

Pour une protection effective en matière de microtransactions dans les jeux vidéo – Recommandations à destination des autorités et des politiques



Un document de synthèse et de recommandations de la
NAS-CPA

Table des matières

Glossaire	2
L'essentiel en bref	4
1. Introduction.....	5
Contexte et défis actuels.....	5
Contexte politique et juridique.....	6
2. Définition et délimitation des microtransactions.....	7
3. Aspects positifs et opportunités liés aux jeux vidéo	9
4. Les dangers des microtransactions	10
Des mécanismes préoccupants.....	10
Quels liens avec les troubles de types addictifs ?.....	12
Protection des groupes à risque.....	13
5. Modèles de régulation internationaux	15
6. Recommandations	15
Que faut-il dès aujourd'hui pour protéger les personnes les plus à risque ?.....	16
7. Littérature.....	18

Glossaire

Achats intégrés	Achats intégrés aux jeux vidéo. Synonyme : microtransactions.
Biens virtuels	Articles cosmétiques ou fonctionnels qui permettent ou améliorent l'expérience de jeu dans le cadre d'un jeu vidéo. Les objets fonctionnels sont par exemple des armes, les objets cosmétiques sont par exemple des représentations d'armes sans avantage de performance (voir aussi <i>skins</i>).
FOMO	Peur de manquer quelque chose (<i>fear of missing out</i>), soit la crainte de manquer des informations, événements, expériences ou décisions qui pourraient améliorer sa propre situation. Les réseaux sociaux créent de nombreuses situations de FOMO pour les utilisateur·trice·s.
Free-to-Play (F2P)/Freemium	Litt. « gratuit à jouer ». Désigne, par opposition aux jeux vidéo dits <i>Premium</i> , des jeux vidéo auxquels il est possible de jouer sans avoir payé au préalable. La plupart des jeux <i>Free-to-Play</i> offrent la possibilité d'acquérir des biens virtuels à l'aide de microtransactions.
Gamblification	Désigne l'intégration de caractéristiques inhérentes aux jeux de hasard et d'argent (JHA) dans les jeux vidéo (p. ex. <i>Loot Box</i>). On parle de <i>Gamblification</i> du Gaming.
Grinding	Désigne la réalisation de missions ou de tâches qui peuvent s'avérer répétitives en vue d'acquérir de la monnaie virtuelle ou des biens virtuels sans avoir à effectuer de microtransactions. Synonyme : <i>farmling</i>
JHA	Jeu de hasard et d'argent
Loot boxes	Se réfère à un ou plusieurs éléments inclus dans un jeu vidéo qui permettent aux joueur·euse·s d'obtenir — de manière présentée comme aléatoire — des biens virtuels au sein du jeu en s'acquittant en principe d'un paiement en monnaie réelle. Synonymes : <i>Mystery Chests</i> , <i>Loot Crate</i> , boîtes à butin, coffres à trésor.
LPMFJ	Loi fédérale sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (pas encore en vigueur le 28 mars 2024)
Microtransactions	Consistent en l'achat, dans le cadre d'un jeu vidéo, de biens virtuels ou de monnaies virtuelles au moyen d'argent réel. Est la principale modalité de monétisation des jeux vidéo initialement gratuits. Sont également utilisées dans les <i>Premium Games</i> . Syn. : Micropaiements, Achats intégrés, <i>In-Game Purchases</i>
Monétisation	Désigne les procédés et techniques utilisées par les éditeurs de jeux vidéo pour générer des revenus. La vente de biens

virtuels via les microtransactions est la principale modalité de monétisation des jeux vidéo.

Monnaie virtuelle	Chaque jeu vidéo possède sa/ses propre(s) monnaie(s) virtuelle(s) au travers de laquelle le-la joueur·euse peut acquérir des biens virtuels à l'intérieur du jeu.
Pay-to-skip	Design de jeux vidéo qui incite les joueur·euse·s à payer, au moyen de microtransactions, pour sauter des phases chronophages de jeux.
Pay-to-win (P2W)	Les jeux <i>Pay-to-win</i> sont un type de jeu gratuit (F2P) qui se caractérise par la possibilité d'effectuer pendant le jeu des microtransactions qui augmentent considérablement les chances de gagner par rapport aux joueur·euse·s ne payant pas. Les éditeurs de jeux n'utilisent pas cette terminologie connotée négativement, elle est le fait de la communauté des joueur·euse·s.
PEGI	<i>Pan European Game Information</i> : Il s'agit d'une norme européenne destinée à informer la personne qui achète un jeu vidéo sur l'adaptation du jeu en termes de protection des mineur·e·s pour les classes d'âge 3, 7, 12, 16 et 18 ans (indépendamment du niveau de difficulté et des aptitudes requises pour le jeu). S'y ajoute un logo descripteur de contenus au nombre de 8 : incitation à la discrimination, référence à la consommation de drogue, aux jeux de hasard et d'argent, langage grossier, scènes anxiogènes, sexuelles, violentes. Cette norme n'est pas contraignante.
Premium Game	Jeu vidéo dont le prix d'achat est fixe.
Share to play	Désigne une modalité de monétisation des jeux vidéo qui consiste pour le-la joueur·euse à impliquer ses ami·e·s dans le jeu à la place d'effectuer une microtransaction pour p. ex. débloquer une situation ou obtenir un bien virtuel.
Skins	Litt. « peaux ». Biens virtuels qui permettent de personnaliser sur un plan esthétique une arme, un personnage ou tout autres items d'un jeu vidéo. N'offrent en principe aucun avantage en termes de performance.
Social casino games	Désignent des jeux le plus souvent <i>free-to-play</i> , en mode communautaire, qui imitent des JHA (poker, machines à sous, blackjack, etc.) et qui ne permettent pas de gains appréciables en argent réel.
Virtual Private Network (VPN)	Désigne un service, le plus souvent une application payante, qui achemine le trafic web de l'internaute vers un serveur distant, dans le pays de son choix. Le VPN se place donc comme un intermédiaire entre l'utilisateur et le réseau internet.

L'essentiel en bref

En tant qu'organe spécialisé, la Coordination politique des addictions NAS-CPA a pour mission d'accompagner les thèmes sociaux importants et les processus politiques. Elle attire ici l'attention sur les défis et les opportunités liés aux jeux vidéo et sur les dangers des microtransactions en particulier. À cet effet, elle a élaboré un document de synthèse et de recommandations contenant des faits, chiffres et conseils pour une protection efficace dans le domaine des jeux vidéo.

Contexte et enjeux

- Le modèle d'affaire des microtransactions est désormais dominant et particulièrement profitable pour l'industrie des jeux vidéo.
- Chez certains groupe-cibles, en particulier les plus jeunes, les microtransactions intégrées aux jeux vidéo peuvent engendrer des difficultés financières (jusqu'à l'endettement) qui renforcent les dommages relationnels et professionnels/scolaires.
- Les microtransactions participent à la normalisation des jeux de hasard et d'argent (JHA).
- Certaines microtransactions, notamment les *loot boxes*, sont suspectées d'accroître le risque de développer un trouble lié à l'usage des jeux vidéo respectivement, des JHA, deux troubles de type addictif inclus en 2019 dans la Classification internationale des maladies (CIM-11) de l'Organisation mondiale de la santé (OMS).
- Les connaissances scientifiques au sujet des microtransactions et dommages associés sont encore lacunaires, mais celles disponibles renforcent les préoccupations qu'elles suscitent.
- Du point de vue de la NAS-CPA, il est nécessaire d'adopter sans délai des mesures de régulation assurant une protection effective des publics les plus à risque en s'appuyant sur les politiques publiques, les stratégies et les organes préexistants.
- Ces premières mesures structurelles doivent adresser en particulier les enjeux spécifiques en matière de protection des mineur·e·s, en s'appuyant sur les connaissances scientifiques les plus récentes.

Recommandations

- Améliorer l'information et la transparence, limiter les pratiques déloyales.
- Limiter les pratiques visant à générer des achats impulsifs et non-planifiés.
- Protéger efficacement les personnes les plus à risques, dont les mineur·e·s.
- Davantage de recherche pour mieux comprendre les problèmes et les causalités et pour pouvoir développer des solutions.

1. Introduction

Contexte et défis actuels

Les microtransactions désignent les achats intégrés dans un jeu vidéo gratuit (ou jeux *free-to-play*) ainsi que dans les *Premium Games*, en monnaie virtuelle ou réelle, mais pas uniquement (pour une définition détaillée des microtransactions voir chapitre 2). Particulièrement intéressantes et profitables pour l'industrie du jeu vidéo, les microtransactions sont aussi un modèle d'affaire dont l'importance s'est accrue progressivement au point de devenir dominant. Déjà en 2018, par exemple, les jeux vidéo ont généré un revenu de plus de 100 milliards de dollars au niveau mondial, dont 80 milliards proviennent des jeux vidéo gratuits (notamment via les microtransactions). Cette tendance s'est d'ailleurs accélérée ces dernières années et les microtransactions sont désormais incontournables dans les *Premium Games* tout comme dans les jeux vidéo dont une version de base est gratuite (Al Kurdi, 2020).

Les microtransactions ponctuelles, par exemple pour le simple achat de *skins* à l'unique fin de se distinguer sur le plan esthétique des autres joueur·euse·s, semblent pour l'heure présenter un risque limité. Les *skins* connaissent néanmoins des évolutions inquiétantes. Ainsi, certains d'entre eux peuvent être échangés sur une plateforme et il est également possible de parier sur eux (*skin-betting*). D'autres microtransactions sont considérées comme beaucoup plus problématiques. Les plus controversées à ce jour sont celles associées à des mécanismes propres aux jeux de hasard et d'argent (JHA). De fait, les jeux vidéo et les JHA sont de plus en plus intrinsèquement liés. D'une part, le design d'un nombre croissant de JHA est très similaire à celui des jeux vidéo les plus populaires. D'autre part, les développeurs de jeux vidéo y intègrent des mécanismes reprenant ceux des JHA. Dans ce second cas de figure, connu sous le nom de *gamblification* des jeux vidéo, il peut s'agir (Weber et Thorens, 2015) :

- de l'implémentation de séquences de JHA dans des jeux vidéo dont ce n'est pas le thème de base (p. ex. être invité·e·s au cours du jeu à s'asseoir à une table de poker et à y miser de l'argent),
- des *loot boxes* (boîtes à butin au contenu aléatoire payant; pour une définition détaillée voir chapitre 2) et,
- plus généralement, du recours à des méthodes similaires à celles visant à augmenter les dépenses des joueur·euse·s de JHA (utilisation de monnaies virtuelles, opacification des dépenses, faire croire qu'il s'agit d'un jeu d'adresse, etc.).

Si la grande majorité des joueur·euse·s de jeux vidéo ne font pas de microtransactions, une minorité d'entre eux·elles y dépensent beaucoup d'argent. Par exemple, selon les développeurs du jeu *Candy Crush*, seuls 30% des joueur·euse·s y font des microtransactions (RTS, 2022). Ainsi, parmi les personnes qui dépensent de l'argent dans les jeux *free-to-play*, une poignée peut y dépenser des sommes très importantes, plus de 1'000 dollars par mois selon l'industrie. Pour désigner ces personnes particulièrement dépensières et rentables pour elle, l'industrie du jeu vidéo parle de « baleines » (*whales*). Elle les cible et utilise leurs données pour les pousser à dépenser toujours plus d'argent (Al Kurdi et al., 2020). Malheureusement, on ne dispose pas de données en la matière pour la Suisse.

Même si tous les consommateur·trice·s de microtransactions ne sont pas des « baleines », ce modèle d'affaire peut poser des difficultés financières à certains publics particulièrement exposés, dont les jeunes, et pose la question plus générale d'un modèle de concentration des dépenses de jeu sur une très faible proportion de personnes qui présente un trouble addictif caractérisé. Cela renvoie au concept de « *addiction surplus* » lié à la commercialisation de biens de consommation potentiellement addictifs (Adams et al., 2015).

Comme le montre l'étude JAMES 2022, en Suisse les jeunes dépensent de l'argent dans les jeux vidéo, certain·e·s régulièrement : 9% des joueur·euse·s âgé·e·s de 12 à 19 ans ont indiqué qu'ils·elles dépensaient de l'argent réel au moins une fois par semaine ou chaque jour pour du contenu de jeu (y compris des achats *in-app/in-game*, des passes de saison, des *skins* cosmétiques). En outre, 17% des jeunes joueur·euse·s dépensent de l'argent une ou deux fois par mois pour du contenu de jeu, 28% moins souvent et 46% jamais (Külling et al., 2022).

Outre des risques financiers liés à l'accumulation (parfois considérable) de dépenses modiques, certaines microtransactions (en particulier les *loot boxes*) sont suspectées de participer à la normalisation et à la banalisation des JHA voire d'accroître le risque de développer un trouble addictif lié à l'usage des jeux vidéo ou aux JHA (voir chapitre 4).

Contexte politique et juridique

En Suisse, à l'heure actuelle, aucune loi ne cadre la pratique des microtransactions alors qu'une réglementation spécifique permettrait de protéger les personnes exposées du fait de leur pratique de jeu. En particulier les *loot boxes*, qui présentent des caractéristiques propres aux JHA, ne sont jusqu'à présent pas régulées, alors que la législation fédérale interdit les jeux de loterie aux moins de 16 ans et fixe à 18 ans la limite d'âge pour tous les jeux de hasard et d'argent en ligne et les jeux de casino.

En 2022, le Parlement a adopté la Loi sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (affaire parlementaire [20.069](#)), première loi fédérale à encadrer le secteur des jeux vidéo. Malgré la demande de la Coalition pour la protection des mineurs dans les jeux vidéo ([communiqué de presse](#)), le Parlement a refusé d'intégrer les microtransactions dans cette loi. Entre temps, la procédure de consultation relative à l'ordonnance qui s'y rapporte s'est achevée le 6 octobre 2023.

À la suite de ces débats et d'un [papier de recommandation](#) élaboré par un groupe d'expert·e·s (Fachverband Sucht, FRC, GREA, 2023), la Commission de la science, de l'éducation et de la culture a néanmoins adopté un postulat (affaire parlementaire [23.3004](#)) demandant d'étudier les différents types de microtransactions et de proposer des pistes d'action contre celles présentant un risque en termes de comportement addictif. Par ailleurs, d'autres interventions parlementaires ont été déposées concernant les microtransactions sur les *loot boxes* et le respect du droit suisse en matière d'indication des prix (affaire parlementaire [22.3541](#)).

2. Définition et délimitation des microtransactions

Le modèle de financement des jeux vidéo par microtransactions, aujourd'hui dominant, se distingue d'autres types de financements comme les achats uniques traditionnels (« *Premium Games* »), les abonnements (p. ex. *Season Passes*), les paiements fractionnés par accès à différents niveaux de fonctionnalité, la publicité ou par la rémunération des transactions entre les joueur·euse·s (Lischer et al., 2022). Ce modèle renvoie en effet à la notion de jeux dits « *free to play* » ou « *freemium* », caractérisé par une gratuité initiale suivi de multiples micro-achats d'éléments nécessaires (ou non) à la poursuite du jeu (Gibson et al., 2022). Par exemple : monnaie virtuelle spécifique d'un jeu donné (et qu'il faut acheter préalablement avec de l'argent réel), achats d'objets ou de sessions spécifiques, achats d'environnement supplémentaire à télécharger, achats de type « *pay to win* » permettant de progresser dans les niveaux de jeu plus rapidement (Lelonek-Kuleta, 2021).

Les microtransactions dans le contexte des jeux vidéo - Une définition

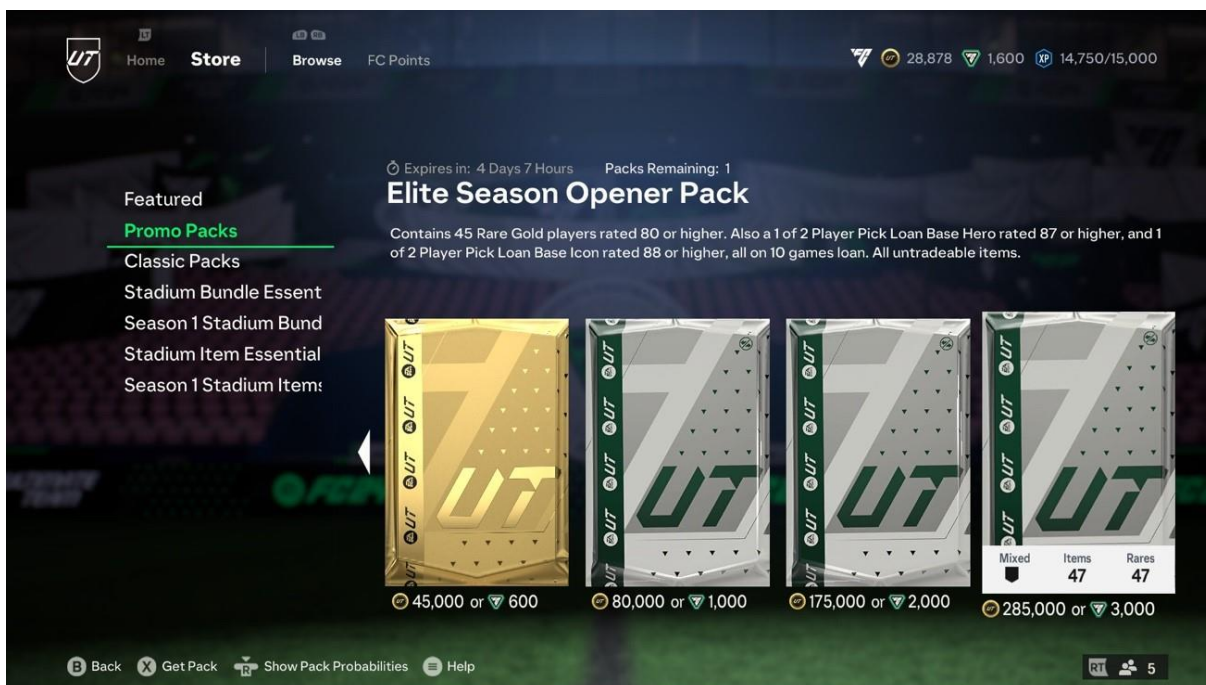
Paiements effectués dans un jeu vidéo en échange de certains objets ou contenus, tels que des extensions d'histoire, du temps de jeu supplémentaire, des niveaux, de nouvelles cartes, de la monnaie virtuelle, des armes, des armures ou des objets cosmétiques pour personnaliser le personnage du jeu ou les objets du joueur·euse. Le joueur·euse· paie les microtransactions soit directement avec de la monnaie réelle, soit avec une forme de monnaie virtuelle imaginaire.

Source : Schwidessen & Karius, 2018.

Les microtransactions les plus thématiques sous l'angle de la santé publique sont les *loot boxes*, soit l'achat de contenus de jeu délivrés explicitement de manière aléatoire. Les *loot boxes* ont des caractéristiques qui renvoient clairement à la définition psychologique des JHA : la mise d'une somme d'argent réel ou de biens monétisables, l'espoir d'un avantage monétisable dont la concrétisation repose au moins en partie sur le hasard (van Meduna et al., 2020). Il y a lieu de relever que, dès lors qu'elles ne garantissent pas la transparence des avantages effectifs achetés, l'ensemble des microtransactions introduisent une composante de renforcement aléatoire et d'illusion de contrôle caractéristique des JHA, avec concentration du financement sur un petit nombre de gros·ses joueur·euse·s (Lischer et al., 2022).



Les *loot boxes* peuvent prendre l'apparence de coffres ou de boîtes classiques telles que ci-dessus, dans le jeu *Overwatch* (un jeu de tir à la première personne, en ligne et en équipe, de type *free-to-play* et disponible sur mobile comme sur console). Parfois, comme c'est le cas dans le dernier *Fifa Ultimate Team (FUT 24)*, un jeu sur console de football en ligne, les *loot boxes* prennent l'apparence de « *packs* » (voir ci-après). À noter que cette dernière édition 2024 du jeu permet de prévisualiser le contenu et de connaître les probabilités de gains de certaines *loot boxes*, mais il reste tout à fait possible d'obtenir des items à double sans pouvoir les échanger.



3. Aspects positifs et opportunités liés aux jeux vidéo

Les jeux vidéo, aussi appelés « *games* », font depuis longtemps partie de la culture - et pas seulement chez les jeunes : le Conseil fédéral l'a reconnu dès 2018 en désignant les jeux comme « les premiers objets culturels entièrement et par définition numériques [...] », et comme ils représentent des « Points de rencontre de nouvelles technologies et de créativité, les jeux vidéo sont porteurs d'innovations [...] » (Conseil fédéral, 2018).

Selon les estimations, les revenus générés par les jeux vidéo s'élevaient à 182,9 milliards de dollars en 2022 (newzoo, 2023). Les jeux vidéo sont donc aujourd'hui la forme de divertissement classique la plus rentable : avant la télévision, le cinéma et l'industrie musicale.

Selon l'étude « *Who is the Swiss Gamer ?* » (MYI-Entertainment, 2023), environ 4 millions de personnes en Suisse se disent *gamers* (tous types de jeux confondus), la moitié des personnes interrogées jouant au moins deux fois par semaine à un jeu vidéo. Le smartphone, dont la diffusion s'est généralisée, est devenu l'appareil le plus utilisé pour jouer aux jeux vidéo.

Les jeux vidéo ne sont pas seulement un passe-temps et un moyen de gagner de l'argent : des musées renommés comme le Musée national suisse ou le MoMa de New York ont déjà consacré des expositions à ce bien culturel qu'est le jeu vidéo. Il existe en outre un grand marché de jeux dits indépendants, loin des grands développeurs de jeux et des formes de jeux connues comme les jeux d'action, les jeux de tir à la première personne, les MMORPG (« *Massively multiplayer online role-playing games* » comme le très populaire World of Warcraft), les simulations, les jeux de stratégie et de sport (pour n'en citer qu'une partie).

Le jeu est souvent un acte social, au sein du groupe de pairs mais avec des possibilités de se démarquer de celui-ci. On joue volontiers avec d'autres, soit ensemble devant l'écran, soit tous les participant·e·s séparément – relié·e·s par Internet. Selon l'étude JAMES 2022, le jeu est l'une des principales activités de loisirs des jeunes, que ce soit seul·e ou avec des ami·e·s (Külling et al., 2022). Ainsi, 21% des jeunes de 12 à 19 ans ont un ou plusieurs abonnements à des jeux illimités comme *Playstation Now* ou *Xbox Game Pass*. Dans la même étude, 42% des 12-19 ans déclarent jouer à des jeux plusieurs fois par semaine ou chaque jour (filles 19%/garçons 65%). Ce chiffre n'a augmenté que de manière marginale depuis 2016 (2016 : 39%). 79 % des jeunes de 12 à 19 ans interrogé·e·s jouent au moins de temps en temps à des jeux. Dans le cadre de l'étude HBSC 2022, environ 97% des garçons de 14 et 15 ans et environ 64% des filles du même âge ont indiqué qu'ils-elles y jouaient au moins occasionnellement (Delgrande Jordan et al., 2023). Cela étant, environ 3% des 14 et 15 ans qui jouent au moins occasionnellement aux jeux vidéo présenteraient un usage problématique des jeux vidéo (au sens d'une perte de contrôle du temps passé à jouer, avec des conséquences négatives importantes sur les relations interpersonnelles et les activités quotidiennes). L'usage problématique peut parfois conduire à un trouble addictif au sens défini par la Classification internationale des maladies (voir chapitre 4).

Enfin, les jeux vidéo sont l'occasion de développer certaines aptitudes telles que la motricité fine, le développement de stratégies et la créativité. Et même si de nombreuses recherches sont encore nécessaires pour connaître l'impact durable des jeux vidéo sur

le cerveau, certains types de jeux stimuleraient les capacités cognitives, notamment d'attention et d'apprentissage (Zhang et al., 2021).

4. Les dangers des microtransactions

Des mécanismes préoccupants

Pour les familles ou les personnes avec des budgets limités, les microtransactions peuvent parfois représenter un risque sur le plan financier lié à l'accumulation (parfois considérable) de dépenses modiques. Par exemple, le volet suisse de l'étude eGames II relève que parmi les joueur·euse·s de jeux vidéo gratuits ayant acheté une ou plusieurs *loot boxes* dans les 12 derniers mois, un cinquième déclare avoir dépensé plus d'argent que ce qu'ils-elles pouvaient se permettre et environ 8% avoir des problèmes financiers à cause du jeu (Notari et al., 2023).

Par ailleurs, le phénomène de *gamblification* des jeux vidéo, et en particulier les différentes formes de microtransactions qui lui sont associées, amène naturellement les clinicien·ne·s, chercheurs·euses et spécialistes de la prévention à s'inquiéter de leur potentiel addictif, en particulier pour les joueur·euse·s dont la pratique du jeu vidéo est intensive. On peut en effet se demander si une exposition directe fréquente et sur la durée aux microtransactions – en particulier celles aux gains (présentés comme) aléatoires telles que les *loot boxes* – contribue à la normalisation et à la promotion des JHA, et si elle a le potentiel de conditionner les joueur·euse·s aux aspects excitants des JHA. Car les *loot boxes* accentueraient le sentiment de récompense induit par les jeux vidéo à la fois par leur caractère aléatoire, par la progression qu'elles permettent dans le jeu et par la rareté des objets qu'elles permettent de gagner. On parle dans ce cas d'un renforcement intermittent qui encourage un comportement répété du fait de son imprévisibilité et qui, par conséquent, participe du développement d'un trouble addictif.

Parmi les autres formes de microtransactions dans les jeux vidéo qui préoccupent les spécialistes, on trouve le « *pay to skip* » – où la conception du jeu incite les joueur·euse·s à payer pour sauter des parties de jeu chronophages – ainsi que tous les mécanismes qui contribuent à des phénomènes comme le FOMO (« *Fear of missing out* ») : souvent, les offres sont limitées dans le temps, l'horloge tourne ! De plus, la tarification de certaines microtransactions est parfois arbitraire, on paie ainsi un objet plus ou moins cher selon la phase de jeu. Certains objets payants peuvent également être dévalués en cours de jeu ou disparaître complètement du jeu. Certains modèles de monétisation « *In Game* », notamment dans les jeux *free-to-play* sur les appareils mobiles, sont conçus de telle sorte qu'ils encouragent (*to nudge*) à plusieurs reprises les joueur·euse·s à dépenser de l'argent par des microtransactions dans le jeu. La figure ci-après présente une sélection des stratégies utilisées par l'industrie du jeu vidéo pour inciter les joueur·euse·s à effectuer des microtransactions (Al Kurdi et al., 2020). Plusieurs stratégies sont souvent utilisées simultanément au sein d'un même jeu.

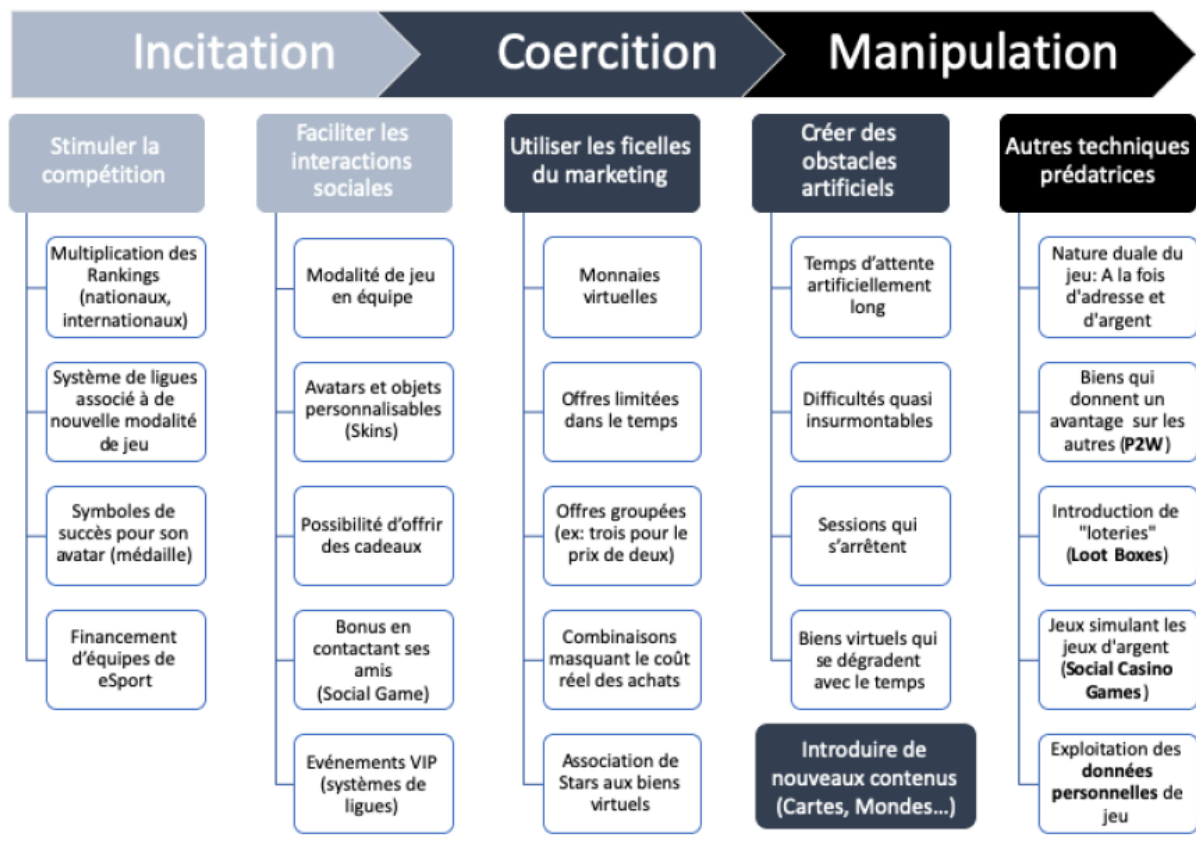


Illustration: Christophe Al Kurdi

Légende : Cette figure présente un échantillon des stratégies et tactiques mises en œuvre par l'industrie des jeux vidéo pour conduire – de manière plus ou moins contrainte – les joueurs à effectuer des microtransactions. Dans les faits, les éléments présentés ci-dessus comme étant séparés se mélangent fréquemment dans le cadre d'un même jeu.

Ainsi, une technique de monétisation des jeux vidéo particulièrement préoccupante consiste en l'introduction de JHA, tels que du poker ou des machines à sous, dans un jeu vidéo. Un exemple connu est celui de *Diamond Casino & Resort* disponible dans le célèbre jeu *Grand Theft Auto* (GTA) Online (voir ci-après). Dans ce casino, il est possible d'acheter des jetons avec la monnaie virtuelle du jeu (les GTA\$) puis de le jouer au poker, au blackjack, à la roulette ou encore aux machines à sous. Si l'accès à ce casino est bloqué depuis certains pays qui restreignent l'accès de leur population à des casinos non autorisés, tels que la Suisse, la communauté des *gamers* tient une liste des pays depuis lesquels il est possible de s'y connecter au moyen d'un VPN, par exemple sur *Reddit*. Ce type de jeu, appelé « *social casino games* », contribue à brouiller la frontière entre les JHA et les jeux vidéo, à normaliser les JHA et représente un risque particulièrement élevé.



La caisse du Diamond Casino & Resort (GTA Online).



Une partie de poker à trois cartes dans le casino de GTA Online.

Quels liens avec les troubles de types addictifs ?

Depuis 2019, la Classification internationale des maladies (CIM-11) inclut le trouble lié à l'usage des jeux vidéo (6C51) dans sa nouvelle section dédiée aux troubles de type addictif, où l'on trouve également le trouble lié à l'usage des JHA (6C50) (WHO, 2019). Le DSM-5 inclut quant à lui le trouble lié aux jeux vidéo en ligne dans sa section dédiée aux problématiques nécessitant davantage de travaux de recherche avant adoption comme diagnostic (APA, 2013). Or, les *loot boxes* sont suspectées d'accroître le risque de développer un trouble lié à l'usage des jeux vidéo, avec ses problèmes associés

(manque de sommeil et d'hygiène, mauvaise alimentation, problèmes musculosquelettiques et oculaires, problèmes relationnels, dépressivité, anxiété ; Carey et al., 2021). Elles augmentent peut-être aussi indirectement le risque de développer un trouble lié à l'usage des JHA ou d'en accentuer les symptômes.

La recherche dans ce domaine n'en est cependant qu'à ses débuts. Les évidences scientifiques relatives aux conséquences négatives des microtransactions pour les joueur·euse·s de jeux vidéo se basent sur des études corrélationnelles, qui montrent de manière consistante une relation entre différents types de microtransactions et les troubles (de type addictif) liés aux jeux vidéo et aux JHA (Gibson et al, 2022 ; Greer et al., 2022 ; Raneri et al., 2022 ; Spicer et al., 2022). Des études longitudinales, qui pourraient démontrer un lien de causalité, font défaut à ce jour. Il faut en outre noter qu'une part importante des preuves scientifiques a trait aux *loot boxes*, probablement du fait qu'elles ont, plus que d'autres types de microtransactions, les caractéristiques propres aux JHA. La qualité des preuves relatives aux *loot boxes* est de surcroît meilleure que celles portant sur les autres types de microtransactions.

Au vu de ces éléments, on peut conclure que les connaissances à propos du potentiel addictif et des conséquences sanitaires et sociales des microtransactions sont encore lacunaires, mais que leur consistance renforce les préoccupations qu'elles suscitent chez les professionnel·le·s du domaine des addictions.

Que nous disent les travaux de recherche ?

Il existe une association statistique positive entre les microtransactions et le trouble (de type addictif) lié à l'usage des jeux vidéo respectivement le trouble (de type addictif) lié à l'usage des JHA, en précisant que pour ce dernier l'association est comparativement un peu moins forte. La relation est particulièrement forte en ce qui concerne les *loot boxes* avec, semble-t-il, un effet-dose lié au degré d'engagement envers celles-ci. En effet, il existe un lien entre l'« achat problématique de *loot boxes* » (c'est-à-dire achats motivés par l'excitation ressentie au moment de l'ouvrir ou jouer plus longtemps que prévu pour se voir proposer des *loot boxes*) et ces deux troubles.

En ce qui concerne le lien entre microtransactions (en particulier *loot boxes*) et trouble lié à l'usage des JHA, trois hypothèses de lien causal – sans qu'elles puissent pour l'instant être démontrées – peuvent être formulées : les joueur·euse·s de JHA achètent davantage de *loot boxes*, les joueur·euse·s de jeux vidéo sont davantage susceptibles de commencer à jouer aux JHA que les non joueur·euse·s (hypothèse du « *gateway* »), il existe une dynamique complexe entre les deux comportements.

Sources : Gibson et al., 2022; Greer et al., 2022 ; Raneri et al., 2022 ; Spicer et al., 2022

Protection des groupes à risque

Dans une optique de santé publique (*Public Health*), les groupes de population qui suscitent une attention particulière de la part des clinicien·ne·s et des chercheur·euse·s sont les jeunes et les personnes présentant un usage problématique des JHA. Il n'y a toutefois à ce jour que peu de données scientifiques sur les groupes de population en situation d'exposition particulière face aux microtransactions (Greer et al., 2022). On

dispose notamment de très peu de données sur les comportements des enfants et adolescent·e·s en la matière. Elles sont en outre peu consistantes et concernent surtout les *loot boxes*.

La réglementation des microtransactions revêt une grande importance pour la santé publique dans le contexte de la protection des personnes à risque. Un cadre juridique comparable aux domaines du tabac, de l'alcool ou des JHA, prenant en compte leurs dangers inhérents, est essentiel. Le soutien aux personnes qui utilisent des microtransactions et qui développent des problèmes est jusqu'à présent lacunaire :

- Formation : il existe un manque de spécialistes de la prévention, du conseil/de la thérapie et de la réduction des risques disposant du savoir-faire nécessaire dans les domaines des jeux et des microtransactions. Dans le même temps, la prévention nécessite une mise en réseau avec le secteur des jeux (Gerber, 2023).
- Sensibilisation/information : les joueur·euse·s ne sont pas conscient·e·s de la problématique des microtransactions, en particulier des mécanismes psychologiques et du possible risque d'addiction liés à ces microtransactions.
- Intervention précoce (IP) : l'accès aux personnes qui utilisent des microtransactions est insuffisant. Cela rend difficile le repérage précoce des personnes présentant des premiers signes de comportement problématique.
- Pas de limitation ou d'interdiction de certaines caractéristiques des jeux vidéo évaluées comme particulièrement dangereuses.
- Pas de limitation ou d'interdiction de la publicité ciblant des publics inappropriés (notamment mineur·e·s, personnes présentant d'autres troubles addictifs).

Alors que d'autres pays disposent d'un cadre réglementaire pour les microtransactions (p. ex. limitation des *loot boxes*), les efforts de régulation en Suisse se sont jusqu'à présent limités à l'autorégulation par l'industrie. Une réglementation minimale du secteur des jeux vidéo existe depuis l'entrée en vigueur de la LPMFJ. Cette réglementation est cependant considérée comme clairement insuffisante par les spécialistes de la prévention et de la promotion de la santé. Selon l'étude JAMES 2022, 69% des jeunes ne respectent pas, au moins occasionnellement, les recommandations d'âge ancrées dans la loi et désormais obligatoires (en fonction de critères de contenu tels que la violence, le sexe ou la représentation de drogues) (Külling et al., 2023). Ainsi, la régulation ne peut pas se faire uniquement par le biais de ces recommandations d'âge et nécessite à terme une autorité de surveillance dédiée, doté du statut approprié pour évaluer a priori et a posteriori les mesures nécessaires, et disposant dans les bases légales de la marge de manœuvre adaptée à un environnement technologique en évolution très rapide.

5. Modèles de régulation internationaux

Il n'existe pas actuellement de réglementation pour les microtransactions de manière générale. Plusieurs pays essaient de les réglementer et de proposer des lois pour le faire (p. ex. USA, UK). Cependant, les microtransactions sont encadrées dans certains pays pour un seul objet spécifique, à savoir les *loot boxes*¹. De plus, comme les mesures sont récentes, il est difficile de tirer des conclusions quant à leur efficacité, aussi parce que les efforts de régulation sont assez disparates. Il a été également souligné que les éditeurs de jeux sont capables de contourner certaines règles mises en place (p. ex. en supprimant les *loot boxes* en Belgique, des éditeurs ont mis en place des achats intégrés encore plus agressifs et dangereux pour les consommateurs et consommatrices).

En parallèle, on trouve des initiatives au niveau de la société civile. Pour protéger les intérêts des consommateur·trice·s, les microtransactions, notamment les *loot boxes*, ont récemment été dénoncées conjointement par vingt associations de protection des consommateurs et consommatrices de 18 pays (FRC, 2022). Suite au rapport de *The Norwegian Consumer Council* (2022), soutenu par ces mêmes associations, des discussions et volontés de réguler les pratiques de microtransactions ont lieu dans la plupart des pays (USA, Royaume-Uni, Union européenne, etc.).

6. Recommandations

Le développement rapide des microtransactions comme *business model* de l'industrie des jeux vidéo questionne la protection de la population, en particulier des mineur·e·s. Outre un manque général de transparence lié aux processus de microtransactions, les spécialistes de la prévention relèvent l'absence de mécanismes de plafonnement et de suivi des dépenses de jeu. La protection des mineur·e·s est le plus souvent inadéquate, voire inexistante. En Suisse, les efforts de régulation se limitent à ce jour à l'autorégulation par l'industrie. D'autres pays ont mis en place un encadrement par des instances officielles (p. ex. régulateurs des JHA pour les *loot boxes*, régulateurs des médias audio-visuels s'agissant des limites d'âge).

En Allemagne, le Fachverband Medienabhängigkeit e.V. ([prise de position](#)) demande également une réglementation plus stricte des éléments de jeu de hasard et d'argent dans les jeux vidéo.

Dans l'attente d'une intervention de l'État de niveau similaire à celui qui prévaut pour d'autres biens de consommation à haut risque pour la santé, il est important d'identifier

¹ Chine: Depuis 2017, les éditeurs de jeux doivent indiquer les probabilités de gain sur les *loot boxes*. De plus, les achats intégrés de *loot boxes* sont interdits ; Japon : Depuis 2012, le système de « gacha » (similaire aux *loot boxes* et était très populaire dans pas mal de jeux au Japon) a été interdit dans les jeux vidéo ; Corée du Sud : Depuis 2015 (avec une dernière révision en 2018), les éditeurs de jeux vidéo doivent mettre toutes les informations sur les *loot boxes* (probabilités de gain etc.) ; Australie : Depuis 2020, les jeux vidéo qui contiennent des microtransactions doivent l'indiquer dans la classification (comme le PEGI). En novembre 2022, un parlementaire a déposé un projet de loi demandant de mettre tous les jeux vidéo avec microtransactions en classification +18, donc théoriquement interdit pour les mineur·e·s (en justification que les *loot boxes* sont comme des paris et donc dangereux pour les jeunes) ; Pay-Bas : Depuis 2018, les *loot boxes* sont considérées comme des jeux de hasard et d'argent et sont donc interdites des jeux vidéo, en l'absence d'une autorisation par l'autorité nationale des jeux d'argent ; Belgique : Depuis 2018 (après les Pays-Bas), les *loot boxes* ont également été interdites sur certains jeux ; USA : Certains pays tels que les USA encadrent l'utilisation des *dark patterns* (ces adaptations de l'interface, qui visent à influencer voir manipuler les utilisateurs à effectuer une action telle qu'un achat).

les mesures qui peuvent être implémentées dans le cadre de politiques publiques et de dispositifs existants.

Que faut-il dès aujourd'hui pour protéger les personnes les plus à risque ?

1) Améliorer l'information et la transparence, limiter les pratiques déloyales

Les consommatrices et consommateurs doivent pouvoir disposer d'une meilleure information, accessible aisément, vis-à-vis des biens numériques qu'ils-elles acquièrent au sein du jeu via les microtransactions.

- Tous les prix doivent être également indiqués en francs suisses à tout moment du processus d'achat, si l'application utilise une monnaie dédiée.
- En cas de fixation dynamique ou personnalisée des prix : un prix de référence doit être indiqué.
- Dans le cas des *loot boxes*, les probabilités de gains doivent être clairement affichées.

2) Limiter les pratiques visant à générer des achats impulsifs et non-planifiés

Les microtransactions peuvent impliquer des systèmes fallacieux dans le but de pousser les consommatrices et consommateurs à réaliser un achat sans possibilité de bénéficier du temps adéquat pour traiter les informations ni possibilité de rétractation.

- Tout paiement doit nécessiter une confirmation en plusieurs étapes (instauration d'un panier d'achats).
- L'envoi de notifications (dans le jeu et hors-jeu) visant à mettre en avant des éléments payants du jeu doit être encadré.
- Les consommateurs et consommatrices doivent pouvoir fixer des autolimitations de dépense, comme cela se fait dans le domaine des jeux de hasard et d'argent en ligne.
- La somme totale dépensée dans le jeu doit être facilement accessible
- Les biens numériques acquis au sein du jeu doivent être remboursables durant une certaine durée (politique de retour).

3) Protéger efficacement les personnes les plus à risques, dont les mineur·e·s

Certains groupes identifiés, dont les mineur·e·s, sont particulièrement à risque de développer une pratique incontrôlée. Le risque ne se limite pas à l'endettement mais comprend également l'impact négatif sur le travail ou la scolarité, ainsi que sur les relations, ces différents dommages étant en pratique étroitement intriqués.

- Instauration de limites de dépenses mensuelles selon une échelle d'âge, comme cela est discuté en Allemagne (*MIRPPU : Maximum Individual Revenue Per Paying User per month*).
- Mise en place d'un dispositif de contrôle d'accès garantissant effectivement que seules les personnes ayant atteint l'âge minimum requis puissent procéder à une microtransaction
- Instauration d'un contrôle parental activé par défaut.
- Former les professionnels qui travaillent avec les jeunes par le biais d'une formation initiale et continue spécifique.

- Sensibiliser les parents/tuteurs afin qu'ils soient mieux informés sur les microtransactions dans les jeux vidéo et les risques qui y sont liés.
- L'ensemble de la population est informé de l'évolution de l'industrie des jeux et des pratiques/modèles commerciaux qui y sont associés.

4) Davantage de recherche afin de mieux comprendre les problèmes et de développer des solutions. Actuellement, il manque notamment des études longitudinales qui vérifient les hypothèses.

IMPRESSUM

Prise de position de la NAS-CPA

Coordination NAS-CPA

c/o polsan

Effingerstrasse 2

3011 Berne

Téléphone : 031 508 36 04

E-mail : mailbox@nas-cpa.ch

Les synthèses ont été élaborées par le GT Microtransactions

Camille Robert, GREA

Cédric Stortz, Fachverband Sucht

Marina Delgrande Jordan, Addiction Suisse

Olivier Simon, Centre du jeu excessif, Service de médecine des addictions, CHUV

Stephanie Stucki, Centrale suisse de coordination des addictions, Infodrog

7. Littérature

- Adams PJ et al. (2015). Addiction surplus : the add-on margin that makes addictive consumptions difficult to contain. *International Journal of Drug Policy*, 26 :107-11.
- Al Kurdi, C. (2020). Marché mondial des jeux vidéo. Factsheet. Lausanne: GREA & Addiction Suisse.
- Al Kurdi, C., Notari, L., Kuendig, H. (2020). Jeux d'argent sur Internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo ». Lausanne: GREA & Addiction Suisse.
- American Psychiatric Association: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition. Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Carey, P. A. K., Delfabbro, P., King, D. (2021). An evaluation of gaming-related harms in relation to gaming disorder and loot box involvement. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-021-00556-5>
- Conseil fédéral (2018). Les jeux video. Un domaine de la création culturelle en développement. Rapport du Conseil fédéral en réponse au postulat 15.3114 Jacqueline Fehr du 12.03.2015. Retrieved 20.02.2024, from <https://www.news.admin.ch/news/message/attachments/51747.pdf>
- Delgrande Jordan M. & Schmidhauser V. (2023). Comportements en ligne des 11 à 15 ans en Suisse – Situation en 2022 et évolution récente – Résultats de l'étude Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) (rapport de recherche No 154). Lausanne: Addiction Suisse.
- Fachverband Sucht, FRC, GREA (2023). Stratégie microtransactions: Policy brief. Retrieved 17.08.2023, from https://www.grea.ch/sites/default/files/strategie_microtransactions.pdf
- FRC (2022) Jeu vidéo: une coalition pour dénoncer une industrie en roue libre. Retrieved 17.08.2023, from <https://www.frc.ch/jeu-video-une-coalition-pour-denoncer-une-industrie-en-roue-libre/>
- Gerber. Der Mensch spielt; auch digital. *Sucht* 2023;3&4 (Jg 49), 19-24.
- Gibson, E., Griffiths, MD, Calado, F., Harris, A (2022). The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: a systematic review. *Computers in Human Behavior*, 131: 107219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107219>.
- Greer, N. Murray Boyle, C., Jenkinson R. (2022). Harms associated with loot boxes, simulated gambling and other ingame purchases in video games: a review of the evidence. Southbank : Australian Gambling Research Centre & Australian Institute of Family Studies.
- Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., Süss, D. (2022). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2022. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Lelonek-Kuleta, B.; Bartczuk, R.P.; Wiechetek, M. Pay for Play–Behavioural Patterns of Pay-to-Win Gaming. *Comput. Hum. Behav.* 2021, 115, 106592.
- Lischer, S.; Jeannot, E.; Brülisauer, L.; Weber, N.; Khazaal, Y.; Bendahan, S.; Simon, O. Response to the Regulation of Video Games under the Youth Media Protection Act: A

- Public Health Perspective. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2022, 19, 9320.
<https://www.mdpi.com/1660-4601/19/15/9320>
- MYI Entertainment (2023). GAming-nation Schweiz: 6 von 10 Schweizer:innen zocken. Retrieved 17.08.2023, from <https://myientertainment.com/studie-gaming-schweiz/#:~:text=Durchschnittlich%20geben%20die%20Gamer%3Ainnen,besonders%20von%20den%20Booern%20gemocht.>
- Newzoo (2023). Newzoo's video games market size estimates and forecasts for 2022. Retrieved 17.08.2023, from [Newzoo's video games market size, estimates, and forecasts 2022](#)
- Notari L., Vorlet J., Kuendig H. (2023). Les jeux vidéo Free-to-Play : entre jeux vidéo et jeux de hasard et d'argent. Rapport de recherche N° 158a. Lausanne: Addiction Suisse, GREA. doi: 10.58758/rech158a
- Raneri PC, Montag C, Rozgonjuk D, Satel J, Pontes HM. The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review. *Addict Behav Rep.* 2022 Feb 22;15:100415. doi: 10.1016/j.abrep.2022.100415. PMID: 35434248
- RTS (2022). CTRL-Z - Candy Crush fête ses 10 ans. Retrieved 17.08.2023, from <https://www.rts.ch/play/tv/la-matinal/video/ctrl-z-candy-crush-fete-ses-10-ans?urn=urn:rts:video:13464852>
- Schwiddessen, S.; Karius, P. Watch Your Loot Boxes!—Recent Developments and Legal Assessment in Selected Key Jurisdictions from a Gambling Law Perspective. *Interact. Entertain. Law Rev.* 2018, 1, 17–43.
- Spicer SG, Fullwood C, Close J, Nicklin LL, Lloyd J, Lloyd H. Loot boxes and problem gambling: Investigating the "gateway hypothesis". *Addict Behav.* 2022 Aug;131:107327. doi: 10.1016/j.addbeh.2022.107327.
- The Norwegian Consumer Council (2022). INSERT COIN - How the gaming industry exploits consumers using loot boxes.
- von Meduna, M.; Steinmetz, F.; Ante, L.; Reynolds, J.; Fiedler, I. Loot Boxes Are Gambling-like Elements in Video Games with Harmful Potential: Results from a Large-Scale Population Survey. *Technol. Soc.* 2020, 63, 101395.
- Weber, N., Thorens, G. (2015). Les frontières entre le gaming (jeux vidéo) et le gambling (jeux d'argent et de hasard) existent-elles encore ?. *Dépendances*, 55, 24-26.
- World Health Organization (WHO) (2019). International statistical classification of diseases and related health problems (11th ed.). Retrieved 17.08.2023, from <https://icd.who.int/>
- Zhang, R.-Y., Chopin, A., Shibata, K., Lu, Z.-L., Jaeggi, S. M., Buschkuhl, M., Green, S. C., & Bavelier, D. (2021). Action video game play facilitates "learning to learn". *Nature Communications Biology Selections*, 4, 1154.