

LOOT BOXES

Le terme générique « Loot Boxes » – ou coffres à butin ou à trésor – se réfère à un ou plusieurs éléments inclus dans un jeu vidéo, qui permettent au joueur d'obtenir de manière présentée comme aléatoire des accessoires au sein du jeu [1, 2]. Même si elles peuvent parfois être obtenues en tant que gratifications dans le cadre des jeux vidéo, elles sont le plus souvent achetées au travers de microtransactions. En raison de leur proximité avec les loteries, du caractère faussement aléatoire de certaines Loot Boxes et de leur monétarisation, ces dispositifs questionnent non seulement la législation sur les jeux d'argent mais pose également un vrai problème en termes de « protection du consommateur », et des mineurs en particulier, ainsi qu'au droit à être informé. A ce titre elles représentent un enjeu majeur dans les débats sur l'intégration (ou non) des microtransactions dans le projet de loi sur la protection des mineurs dans les jeux vidéo.

COMMENT FONCTIONNENT LES LOOT BOXES ?

Le mécanisme de base des Loot Boxes n'est pas nouveau, il ressemble à s'y méprendre à celui des pochettes que les enfants achètent dans les kiosques afin de finaliser leur album « Panini » [3]. Sur fond de « hasard », un joueur souhaitant obtenir un bien donné pour agrémenter sa session de jeu peut devoir acheter plusieurs boîtes à butins pour y parvenir et donc dépenser des sommes potentiellement conséquentes d'argent au travers de microtransactions [4]. Le concept derrière les boîtes à butin est donc que bien chaque ouverture de boîte à butin engendre l'obtention d'un bien pour un prix donné, la dimension aléatoire des Loot Boxes va de pair avec le fait que le bien obtenu n'est souvent pas celui désiré et que le joueur puisse finir par acheter le même article plusieurs fois avant d'obtenir le « butin » espéré.

QUELLES QUESTIONS SOULEVENT-ELLES ?

Des dispositifs s'apparentant aux jeux d'argent : Les similitudes observées entre le fonctionnement de certaines Loot Boxes et les jeux d'argent et de hasard ont conduit les organes de régulation de plusieurs pays à questionner le fait que celles-ci puissent relever ou non de leur législation sur les jeux d'argent. À titre d'exemple, le régulateur belge n'a pas considéré les Loot Boxes pouvant être achetées avec des Game-play-currency (bonus obtenables au travers du jeu) comme relevant de sa loi sur les jeux d'argent. À contrario, l'achat d'une Loot Boxe via microtransactions (c.-à-d. avec de l'argent réel) a été considéré comme un jeu d'argent au sens de la loi belge et est donc soumis à la même législation que les jeux de loterie ou de casino [3].

Lien entre l'achat de Loot Boxes et l'engagement dans les jeux d'argent : Des études scientifiques ont documenté tant chez des jeunes que chez les adultes une corrélation significative entre la pratique d'achat de Loot Boxes et la propension à être un joueur de jeu de hasard et d'argent à risque ou problématique [5, 6].

Des dispositifs addictogènes : A titre d'exemple, dans la perspective de la régulation des Loot boxes, le régulateur néerlandais s'est servi d'un outil d'évaluation qu'il avait utilisé par le passé pour analyser le marché néerlandais des jeux de hasard afin de produire une évaluation structurée et quantifiable du risque de dépendance que font peser les boîtes à butin. Selon cette évaluation, les boîtes à butin présentent en moyenne un potentiel de risque d'addiction modéré à élevé. Sur la base de cet outil, certaines boîtes à butin seraient comparables au blackjack ou à la roulette en termes de potentiel d'addiction, d'autres au bingo à petite échelle [7].

Des contenus non aléatoires (manipulation) : Bien que présenté comme aléatoire, le contenu de certaines Loot Boxes n'obéirait pas au hasard. Selon Naessens [2] et King et collègues [8], la distribution de certains contenus se fonderait dans certains cas sur l'utilisation d'algorithmes qui prennent notamment en compte les comportements du joueur, les rendant de ce fait faussement aléatoires. A ceci s'ajoute fréquemment l'absence d'information pour le consommateur concernant les probabilités d'obtenir, via ces dispositifs, les biens virtuels désirés.

QUEL EST L'APPORT DE LA RECHERCHE ?

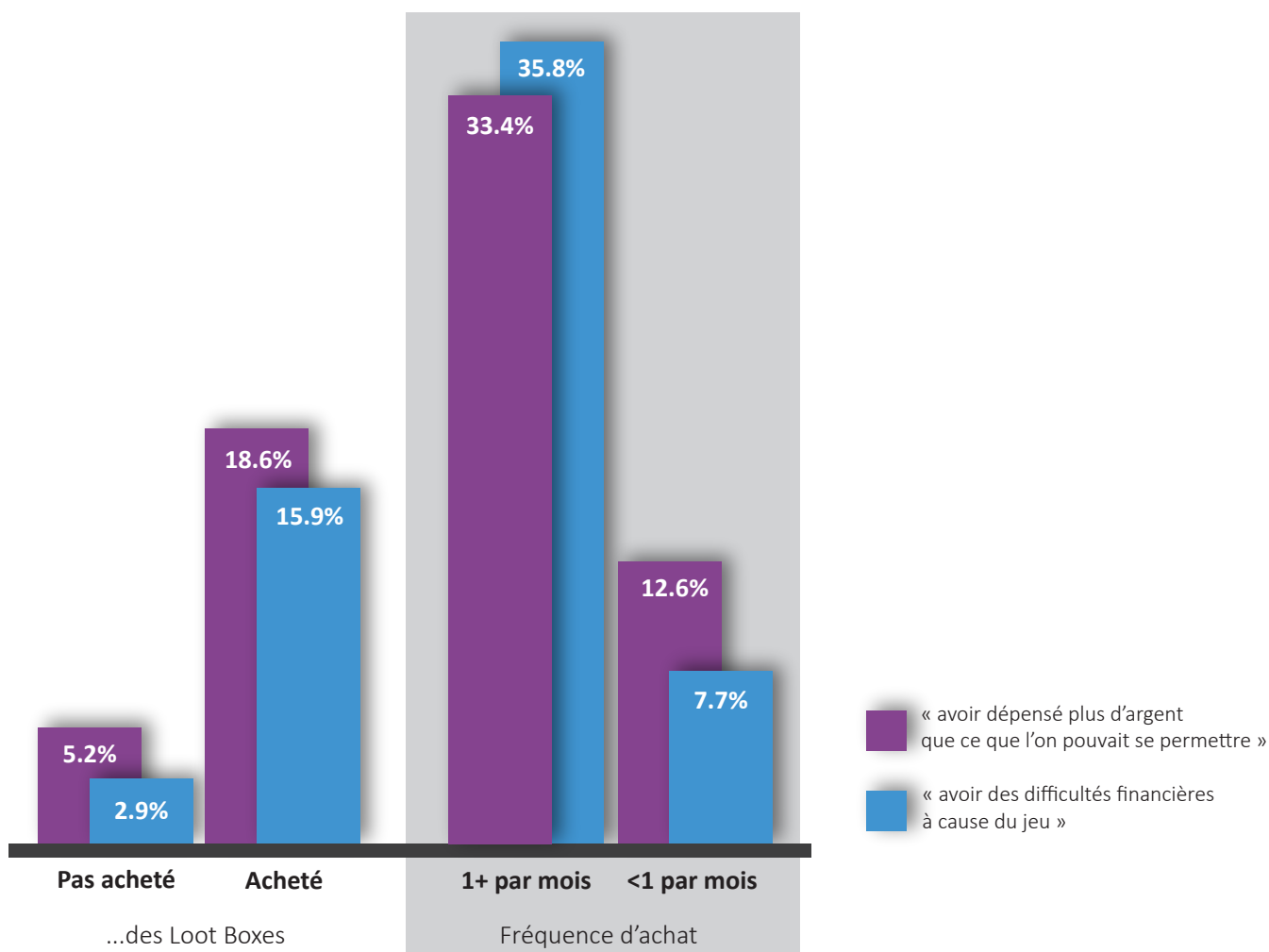
Le premier volet de la recherche e-Games, conduit en 2018 [1], avait mis en évidence que parmi les personnes coutumières de l'ouverture de Loot Boxes, les personnes pratiquant également les jeux d'argent étaient proportionnellement plus nombreuses à en avoir obtenues au travers de microtransactions (25.3%), en comparaison aux personnes qui ne pratiquaient pas les jeux d'argent (13.2% ; $\chi^2=12.364$, $ddl=1$, $p=.000$). Accessoirement, il est apparu que les personnes qui rapportaient des achats de Loot boxes étaient significativement plus nombreuses à dire que les jeux «Free- to-Play» les avaient amenés « presque certainement » ou « assurément » à jouer de l'argent sur dans le cadre de jeux de hasard et d'argent en ligne (13.8% ; $\chi^2= 10.75$; $ddl=1$; $p<0.01$).

La deuxième vague d'enquête, conduite en 2021 [9], révèle quant à elle que les montants des dépenses dans des jeux vidéo gratuits au travers des microtransactions peuvent atteindre des sommes non-négligeables (jusqu'à 2'000.- CHF sur 12 mois) et que, comparés aux autres participants, le 10% des participants qui dépensaient le plus d'argent dans des jeux vidéo gratuits disaient plus souvent que les autres rencontrer des problèmes financiers en lien avec les jeux vidéo.

Aussi, près d'un tiers des personnes ayant dépensé de l'argent dans un jeu vidéo « gratuit », au travers de microtransactions, disaient que la présence de Loot boxes dans un jeu incite à dépenser de l'argent dans ce jeu (32.7%); les plus jeunes étant particulièrement concernés par ce phénomène (43.5% des 18-29 ans sont dans ce cas).

Cette nouvelle vague d'enquête révèle également que des problèmes financiers (« avoir dépensé plus d'argent que ce que l'on pouvait se permettre » et/ou « avoir des difficultés financières à cause du jeu ») étaient significativement plus souvent rapportés par les participants ayant achetés des Loot Boxes au travers de microtransactions que par les personnes n'en ayant pas achetées au cours des 12 derniers mois. A noter qu'un effet de « dose-réponse » s'observait entre la fréquence d'achats de Loot Boxes et la prévalence des problèmes financiers (c.-à-d. plus la fréquence d'achats de Loot Boxes est élevée, plus la prévalence de problèmes financiers liés aux jeux vidéo est élevée ; voir figure ci-dessous).

FIGURE : ACHATS DE LOOT BOXES ET PROBLÈMES FINANCIERS



QUELS SONT LES ENJEUX ACTUELS ?

La Suisse ne dispose pas à ce jour de réglementation pour les loot boxes, contrairement à d'autres pays européens. En 2018, le Conseil fédéral a recommandé de rejeter une motion (18.3570) demandant l'encadrement des loot boxes. Le 24 août 2022, il a déclaré dans la réponse à une interpellation (22.3541) qu'il existe trop de loot boxes différentes pour pouvoir généraliser, et qu'il appartient aux autorités de surveillance des jeux, soit la Commission fédérale des maisons de jeu (CFMJ) et la Gespa, de déterminer si les loot boxes sont des jeux d'argent ou non. Pour l'instant, seule la Gespa a pris position concernant les loot boxes au regard de la législation sur les jeux d'argent : selon elle, il faudrait vérifier, loot box par loot box, si ce type de microtransactions entre dans le cadre des jeux d'argent. Un processus long et fastidieux, encore irréalisé jusqu'ici [10].

Toutefois, au regard de la méconnaissance des joueurs de l'aspect non-aléatoire de certains de ces dispositifs, on comprend que les Loot Boxes ne questionnent pas uniquement la législation relative aux jeux de hasard et d'argent: elles interrogent également les joueurs sur leur droit à être informé en tant que consommateurs, et plus encore la question de la protection des mineurs. C'est pour cette raison que le Conseil national a décidé, en juin 2021, d'intégrer les microtransactions à la Loi sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (LPMFJ). Le Conseil des États est revenu sur cette décision le 8 juin 2022, malgré les recommandations des associations de protections des mineurs, de défense des consommateurs et des professionnels des addictions. Le dossier sera ainsi de retour sur la table du Conseil des États cette session d'automne 2022.

EGAMES SUISSE : [HTTPS://EGAMES-SUISSE.CH](https://egames-suisse.ch)

Le projet de recherche eGames Suisse ambitionne de mieux comprendre les pratiques de jeu d'argent en ligne tant sur le plan quantitatif que qualitatif. En regard des développements actuels du marché des jeux, il étend son investigation aux jeux dits « free-to-play » (F2P), dont le modèle économique est basé sur des formes d'achat durant le jeu qui s'apparentent aux jeux d'argent.

La première phase de projet (eGames 2018) s'est achevée en mai 2020 alors que la deuxième phase de projet (eGames 2021) est en cours de réalisation et devrait s'achever durant le premier trimestre 2023. Lors de chaque phase une vague d'enquête quantitative (enquête par questionnaire en ligne de joueurs de jeux de hasard et d'argent, issus d'un panel représentatif de personnes majeures vivant en Suisse) et une vague d'enquête qualitative (enquête par entretiens semi-directifs) ont été menées.

La présente fiche d'information a été rédigée par Hervé Kuendig (GREA), Luca Notari (Addiction Suisse) et Christophe Al Kurdi (GREA). Elle précède la publication du rapport de recherche concernant la 2ème vague du projet e-Games en Suisse ; le rapport [1] et les autres éléments de vulgarisation scientifique issus de la première vague d'enquête sont accessibles sur le site dédié au projet <https://egames-suisse.ch>.

SOURCES

- [1] C. Al Kurdi, L. Notari, et H. Kuendig, « 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 », GREa & Addiction Suisse, Lausanne, 2020.
- [2] P. Naessens, « Rapport d'enquête sur les loot boxes (BE) », Commission des jeux de hasard, Bruxelles, avr. 2018. [En ligne]. Disponible sur: <https://gamingcommission.paddlecms.net/sites/default/files/2021-02/2018%20Rapport%20-%20Loot%20boxes%20%28FR%29.pdf> (consulté août, 25, 2022).
- [3] Ronja Antesberger, « *De la micro-transaction interdite à la Lootbox à un milliard de dollars », eSports.ch, août 14, 2018. <https://www.esports.ch/fr/de-la-micro-transaction-interdite-a-la-lootbox-a-un-milliard-de-dollars/> (consulté août, 25, 2022).
- [4] Wikipedia, « Microtransaction », Wikipedia. sept. 17, 2018. Disponible sur: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Microtransaction&oldid=860036276> (consulté août, 25, 2022)..
- [5] 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.
- [6] 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.
- [7] NGA, « Study into loot boxes: A treasure or a burden? », Netherlands Gaming Authority, avr. 2018. [En ligne]. Disponible sur: https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/onderzoek_naar_loot_boxes_-_een_buit_of_een_last_-_eng.pdf.
- [8] D. L. King, P. H. Delfabbro, S. M. Gainsbury, M. Dreier, N. Greer, et J. Billieux, « Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective », Comput. Hum. Behav., vol. 101, p. 131-143, déc. 2019, doi: 10.1016/j.chb.2019.07.017.
- [9] L. Notari et J. Vorlet, « Microtransactions dans les jeux vidéo et problèmes financiers », Addiction Suisse, Lausanne, 2022. Disponible sur <https://egames-suisse.ch>
- [10] Gespa. « Actualités, loot boxes ». n.d. Disponible sur <https://www.gespa.ch/fr/actualites> (consulté août, 29, 2022).