

DÉCISION N° 2026-133 DU 9 JUIN 2026
RELATIVE AUX MODALITÉS TECHNIQUES D’AFFICHAGE DU MESSAGE DE
MISE EN GARDE DES RISQUES LIÉS AU JEU EXCESSIF OU PATHOLOGIQUE
POUR LES ENTREPRISES DE JEUX À OBJETS NUMÉRIQUES MONÉTISABLES

Le collège de l’Autorité nationale des jeux,

Vu la loi n° 2024-449 du 21 mai 2024 visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique, notamment ses articles 40 et 41 ;

Vu l’arrêté du 4 février 2026 relatif au message de mise en garde des risques liés au jeu excessif ou pathologique pour les jeux à objets numériques monétisables ;

Vu la notification n° 2026/0072/FR adressée le 13 février 2026 à la Commission européenne ;

Vu les autres pièces du dossier ;

Après avoir entendu le commissaire du Gouvernement, en ses observations, et en avoir délibéré le 9 juin 2026,

DÉCIDE :

Article 1^{er} : Les modalités techniques d’affichage du message de mise en garde des risques liés au jeu excessif ou pathologique pour les entreprises de jeux à objets numériques monétisables sont définies à l’annexe de la présente décision.

Article 2 : La directrice générale de l'Autorité nationale des jeux est chargée de l'exécution de la présente décision qui sera publiée sur le site Internet de l’Autorité.

Fait à Issy-les-Moulineaux, le 9 juin 2026.

La Présidente de l’Autorité nationale des jeux

Isabelle FALQUE-PIERROTIN

Décision publiée sur le site de l’ANJ le 12 juin 2026

<u>ANNEXE</u>

<u>Modalités techniques d’affichage du message de mise en garde des risques liés au jeu excessif ou pathologique pour l’entreprise de jeux à objets numériques monétisables</u>
--

Article 1 : Champ d’application

Adoptée en application du XV de l’article 41 de la loi n° 2024-449 du 21 mai 2024 visant à sécuriser et à réguler l’espace numérique, la présente annexe s’applique aux entreprises de jeux à objets numériques monétisables.

Elle fixe les modalités techniques d’affichage du message de mise en garde par lequel les entreprises de jeux à objets numériques monétisables doivent informer les joueurs des risques liés au jeu excessif ou pathologique.

Le contenu et les emplacements du message sont définis dans l’arrêté du 4 février 2026 relatif au message de mise en garde des risques liés au jeu excessif ou pathologique pour les jeux à objets numériques monétisables. L’arrêté susvisé prévoit que le message « Votre activité de jeu peut être dangereuse : pertes d’argent, conflits familiaux, addiction, etc. Retrouvez nos conseils sur joueursinfo-service.fr (09 74 75 13 13 - appel non surtaxé) » est affiché :

1° Sur la page d’accueil de l’interface des jeux à objets numériques monétisables ;

2° Après la validation de l’inscription ;

3° Sur les pages de l’interface de jeu permettant de consulter, configurer et gérer les informations énumérées aux 6° à 12° de l’article 14 du décret n° 2026-60 du 4 février 2026 relatif à l’expérimentation des jeux à objets numériques monétisables.

Article 2 : Modalités techniques d’affichage du message de mise en garde

2.1. Pour les emplacements mentionnés au 1° et au 3° de l’article 1 de la présente annexe, le message est inséré à l’intérieur d’un cartouche d’une couleur tranchant avec celle de la page internet. La hauteur du cartouche est au minimum égale à 10 % de la hauteur totale de l’écran et la largeur du cartouche occupe toute la largeur de l’écran. Le cartouche ne peut pas défiler. Le message reste fixe et visible en permanence, sans altération de son contenu. A l’intérieur du cartouche, le message est reproduit en lettres capitales dans la typographie Roboto bold dans une couleur tranchant avec celle du cartouche. La taille de la typographie est adaptée en fonction de la surface du cartouche. Chaque ligne utilise le maximum de l’espace disponible entre le bord gauche du cartouche et son bord droit, ainsi que les bords supérieur et inférieur.

2.2. Pour l’emplacement mentionné au 2° de l’article 1 de la présente annexe, le message est inséré à l’intérieur d’un cartouche temporaire d’une couleur tranchant avec celle de la page internet. La surface du cartouche est au minimum égale à 30 % de la surface totale de l’écran. Le cartouche est inséré de manière centrée sur l’écran, en hauteur comme en largeur. Il est affiché pendant une durée minimale de cinq secondes et ne peut être refermé par l’internaute. Un décompte du temps d’affichage restant est inséré dans le cartouche. A l’intérieur du cartouche, le message est reproduit en lettres capitales dans la typographie Roboto bold dans une couleur tranchant avec celle du cartouche. Le message est inséré dans le cartouche de manière centrée, en

hauteur comme en largeur, et la surface du message est au minimum égale à 40 % de la surface totale du cartouche. La taille de la typographie est adaptée en fonction de la surface occupée par le message. Pendant la durée d’affichage du message, la page internet n’est pas interactive et doit être recouverte d’un voile sombre l’opacifiant d’au minimum 40 %.

2.3. Dans tous les cas, le message est composé à l’horizontale sur deux lignes :

« VOTRE ACTIVITÉ DE JEU PEUT ÊTRE DANGEREUSE : PERTES D’ARGENT, CONFLITS FAMILIAUX, ADDICTION, ETC. »

« RETROUVEZ NOS CONSEILS SUR JOUEURS-INFO-SERVICE.FR (09 74 75 13 13 - APPEL NON SURTAXÉ) ».

Si la longueur du cartouche ne permet pas de composer le message de façon suffisamment lisible sur deux lignes, celui-ci est inséré sur davantage de lignes.

La taille de la police de la dernière phrase est légèrement inférieure à celle de la première.

Le logo du Gouvernement est soit aligné à droite du cartouche, soit centré au bas du cartouche, à l’intérieur d’un rectangle blanc et respecte les principes édictés dans la charte graphique de l’Etat.

L’ensemble du cartouche est activable par l’internaute et renvoie directement sur la page internet d’accueil du service public d’aide aux joueurs : www.joueurs-info-service.fr.