

Prise de position du SIEA et de la SESF concernant les microtransactions, les loot boxes, le skin gambling et l'eSport dans le secteur du jeu vidéo en Suisse

Microtransactions

Les microtransactions sont un processus standard dans le monde numérique d'aujourd'hui. Il s'agit d'un mode de paiement pour de petites sommes d'argent qui survient principalement lors de l'achat de « contenus payants », c'est-à-dire de biens numériques tels que des morceaux de musique, des films et des articles de journaux. Ces microtransactions dans les jeux vidéo existent depuis plus d'une décennie. Elles peuvent aller de passes de saison à de nouveaux personnages, à des tenues, à de la monnaie dans le jeu, à des vies supplémentaires, à des boosts vers de nouveaux niveaux et à des boîtes à butin (loot boxes).

L'industrie des jeux vidéo s'est engagée à assurer la transparence avec les consommateurs. Les jeux qui contiennent des microtransactions sont clairement identifiés comme tels grâce à la norme PEGI.

Les outils de contrôle parental permettent de limiter ou interdire les dépenses dans ces jeux. Ces outils sont faciles à utiliser et à mettre en place. Le contrôle parental est disponible pour consoles Microsoft Xbox, PC Windows, Sony PlayStation, Nintendo Switch et Google Play (Android) : <https://play-smart.ch/pegi/>

Loot boxes

En avril 2020, PEGI a introduit une mention spéciale afin d'informer de la présence de **contenus aléatoires payants** (appelés aussi loot boxes) dans un jeu vidéo. Ceci, en plus du descripteur d'achat dans le jeu, informe les consommateurs avant l'achat que le jeu vidéo en question comprend la possibilité d'acquérir des contenus aléatoires payants.

Pour soutenir davantage la transparence, lorsqu'un achat en jeu implique des contenus aléatoires payants, les éditeurs et les plateformes se sont engagés à l'échelle de l'industrie en août 2019 à publier les probabilités d'obtenir un contenu aléatoire payant à partir d'une boîte à butin (« loot box »).

Les loot boxes sont des achats facultatifs dans les jeux vidéo. Les joueurs les acquièrent pour leur plaisir. Il n'y a pas de gains d'argent à réaliser en achetant des loot boxes. Il ne s'agit donc pas de jeux de hasard et d'argent. De plus, comme pour les cartes à collectionner (Panini, Magic, Pokemon, etc.) à chaque achat, le joueur reçoit un objet qui permet d'améliorer son expérience de jeu.

Voici un exemple de politique concernant les loot boxes développé par Microsoft Games :
<https://www.xbox.com/fr-FR/community/for-everyone/responsible-gaming/loot-boxes/>

Skin Gambling

Enfin, le SIEA et ses membres sont fermement opposés aux pratiques de « Skin Gambling » qui consistent à revendre des contenus obtenus dans des jeux vidéo via des plates-formes tierces non-réglémentées.

Classification de l'esport dans un contexte de jeu d'argent

Le SIEA et la Fédération suisse d'Esports (SESF) rejettent clairement la classification de toute activité d'Esports comme des jeux d'argent d'adresse au sens de la loi. Une compétition basée sur un jeu vidéo doit être considérée dans sa nature comme une activité sportive compétitive, quel que soit le format : tournois, coupes, événements individuels ou encore structures de ligue.

La non-reconnaissance de l'Esport comme sport classique par l'OFSP (Office fédéral du Sport) est fondée notamment sur la notion que l'Esport n'encourage pas l'augmentation de l'activité physique. Ceci ne justifie pas à l'inverse une classification de l'Esport comme jeu d'adresse au sens du droit des jeux d'argent.

Une réglementation, voire une obligation d'autorisation ou l'octroi de licences pour les événements d'Esport par des autorités comme Gespa (autorité intercantonale de surveillance des jeux d'argent) n'est ni opportun du point de vue de la SESF et ne sert pas l'essence et le développement de l'Esport en Suisse. Cela ne s'applique pas aux activités en aval, telles que les paris sur les résultats des compétitions d'Esport.

Le SIEA mène un important travail d'information et de prévention depuis sa création en 2003 et coopère avec les parents et les professionnels ainsi qu'avec les organisations et les autorités, comme le montre la dernière initiative PlaySmart (www.play-smart.ch).

Maur, le 05.06.2021