



arjel

Autorité de régulation
des jeux en ligne

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Le Président

Nos réf. : ARJEL/CC/SR-20171122

Vos réf. : DJ/JM/LB

Monsieur Alain BAZOT
Président de l'UFC QUE CHOISIR
233, bd Voltaire
75011 PARIS

Paris, le 22 novembre 2017

Monsieur le Président,

Votre lettre a retenu toute mon attention. L'ARJEL note en effet comme vous une dérive préoccupante dans le domaine des jeux vidéo.

En 2016, le législateur a considéré, dans la loi sur « La République numérique » que l'achat du jeu ou l'abonnement ne pouvaient constituer le sacrifice financier ou l'espérance de gains qui définissent les jeux d'argent selon la loi française.

Si les jeux faussement gratuits dans lesquels le joueur achète des éléments pour avancer plus vite et être plus efficace, existent depuis longtemps (exemple : Candy Crush), l'introduction des « loot boxes » (pochettes surprises) est un élément nouveau et préoccupant en incluant dans le jeu, un jeu de hasard payant. Je partage donc tout à fait les craintes que vous exprimez.

Cette évolution porte trois dérives majeures :

- Des transactions quasi obligatoires dans le cours du jeu et qui se rajoutent au prix d'achat initial, sans que le joueur en soit 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 Battle Front 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, 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.

Pour sa part l'ARJEL surveille ces jeux dans le cadre législatif et réglementaire qui définit les jeux d'argent. Compte tenu de la diversité des « loot boxes », il n'est pas possible d'avoir une position globale du point de vue de cette définition qui exige pour caractériser un jeu d'argent la combinaison d'une offre au public, d'un sacrifice financier et d'une espérance de gain.

Ainsi si l'achat d'une « loot box » permet de bénéficier de personnages ou d'armes qui sont vendues par ailleurs sur le site de l'opérateur, on est bien en présence d'une loterie prohibée. En revanche si le gain provient de la vente sur une autre plateforme que celle de l'opérateur, la caractérisation du jeu d'argent apparaît problématique.

Indépendamment de ces questions qui gouvernent la saisine du Parquet ou du Président du TGI de Paris pour faire application de l'article 61 de la loi du 12 mai 2010, ces jeux posent d'autres questions comme l'accessibilité du règlement de jeu ou le tableau des gains associés aux « loot boxes ». C'est la raison pour laquelle je me rapproche de la DGGCCRF et je vous propose une rencontre à votre convenance.

Je vous prie de croire, Monsieur le Président, en l'expression de mes meilleurs sentiments.

Charles COPPOLANI

