

Communiqué pour les médias, le 3 octobre 2023

Jeux vidéo gratuits avec achats intégrés : les *loot boxes* posent particulièrement problème

Globalement, les jeux vidéo gratuits qui proposent des achats intégrés entraînent peu de problèmes. Néanmoins, une petite fraction des joueurs et joueuses leur consacrent des sommes non négligeables ou présentent un comportement de jeu à risque. Les jeux qui comportent des *loot boxes* (coffres à butin) causent nettement plus de problèmes. Addiction Suisse et le Groupement Romand d'Etudes des Addictions (GREA) publient aujourd'hui le deuxième volet de l'étude eGames sur le comportement de la population suisse en matière de jeux *free-to-play*.

En 2018, Addiction Suisse et le GREA ont mené une première étude sur les jeux vidéo gratuits qui proposent des achats intégrés (achats *in game*). La deuxième vague de l'étude s'est déroulée en 2021 et 752 adeptes de ce type de jeux qui avaient effectué au moins une fois des achats dans ces jeux au cours des douze derniers mois ont été interrogés. En parallèle, des entretiens plus approfondis ont été conduits avec 11 joueur·euse·s. L'étude a été financée par les deux programmes intercantonaux de prévention de la dépendance aux jeux de hasard en Suisse alémanique (Suisse du Nord-Ouest et Suisse centrale, Suisse orientale), le Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu en Suisse romande et le Fondo gioco patologico au Tessin.

Un petit pourcentage présente de sérieux problèmes

Pour de nombreuses personnes, jouer à des jeux vidéo en effectuant des achats intégrés est une pratique tout à fait normale et anodine. L'étude eGames 2021 montre que les âges des joueur·euse·s se répartissent de manière relativement équilibrée entre 18 et 59 ans. Seul un dixième environ des joueur·euse·s a dit dépenser au moins une fois par semaine de l'argent en jouant à ce genre de jeux ; il s'agit généralement de sommes modiques. Néanmoins, une petite partie a indiqué le faire tous les jours en engageant des montants plus importants. Alors que les sommes déboursées tournent autour de 175 francs par an en moyenne, ce chiffre s'élève à 1800 dans la fraction de joueur·euse·s qui dépense le plus.

Les dix questions de l'Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) ont été posées aux joueur·euse·s. Ces questions portent par exemple sur le fait d'avoir essayé de passer moins de temps à jouer à des jeux vidéo sans y parvenir, l'usage des jeux vidéo pour échapper à des sentiments négatifs ou des difficultés scolaires ou relationnelles à cause du jeu. On estime que l'usage est problématique lorsque la réponse à cinq (ou plus) des questions est « souvent ». L'étude montre que 1,2 % des joueur·euse·s présentaient un comportement de jeu problématique. Ce chiffre peut paraître relativement bas, mais les problèmes liés au jeu, comme l'endettement ou les ruptures socioprofessionnelles, peuvent avoir de lourdes conséquences.

Achats intégrés et *loot boxes* : la gamblification à la base des problèmes

Ces dernières années, on a observé une « gamblification » de nombreux jeux vidéo. Les *loot boxes*, en particulier, estompent la frontière entre jeux vidéo et jeux de hasard, car l'argent déboursé permet d'obtenir un gain aléatoire. En outre, ces coffres à butin ont une influence considérable sur les dépenses et sur le développement d'un comportement de jeu problématique : un tiers environ des personnes interrogées ont indiqué que les *loot boxes* les incitaient à effectuer des achats. Celles qui les ont achetées ont dit avoir dépensé en moyenne deux fois plus d'argent que les autres durant l'année ayant précédé l'enquête (338 francs contre 140) et leur score moyen au test IGDT était aussi plus élevé. Un peu moins de 19 % des personnes qui ont achetées des *loot boxes* ont déclaré dépenser parfois ou souvent plus d'argent qu'elles ne peuvent se le permettre, et 7,8 % ont déclaré avoir connu des problèmes financiers à cause des jeux vidéo. Ces parts sont respectivement près de quatre fois et deux fois et demie plus élevées que chez les joueur·euse·s qui ne se sont pas laissé·e·s tenter par les *loot boxes*.

La politique doit agir

En Suisse, les achats intégrés ne sont pas réglementés par la loi. Le 3 mai dernier, le Conseil national a accepté un postulat qui charge le Conseil fédéral de produire un rapport dans lequel il expose les différents types de microtransactions qui présentent un danger en termes de comportement addictif et d'indiquer par quels moyens la Confédération pourrait lutter contre ce danger.

Au vu des résultats de l'étude eGames, Addiction Suisse et le GREA plaident pour une réglementation stricte ou une interdiction des *loot boxes* ; la Belgique a déjà franchi le pas. Les coffres à butin possèdent des caractéristiques propres aux jeux de hasard et d'argent sans être considérés comme tels ni réglementés et soulèvent des problèmes substantiels en relation avec les jeux vidéo.

Informations complémentaires

L'étude peut être téléchargée ici :

https://www.grea.ch/sites/default/files/les_jeux_video_free-to-play_egamesii_20230928.pdf

Renseignements

Markus Meury, porte-parole à Addiction Suisse, 021 321 29 63

Camille Robert, co-secrétaire générale du GREA, 078 891 39 41