour blanchir des fonds il suffit qu'il y ait équivalence entre les swaps passés entre les banques d'une même société et que celle-ci utilise une société offshore pour recevoir les fonds.

En fait on relève une grande facilité de transaction et de stockage et les montants concernés sont soit, issus d'une opération électronique, soit transformés en monnaie électronique. Plus largement,



l'argent électronique, avec les exigences d'anonymat et de sécurité permettent nombre de dérives. On citera essentiellement L'Ecash, et les Smart cards, ainsi, un certain nombre d'autres instruments peuvent camoufler de nombreuses opérations douteuses.

**6.2 - La disposition d'une banque virtuelle est souhaitable**

Le blanchiment nécessite une banque virtuelle, elle est composée des éléments suivants :

Un site électronique susceptible de recevoir des messages et d'en renvoyer, après encodage, on est sur la base de tout le réseau Internet.

Ce site abrite des comptes, qui sont des fichiers spécialisés, regroupant les messages à l'entrée et à la sortie.

Les ayants droit des fichiers (des comptes) n'utiliseront pas directement l'argent mis à leur disposition. Mais à l'aide de cartes de crédit spéciales (smart cards) dont le plafond est très élevé, ils pourront effectuer des opérations exclusivement dans le commerce électronique. Ainsi il n'y aura jamais de trace matérielle des paiements, puisque la monnaie restera toujours virtuelle.

Pour être reconnues sur le marché, ces opérations para-bancaires doivent être réalisées par un établissement qui ait l'air d'une banque. Il est possible de le créer dans une région du monde où les contrôles prudeniels sont minimes.

Une telle banque pourra à la fois financer l'investissement nécessaire à la création du site, à la publicité et elle apportera les fonds utilisés au blanchiment.

**6.3 - Le casino virtuel distribue les gains**

Ainsi un casino virtuel pourrait distribuer des sommes importantes uniquement à des joueurs complices qui pourraient utiliser ces gains pour justifier d'un train de vie. Pour justifier l'origine d'investissements importants auprès des services de

contrôle des États qui admettraient ces gains comme justifications admissibles.

Le problème technique est ici le suivant, il faut à chaque fois disposer d'une information qui permettra soit d'aiguiller le gain vers une personne précise qui aura misé à minima sur le bon numéro, soit de multiplier les gains sur un nombre important de joueurs, complices (pratique connue du « schtroumpage »).

Dans ces cas il est nécessaire de mettre en place un chiffre quelconque pour identifier tel ou tel joueur complice afin de le désigner comme un bénéficiaire privilégié. Une clé numérique pour encoder l'information qui vérifie l'identité de l'utilisateur est utilisable.

Le gagnant peut disposer des fonds de manière quasi officielle, sans que les divers pays puissent lui en faire grief.

En conclusion, et sans jouer les Cassandra, il semble que quelques problèmes d'importance peuvent se poser dans ce secteur. Ils transparaissent sur le support lui-même qui multiplie les mises en garde dans des forums divers ou par des communications plus classiques. Les internautes semblent craindre avant tout la violation de la sécurité des ordinateurs. Peu d'assurances peuvent être données sur la sécurité du système de paiement, sur l'impossibilité d'intercepter un paiement. Ils demandent aussi la protection des renseignements personnels concernant leur vie privée, mais continuent néanmoins à jouer. Peut-être que le jeu au final, c'est de se faire peur.

J'espère que ce développement assez peu juridique a mis en évidence quelques risques actuels posés par le jeu sur Internet, mais tout évolue très vite dans ce domaine et j'ai peur que, comme le titrait récemment un périodique nous ne cessions de naviguer entre l'extase et l'effroi.