



ASSEMBLÉE NATIONALE

15ème législature

Loot box - Réglementation - Jeux vidéo

Question écrite n° 14570

Texte de la question

M. Stéphane Trompille interroge M. le ministre de l'action et des comptes publics sur la réglementation des *loot box*. Dans le monde du jeu vidéo, une *loot box* correspond à une boîte butin virtuelle payante, contenant aléatoirement un ou plusieurs objets virtuels offrant soit des améliorations dans le jeu, soit une personnalisation d'un personnage. Ces contenus aléatoires payants sont le sujet de plusieurs polémiques. À titre d'exemple, la communauté de joueurs du jeu *Star Wars Battlefront 2* s'est vivement opposée à l'intégration à ce type d'achats supplémentaires dans la mesure où, selon eux, ils seraient nécessaires pour arriver au terme du jeu. Un autre exemple, la société coréenne de développement et d'édition, Nexon, a été sanctionnée par une amende de 850 000 dollars pour avoir vendu des *loot box* sans informer les joueurs-acheteurs que certains butins avaient un taux de *drop* très réduit. De plus, les butins les plus singuliers sont parfois revendus entre les joueurs au travers d'un marché parallèle non homologué et autorisé par les éditeurs. Ainsi, ces diverses polémiques ont suscité l'intérêt des législateurs en Europe. En effet, la commission britannique sur le jeu d'argent a affirmé dans son rapport *Young people and gambling 2018* que de plus en plus d'enfants se retrouveraient à « parier » de l'argent dans les jeux vidéo (sur les douze derniers mois, 39 % des 11-16 ans auraient dépensé leur argent personnel dans ce type d'achats). Également, la Belgique et les Pays-Bas ont instauré une législation visant à réguler le principe des *loot box*. En France, la réglementation des *loot box* est à l'étude. L'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) a suggéré de collaborer avec la direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes (DGCRF) pour porter une évolution législative sur le sujet. Néanmoins, l'industrie du jeu vidéo demeure hostile à une telle intervention des autorités publiques et prône l'autorégulation de l'industrie elle-même et des joueurs. En effet, comme le souligne l'ARJEL dans un courrier adressé le 27 novembre 2017 à l'association UFC Que Choisir, il n'est « pas possible d'avoir une position globale » sur les *loot box* compte tenu de la diversification des modalités de ces coffres à butins selon les jeux qui, par ailleurs, répondent diversement aux conditions nécessaires à qualifier un jeu d'argent. Il lui demande ainsi la position du Gouvernement sur l'éventuelle évolution législative à venir sur les *loot box*.

Texte de la réponse

Les pouvoirs publics portent une attention particulière au développement des micro-transactions dans les jeux vidéo. En effet, outre le prix d'achat du jeu vidéo, certains éditeurs tendent à imposer aux joueurs d'effectuer des dépenses répétées pour ouvrir des "loot boxes"(ou "coffres à butin"), leur permettant d'obtenir, de façon aléatoire, un objet virtuel utile ou indispensable à la progression dans le jeu. Outre le défaut d'information préalable des joueurs sur les dépenses supplémentaires qu'implique l'achat du jeu vidéo, cette pratique peut être préjudiciable aux consommateurs, en particulier aux mineurs, en favorisant un terrain propice à l'addiction aux jeux d'argent. Ces loot boxes, répandues sur toutes les plateformes et tous les types de jeux, se sont considérablement diversifiées dans leurs modèles. Répondant à des typologies très variées, elles peuvent être : gratuites ou non ; accompagnées de récompenses minimales ou d'avantages pour le joueur (« pay-to-win ») dans le jeu ; valorisables contre argent réel ou échangeables ou non ; proposées dans un jeu payant ou non ; dans un jeu multijoueur ou non ; etc. Par conséquent, une analyse au cas par cas doit être privilégiée. S'agissant des

loot boxes qui entrent dans le périmètre de l'interdiction générale des loteries, édictée à l'article L. 322-1 du code de la sécurité intérieure (CSI), il existe déjà des dispositifs législatifs et réglementaires permettant d'encadrer de telles activités et des autorités habilitées à constater les manquements en la matière. Pour rappel, les loteries sont définies par les quatre critères suivants : l'existence d'une offre publique, offrant, en l'échange d'un sacrifice financier du joueur, l'espérance d'un gain, fonction, au moins de manière partielle, du hasard. La violation des interdictions prévues aux articles L.322-1 et L.322-2 du CSI est punie de 3 ans d'emprisonnement et de 90 000 euros d'amende. Ces peines sont portées à 7 ans d'emprisonnement et à 200 000 euros d'amende lorsque l'infraction est commise en bande organisée (article L.324-6 du CSI). La DGCCRF et l'ARJEL qui est en charge de la régulation des jeux d'argent en ligne, assurent le contrôle de ces dispositions. Les loot boxes qui n'entrent pas dans définition légale des loteries, soit parce qu'elles sont gratuites, soit parce qu'elles ne donnent pas à espérer une récompense réelle, appellent un examen scientifique approfondi de leurs effets sur la psychologie et le bien-être des joueurs, qui permettra de déterminer les actions à mener le cas échéant vis-à-vis de ces pratiques. Enfin, l'inclusion de loot boxes dans les jeux vidéo, notamment de type « pay-to-win », soulève des problématiques d'information du consommateur, lorsque sans le savoir, le consommateur a acheté un jeu dont il ne pouvait pleinement profiter qu'au prix d'autres (nombreux) achats de « loot boxes » ou lorsqu'elles modifient, de manière profonde et non transparente, l'expérience de jeu achetée par le consommateur. Présentés sous forme de loterie, sans aucune visibilité sur leur contenu, ces coffres à butin peuvent générer une dépense globale exceptionnellement élevée. Les dispositions générales du code de la consommation relatives notamment à l'information des consommateurs (articles L.111-1 et suivants) et aux pratiques commerciales interdites (articles L.121-1 et suivants) sont de nature à permettre à la DGCCRF de sanctionner en tant que de besoin les manquements qui pourraient être identifiés sur le marché à l'occasion de contrôles. L'ARJEL et la DGCCRF coopèrent entre elles, notamment en se communiquant les renseignements et documents utiles à l'accomplissement de leurs missions respectives, y compris ceux couverts par le secret professionnel (article 39-3 de la loi du 12 mai 2010 précitée). A ce stade, les dispositions du droit de la consommation et du droit de la sécurité intérieure permettent d'appréhender ces pratiques, sans qu'il soit nécessaire de légiférer davantage. Toutefois, les pouvoirs publics poursuivent leur réflexion quant à l'opportunité d'élaborer une réglementation spécifique pour ce type de pratique.

Données clés

Auteur : [M. Stéphane Trompille](#)

Circonscription : Ain (4^e circonscription) - La République en Marche

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 14570

Rubrique : Jeux et paris

Ministère interrogé : [Action et comptes publics](#)

Ministère attributaire : [Économie et finances](#)

Date(s) clé(s)

Question publiée au JO le : [27 novembre 2018](#), page 10556

Réponse publiée au JO le : [12 mars 2019](#), page 2393