

Cybercriminalité des Jeux en Ligne

Livre Blanc du CERT-LEXSI

Juillet 2006



► Résumé de l'étude

Le secteur des jeux en ligne est aujourd'hui largement contrôlé par des groupes criminels. En dehors de ces groupes, les sociétés actives dans ce secteur s'affranchissent de toute conformité aux législations internationales.

Contrairement à la législation française, une grande partie des Etats n'a pas encore déterminé de position franche vis-à-vis de la régulation de ce secteur d'activité.

Dans la situation actuelle, le volume des fraudes et des arnaques constatées pose un réel problème de protection des citoyens français. Face à ces menaces, la dérégulation, c'est-à-dire l'ouverture du marché à davantage d'acteurs du secteur privé, serait une source supplémentaire d'insécurité, et des mesures de protection telles que les blocages d'accès mis en œuvre en Italie sont les seules mesures à même de protéger l'internaute français.

« Although there are certainly legitimate companies who are either operating or who want to operate on-line casinos in an honest manner, the potential for fraud connected with casinos and bookmaking operations in the virtual world is far greater than in the physical realm. Start-up costs are relatively low and cheap servers and unsophisticated software are readily-available. On-line casinos and bookmaking establishments operate in many countries where effective regulation and law enforcement is minimal or non-existent. Like scam telemarketing operations, on-line gambling establishments appear and disappear with regularity, collecting from losers and not paying winners, and with little fear of being apprehended and prosecuted. »

John G. Malcolm, Criminal Division of United States Department of Justice, Mars 2003.



1 Présentation de l'étude

Le secteur des jeux en ligne en France est en pleine ébullition. En parallèle au phénomène de la coupe du monde de football qui a généré une ruée des internautes français vers les sites de jeux en ligne off-shore, plusieurs acteurs du marché des casinos français se mêlent aux voix des opérateurs étrangers pour déréguler le marché français, exclusivement aux mains du PMU et de la Française des Jeux. La réglementation française est attaquée de toute part, et aucune mesure n'est prise actuellement pour la faire respecter. Ainsi, plusieurs centaines de milliers de français sont appelés à jouer en toute illégalité par les sites des opérateurs étrangers.

Pour autant, il n'existait pas à ce jour d'étude permettant de mettre en lumière les risques auxquels sont confrontés les joueurs en accédant aux sites de jeux en ligne étrangers.

Cette étude, conduite par le CERT-LEXSI de juin 2005 à juillet 2006, a pour objectif de souligner les risques liés à la dérèglementation du secteur des jeux et des paris en ligne en France. Face à certains changements en Italie ou aux Etats-Unis, le CERT-LEXSI souhaite exposer le volume des fraudes actuelles et la nature des réseaux criminels pouvant impacter les joueurs.

De par son expérience dans le domaine de la lutte contre la cybercriminalité, le CERT-LEXSI détaille ici les risques informatiques et financiers pour les joueurs, au regard de l'analyse des types et des volumes de fraudes constatés sur Internet.

Sommaire

1	Présentation de l'étude	2
2	Panorama des jeux en ligne	3
3	Contexte juridique en France	5
4	Délits et crimes liés aux jeux en ligne internationaux	7
4.1	Schémas frauduleux liés aux casinos en ligne	8
4.2	Schémas frauduleux liés aux prises de paris en ligne	10
4.3	Schémas frauduleux des loteries sur Internet	12
5	Paradis fiscaux et législatifs dans le secteur des jeux.....	14
6	Volume des fraudes en France	16
7	Risques liés à la dérèglementation en France	17
7.1	Tendance générale	17
7.2	Offres de jeux et dépendance.....	17
8	Recommandations.....	19
8.1	Recommandations pour les pouvoirs publics	19
8.2	Recommandations pour les opérateurs de jeux	20



2 Panorama des jeux en ligne

Selon l'AFJL¹, il existerait environ 300.000 joueurs en ligne français. A la lecture des différents rapports d'activités des sociétés de jeux étrangères, nous pouvons émettre une estimation raisonnable entre 500.000 et 600.000 joueurs, actifs majoritairement sur les jeux de casinos (cartes et table) et dans une moindre mesure sur les paris sportifs, bien que ce phénomène se soit largement amplifié pendant la coupe du monde de football.

Le chiffre d'affaires² global des jeux en ligne dans le monde serait de l'ordre de 15 milliards d'euros pour l'année 2005, dont environ 4 milliards en Europe⁴. L'activité des jeux en ligne ne représenterait donc encore qu'environ 10% des revenus mondiaux de l'industrie des jeux de hasard et de paris.

Il n'existe actuellement pas d'estimation officielle du chiffre d'affaires généré par les joueurs français mais les rapports financiers établissent qu'un joueur actif moyen génère environ 40€ par mois de revenus pour une société comme Unibet⁵ (multi-offres).

**Plus de
14.000 sites
de jeux en
ligne actifs
en juin 2006,
dont 1.280 en
français.**

Le marché représenté par les joueurs français sur des sites off-shore est ainsi compris entre 300 et 400 millions d'euros par an⁶.

Pour comprendre ce secteur des jeux en ligne, il est nécessaire d'en évaluer le volume et la nature des offres disponibles.

Le dernier sérieux recensement du volume des sites de jeux en ligne a été établi en 2002 par l'*US General Accounting Office* et recensait 1.800 sites de jeux.

Il est donc nécessaire de pouvoir faire un état des lieux, quatre ans plus tard, du nombre de sites de jeux (casinos, paris sportifs et loteries) en activité sur le web.

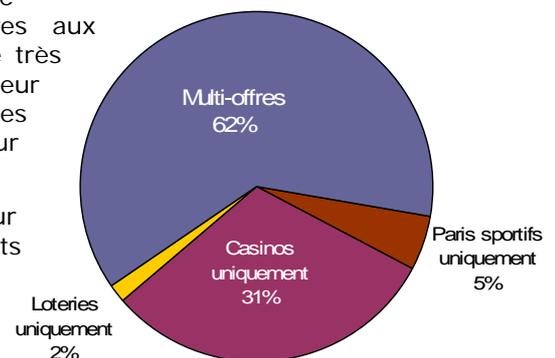
Nous avons recensé, via l'analyse sémantique de 70 millions de sites actifs, près de 300.000 sites internet uniques faisant référence aux offres de jeux en ligne, la plupart étant constitués d'annuaires et de commentaires thématiques. Après une étude détaillée de l'ensemble de ces sites, le nombre de véritables sites de jeux en ligne en activité s'établit à 14.823 sites.

Parmi eux, 1284 sites proposent un contenu francophone et acceptent les connexions en provenance de France.

Les offres de services proposées sur Internet sont aussi variées que les offres historiques, mais permettent bien souvent une réactivité et une modularité (notamment pour les paris sportifs) bien supérieures aux opérateurs traditionnels. Les prestataires sur Internet étaient encore très spécialisés il y a quelques années, et leurs offres dépendaient de leur environnement culturel de départ. Par exemple, les acteurs britanniques étant surtout focalisés sur les paris sportifs et les acteurs américains sur le poker.

Aujourd'hui, tous ces opérateurs tendent à internationaliser leur clientèle et construisent donc des offres portant sur tous les segments de jeu. Ainsi, seuls 5% des sites de jeux restent exclusivement positionnés sur les paris sportifs, et la majorité des sites concentrent des offres multi-produits.

Répartition des offres de jeux



¹ Association Française des Jeux en Ligne.

² Chiffres d'Affaires et revenus s'entendent dans ce secteur comme la différence entre les mises et les gains reversés aux joueurs.

⁴ "Study Of Gambling Services In The Internal Market Of The European Union" –avril 2006-

⁵ Vidéo de présentation des comptes d'Unibet aux investisseurs –mai 2006-

⁶ Sur la base de l'analyse du marché en mai 2006 par le CERT-LEXSI.



Les sites de loteries sont peu nombreux, bien que le volume des fraudes à la loterie sur Internet soit un phénomène très impressionnant. Cela s'explique notamment par le fait que l'ensemble de l'activité criminelle liée à ce type de jeu s'exerce par messagerie électronique.

Les sites

**«sauvages»
représentent
86% de
l'offre sur
Internet.**

Il existe actuellement **2.005 sites de jeux en ligne opérant sous licence** d'une juridiction particulière (tableau ci-contre). Les sites opérant leur activité sans licence, appelés aussi sites « sauvages », représentent donc 86% de l'offre disponible sur Internet. Ce chiffre est impressionnant et montre à quel point l'ensemble du secteur échoue à se professionnaliser.

Bien évidemment, ces licences ne permettent pas à un opérateur de s'affranchir des législations locales où résident ses clients. Elles devraient cependant impliquer un minimum de contrôle de la part de l'Etat émetteur de ces licences, notamment lorsqu'il s'agit des Etats-Unis ou de la Grande Bretagne. Pourtant, comme nous le verrons plus loin, une majorité d'Etats ne semblent pas mettre en place des mesures de contrôle sur les sociétés sous licences.

Concernant les sites « sauvages », une licence de jeux devrait être exigée par tout établissement bancaire acceptant de traiter les transactions de son client. Cela ne semble pas être le cas puisqu'une majorité d'entre eux proposent des paiements par cartes bancaires.

Le problème de l'obligation de licences et du contrôle d'activité est parfois plus ardu qu'il n'y paraît puisqu'il n'existe pas toujours une structure juridique pour opérer ces sites. Un individu peut parfaitement enregistrer un site Internet en tout anonymat et faire payer ses clients via un compte bancaire anonyme off-shore ou un système de monnaie virtuelle comme Paypal ou eGold. Sans structures juridiques et sans possibilités d'identifier les individus opérant des sites de jeux, il semble improbable de contrôler et d'imposer des achats de licences.

S'il est donc possible d'évaluer le nombre de sites de jeux uniques, il reste impossible de déterminer le nombre de sociétés de jeux.

Il faut enfin souligner que les sites « sauvages » sont particulièrement mouvants, notamment ceux cherchant à dissimuler des activités criminelles (blanchiment, usurpation d'identité, arnaque ou vol de moyens de paiement). Certains de ces sites détectés changent ainsi, plusieurs fois par mois, de serveur et de pays d'hébergement.

Certains sites, opérés par des groupes de cybercriminalité très actifs, peuvent ainsi disparaître quelques jours pour réapparaître sous d'autres noms et d'autres adresses.

Sites de jeux en ligne sous licence

Juridiction	# sites
Costa Rica	391
Antigua and Barbuda	383
Kahnawake	331
Netherlands Antilles	330
Gibraltar	148
United Kingdom	86
Malta	63
Belize	57
United States	29
Saint Kitts and Nevis	28
Alderney	21
Cyprus	17
Russian Federation	15
Northern Territory	14

source: Casino City, Inc.



3 Contexte juridique en France

L'extrême majorité des jeux en ligne présents sur le web ne dispose pas de licences pour exercer son activité. Il est très facile de créer en quelques heures un site de jeux en ligne de type casino ou prise de paris, grâce à une offre importante de logiciels prêts à l'emploi.

Ces services de jeux en ligne opèrent ainsi en dehors de toute régulation (taux de redistribution) et de tout contrôle (clients acceptés, redistribution des gains).

Les lois concernant l'activité des jeux en ligne en France sont particulièrement claires. La réglementation française concernant les jeux d'argent est basée sur le principe de la prohibition et seules des dérogations permettent l'exploitation des jeux. Le législateur a voulu autoriser les jeux en ligne (prises de paris et loterie principalement) en limitant l'exercice de cette activité aux deux grandes organisations à but non-lucratif⁷ suivantes : le PMU (Pari Mutuel Urbain) pour la prise de paris hippiques (mais sont interdits les paris «à la côte») et la Française des Jeux pour la loterie et les autres pronostics sportifs.

Concernant les jeux de loteries et de pronostics sportifs, les offres doivent respecter les conditions suivantes⁸ :

- ✓ assurer l'intégrité, la sécurité et la fiabilité des opérations de jeux et veiller à la transparence de leur exploitation;
- ✓ canaliser la demande de jeux dans un circuit contrôlé par l'autorité publique, afin de prévenir les risques d'une exploitation des jeux d'argent à des fins frauduleuses ou criminelles et de lutter contre le blanchiment d'argent;
- ✓ encadrer la consommation des jeux afin de prévenir le développement des phénomènes de dépendance ;
- ✓ veiller à ne pas inciter les mineurs de moins de 16 ans à jouer

Ces régulations ont plusieurs fois été validées par la Cour Européenne de Justice, et par la Cour de Cassation.

A ces dispositions très claires, on peut conclure que toute société privée proposant des jeux en ligne aux internautes français réalise une infraction à la législation française.

Malheureusement, cette infraction est constatée sur l'ensemble des sites de casinos en ligne, de loteries et de prises de paris sportifs sur Internet.

Les sociétés étrangères ignorent les jugements qui leur sont défavorables

Pourtant, il faut souligner qu'il est très aisé pour un site Internet de s'interdire les clients français, en :

- ✓ Interdisant l'accès au site depuis une adresse IP française⁹ ;
- ✓ Refusant les enregistrements de clients dont les informations personnelles montrent qu'ils sont situés en France.

En tout état de cause, **nous n'avons détecté aucun site Internet respectant la législation française** (en dehors du PMU et de la Française des Jeux), c'est à dire soit interdisant les connexions de France, soit refusant les inscriptions de ressortissants français.

⁷ Le PMU est un Groupement d'Intérêt Economique à but non-lucratif, et la Française des Jeux est une société d'économie mixte n'ayant pas d'objectif économique.

⁸ Article 1 du décret n°85-390 du 1er avril 1985 modifié par le décret 2006-175 du 17 février 2006.

⁹ Des logiciels de géo-localisation, gratuits ou peu chers, sont disponibles, avec une fiabilité remarquable.

L'analyse générale de ces sites de jeux montre que l'on assiste plutôt à une généralisation des infractions locales, même lorsque les sociétés ont pignon sur rue ou sont cotées en Bourse. Il semble en être ainsi de la société ZeTurf, domiciliée à Malte mais cotée à Londres, qui propose la prise de paris sur les courses françaises aux internautes du monde entier. Dans son opposition au PMU, le TGI de Paris a émis une ordonnance de référé en juillet 2005 pour que la société cesse de proposer ses services aux clients français. L'ordonnance a été confirmée par la Cour d'Appel de Paris en janvier 2006. Actuellement (juin 2006), la société continue à accepter des internautes français pour la prise de paris hippiques.

Ces infractions généralisées, face aux multiples législations locales (comme aux Etats-Unis ou en Italie), sont d'ailleurs parfaitement tolérées par les analystes financiers lors des levées de capitaux de ces sociétés, comme en témoignent les prospectus des introductions boursières.



Site sauvage francophone

Face à ces dérives, certains Etats ont fait le choix de forcer l'application des lois en :

- ✓ Obligeant les établissements financiers à refuser les paiements par cartes bancaires aux sociétés de jeux en ligne (législation américaine);
- ✓ Obligeant les opérateurs de monnaie virtuelle à refuser les paiements aux sociétés de jeux en ligne (législation américaine);
- ✓ Obligeant les fournisseurs d'accès et les opérateurs de télécommunications à bloquer l'accès des internautes locaux aux sites prohibés de jeux en ligne (législation italienne).

L'Italie a décidé de bloquer tous les sites de jeux en ligne incompatibles avec sa législation.

En février 2006, le Ministère des Finances Italien et l'AAMS (*Amministrazione Autonoma Dei Monopoli Di Stato*) ont fait le choix d'une mesure radicale pour lutter contre le non-respect de sa réglementation par les sites de jeux en ligne étrangers, notamment basés à Malte.

L'AAMS a référencé l'ensemble de ces sites étrangers utilisés par les ressortissants italiens, et a forcé les opérateurs de télécommunications italiens à bloquer l'accès à quelques 600 sites Internet. Une amende de 180,000€ sera ainsi appliquée à l'encontre des fournisseurs d'accès pour chaque internaute accédant à ces sites. L'AAMS maintiendra à jour une liste des sites frauduleux qui sera régulièrement communiquée aux opérateurs.

Ce type de solution offre l'avantage d'être pérenne, protectrice et techniquement peu contournable.



4 Délits et crimes liés aux jeux en ligne internationaux

Même s'il faut rappeler que la totalité des sites de jeux en ligne étrangers matérialisent un délit en acceptant des clients français, de nombreux sites exercent leur activité dans le respect des bonnes pratiques de jeux. C'est notamment le cas de la majorité des sociétés ayant acquis une licence de jeu dans une juridiction spécialisée. Il faut noter que 2.005 sites ont été identifiés comme détenteurs d'une licence, ce qui ne représente que 14% du total des offres disponibles.

Les services de jeux « sauvages » (sans licence d'aucune sorte) agissent en dehors de toute régulation et contrôle. Selon les types de jeux offerts (jeux de casinos, loteries, paris sportifs), nous verrons ci-après les types de risques auxquels sont confrontés des joueurs et les schémas spécifiques de fraudes que nous avons rencontré sur ces offres.

Les services « sauvages » sont généralement créés par :

**Casinos,
loteries et
paris en ligne
sont les
terrains de
jeux de
prédilection
d'organisations
criminelles très
développées.**

- ✓ des individus peu scrupuleux créant des activités tous azimuts (dans la quasi-totalité de nos enquêtes, les serveurs co-hébergent des sites de jeux en ligne et des contenus de type pornographique) ;
 - ✓ des organisations criminelles ou cybercriminelles disposant de ressources techniques de grande envergure et exerçant systématiquement d'autres activités comme la fraude bancaire, la pédo-pornographie ou l'infection de postes victimes.
- Le recrutement des clients potentiels est, selon l'opérateur, du site de jeux, légal ou illégal. La démarche légale consiste principalement à acheter des liens sponsorisés ou des affichages publicitaires sur les sites traditionnels des internautes.

Les modes opératoires illégaux sont bien plus variés et génèrent des nuisances plus ou moins fortes :

- ✓ Le spam : méthode consistant à collecter par tous moyens des millions d'adresses emails, puis d'envoyer un message publicitaire à ces internautes (le spam représente 70% des courriels sur Internet) ;
- ✓ Le web spam : technique qui consiste à automatiser la promotion d'un site sur l'ensemble des supports interactifs sur Internet (commentaires de blogs, messages sur messagerie instantanée, création automatique de pages de liens qui tromperont les moteurs de recherche sur la popularité réelle d'un site de jeux) ; sur l'ensemble des sites que nous avons analysés, 46.300 sites Internet n'avaient pour objet que de rediriger l'internaute vers un site principal ;
- ✓ Détournement DNS : il s'agit par tous moyens de compromettre le poste d'un internaute pour automatiquement rediriger ses requêtes légitimes vers un site de jeu ;
- ✓ Publicités basées sur la compromission du poste : le poste est infecté par un *adware* qui génère automatiquement des bandeaux publicitaires pour des sites de jeux (ou autres) lors de la navigation de l'internaute.

Depuis le début de l'année 2006, nous assistons à une série d'attaques par spams des internautes français, par les sites de jeux étrangers, que ceux-ci soient sous licence ou non. Ces démarches de spam relèvent bien de pratiques illégales, les adresses emails étant collectées frauduleusement et les envois étant réalisés sans l'approbation des internautes ciblés.

Ce fut notamment le cas à l'occasion des grands événements sportifs (Roland Garros, Coupe de Monde de Football).

Les sites de jeux en ligne recensés par cette étude font l'objet d'un choix particulier d'hébergement selon le niveau d'illégalité assumé par la société opératrice. Ainsi, les paradis législatifs suivants sont



particulièrement appréciés : Israël, Russie, Costa-Rica, Slovaquie, Bulgarie, Gibraltar, Chine, Chypre, Antilles Néerlandaises, Antigua & Barbuda et les Bahamas.

Cette approche permet :

- ✓ de bénéficier d'un laxisme particulier des opérateurs spécialisés locaux pour faire face aux demandes de fermeture des sites par les organismes de lutte internationaux ;
- ✓ de bénéficier d'une législation locale laxiste ou inexistante pour s'affranchir d'éventuelles poursuites par les victimes.

Concernant le Costa-Rica, Gibraltar, Chypre, les Bahamas ou Antigua, l'activité des jeux en ligne représente un enjeu de stratégie industrielle nationale, qui entraîne une législation permissive et la présence d'opérateurs spécialisés dans l'hébergement des sites de jeux. Par ailleurs, certains de ces pays combinent l'intérêt d'un paradis législatif et d'un paradis fiscal, ce qui facilite notamment la mise en œuvre d'opérations de blanchiment.

Concernant la Chine ou la Russie, il s'agit principalement de bénéficier de registraires¹⁰ et d'hébergeurs véreux. Comme nous avons souvent pu le constater, certains hébergeurs sont créés directement par des groupes de cybercriminalité ou viennent proposer leurs services sur les forums d'échange criminels. Sur certains réseaux d'hébergeurs (notamment russes ou coréens), la totalité des contenus hébergés sont frauduleux : phishing de sites bancaires, propagation de chevaux de Troie, sites pédophiles, casinos en ligne, forums de discussion utilisés par les réseaux de cybercriminalité, etc...

4.1 Schémas frauduleux liés aux casinos en ligne

Depuis la fin des années 90, l'activité des casinos en ligne est rapidement devenue un terrain de jeux de choix pour un certain nombre d'individus peu scrupuleux, qui ciblaient alors principalement les internautes américains.

Plus d'un millier de casinos en ligne sont opérés par des groupes criminels. Ces sites permettent notamment le blanchiment et la diffusion de malware.

La plupart des grands groupes de cybercriminalité russophones en activité aujourd'hui (Yambo, Polyakov ou Kuvayev par exemple) ont débuté leurs activités délictueuses au travers de la pédo-pornographie et des casinos en ligne. En 2002, certains de ces groupes dirigeaient plus d'une centaine de sites distincts de casinos en ligne, qu'ils pilotaient depuis Montréal, Boston ou Moscou. Une grande partie de ces sites sont encore en activité, après avoir changé régulièrement de structure juridique.

Comme en témoignent certains incidents aux mois de mai et juin 2006, ces groupes ont d'ailleurs un intérêt certain pour les cibles françaises. Ainsi, les internautes français ont pu recevoir fin mai 2006 un spam francophone faisant la promotion de Green Table Casino (copie

ci-contre).

Une enquête sur ce casino en ligne a permis d'en identifier le propriétaire, russophone, dont l'activité ne se restreignait pas à la gestion d'une dizaine de casinos en ligne¹¹. Il opérait également les domaines traffxxl.biz et repon.info qui ont diffusé des centaines de milliers de malware en avril, mai et juin. Enfin, cet individu possédait également le site nextlittle-com, qui était un site pédophile.

Subject: New online casino

Un logiciel de dernière génération, un paiement efficace et un service clientèle disponible de nuit comme de jour, font de Green Table Casino l'un des premiers casinos du net. Green Table Casino possède toutes les caractéristiques pour vous procurer les plaisirs d'un vrai casino; dans le confort de votre maison.

[extract]

Votre casino est vraiment génial. Les menus et les graphiques sont de loin meilleurs que ceux des autres casinos que j'ai pu voir. De plus, les graphiques sont si beaux et professionnels que je les ai gardés sur le bureau de mon ordinateur.

<http://green-table.biz>

¹⁰ Le Registraire est un prestataire d'enregistrement de noms de domaines

¹¹ green-table.biz, jackptheaven.info, greentablecasino.info, casinogreentable.info...



Par la surveillance des opérations d'une quarantaine de groupes de cybercriminalité actifs, nous estimons que plus d'un millier de sites de casinos en ligne sont directement dirigés par ces groupes. Blanchiment et diffusion de malware¹² sont les deux fraudes principales identifiables pour ces sites de jeux.

Au fur et à mesure du développement des activités de ces groupes de cybercriminalité, le maintien de l'activité de casino en ligne est devenu de plus en plus stratégique, puisqu'elle assure notamment le blanchiment des fonds frauduleux collectés par ailleurs par ces groupes, qui se sont ainsi diversifiés dans la contrefaçon de médicaments, dans le vol de cartes bancaires ou dans le vol d'identifiants de comptes bancaires.

De manière générale, les fraudes les plus communément rencontrées pour les joueurs sur les sites de casinos en ligne sont :

- ✓ **Le non-paiement des gains** : le schéma consiste à créer un site de casino en ligne avec force publicité sur Internet et d'attirer un maximum de joueurs pendant quelques mois sans reverser les gains au-delà d'un certain seuil (lorsque ces gains dépassent le crédit global affecté par le joueur) ; cette fraude est très fréquemment rencontrée, notamment lorsqu'un gain exceptionnel (plusieurs centaines de milliers de dollars) est lié à un tournoi ou à un jeu à fort effet de levier (poker, roulette).
- ✓ **La manipulation des taux de redistribution** : la très grande majorité des casinos en ligne ne donne pas d'indication sur les taux de redistribution des jeux de table ou des jeux de type bandits-manchots et les taux de redistribution sont généralement bien inférieurs aux taux pratiqués par les casinos physiques. Seuls les casinos en ligne disposant d'une licence sont censés appliquer des taux de redistribution prédéfinis mais il est notoire que des organismes attribuant des centaines de licences ne disposent pas des moyens nécessaires pour contrôler ces taux de redistribution.
- ✓ **Le vol de cartes bancaires** : la majorité des sites de casinos en ligne propose aux clients de créditer leur compte virtuel avec une carte bancaire (d'autres systèmes de porte-monnaie virtuel sont utilisés comme eGold ou NetTeller), et procède directement au débit des comptes bancaires, sans l'utilisation d'un service tiers de confiance spécialisé dans le paiement bancaire en ligne ; cette majorité d'opérateurs de jeux conserve donc sur ses serveurs les données bancaires de ses clients et il est fréquent de retrouver sur les forums d'échange des pirates bancaires ces bases de données ; ces données sont soit dérobées à défaut d'une protection informatique efficace, soit revendues ou utilisées directement par des groupes criminels actifs à la fois dans l'opération de casino en ligne et dans la fraude à la carte bancaire.
- ✓ **L'infection des internautes par des malware** : une partie significative des casinos en ligne imposent à leurs clients de télécharger une application sur leur poste ; afin de maximiser leurs revenus, les sites de casinos en ligne incluent sur les postes des clients, de manière furtive, des programmes publicitaires malicieux (adware) leur générant des revenus conséquents. Par ailleurs, les groupes de cybercriminalité bancaire ont l'habitude d'inclure dans les pages de leurs sites de jeux des programmes furtifs de type Chevaux de Troie : ces programmes ont pour objectif de dérober cartes bancaires et identifiants de comptes bancaires en ligne des victimes¹³.

A notre connaissance, les organisations criminelles utilisent peu la méthode du non-paiement des gains (qui reste l'apanage de fraudeurs individuels). Avec plus de finesse, la manipulation du taux de redistribution est régulièrement suspectée et l'activité de casino en ligne leur offre une plate-forme exceptionnelle pour monétiser les cartes bancaires dérobées par phishing ou malware bancaire (blanchiment).

¹² Les malware sont des programmes informatiques furtifs (virus, vers ou chevaux de Troie) ayant pour objectif d'infecter un poste d'internaute et d'effectuer des tâches furtives (espionnage, vol d'identifiants bancaires, génération de publicités, détournement de son activité Internet, utilisation illégale de la puissance technique du poste).

¹³ Ce phénomène est très répandu et les éditeurs anti-virus collectent ces malware sur les sites de casinos en ligne, de musique pirate ou de pornographie. Plus de 300.000 pages web de ce type sont infectés par ces programmes malicieux.

L'activité de casinos en ligne offre une rentabilité aujourd'hui très faible au regard des autres activités criminelles de ces groupes, qui peuvent atteindre plusieurs dizaines de millions de dollars par mois. Mais cette activité reste un pivot, pour diffuser des chevaux de Troie, pour collecter des identifiants de cartes bancaires, ou pour monétiser des cartes dérobées par ailleurs.

4.2 Schémas frauduleux liés aux prises de paris en ligne

L'activité de prises de paris en ligne est également un domaine de prédilection pour la criminalité. Cependant, le profil du fraudeur est ici différent puisqu'il touche principalement les organisations mafieuses traditionnelles.

Le bookmaking, prohibé en France, est un phénomène très répandu, notamment dans les pays anglo-saxons. Il est source d'un grand nombre de fraudes qui sont, naturellement, transposables sur Internet.

L'un des événements les plus emblématiques de l'année 2005 dans le monde de la cybercriminalité des jeux a été l'arrestation, puis l'inculpation d'un réseau de bookmakers américains, dont trois membres appartenaient à la famille mafieuse Gambino.

Cette arrestation, consécutive à deux ans d'investigations au sein de ce réseau de bookmaking illégal, couvrait les Etats de New York, New Jersey, Floride, Nevada et New Hampshire.

Selon l'acte d'accusation, à la tête de ce schéma frauduleux se trouvaient un certain Gerald Uvari, son frère cadet Cesare Uvari, et son neveu Anthony Uvari. Tous les trois sont considérés comme des associés de la fameuse famille de la mafia italienne Gambino.

Le schéma frauduleux mis en application par le Groupe Uvari, consiste à agir en tant qu'intermédiaire entre les parieurs et les diverses entreprises de jeux de hasard (surtout des sites de paris hippiques et sportifs). Parmi les organismes de bookmaking affiliés avec le Groupe Uvari figurent notamment « Euro Off-Track » de l'Ile de Man, « International Racing Group, Inc. » alias « Racebook » situé sur l'île Curaçao dans les Antilles Néerlandaises ainsi que quelques autres.

Selon l'accusation, le Groupe Uvari établissait des comptes pour des particuliers sur des sites de paris à distance. Une fois que le compte d'un parieur était établi, le Groupe Uvari disposait de son numéro de compte, mot de passe et autres détails qu'il utilisait pour ainsi parier au nom du joueur, selon le principe du bookmaking.

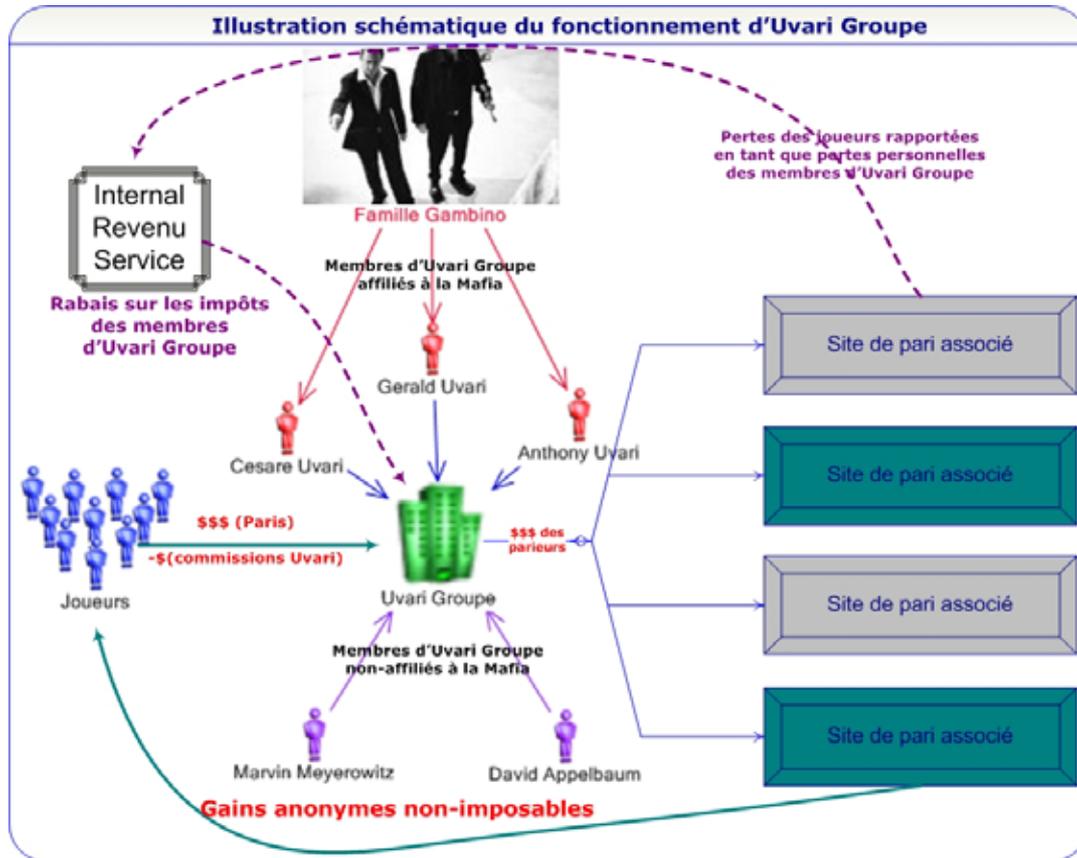
Les comptes des parieurs ainsi enregistrés ne comportaient pas beaucoup d'informations personnelles des parieurs eux-mêmes. En revanche, chaque compte était rattaché à un numéro de sécurité sociale personnel d'un des organisateurs du schéma frauduleux du Groupe Uvari. Cela permettait aux joueurs ayant recours aux services d'Uvari, d'échapper à la vigilance du service IRS (Internal Revenue Service) américain et donc de ne payer aucun impôt sur les gains rapportés par des paris gagnants.

En plus de préserver l'anonymat des parieurs, ce schéma permettait aux membres d'Uvari Groupe de réclamer des réductions conséquentes d'impôts sur le revenu, en associant les pertes éventuellement subies par les joueurs à leurs propres comptes.



Site officiel du bookmaker Racebook, associé au schéma frauduleux organisé par la famille Gambino via «Uvari Groupe»

Le Groupe Uvari percevait de l'argent sur chaque pari (gagné ou perdu) placé par les joueurs sur des sites de jeux en ligne associés via un pourcentage pré-négocié avec chaque parieur donné.



La particularité de ce schéma frauduleux, conçu et réalisé par le clan Gambino via Uvari Groupe, est tel qu'il peut bien servir d'inspiration pour des groupes criminels européens dans la conception de nouvelles méthodes d'évasions fiscales, blanchiments des capitaux, etc.

Compte tenu de l'envergure très importante des opérations réalisées pendant le temps d'existence d'Uvari Group (plusieurs dizaines de millions de dollars), les entreprises européennes doivent faire preuve de vigilance particulière afin d'éviter tout lien avec les structures criminelles similaires à Uvari, organisées de ce côté de l'Atlantique.

Les fraudes les plus communément rapportées par les services de lutte américains pour les sites de paris sportifs sont :

- ✓ Le non-paiement des gains ;
- ✓ La manipulation des résultats et des cotes ;
- ✓ Le blanchiment de fonds frauduleux ;
- ✓ La revente de données personnelles à des groupes criminels (spammeurs notamment).



4.3 Schémas frauduleux des loteries sur Internet

La grande majorité des jeux de loterie sur Internet constitue des arnaques aux joueurs ou aux personnes sollicitées n'ayant pas effectué de mises préliminaires.

Chacun d'entre nous a le plaisir, chaque semaine, de découvrir dans sa boîte de messagerie électronique un gain de loterie. Il s'agit généralement d'un gain à l'Euro Millions, le grand jeu paneuropéen lancé en 2005 par la Grande-Bretagne, l'Espagne, l'Italie, la France, ainsi que d'autres pays membres de l'Union Européenne.

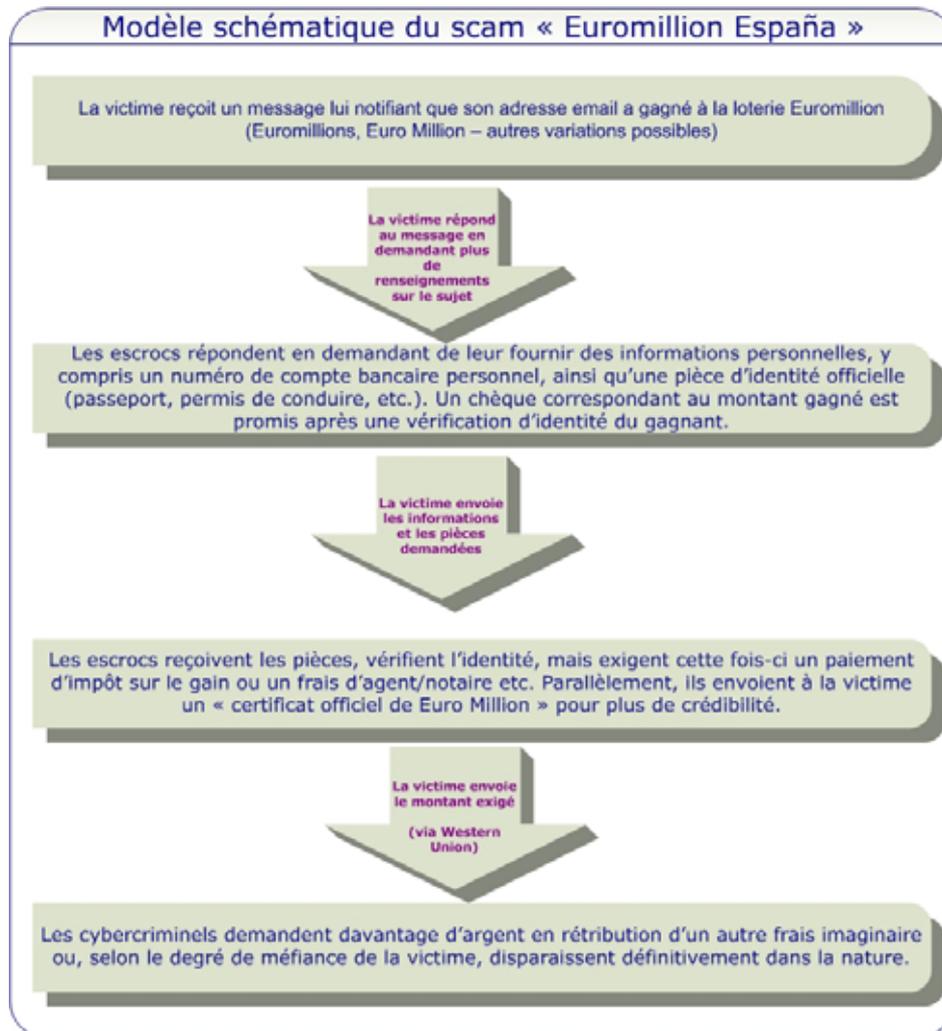
Face à la croissance exponentielle de ces messages, nous avons conduit une enquête fin 2005, à partir d'une centaine de messages de ce type, afin de comprendre les moyens et l'organisation de ces fraudeurs.

La grande majorité de ces lettres d'arnaque présentant des caractéristiques concordantes, allant de l'orthographe similaire au style sémantique approchant, cela nous a permis de découper les messages en plusieurs catégories, puis d'analyser les en-têtes de ces messages afin de constituer une cartographie des activités frauduleuses assurées par plusieurs groupes de scammers.

A l'issu de l'opération initiale de constitution des cartographies de plusieurs groupes de cybercriminels, nous avons pu procéder à la phase de leur localisation géographique. L'un de ces groupes, qui se fait appeler « Euromillion España », est basé à Barcelone.

« Euromillion España » se positionne comme une arnaque « nigériane¹⁴ » classique, basée sur la loterie. Du point de vue schématique, sa réalisation tactique peut être représentée comme suit :

¹⁴ Appelée aussi « Scam 419 », ces arnaques reposent sur l'espérance d'un gain exceptionnel de plusieurs millions de dollars. Lorsque la victime entre dans le schéma de fraude, des frais successifs lui sont demandés avant le paiement du gain. Certaines victimes ont subi des pertes de plusieurs centaines de milliers d'euros et cette « industrie » génère des revenus globaux de plusieurs milliards d'euros. Kidnappings et meurtres sont parfois pratiqués sur les victimes venues chercher leurs fonds.



Cette multitude d'arnaques à la loterie est principalement conduite depuis l'Afrique sub-saharienne (Nigéria notamment), l'Espagne, les Pays-Bas ou plus récemment depuis la Roumanie.

Ce schéma de fraude est pratiqué par des groupes de grande envergure, parfois de plusieurs centaines de personnes, qui allient arnaques à la loterie et arnaques au virement off-shore de fonds africains. Ce dernier schéma fonctionne de manière similaire où l'arnaque consiste à s'adresser à une victime potentielle afin de lui demander son aide pour réceptionner plusieurs millions de dollars en provenance d'un pays africain ou de Hong-Kong. En échange d'une commission substantielle sur cette somme, la victime est appelée à communiquer ses coordonnées bancaires et à verser successivement des frais factices (bancaires, administratifs) afin de récupérer les fonds.

Ces groupes sont particulièrement bien organisés pour s'assurer de la crédulité des victimes : appels téléphoniques, domiciliation de sociétés écran, faux documents administratifs, faux sites bancaires afin de vérifier l'existence des fonds, rendez-vous physiques dans des hôtels prestigieux, valises de billets de banque, etc...

Seuls le FBI et l'US Postal Service luttent actuellement contre ce type de fraude qui touche des victimes américaines. Ces services de police ont ainsi pu réaliser plusieurs démantèlements de réseaux ces dernières années. Néanmoins, ces fraudes perdurent actuellement.

L'activité globale de ce type d'arnaque se chiffre en plusieurs milliards de dollars chaque année.



5 Paradis fiscaux et législatifs dans le secteur des jeux

Les premiers casinos en ligne ont fait leur apparition vers fin 1995 - début 1996. A cette époque, les technologies web en place ne permettant pas d'industrialiser ce secteur de l'industrie de loisirs, on pouvait décompter une dizaine de casinos actifs.

En parallèle du développement exponentiel du secteur des jeux en ligne, les sociétés de jeux ont cherché d'une part à se prémunir d'éventuelles poursuites face à des législations restrictives locales, et d'autre part à optimiser fiscalement leur activité. Les opérateurs anonymes ou les groupes de cybercriminalité qui gèrent les sites sauvages cherchaient pour leur part des législations laxistes pour leurs activités délictueuses, des protections contre les services de lutte étrangers, et des capacités de blanchiment ou d'anonymisation de leurs fonds auprès d'établissements bancaires spécialisés.

En concordance de ces différents objectifs, une partie de ces acteurs ont élu leur domicile légal ou leur hébergement technique (pour les cas des organisations sans structure juridique) dans des territoires alliant l'avantage du paradis législatif et du paradis fiscal. Ce mouvement de fond s'est accompagné naturellement du développement des licences de jeux et de la mise en place de législations protectrices par ces mêmes Etats.

Pour certains pays, comme Antigua, Malte, St Kitts & Nevis, Chypre ou la Finlande (via l'île d'Åland), l'accueil de services de jeux en ligne est devenu l'enjeu de véritables stratégies économiques nationales.

L'utilisation de paradis fiscaux met en évidence que le problème de la cybercriminalité des jeux ne se pose plus uniquement comme un problème de criminologie. La cybercriminalité des jeux forme désormais sa propre économie qui, à son tour, s'est complètement fondue dans l'économie légale. Ce maillage est devenu possible grâce à l'intégration des outils financiers par le crime organisé.

Dû à l'ensemble de ces facteurs de spécialisation locale, certains paradis fiscaux se présentent comme étant très attractifs pour le secteur de jeux en ligne. Beaucoup d'entre eux ont également été instrumentalisés par les acteurs de la cybercriminalité des jeux.

Pour les nouveaux entrants sur ce marché, des solutions « clé-en-main » (*Gambling Start Package*) sont donc proposés, qui couplent :

- ✓ Enregistrement de noms de domaines ;
- ✓ Hébergement dédié off-shore ;
- ✓ Logiciel "clé-en-main" de jeux en ligne;
- ✓ Compte bancaire anonyme off-shore (anonymat via des prête-noms –appelés *nominees*-) ;
- ✓ Interfaces transactionnelles pour les paiements par carte bancaire ;
- ✓ Structure juridique et domiciliation en boîte postale ;
- ✓ Prestations de service pour promouvoir les sites.

Une dizaine de sociétés, comme SloGold¹⁵, propose l'ensemble de ces services. Ces sociétés proposent également d'acquérir des licences de jeux dans les pays suivants : Alderney, Antigua, Belize, Grenade, l'île de Man, Libéria, Costa-Rica, Vanuatu, Bahamas,

The screenshot shows the SloGold website's 'Gambling License' page. At the top, there's a navigation menu with categories like 'Offshore Companies', 'Offshore Bank License', 'Offshore Retail Funds', etc. The main content area features a large 'SLOGOLD' logo and a 'Gambling License' heading. Below this, there's a detailed description of the service, including 'Gambling license', 'The possibilities', and 'Conducting business'. On the right side, there are sections for 'Online support', 'Our PSP key', 'Ready made companies', 'Offshore glossary', and 'Special offers'. At the bottom, there's a 'Price List' table with columns for 'Jurisdiction' and 'Price List'.

Société proposant l'achat de licences de jeux off-shore

¹⁵ <http://www.slogold.net/gambling.html>



Gibraltar, Guernesey, Jersey, Panama...

D'après l'entretien que nous avons eu avec un représentant de SloGold, une licence de jeu au Costa-Rica coûte environ 10.000\$ et nécessite 3 mois de délais. La société propose l'anonymat au propriétaire de la licence. Les taxes locales sur ces activités sont de 0.35% des bénéfices.

Toujours selon cette société qui se propose de nous obtenir une licence au Costa-Rica, aucune obligation n'est attachée à cette licence. L'opérateur du site peut donc notamment fixer les taux de redistribution de son choix et sa qualité de service ne semble pas faire l'objet de contrôles.

Dans ces conditions, il est naturel de se demander quelle garantie offre une licence de jeux de la probité d'un opérateur.

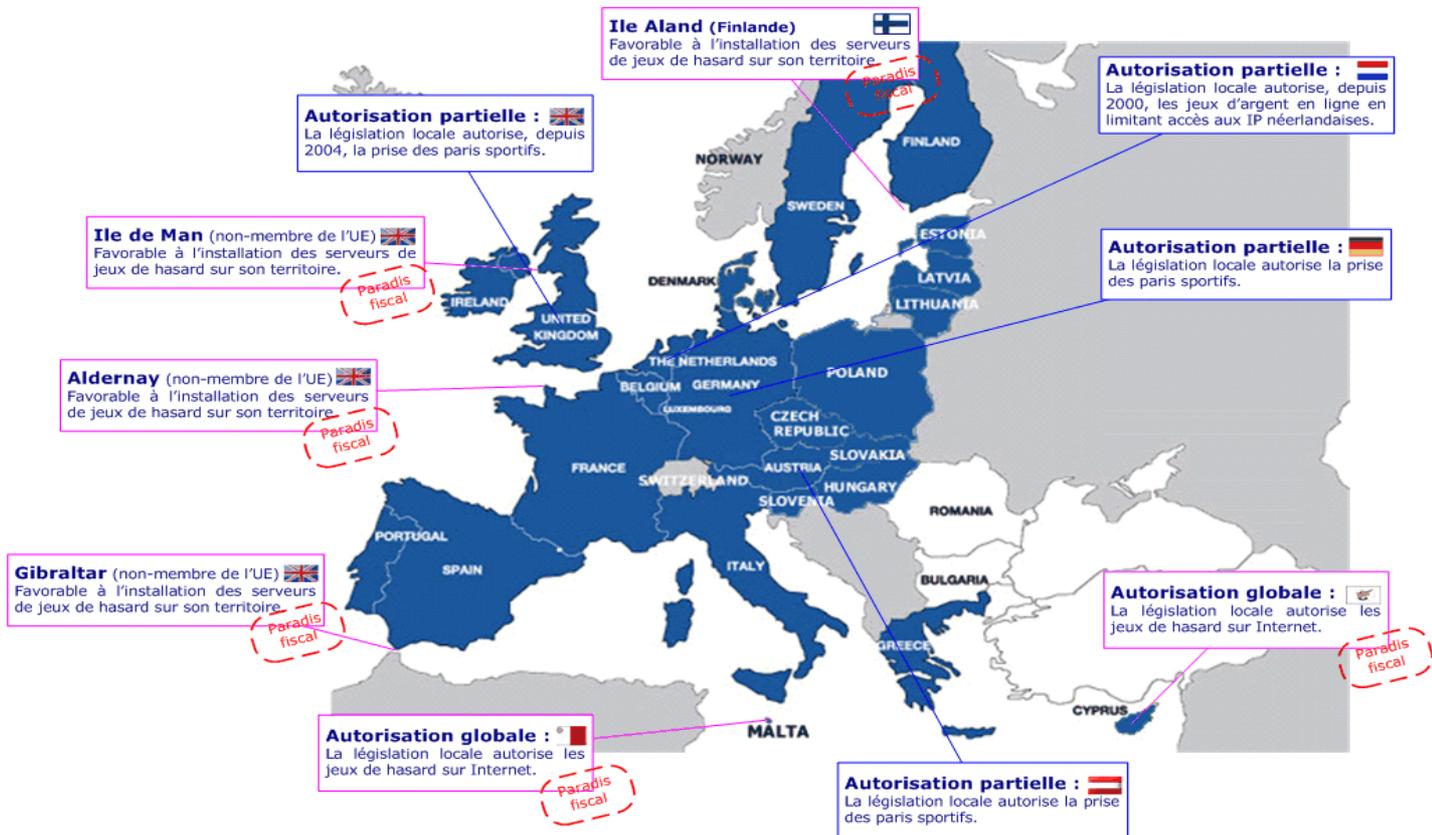
Nous avons également concentré nos recherches sur les principales plateformes « off-shore » s'attaquant à des joueurs français.

Les principales bases d'attaques de joueurs français sont : Antigua, Grenade, Belize, Curaçao, Costa-Rica, Ile d'Åland, Chypre, Malte, Afrique du Sud.

Cette spécialisation de certaines places pour cibler certains pays particuliers s'illustre notamment en analysant les sociétés basées au Belize. Si, dans l'ensemble, seuls 10% des sociétés de jeux sous licence proposent des versions francophones de leurs services, 80% des 51 sociétés sous licence bélizienne ont une offre francophone.

Le Liechtenstein, Malte et la Bulgarie sont également devenus ces derniers mois des plateformes de choix pour la domiciliation et l'hébergement des services de jeux en ligne francophones.

La carte ci-dessous souligne notamment les très fortes différences juridiques entre les pays Européens, ce qui crée un environnement propice pour les opérateurs des sites de véritables paradis législatifs et financiers :





6 Volume des fraudes en France

L'activité légale des jeux en ligne en France représentait environ 110 millions d'euros de revenus¹⁶ en 2005, pour la Française des Jeux et le PMJ.

L'activité illégale des jeux en ligne en France représente entre 300 et 400 millions d'euros de revenus annuels, selon nos estimations basées sur les rapports d'activités des grands opérateurs étrangers.

Cela signifie qu'environ 75% de l'activité des jeux en ligne en France est illégale actuellement.

**75% de
l'activité
des jeux en
ligne en
France est
illégale.**

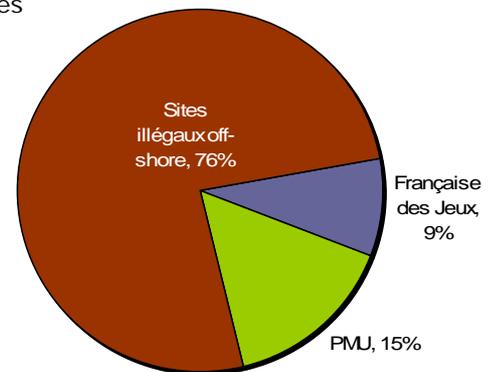
Cependant, il faudrait également considérer le volume des fraudes indirectes, qui sont générées par les véritables organisations criminelles qui opèrent leurs propres sites de jeux en ligne.

Ainsi, un groupe de cybercriminalité (comme #Rock) a inondé fin mai des centaines de millions de boîtes aux lettres d'un spam proposant d'établir des pronostics pour la coupe du monde de football. Ce message avait pour objectif d'infecter les postes des destinataires d'un cheval de Troie appelé Haxdoor/IN.

Une fois sa mission réalisée, ce cheval de Troie a collecté des centaines de milliers de numéros de cartes bancaires et de codes d'accès à des comptes bancaires, et l'impact pourrait se chiffrer à plusieurs dizaines de millions de dollars dans le monde. Ce même groupe, d'une douzaine d'individus, opère plus d'une centaine de sites de casinos en ligne pour son propre compte.

Le volume global des fraudes à la carte bancaire est désormais significativement lié à une utilisation hasardeuse d'Internet. Les sites de jeux en ligne, comme le téléchargement illégal ou les sites pornographiques, sont des sources importantes d'infection et de compromission des données personnelles.

Répartition du secteur des jeux en ligne en France



¹⁶ Les revenus sont la différence entre les mises et les gains reversés aux joueurs



7 Risques liés à la dérèglementation en France

7.1 Tendances générales

Plusieurs constatations peuvent permettre d'anticiper l'évolution du secteur des jeux en ligne en France, et des risques auxquels les ressortissants français peuvent être confrontés à l'avenir.

Depuis un an, une suite de changements sont intervenus qui laissent augurer une aggravation du phénomène actuel :

- ✓ Une généralisation des interfaces francophones des sites de jeux étrangers ;
- ✓ Une hausse spectaculaire du nombre de programmes furtifs (chevaux de Troie) diffusés sur Internet et, parallèlement, du nombre de postes informatiques infectés par ces programmes ; nous estimons qu'entre 2 et 4 millions de postes français sont infectés actuellement par des programmes de ce type ;
- ✓ Un développement soutenu des arnaques à la loterie par email, avec usurpation d'identité des loteries nationales ;
- ✓ La structuration rapide des groupes de cybercriminalité internationaux qui disposent désormais de moyens techniques et financiers (l'un des groupes précités détient des fonds de plus de 50 millions de dollars) dignes des organisations mafieuses traditionnelles ;
- ✓ Une série d'attaques par spam des internautes français par des sociétés de jeux en ligne étrangères (notamment Unibet pour le tournoi de Roland-Garros ou le casino GreenTable dirigé par un groupe de cybercriminalité d'Europe de l'Est).

Face à ces menaces, les services de police internationaux sont sous-dimensionnés et les collaborations public-privé sont généralement inexistantes pour organiser la lutte contre ces phénomènes.

Actuellement, si la totalité des nations développées subissent des infractions à leur législation, il faut également relever l'intense lobbying parlementaire et les procès conduits par les grands opérateurs de jeux en ligne, de même que les sociétés de jeux physiques désireuses de s'appuyer sur leur marque pour se tailler une part du gâteau virtuel.

7.2 Offres de jeux et dépendance

Du point de vue du joueur, les offres de jeux en ligne du PMU et de la Française des Jeux ne sont pas techniquement compétitives par rapport aux offres des acteurs privés étrangers. Outre dans le domaine des jeux de casinos, où aucune offre en ligne n'est proposée par les deux acteurs français, les différences de services sont partout flagrantes. C'est notamment le cas pour les prises de paris sportifs. Paris «à la côte», combinaisons de mises, prises de paris en temps réel après le départ d'une course hippique, bookmaking, etc...

Autre exemple, pendant les matchs de football, les joueurs peuvent à tout moment placer un pari sur le score, mais également sur le joueur « qui marquera un but dans les 10 minutes ».

Il est ainsi évident qu'au moins deux facteurs se révèlent être de puissants leviers de la dépendance du joueur :

- ✓ Le **résultat instantané**, dès que la mise ou le pari sont placés par le joueur (ce qui est très rarement le cas pour les opérateurs en ligne français, mais concerne la majorité des sites off-shore de paris sportifs et de casinos) ;



- ✓ L'**accessibilité** physique au jeu, qui est bien sûr inexistante dans le cas des services en ligne mais constitue une barrière pour les casinos physiques ou les hippodromes.

Il nous semble alors important que les pouvoirs publics, ayant pour mission la lutte contre le phénomène de dépendance aux jeux, s'efforcent de faire pression contre le développement des jeux sur Internet, d'une part, et exigent des opérateurs légitimes qu'ils restreignent le lancement de nouveaux modes de jeux à résultats instantanés.

Les salles de casino françaises font depuis plusieurs années des efforts pour traiter les problèmes de dépendance aggravée de leurs joueurs. Sur Internet, il n'est bien sûr pas aussi facile de détecter et surtout d'aider un joueur atteint d'une addiction avancée. Une douzaine de sites de casino dispose actuellement d'un message de mise en garde concernant la dépendance aux jeux mais, dans un environnement virtuel et facilement anonyme, tout garde-fou reste souvent lettre morte.

Accéder à un service de jeu en ligne depuis son domicile pose également un problème au niveau de la protection des mineurs, qui ne peuvent pas être identifiés lors de leur accès aux sites sur Internet (les critères de la demande de l'âge ou de la carte bancaire n'assurent pas de garantie suffisante).

Une ouverture du marché français conduirait donc inévitablement à une surenchère des stimulations publicitaires et des offres techniques de jeux et de paris, ce qui aggraverait le phénomène de dépendance actuel.

Enfin, il faut souligner que le phénomène de la fraude dans le secteur des jeux est bien moins développé en Europe qu'aux Etats-Unis par exemple. Sur un marché légal de 70 milliards de dollars, le Congrès américain estime que le jeu illégal représente jusqu'à 380 milliards de dollars par an, soit 85% du secteur. Ce type de phénomène peut être pris en compte pour comprendre les menaces liées à une dérégulation du marché des jeux de manière générale.



8 Recommandations

La situation actuelle en France ne peut que s'amplifier sans une prise de conscience des risques par les pouvoirs publics et les opérateurs de jeux légaux.

8.1 Recommandations pour les pouvoirs publics

Concernant les pouvoirs publics, nous pouvons émettre les recommandations suivantes.

Quatre options peuvent être envisagées afin d'amoindrir ou de supprimer les risques auxquels sont soumis les joueurs français :

- ▶ La première option consiste à demander aux établissements bancaires français de **bloquer les paiements par cartes bancaires** de leurs clients vers les sociétés de jeux étrangères. C'est cette décision que vient de prendre le Congrès américain, entrée en vigueur depuis le 7 juin 2006 (à charge pour les services de police de dresser la liste des sociétés de jeux prohibés. Cette approche est partiellement implémentée par une poignée d'établissements en France, mais ne porte que sur une demi-douzaine de sociétés pour lesquelles des plaintes ont été régulièrement posées par les clients de la banque, pour prélèvements illégaux. La première limite de cette approche est qu'il est très difficile de maintenir une liste à jour de numéros de comptes bancaires sources de fraudes. La seconde limite est que cela ne permet pas d'identifier les sociétés de jeux ne reversant pas les gains ou transmettant les identifiants de cartes bancaires de leurs clients à des groupes criminels. Ainsi, la détection de l'utilisation frauduleuse d'une carte bancaire française dans un distributeur de billets en Europe de l'Est ne permet pas de déterminer que ce numéro de carte a été collecté depuis un site de jeux en ligne, puis revendu à des réseaux de contrefaçon de cartes.
- ▶ La seconde option consiste à mettre en place des **moyens policiers conséquents** pour détecter les milliers de sociétés de jeux en infraction par rapport à la législation française, puis de requérir la mise en conformité de chaque société. Cependant, comme nous l'avons vu, cette option est également très limitée puisque ces sociétés sont mouvantes, domiciliées à l'international, et les sites les plus dangereux sont généralement créés dans la clandestinité, gérés anonymement et sans structure juridique attaquable.
- ▶ La troisième option consiste à ouvrir et réguler le marché du jeu en ligne en **attribuant des licences** à des opérateurs sélectionnés, et ainsi à contrôler leurs opérations. Cependant, il serait alors nécessaire de coupler ce dispositif avec un blocage des sites non licenciés, à restreindre les types de jeux et leur modularité technique afin d'endiguer le phénomène de dépendance des joueurs.
- ▶ Enfin, la dernière option serait bien sûr de faire respecter la législation actuelle en **bloquant tous les sites de jeux en ligne étrangers** pour les joueurs français. La protection des ressortissants français serait alors totale contre les manœuvres de fraudes directes aux joueurs sur ces sites. Cette mesure permettrait également de limiter un moteur important de la fraude bancaire, de l'espionnage ou du détournement des postes informatiques en France. Maintenir une liste quasi-exhaustive de sites prohibés pour les fournisseurs d'accès peut être entrepris aisément à partir de notre méthodologie, couplant la détection de nouveaux sites Internet et l'analyse antivirus.



8.2 Recommandations pour les opérateurs de jeux

Pour leur part, les deux opérateurs français que sont le PMU et la Française des Jeux, peuvent entreprendre deux démarches :

- ▶ Mettre en place des actions de communication afin de **sensibiliser le public aux risques** liés aux jeux en ligne off-shore. Ces deux opérateurs sont aujourd'hui les mieux placés pour comprendre la population des joueurs en ligne, et leurs budgets de communication assureraient un bon impact médiatique. Leurs sites officiels de jeux en ligne *pmu.fr* et *fdjeux.fr* peuvent d'ailleurs constituer des tribunes de qualité pour sensibiliser le public visé.
- ▶ Prendre des engagements concernant le non-développement de certains modes de jeux proposés à l'avenir sur Internet, sur les produits existants ou les nouveaux produits. Il s'agit notamment de **limiter les jeux à résultats instantanés** qui sont des facteurs très forts de dépendance (comme c'est le cas pour les jeux de casinos ou de paris off-shore existants).



► **Présentation du CERT-LEXSI**

Le groupe LEXSI est le premier cabinet français d'audit et de conseil en sécurité informatique.

Le CERT-LEXSI, département du groupe LEXSI, est l'une des quatre équipes de réponse à incidents de sécurité informatique françaises. Composé d'une vingtaine de consultants et d'ingénieurs intervenant pour plus de 400 grandes entreprises françaises, cette équipe est l'une des plus importantes d'Europe en termes de surveillance des vulnérabilités, d'analyse des attaques informationnelles sur Internet et de conduite d'investigations électroniques.

L'unité de lutte contre la cybercriminalité du CERT-LEXSI analyse 12 millions de nouveaux contenus publics par jour et conduit 2.500 enquêtes par an. Elle surveille les activités de 43 groupes de cybercriminalité, dans les domaines bancaires, pharmaceutiques ou ludiques. Cette unité est constituée de consultants multilingues : russe, allemand, espagnol, portugais, italien, roumain, chinois et japonais.

Pour toute question concernant cette étude, merci de contacter :

Nicolas Woirhaye, Directeur du CERT-LEXSI / nw@lexsi.com

Relations média : Ingrid Chaine / ichaine@lexsi.com

Toute reproduction de cette étude est soumise à acceptation de la part du groupe LEXSI.

www.lexsi.com