

Département fédéral de l'intérieur
Office fédéral des assurances sociales
M. Stéphane Rossini
Directeur de l'OFAS

Lausanne et Zurich, le 13 septembre 2023

Prise de position relative à la consultation relative à la nouvelle ordonnance sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (OPMFJ)

Monsieur,

Le Groupement romand d'études des addictions (GREA) et le Fachverband Sucht représentent les professionnels actifs dans le domaine des addictions en Suisse romande et alémanique. Par ce courrier, nous avons le plaisir de vous transmettre nos remarques concernant la consultation relative à l'objet cité en titre.

Une loi décevante, une ordonnance en conséquence

Pendant le processus parlementaire autour de l'adoption de la Loi sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (LPMFJ), le GREA, le Fachverband Sucht ainsi que d'autres organisations partenaires actives dans le champ de la protection de la jeunesse ont plaidé pour que la nouvelle loi intègre la promotion des compétences médiatiques des jeunes, la participation d'experts de la protection de la jeunesse dans l'élaboration des futures directives ainsi qu'une première réglementation des microtransactions, notamment dans le cadre du contrôle parental.

Les experts du domaine des addictions en effet montré à maintes reprises que l'exposition des jeunes aux microtransactions n'étaient pas sans risques : les microtransactions, qui empruntent de nombreux mécanismes au domaine des jeux de hasard et d'argent, normalisent et habituent les enfants et les jeunes au jeu d'argent. La plateforme de jeux *Roblox*, par exemple, qui est extrêmement populaire auprès des enfants, est visée par une plainte collective aux Etats-Unis car elle incite les mineurs au jeu d'argent¹. Des études ont par ailleurs montré une corrélation significative entre la pratique d'achat de *loot boxes*, une forme courante de microtransactions, et la propension à être un joueur de jeu de hasard et d'argent à risque

¹ A. Defer. « Roblox visé par une class action en matière de jeux d'argent et de hasard pour les enfants ». *L'usine digitale*, 21 août 2023 [en ligne] <https://www.usine-digitale.fr/article/roblox-vise-par-une-class-action-en-matiere-de-jeux-d-argent-et-de-hasard-a-destination-des-enfants.N2161902>.

ou problématique²³. En outre, une étude publiée cette année par le GREA et Addiction Suisse montre que l'achat fréquent de *loot boxes* est associé à des difficultés financières en raison du jeu par plus de 35% des joueurs concernés⁴. À noter que les microtransactions ne sont pas un phénomène marginal mais bien le *business model* dominant dans l'industrie du jeu vidéo : en 2018, les microtransactions ont généré plus de 80% des recettes du secteur au niveau mondial, soit plus de 87 milliards de dollars⁵. Aujourd'hui, la grande majorité des jeux vidéo sont articulés autour des microtransactions, influençant ainsi jusqu'à leur *gameplay*.

L'absence de législation autour des microtransactions, en particulier concernant la protection de la jeunesse, est dommageable car elle implique des difficultés financières ainsi qu'une normalisation des jeux de hasard et d'argent, en particulier chez les jeunes. Rappelons que les jeux d'argent représentent un risque élevé d'addiction et qu'en Suisse, la part de joueurs en ligne avec un comportement de jeu à risque ou problématique a doublé en l'espace de quatre ans, passant de 2,5% en 2018 à 5% en 2022⁶.

Le refus du Parlement d'intégrer la question des microtransactions dans les dispositions concernant le contrôle parental, malgré les tentatives au Conseil national, a donc été vivement regretté par la coalition formée avec nos partenaires à cette occasion, regroupant notamment la Fédération romande des consommateurs (FRC), le Conseil suisse des activités de jeunesse (CSAJ), Pro Juventute, Protection de l'enfance suisse et la Croix-Bleue⁷. La Suisse a ainsi manqué une occasion de mettre à jour sa réglementation afin de protéger sa jeunesse efficacement dans la première industrie culturelle du monde (on estime qu'en 2022, l'industrie du jeu vidéo a généré un chiffre d'affaires de 201 milliards d'euro⁸).

Sur cette base, nous proposons d'élargir l'art. 7 al. 2 de l'ordonnance de la manière suivante :

Les contenus non adaptés aux mineurs sont en particulier ceux représentant des actes excessifs de violence, **des comportements dangereux pour la santé ou le développement** ou des actes sexuels explicites.

Renforcer les moyens pour la promotion des compétences médiatiques (art. 20)

Le refus du Parlement d'intégrer les microtransactions dans la nouvelle loi était argumenté par le fait que cette question devait être réglée via l'éducation des jeunes. La loi prévoit par ailleurs un volet sur la promotion des compétences médiatiques et la prévention. La Plateforme « Jeunes et médias » assume ce rôle. Or, si l'ordonnance désigne la Plateforme Jeunes et Médias comme organe responsable d'assurer les missions de promotion des compétences

² S. Kristiansen et M.C. Severin, « Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey », *Addict Behav.* vol. 103, avril 2020, doi: 10.1016/j.addbeh.2019.106254

³ S.T. Spicer, C. Fullwood, J. Close, L.L. Nicklin, J.Lloyd et H. Lloyd, « Loot boxes and problem gambling: Investigating the "gateway hypothesis" », *Addict Behav.* vol. 131, 2022, doi: 10.1016/j.addbeh.2022.107327

⁴ H. Kuendig, L. Notari, C. Kurdi. « Loot Boxes ». GREA et Addiction Suisse, Lausanne, 2022. https://egames-suisse.ch/wp-content/uploads/2022/09/Factsheet_LootBoxes_31082022.pdf

⁵ C. Kurdi. « Marché mondial des jeux vidéo ». GREA, Lausanne, mai 2020.

https://www.grea.ch/sites/default/files/factsheet-marche_des_jeux_video-4p-v2.pdf

⁶ L. Notari, H. Kuendig, J. Vorlet, K. Salvetti et C. Kurdi. « Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale », GREA et Addiction Suisse, Lausanne, février 2023.

⁷ Coalition pour une protection efficace des mineurs dans les jeux vidéo. « Un premier pas pour la protection des mineurs dans les jeux vidéo », *communiqué de presse*. Lausanne, le 30 septembre 2022. https://www.grea.ch/sites/default/files/cp_20.069_votefinalpdf.pdf

⁸ <https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsatze-in-milliardenhoehe-440882/>

médiatiques de jeunes inscrites dans la loi, aucune ressource supplémentaire n'est malheureusement prévue. Dans les faits, la Plateforme Jeunes et Médias devra donc assumer plus de responsabilités avec les mêmes moyens qu'auparavant. L'article 20 alinéa 1 de l'ordonnance prévoit pourtant la plateforme Jeunes et Médias serve l'information et la sensibilisation du grand public.

En conséquence, faute de réglementation adéquate, notamment concernant les microtransactions, nous demandons que l'ordonnance prévoie des moyens supplémentaires afin de permettre à la plateforme Jeunes et Médias d'avoir les ressources nécessaires à ses nouvelles missions.

Une réglementation toujours insuffisante pour faire face aux enjeux à venir

Nous profitons de ce courrier pour attirer votre attention sur le fait que des améliorations du cadre légal sont nécessaires pour adresser les enjeux actuels et à venir en matière de jeux vidéo. Le GREA, le Fachverband Sucht et la FRC ont réuni un groupe d'experts du domaine, dont le travail a abouti sur la publication de recommandations concrètes pour encadrer au mieux les microtransactions dans les jeux vidéo⁹. Ces mesures simples permettraient de protéger efficacement la population et les publics vulnérables, dont les mineurs, des risques d'endettement et d'addiction cités plus haut. Nous vous invitons vivement à les consulter et nous tenons très volontiers à disposition pour tout complément.

En vous remerciant pour l'attention que vous porterez à la présente, nous vous adressons, Monsieur, nos meilleures salutations.

Camille Robert
Co-secrétaire générale
GREA



Stefanie Knocks
Generalsekretärin
Fachverband Sucht



⁹ https://www.grea.ch/sites/default/files/strategie_microtransactions.pdf