

## Jouer à l'argent en ligne

Félix Locas **TECHNAUTE**.COM

20 octobre 2006 - 09h15

**Le Congrès américain a récemment annoncé une loi visant à abolir les jeux d'argent sur Internet. Or, plusieurs nouveaux services qui proposent de «gagner de l'argent» via la Toile connaissent ces temps-ci une popularité grandissante. Leur légalité est-elle remise en question ?**

Texte :     Envoyer  Imprimer

Les casinos virtuels et les services de paris sportifs en ligne sont les principales cibles du Congrès américain. Tout comme au Canada, ce sont essentiellement les jeux d'argent supposant un certain hasard qui sont prohibés.

«Pour être interdit, un jeu doit notamment impliquer une forme de chance», confirme Anthony N. Cabot, avocat américain spécialiste des jeux et des concours sur Internet.

«Tous les sites de divertissements devront toutefois s'assurer qu'ils ne contreviennent à aucun des règlements de la nouvelle loi», précise-t-il, soulignant que la loi américaine risque d'avoir le bras long.

Mais Internet accueille depuis quelques années un nombre croissant de formes de divertissement impliquant des gains monétaires pour leurs utilisateurs. Parmi ceux-ci, les très populaires jeux en ligne Second Life et Entropia Universe, qui proposent tous deux d'intégrer une reconstitution virtuelle et fantaisiste du monde et de participer à son économie grâce à de l'argent réel.

La communauté virtuelle de [Second Life](#) compte actuellement quelque 320 000 membres. Ces derniers participent à des transactions et font des gains par l'entremise d'une monnaie fictive, appelée Dollars Linden, mais qui peut en tout temps être convertie en argent réel. À titre d'exemple, chaque dollar américain vaut généralement entre 300 et 400 Dollars Linden.

Entropia Universe offre quant à lui un taux de change fixe, un crédit de la devise virtuelle «Entropia Universe» valant un dixième de dollars américain.

Un peu dans la même veine, le site [Weblo.com](#) est un service conçu par une société montréalaise qui propose à ses utilisateurs d'acheter, en devises américaines, les versions virtuelles des villes du monde et des propriétés qui s'y trouvent. «La rencontre en ligne du Monopoly et d'Ebey», résume Sean Morrow, directeur marketing du projet.

En acquérant «des propriétés sur [Weblo.com](#), comme votre maison, la province de Québec ou La Ronde, explique-t-il, vous créez une page Internet et intégrez la communauté. De la publicité est alors affichée de façon automatisée sur la page, un peu comme sur [MySpace.com](#), excepté que lorsqu'un usager clique sur une pub, vous gagnez de 10% à 50% des revenus».

Différents niveaux d'abonnement sont proposés, celui de base étant gratuit, et les niveaux supérieurs générant plus de profit à l'utilisateur. Tous les biens virtuels acquis peuvent ensuite être vendus ou mis à l'enchère par les joueurs.

Des services qui ne souffriront pas du resserrement de la loi américaine, explique Anthony N. Cabot, rappelant que «vendre des biens conçus par l'utilisateur grâce à ses aptitudes ou ses habiletés créatrices ne contrevient pas à la réglementation.»

### La valeur du virtuel

Selon Sean Morrow, un service comme weblo.com vise notamment à offrir des outils simplifiés de mise en ligne et de création de pages web. Cela donne «l'opportunité à quelqu'un qui n'a pas les ressources pour faire un site sur Internet d'y parvenir, tout en faisant des profits. Une seconde chance pour tous ceux qui ont perdu de l'argent avec Internet».

Mais pour Jean Lanoix, spécialiste d'Internet et auteur de Internet 2025, publié aux éditions Transcontinental, il n'en demeure pas moins que de tels services «se servent de la naïveté des gens et de l'appât du gain» pour faire des profits.

Weblo.com, par exemple, «a le mérite d'être clair et de proposer une approche intéressante, mais offre des produits qui ne valent rien, estime-t-il. Le montant d'argent investi est irrationnel. Un peu comme des espadrilles vendus 100\$, le client défrayant 20\$ pour le soulier et 80\$ pour le logo, pour le rêve.»

«Malheureusement, il y aura peut-être des gens assez naïfs pour faire monter les enchères», déplore-il.