

GAME OVER POUR LES MONNAIES VIRTUELLES ?

Que l'on soit amateur ou boomer, on ne peut plus échapper au succès des jeux vidéo. Cela s'est d'ailleurs confirmé pendant la crise du COVID 19. En effet, l'industrie du jeu vidéo est le seul secteur culturel à avoir connu une croissance de son chiffre d'affaires en Europe contrairement au secteur du cinéma ou de la musique qui étaient pourtant des piliers de la culture. Cet intérêt croissant se matérialise concrètement puisqu'**un européen sur deux joue aux jeux vidéos**. Cependant une question se pose ;



Combat final pour ces géants du numérique ou partie plus compliquée que prévue ? C'est ce que nous allons tenter d'analyser alors que le jugement n'a pas encore été prononcé.

Où est le droit dans tout cela ?

La réponse est simple, là où il y a des sujets, il y a du droit. Dès lors qu'une large population est concernée par un sujet, le droit doit intervenir pour réglementer. C'est parce que beaucoup s'intéressent aux jeux vidéo que nous même, juristes, avons le devoir de nous pencher sur son cadre.

Dans notre cas, il est d'autant plus important de mettre en lumière cette industrie que les sujets de ce droit sont en majorité des mineurs. En effet 84 % des joueurs sont des jeunes de 11 à 14 ans. Et ces jeunes dépensent en moyenne 40 euros par mois dans les jeux vidéos. Vous nous direz, tout divertissement requiert un investissement. Alors, où est le problème ? Ce sont les **associations de consommateurs** qui nous le pointent du doigt le 12 décembre 2024. Une vingtaine d'associations de consommateurs européennes, dont UFC-Que Choisir, affrontent 7 éditeurs de jeux vidéo en portant plainte pour **pratiques commerciales trompeuses** devant les autorités européennes.

Il est important de s'y intéresser puisque ces pratiques poussent les consommateurs à dépenser toujours plus pour jouer plus longtemps provoquant une forme d'addiction. Si les jeunes sont les premières victimes, cela se répercute inévitablement sur les parents mais aussi sur les joueurs plus âgés, indépendants financièrement. Dès lors, la revendication des associations est de mieux informer les consommateurs dans le cadre d'achat de jeux vidéo et surtout face aux monnaies virtuelles.

Voilà un terme très important qui occupe aujourd'hui la scène internationale. Le Code monétaire et financier (art. L54-10-1) définit ces monnaies comme : « une représentation numérique de la valeur qui n'est ni émise par une banque centrale ou une autorité publique, ni nécessairement rattachée à une monnaie officielle, mais qui est acceptée par les personnes physiques ou morales comme moyen de paiement et qui peut être transférée, stockée ou négociée électroniquement ». Pour simplifier, c'est une **monnaie dématérialisée sans aucun statut légal et qui évolue hors des établissements financiers**.

Cette définition est assez large puisqu'elle concerne les actifs numériques. En l'espèce, les jeux vidéo ont leur propre monnaie assimilée : les monnaies virtuelles dites fermées. Minecraft, FIFA, Fortnite, autant de jeux qui comportent leur propre monnaie virtuelle : v-bucks, gemmes etc...

Or, si la monnaie réelle est très réglementée par des lois et règlements, les monnaies virtuelles échappent quelque peu à ces normes. D'où les revendications des associations qui réclament un meilleur encadrement.

Un vide juridique ?

Contrairement à ce que l'on pourrait penser face à cette demande d'encadrement, l'Union européenne s'est déjà intéressée à ce sujet. En effet, il existe bel et bien une résolution du Parlement européen sur la protection des consommateurs de jeux vidéo en ligne. Cette **résolution du 18 janvier 2023** est peut-être encore trop récente pour une harmonisation optimale mais elle a le mérite d'exister.

Elle met en évidence plusieurs préoccupations cruciales concernant l'industrie du jeu vidéo, notamment en ce qui concerne la protection des consommateurs, en particulier des mineurs, cible première des industries comme nous l'avons vu.

Des loot boxes un peu TROP mystérieuses

Les boîtes à butin, communément appelées, *loot boxes* sont la principale inquiétude des instances européennes. Ce sont des boîtes qui peuvent être achetées avec de la monnaie réelle et qui offrent la possibilité de gagner des lots de manière aléatoire. Le problème qui se pose est le manque de visibilité sur la valeur réelle de ces boîtes par rapport à la dépense effectuée. La résolution exprime, en effet, une profonde inquiétude quant à l'utilisation de boîtes à butin, pouvant créer une dépendance et exploiter les joueurs, en particulier les enfants.

Des achats intégrés trompeurs

L'autre principal objet de la résolution concerne les **achats intégrés**. C'est le sujet même de la plainte des associations de consommateurs. En soulignant la nécessité de protéger les consommateurs contre les pratiques trompeuses, la résolution appelle à une plus grande transparence et à une meilleure réglementation des achats dans le jeu.

En effet, les achats réalisés directement dans le jeu représentent 46 milliards d'euros de revenus pour les sociétés de jeux vidéo soit 1 quart de leur revenu selon le Bureau européen des unions des consommateurs. Un chiffre impressionnant alors même que l'accès au jeu est bien souvent gratuit.



La résolution souligne alors l'importance des lois de protection des consommateurs dans l'industrie du jeu, telles que la directive de 2005 sur les pratiques commerciales déloyales. Elle insiste alors sur l'application plus stricte de ces lois.

La résolution a sollicité une approche plus harmonisée de la réglementation des jeux vidéo dans l'ensemble de l'Union européenne afin d'éviter la fragmentation du marché. La résolution souligne également la nécessité d'une plus grande transparence dans les achats intégrés. Pourtant, nous faisons visiblement face à un vide juridique en matière de législation française.

Si une réglementation existe déjà, comment se fait-il que les consommateurs soient toujours en situation de faiblesse face aux industries de jeux vidéos ?

En réalité, ce n'est pas nouveau que le comportement des éditeurs de jeux vidéo envers les consommateurs soit jugé problématique. C'est pour cela d'ailleurs que le Parlement européen a cherché à cadrer ce secteur. Visiblement cela n'a pas suffi. C'est pour cela que les associations de consommateurs fondent leur action sur les pratiques commerciales trompeuses. En effet, le Code de la consommation tout comme la **directive du 11 mai 2005** interdisent cette pratique. Dès lors, les professionnels ont interdictions d'induire en erreur les consommateurs sur les caractéristiques des produits achetés.

Pratique commerciale trompeuse

Il existe deux types de pratiques commerciales trompeuses : par omission et par action. Pour rappel, les associations accusent les éditeurs de jeux vidéo d'un manque de transparence. En effet, les monnaies virtuelles masqueraient le prix réel des achats dans les jeux. En sachant cela, la pratique peut être assimilée à une **pratique trompeuse par omission**. Les consommateurs sont trompés par la fausse impression de ne pas dépenser d'argent réel en l'absence d'une indication claire du prix. Une telle pratique est en effet caractérisée lorsqu'elle « omet, dissimule ou fournit de façon inintelligible, ambiguë ou à contretemps une information substantielle » (Art. L. 121-3, al. 3 C. conso). Cette pratique est d'autant plus inquiétante qu'elle vise des mineurs considérés comme des consommateurs vulnérables. La protection de ces derniers doit donc être largement accrue.



L'engrenage vicieux des packs de monnaies virtuelles

Les allégations des demandeurs ne s'arrêtent pas là. En effet, au-delà d'un manque de clarté sur l'affichage des prix réels, le mécanisme s'avère vicieux.

Prenons **l'exemple de fortnite**. Le jeu peut être acquis gratuitement. Cependant, la majorité des joueurs qui passent énormément de temps sur ces plateformes sont sollicités en permanence pour acquérir des « skins » ou des armes supplémentaires. Il y a déjà là un certain marketing agressif. Mais c'est surtout à ce moment que l'engrenage de la monnaie virtuelle entre en jeu.

En effet, il faut d'abord acheter de la monnaie virtuelle, monnaie acquise avec de la monnaie réelle, bien sûr. Lors de cet achat, des packs sont proposés. Cependant, bien souvent le nombre de v-bucks (monnaie du jeu vidéo Fortnite) proposés dans **les packs sont soit insuffisants soit trop importants** pour l'objectif du consommateur. Ce dernier ne peut donc jamais acquérir le nombre exact de v-bucks dont il a besoin pour son achat. C'est un cercle vicieux qui démarre puisque le joueur est sans cesse incité à racheter de la monnaie virtuelle afin de compléter son résidu.

De plus, il est important de rappeler que ces monnaies de jeu vidéo évoluent dans un monde virtuel bien moins protégé que le monde réel. Quid alors de ces portefeuilles virtuels acquis avec de la monnaie bien réelle en cas de fermeture des serveurs du jeu vidéo. Même question pour l'acquisition des biens dans ce même contexte. Le droit de la propriété s'applique-t-il dans ce cas ? Bien souvent, **aucune garantie** n'est offerte aux consommateurs de jeux vidéo.

Le problème s'est posé par exemple pour le serveur du jeu NBA 2K 22. Un principe a même été posé face à cette situation : le principe du *Magic circle*.

« Ce qui fait partie du jeu n'existe que dans le jeu ».

Ainsi les sociétés se réservent bien souvent le droit de modifier unilatéralement les fonctionnalités du jeu voire même de faire disparaître ce qui a déjà été acheté sans information préalable ni droit au remboursement. Il n'y a pas de droit à la garantie légale ou au droit de rétractation pourtant bien ancrés dans le droit des contrats. Conclusion : les stratégies mises en place ne respectent pas les règles du monde réel. Le monde du jeu vidéo s'avère alors être un **lieu de non-droit**.



Vers un verdict mitigé ?

Au vu des textes et arguments des associations de consommateurs, les fondements de l'action semblent solides. Cependant, les éditeurs de jeu vidéo sont eux même très puissants, préparés financièrement et juridiquement à faire face à ce type de contentieux. La victoire des associations ne sera donc certainement pas rapide et nous irons même jusqu'à dire un peu **décevante**. Au mieux, les sociétés de jeu seront fortement incitées à rendre plus claires les informations à destination des consommateurs. Cette décision ne résoudra certainement pas toutes les failles juridiques dont sont remplies les serveurs.

En effet, une réglementation résoudrait peut être beaucoup de problèmes mais risquerait de provoquer un **effet papillon** sur les relations commerciales entre les pays. Surtout que le lobbying autour de cette industrie n'a cessé de se renforcer au même rythme que l'engouement de la part des consommateurs. De plus, il est clair qu'une interdiction formelle ne règle pas tout. Le contentieux est toujours plus important autour des violations du droit comme en témoigne la tentative de la Belgique avec l'interdiction des *loot boxes*.



On le voit cependant, nos pays voisins semblent bien plus contraignants que notre législation française. Tout comme la **Belgique**, la **Chine** a elle aussi mis en place des règles drastiques limitant les versements d'argent réel. Moins restrictifs, les juges **néerlandais** ont eux opté pour une meilleure protection des droits de propriété des joueurs. La France semble donc avoir encore du chemin à parcourir. Elle a toutefois la chance de pouvoir s'inspirer des pays plus avancés en la matière.

Une nouvelle manière de jouer ?

En revanche, sans la participation des principaux intéressés il sera difficile de changer réellement les choses. Ainsi, le joueur est l'élément clé de cette affaire. Le problème, c'est qu'une partie d'entre eux est très attachée à ces mécanismes de jeu et pourrait s'opposer à toute tentative de les supprimer. La récalcitrance des gamers pourrait notamment s'expliquer par un manque d'information et d'éducation financière. Les consommateurs doivent être en mesure de faire des choix raisonnés en toute connaissance de cause.

Cette plainte peut donc être un élément déclencheur. Elle soulève de nombreuses questions qui ne concernent pas seulement le monde juridique, mais également celui de la politique et de la société toute entière. Pour réellement éradiquer ces microtransactions, une approche politique s'impose. Éducation et prévention des risques sont essentielles sur ce sujet complexe.



Il serait temps que le monde réel reprenne ses droits dans le monde virtuel.

BIBLIOGRAPHIE

Sources en ligne :

UFC-Que Choisir, "Plainte européenne contre 7 éditeurs et leurs monnaies virtuelles.", 12 septembre 2024.

<https://www.quechoisir.org/action-ufc-que-choisir-jeux-video-plainte-europeenne-contre-7-editeurs-et-leurs-monnaies-virtuelles-n130982/>

Testachats, "Des pratiques trompeuses : pourquoi Testachats porte plainte sur les monnaies virtuelles des games", *YouTube*, 24 septembre 2024.

<https://www.youtube.com/watch?v=9u0Wba775Jg>

MrFil23, "Le début de la fin des microtransactions dans les jeux vidéo ? | Bye Bye #fut ?", *YouTube*, 20 septembre 2024.

<https://www.youtube.com/watch?v=xcktzuw8DwA>

P. Monnier, "Addiction, achats intégrés, influence à l'étranger : la Chine impose des règles drastiques au jeu vidéo.", *BFM Tech&Co*, 22 décembre 2023.

https://www.bfmtv.com/tech/gaming/addiction-achats-integres-influence-a-l-etranger-la-chine-impose-des-regles-drastiques-au-jeu-video_AV-202312220371.html

C. Lledo, "Pratiques commerciales trompeuses : fin de partie pour les éditeurs de jeux vidéo ?", *Le Club des Juristes*, 23 septembre 2024.

<https://www.leclubdesjuristes.com/societe/numerique/pratiques-commerciales-trompeuses-fin-de-partie-pour-les-editeurs-de-jeux-video-6995/>

Sources législatives :

Résolution du Parlement européen n°2022/2014 du 18 janvier 2023 sur la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne : approche à l'échelle du marché unique européen.

Directive 2005/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 11 mai 2005 relative aux pratiques commerciales déloyales des entreprises vis-à-vis des consommateurs dans le marché intérieur et modifiant la directive 84/450/CEE du Conseil et les directives 97/7/CE, 98/27/CE et 2002/65/CE du Parlement européen et du Conseil et le règlement (CE) no 2006/2004 du Parlement européen et du Conseil («directive sur les pratiques commerciales déloyales»)