

Indication des prix

Les éditeurs de jeux vidéo ne sont pas au-dessus des lois

La FRC dénonce les agissements d'Electronic Arts (EA), éditeur majeur de jeux multiplateformes, dont EA Sports FC Mobile, ainsi que plusieurs sociétés de la branche: Activision Blizzard, Epic Games, Mojang Studios, Roblox Corporation, Supercell et Ubisoft. Cette démarche est menée avec le Bureau européen des unions de consommateurs (BEUC) et les associations proconsommateurs de 16 pays. Les jeux de ces éditeurs, truffés d'achats intégrés, sont conçus de telle manière que les contenus payants sont masqués sous des couches de monnaies virtuelles. Les joueurs se font manipuler. Or ces procédés violent la Loi contre la concurrence déloyale et l'Ordonnance sur l'indication des prix. La FRC dépose ce jour une réclamation formelle auprès du Secrétariat d'État à l'économie (Seco) à l'encontre d'EA. Et met la société en demeure d'indiquer tous ses prix en devise suisse et à tout moment dans le processus d'achat.

Une personne sur deux joue régulièrement aux jeux vidéo. Les enfants plus encore, avec 84% des 11-14 ans. En 2020, les achats intégrés ont généré environ 43 milliards de francs à l'échelle mondiale, ce qui représente environ un quart des revenus du marché du jeu vidéo. La branche génère ainsi plus de revenus grâce à ces transactions que les industries du cinéma et de la musique combinées. Les achats intégrés constituent donc le modèle économique dominant pour les jeux mobiles et sont très présents dans les jeux grand public, particulièrement ceux qui sont gratuits.

En l'absence de cadre légal spécifique, la plupart des éditeurs mobilisent des pratiques intrusives, basées sur la manipulation des données des utilisateurs, pour augmenter leurs revenus. Un nombre conséquent de jeux vidéo poussent ainsi les utilisateurs à dépenser des sommes parfois considérables. De nombreux jeux proposent ou exigent d'eux qu'ils échangent de l'argent réel contre des monnaies virtuelles dites premium, pour pouvoir ensuite acheter du contenu numérique dans le jeu. Pour Sophie Michaud Gigon, Secrétaire générale: «Le manque de transparence sur le prix des devises virtuelles premium constitue une tromperie. Les entreprises sont bien conscientes de la vulnérabilité des enfants et utilisent des pratiques manipulatoires pour inciter les consommateurs à dépenser davantage.» L'obligation d'indiquer les prix n'est pas respectée. C'est pourquoi la FRC, membre du BEUC, et ses alliées dénoncent formellement ces agissements tordus générant des achats impulsifs et demandent à ces éditeurs de se conformer à la loi. La FRC a aussi sommé EA, dont le siège européen est à Genève, de réagir. Elle se réserve le droit d'agir par toute voie légale utile.

La FRC étaye son propos dans la dernière édition de *FRC Mieux choisir*, sortie le 10 septembre, en publiant un test avec les Allemands de Stiftung Warentest sur 16 applications pour smartphone. Ces produits très populaires destinés aux 0-12 ans montrent de graves lacunes: dark patterns, achats intégrés, mais aussi défaillances dans la modération de «chat» contre les contenus dangereux et protection des données insuffisantes. Ces résultats édifiants renforcent les revendications de la FRC. La Suisse est face à un vide juridique qui profite aux acteurs les plus problématiques. Le Parlement doit dessiner les contours d'un cadre légal spécifique et adapté. Et de l'élargir à tout type de plateformes.

Dossier Jeux vidéo

Informations complémentaires:

Sophie Michaud Gigon, Secrétaire générale, tél. 021 331 00 90

Jean Busché, responsable Économie et Nouvelles technologies, tél. 021 331 00 90

