



arjel

Autorité de régulation
des jeux en ligne

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Le Président

Nos réf. : ARJEL/CC/SR-20171120

Vos réf. : 17EsportLB/MD

SÉNAT

Monsieur Jérôme DURAIN

Sénateur de Saône-et-Loire

Palais du Luxembourg

15, rue de Vaugirard

75291 PARIS Cedex 06

Paris, le 20 novembre 2017

Monsieur le Sénateur,

Comme vous, j'observe avec attention les évolutions sur les jeux vidéo et avec vous je me réjouis du dynamisme et du succès des compétitions d'e-sport. Les performances, l'ambiance, l'esprit qui les caractérisent, en font une discipline de haut niveau, très proche du monde sportif et de ses valeurs. Les préconisations de votre rapport ont grandement contribué à cet essor : l'ARJEL a pu y jouer tout son rôle, dans un climat d'écoute réciproque dont je vous suis, aujourd'hui encore, reconnaissant.

En revanche, et nous quittons là le monde des compétitions d'e-sport, le phénomène des loot boxes (ou pochette surprise) qui tendent à se généraliser dans les jeux vidéo me préoccupe, comme vous. Il tend en effet à introduire dans cette activité ludique ouverte à tous, une dimension financière qui comme nous l'avions pressenti en 2016, présente des risques pour nos concitoyens et notamment pour les plus jeunes. Ces risques sont très proches de ceux qui caractérisent l'addiction aux jeux d'argent ; il convient d'être très vigilant.

Lors de nos discussions en 2016, nous avons convenu que l'achat du logiciel du jeu et le montant des abonnements et actualisations diverses ne devaient pas être considérés comme un sacrifice financier, critère retenu avec l'espérance de gain dans la définition française du jeu d'argent. Par-là, nous prenions en compte les bases d'un modèle économique classique reposant sur la rémunération d'un service et l'achat de temps de jeu comme pour d'autres produits de loisir équivalent.

Avec les loot boxes nous entrons dans une autre dimension. Certes, le phénomène prend des formes multiples, il convient d'opérer un tri et les services de l'ARJEL s'y emploient actuellement. Mais les dérives sont bien présentes : à cet égard, les réactions des joueurs eux-mêmes constituent un bon indicateur. Les polémiques autour du jeu *Star Wars Battlefront 2* que vous citez, le démontrent. Dès lors que l'achat du jeu et les qualités d'adresse du joueur ne permettent pas d'atteindre le but, les joueurs s'estiment floués, d'autant que les montants exigés sont importants - environ 2100 dollars d'achats de coffres aléatoires ou 4528 heures de jeu pour accéder à l'intégralité du jeu -.

Pour ma part et à ce stade j'identifie, dans le foisonnement des offres de loot boxes actuellement sur le marché, trois dérives majeures qu'il convient de traiter :

- Des transactions quasi obligatoires dans le cours du jeu et qui se rajoutent au prix d'achat initial, sans que le joueur en ait été clairement informé ; cela relève du domaine de la protection du consommateur ;
- Un produit totalement aléatoire qui revient à introduire un jeu payant de loterie dans un jeu vidéo : c'est le fondement de l'enquête actuellement menée par le régulateur belge sur le *Star Wars Battlefront 2*. C'est aussi une dérive par rapport aux pratiques habituelles du *pay to win* : le joueur sait précisément ce qu'il achète et peut ainsi disposer d'une meilleure maîtrise de ses dépenses.
- Enfin, dans certains jeux, le joueur a la possibilité de revendre en monnaie réelle des gains remportés sous forme d'objets virtuels ou encore des niveaux de jeux, soit sur le site de jeu proprement dit, soit sur un site dédié ; nous sommes là dans l'espérance de gain en argent.

Si la combinaison de ces trois éléments fait basculer dans le jeu d'argent, chacun d'entre eux présente à lui tout seul des risques qu'il convient de traiter.

A cet effet, l'ARJEL entreprend, outre la réalisation d'une typologie des « différentes pratiques à risque » en développement sur les jeux vidéo, une action en trois volets :

- Un travail en commun avec la DGCCRF pour tout ce qui relève de la protection de consommateurs ;
- Une réflexion commune avec plusieurs régulateurs européens préoccupés au même titre que l'ARJEL par le développement de ces jeux « à la frontière des jeux d'argent » : la Belgique, le Royaume-Uni ou les Pays-Bas suivent avec attention le sujet ;
- Une réflexion sur la définition française du jeu d'argent dans le cadre du rapport de suivi actuellement en cours à l'Assemblée nationale, au sein du Comité d'évaluation et de contrôle des politiques publiques, sur l'évolution de la régulation des jeux d'argent et de hasard en France.

Si une régulation de ce secteur sur le modèle de l'ARJEL semble peu envisageable à court terme, il convient toutefois de s'interroger sur les limites du choix de l'auto-régulation face à une industrie qui, pour satisfaire un besoin de renouvellement permanent, serait amenée à introduire sous des formes variées, toujours plus d'argent et donc toujours plus de risques pour nos concitoyens.

Je vous tiendrai informé de l'évolution des travaux en cours et vous prie de croire, Monsieur le Sénateur, à l'expression de ma haute considération.

Charles COPPOLANI

