



Monsieur Charles COPPOLANI
Président de l'ARJEL
101 rue Leblanc
75015 PARIS

Paris, le 16 novembre 2017

JÉRÔME
DURAIN

Monsieur le Président,

Depuis nos échanges lors de la mission parlementaire menée avec M. Rudy SALLES, je ne peux que me féliciter de la tendance positive suivie par le monde du jeu vidéo en général et celui de l'esport en particulier. Dynamique économiquement, cette industrie culturelle apporte à mon sens une contribution positive au pays : bien loin de l'assimilation à une culture ultra violente qui en était faite il y a encore quelques années, le jeu vidéo permet à plusieurs millions de joueurs de s'épanouir, d'échanger, de développer une pratique parfois proche du sport de haut niveau. Les éditeurs hexagonaux et les champions des jeux les plus présents sur la scène esportive contribuent à l'influence culturelle française dans le monde. Je crois que la position équilibrée et bienveillante qui avait été celle de l'ARJEL, à savoir favorable à une distinction de l'esport du monde des jeux d'argent, a contribué à ce dynamisme général que l'on peut observer aujourd'hui.

Ce contexte ne doit cependant pas nous empêcher de suivre les évolutions nombreuses et rapides de ce secteur. Aujourd'hui, les loot boxes me semblent nécessiter une attention toute particulière de la part des pouvoirs publics. Bon nombre de joueurs et d'observateurs spécialisés (voir l'article consacré au sujet par le journal *Canard PC*) s'interrogent sur les effets délétères de la généralisation de ces micro-transactions dans le monde du jeu vidéo.

Si je ne pense pas qu'il soit nécessaire à ce stade de mettre en place une législation spécifique, je m'interroge sur l'opportunité qu'il y aurait à assurer une protection des consommateurs en la matière. L'utilisation de loot boxes conférant des ajouts cosmétiques aux jeux semble bien acceptée par la communauté des joueurs. Le développement de pratiques dites de *pay to win* porte davantage à débat comme le montre la polémique récente sur le jeu *Star Wars Battle Front 2*. Au-delà de l'acceptation du système, certains observateurs pointent là un rapprochement du monde du jeu vidéo avec les pratiques propres aux jeux d'argent et de hasard.

N/Ref : 17EsportLB/MD

.../...



La transparence n'est pas généralisée en ce qui concerne les statistiques régissant les loot boxes même si de bonnes pratiques existent parfois. La Chine aurait tranché en faveur d'une transparence des probabilités de gain. Certains de nos voisins européens (Royaume-Uni, Belgique notamment) se penchent sur la question en saisissant leurs autorités régulatrices. On constate donc que la question n'est pas propre à la France. L'ARJEL bénéficie-t-elle des infrastructures nécessaires à un recensement général des probabilités de gain derrière la mécanique des micro transactions ?

Sensible à ce que le dialogue désormais établi entre les pouvoirs publics et les industriels du secteur se poursuive, j'interpelle dans des termes similaires M. Mahjoubi, secrétaire d'état au numérique à travers une question écrite, et j'informe le SELL, le SNJV et l'association France Esport de ces initiatives. Une autorégulation rapide et sincère du secteur constituerait une nouvelle rassurante à l'heure où certains acteurs prédisent une ouverture prochaine des paris sur les rencontres sportives. Convaincu que la réflexion collective nous permettra de trouver une réponse satisfaisante à cette problématique nouvelle, je vous prie de croire, Monsieur le Président, en l'assurance de ma sincère considération.

Jérôme DURAIN