

PEGI INTRODUIT UNE MENTION SPÉCIALE AFIN D'INFORMER DE LA PRÉSENCE DE CONTENUS ALÉATOIRES PAYANTS DANS UN JEU VIDÉO

PEGI a annoncé aujourd'hui que les éditeurs de jeux vidéo commenceront à fournir des informations supplémentaires sur la nature des achats dans le jeu si ceux-ci incluent des « contenus aléatoires payants » (comme des boîtes à butin ou des packs de cartes). Les informations seront incluses sous la forme d'une mention (*Achats Intégrés : Inclut des Contenus Aléatoires*) sur l'emballage physique et sur les vitrines numériques.

Depuis septembre 2018, PEGI attribue aux jeux vidéo concernés le descripteur de contenu « achats intégrés ». Une zone de texte sera désormais ajoutée pour fournir des informations supplémentaires si le jeu propose des objets aléatoires payants.

Les objets aléatoires payants sont une forme particulière d'achats optionnels dans le jeu¹ : ils comprennent toutes les offres dans le jeu pour acheter des produits numériques ou des primes pour lesquels les joueurs ne savent pas exactement ce qu'ils obtiennent avant l'achat (par exemple, des boîtes à butin, des packs de cartes, des roues de loterie). Selon le jeu, ces objets peuvent être purement cosmétiques ou avoir une valeur fonctionnelle : ils peuvent inclure des personnages supplémentaires, des tenues et d'autres améliorations d'apparence, mais aussi des outils ou des armes, etc. Ils peuvent débloquer des niveaux supplémentaires, ajouter de nouvelles compétences ou fournir des améliorations de performances. Les « contenus aléatoires payants » sont ceux qui peuvent être achetés directement avec de l'argent réel et / ou ceux qui peuvent être échangés contre une monnaie virtuelle dans le jeu (monnaie qui elle-même peut être achetée directement avec de l'argent réel).

Si un jeu n'inclut pas ces contenus aléatoires payants, mais contient juste des offres d'achats intégrés dans le jeu, seul s'affichera le descripteur d'achats intégrés.

Exemples de la façon dont cette mention spéciale apparaîtra sur l'emballage :



¹ En 2019, moins de 20% des jeux évalués par PEGI comprenaient des achats intégrés