

**Proposition de Loi Portant Modification de la Loi Modifiée du 20
Avril 1977 Relative à l'Exploitation des Jeux de Hasard et des Paris
Relatifs aux Épreuves Sportives**

Auteurs: Sven Clement, Marc Goergen

Exposé des motifs

La présente proposition de loi vise à **modifier la Loi modifiée du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives** afin d'intégrer dans le cadre juridique luxembourgeois une réglementation spécifique et une interdiction stricte pour les **Mécanismes Aléatoires de Récompense Payants (MARP)**, communément appelés « loot boxes », particulièrement en ce qui concerne la **protection des mineurs**:

Cette réforme est motivée par l'obsolescence de la législation actuelle, qui ne tient plus compte de l'essor des jeux en ligne ni de l'apparition de nouvelles formes d'offres de jeu. Le vide juridique actuel nuit gravement à la protection des consommateurs et à la prévention des addictions, en particulier chez les jeunes.

A. Le lien avéré entre Loot Boxes et Jeu Problématique

La recherche empirique démontre une **corrélation positive et extrêmement forte** entre l'engagement et les dépenses liées aux MARP et la gravité du jeu problématique. Cette association est statistiquement similaire à celle observée pour les formes de jeu à haut risque, comme les jeux de casino en ligne ou les machines à sous.

L'urgence est donc d'ordre **sanitaire et de santé publique**. Les mécanismes des loot boxes, fondés sur un **programme de renforcement à ratio variable (VRRS)**, sont délibérément conçus pour encourager un comportement d'achat compulsif, un mécanisme psychologique historiquement réservé aux établissements de jeu licenciés et interdits aux mineurs.

B. Vulnérabilité des Mineurs et Échec de l'Auto-Régulation

Ces mécanismes exploitent les vulnérabilités cognitives et financières uniques aux adolescents. Des études ont montré que de nombreux jeunes utilisent leur propre argent ou les comptes bancaires de tiers pour effectuer ces achats, soulignant un **manque criant de contrôle parental effectif**.

De plus, l'expérience internationale, notamment au Royaume-Uni, a prouvé que **l'auto-régulation de l'industrie est un échec catastrophique**. L'étude a révélé une **conformité de 0,0 %** avec l'obligation volontaire d'obtenir un consentement parental explicite pour les achats de mineurs, démontrant que seule une **intervention législative obligatoire** peut garantir la sécurité des jeunes consommateurs.

C. Le Cadre Légal et le Modèle Belge

Afin d'établir une protection robuste, cette proposition s'inspire de la jurisprudence de l'Union Européenne, notamment de la **législation belge**.

1. **Classification en Jeu de Hasard** : Le texte proposé classe explicitement les MARP comme un « **jeu de hasard** » en vertu de la loi de 1977. Cette classification est justifiée par la présence des trois éléments constitutifs : l'**enjeu** (l'argent ou la monnaie virtuelle payante), le **hasard** (la récompense aléatoire), et le **gain/consommation** (la valeur fonctionnelle ou esthétique dans le jeu, ou la valeur potentielle sur les marchés secondaires).
2. **Prohibition** : Conformément à cette classification, le texte introduit une **interdiction formelle de vente ou d'accès aux MARP pour toute personne de moins de 18 ans**.

Texte de la proposition de loi

Art. 1.

La loi modifiée du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives est modifiée comme suit :

1. Après l'Article 3, il est inséré une **Section II bis**, rédigée comme suit :
« **II bis - Des mécanismes de jeux de hasard numériques et de la protection spécifique des joueurs** »
2. L'Article **3 bis** nouveau est inséré sous cette Section II bis, rédigé comme suit :
« Art. 3 bis.
(1) **Définition.** Aux fins de la présente loi, est désigné comme **Mécanisme Aléatoire de Récompense Payant (MARP)** tout mécanisme intégré à un jeu vidéo ou à une application numérique par lequel un joueur, en contrepartie d'une **mise (enjeu)** consistant en argent réel ou en monnaie virtuelle préalablement acquise avec de l'argent réel, reçoit une récompense virtuelle (**gain** ou **consommation**) dont la nature, la valeur ou la rareté est **déterminée par le hasard (aléa)** au moment de l'achat.

(2) **Classification.** Tout MARP est classé, pour l'application de la présente loi, comme un jeu de hasard dont l'exploitation est, par principe, interdite sur le territoire du Grand-Duché de Luxembourg, conformément à l'Article 1er.

(3) **Exclusion.** Ne sont pas considérés comme des MARP au sens du présent article, les mécanismes :
 - 1° Dont le contenu de la récompense (**gain**) est **intégralement et clairement révélé** au joueur avant tout paiement ou engagement de mise;
 - 2° Qui ne peuvent être acquis qu'avec de la monnaie virtuelle **exclusivement** obtenue gratuitement par le jeu et sans aucune possibilité d'achat direct ou indirect par argent réel. »

3. L'Article **3 ter** nouveau est inséré sous cette Section II bis, rédigé comme suit :
« Art. 3 ter.

(1) **Interdiction aux Mineurs.** L'offre, la vente, la distribution ou toute forme

d'accès aux MARP définis à l'Article 3 bis est formellement interdite aux personnes n'ayant pas atteint l'âge de dix-huit ans sur le territoire du Grand-Duché de Luxembourg.

(2) Obligations de Contrôle d'Âge. Les éditeurs de jeux, les opérateurs de plateformes numériques, et toute personne physique ou morale distribuant de tels mécanismes sont tenus de mettre en place des systèmes de vérification d'âge, **vérifiable et sécurisé** pour toutes les transactions de MARP effectuées par ou pour des comptes utilisateurs identifiés ou raisonnablement soupçonnés d'appartenir à des mineurs.

(3) Transparence Obligatoire. L'opérateur est tenu de divulguer de manière **claire, visible, accessible et systématique** les probabilités (le taux de chance exprimé en pourcentage) d'obtention de chaque récompense potentielle contenue dans un MARP, **avant** tout achat ou engagement de mise, afin de garantir l'information du consommateur. »

Art. 2.

L'Article 18 de la même loi est modifié comme suit :

1. Le paragraphe 1er est remplacé par la disposition suivante :
« Les peines établies par les articles 14 à 17 pourront être portées au double, notamment :
 - 1° en cas de récidive dans les cinq ans qui suivent une condamnation encourue en vertu de la présente loi;
 - **2° dans le cas où le délit a été commis à l'égard d'une personne âgée de moins de dix-huit (18) ans, notamment en infraction aux dispositions des Articles 3 bis et 3 ter de la présente loi. »**

Commentaire des articles

Art. 1. – Modification de la loi du 20 avril 1977

L'Article 1er a pour objectif de procéder aux modifications substantielles de la loi du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard, jugée obsolète face aux évolutions technologiques.

Point 1 : Insertion de la Section II bis

Ce point insère une nouvelle section II bis dans la loi de base. Conformément aux principes de légistique, cette section est créée pour regrouper de manière cohérente et lisible l'ensemble des dispositions spécifiques aux mécanismes de jeux de hasard numériques. Cela permet d'introduire de nouvelles catégories de jeux sans perturber la structure existante relative aux appareils à sous (Section II) ou aux paris relatifs aux épreuves sportives (Section III).

Point 2 : Insertion de l'Article 3 *bis* (Définition et Classification)

L'Article 3 *bis* constitue la pierre angulaire de la réforme proposée.

- **Paragraphe (1) – Définition du MARP** : Il établit une définition légale du **Mécanisme Aléatoire de Récompense Payant (MARP)**. Cette définition englobe explicitement les trois critères qui, selon le droit luxembourgeois (*Glécksspill / Jeux de hasard*) et la jurisprudence européenne, caractérisent un jeu de hasard : la **mise** (*enjeu*), l'**aléa** (*hasard*), et le **gain** (*consommation ou avantage*). Il vise ainsi à couvrir non seulement les *loot boxes*, mais aussi tout mécanisme futur utilisant le même modèle économique de randomisation payante.
- **Paragraphe (2) – Classification en Jeu de Hasard** : Ce paragraphe procède à la classification juridique. En confirmant que le MARP répond aux critères du jeu de hasard, il tombe sous le coup de l'interdiction générale d'exploitation non autorisée posée par l'Article 1er de la loi de 1977. Ce faisant, il adopte le **modèle belge** qui a permis une interdiction effective par simple qualification.
- **Paragraphe (3) – Exclusion** : Ce paragraphe délimite clairement le champ d'application pour éviter une réglementation excessive. Il exclut les mécanismes dans lesquels le contenu est connu à l'avance (achat direct, non aléatoire) et ceux qui ne nécessitent aucun paiement en argent réel (récompenses *purement* obtenues par le jeu).

Point 3 : Insertion de l'Article 3 *ter* (Interdiction et Obligations des Opérateurs)

L'Article 3 *ter* détaille le dispositif de protection concrète des joueurs.

- **Paragraphe (1) – Interdiction aux Mineurs** : Ce paragraphe établit l'interdiction fondamentale : la vente ou l'accès aux MARP est **formellement prohibée aux moins de 18 ans**. Cette mesure est directement justifiée par la corrélation scientifique entre l'exposition aux *loot boxes* et l'apparition de problèmes de jeu chez les jeunes, ainsi que par leur vulnérabilité cognitive face aux mécanismes d'addiction.
- **Paragraphe (2) – Contrôle d'Âge** : Ce point rend **obligatoire et vérifiable** le Contrôle d'Âge. Le fait que l'industrie n'ait montré aucune conformité volontaire rend cette obligation légale indispensable pour éviter l'exploitation financière des mineurs. Le texte exige des mécanismes robustes pour contrer le problème des transactions effectuées par les enfants sur les comptes de leurs parents.
- **Paragraphe (3) – Transparence Obligatoire** : Inspiré par la législation d'autres pays et les recommandations de protection des consommateurs, ce point rend obligatoire la divulgation claire et systématique des **probabilités d'obtention (odds)** de chaque récompense, avant l'acte d'achat. C'est une mesure de protection et de transparence essentielle, permettant aux consommateurs, y compris les jeunes adultes (18+), de prendre des décisions éclairées.

Art. 2. – Modification de l'Article 18 (Sanctions)

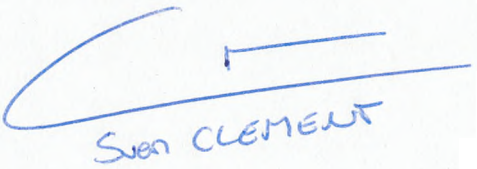
L'Article 2 modifie l'Article 18 de la loi de 1977, qui régit les peines applicables aux infractions, pour garantir la dissuasion.

- **Aggravation de Peine pour Infraction Impliquant des Mineurs** : La modification précise que l'aggravation de peine (le doublement de la sanction) s'applique aux délits commis à l'égard de personnes **âgées de moins de 18 ans**, notamment en cas d'infraction aux nouveaux Articles 3 *bis* et 3 *ter*. Cela assure que toute entreprise qui contourne l'interdiction des MARP pour les mineurs sera soumise aux sanctions les plus sévères de la loi.
- **Lien avec les Sanctions Existant** : La référence aux articles 14 à 17 garantit que l'exploitation illégale des MARP sera punie des peines prévues pour l'exploitation non autorisée de jeux de hasard (amende et emprisonnement), assurant un niveau de sanction élevé et dissuasif pour les opérateurs défaillants.

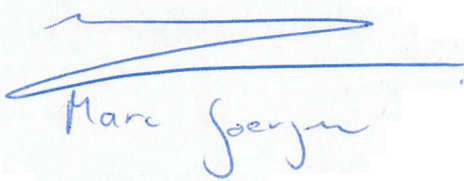
Fiche financière

(Article 79 de la loi modifiée du 8 juin 1999 sur le budget, la comptabilité et la trésorerie de l'État)

La présente proposition de loi n'aura pas d'impact sur le budget de l'État.



Sven CLEMENT



Marc Joerges