

# Loot Boxes

Mai 2020

**Le terme générique « Loot Boxes » (litt. coffres à butin/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 en s'acquittant ou non d'un paiement [2, p. 5]. En raison de leur proximité avec les loteries, et du caractère faussement aléatoire de certaines Loot Boxes, 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 de son droit à être informé.**

## 1 En bref

### 1.1 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 petites pochettes (surprise) que les enfants achètent dans les kiosques afin d'obtenir la carte du joueur de foot qui manque pour finaliser leur album « Panini » [3].

Le concept derrière les boîtes à butin est que, bien que gagnant plus d'articles pour un prix donné, le joueur peut ne pas vouloir ces articles, et peut finir par acheter le même article plusieurs fois.

- Au lieu d'un achat unique pour l'article désiré, les utilisateurs peuvent avoir à acheter plusieurs boîtes [4].
- Ainsi, si un joueur spéculer sur un article en particulier, il devra peut-être ouvrir des douzaines de boîtes pour l'obtenir [3].

### 1.2 Quelles questions soulèvent-elles ?

**Des dispositifs addictogènes :** 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 de dépendance modéré à élevé. Selon cet outil, les boîtes à butin avec un score plus élevé sont comparables au blackjack ou à la roulette en termes de potentiel de dépendance. Selon cet outil, les boîtes à butin avec un score inférieur sont comparables au bingo à petite échelle en termes de potentiel de dépendance. [5, p. 4]

**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 voir si celles-ci ne relevaient pas de leur législation sur les jeux d'argent. À titre d'exemple, le régulateur belge n'a pas considéré les Loot Boxes qui pouvaient être achetées avec des Game-play-currency (bonus optenables au travers le jeu) comme relevant de sa loi sur les jeux d'argent. À contrario, l'achat obligé d'une Loot Box via microtransactions (c.-à-d. avec de l'argent réel) a été considéré comme un « enjeu » au sens de la loi belge [2].

**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 [6], il s'agirait

d'une manipulation basée sur l'utilisation d'algorithmes qui prennent en compte les comportements du joueur (→Factsheet sur le Big Data / pt 11.4.2)

## 2 Quel est l'apport de la recherche ?

Le volet quantitatif de la recherche (chap. 4.7) a mis en évidence le fait qu'il y avait significativement plus de personnes qui ont dit avoir acheté des Loot Boxes au cours des 12 mois précédant l'enquête parmi les personnes qui pratiquaient également les jeux d'argent (25.3%) que parmi celles qui ne pratiquaient que les jeux vidéo (13.2% ;  $\chi^2=12.364$ ,  $ddl=1$ ,  $p=.000$ ). Par ailleurs, les données montrent que parmi les participants qui ont payé pour des jeux « Free-to-Play », en comparaison aux répondants qui rapportaient ne pas avoir acheté des Loot Boxes (4.8%), ceux qui ont acheté des Loot Boxes au cours des 12 derniers mois sont significativement plus nombreux à dire que les jeux « Free-to-Play » les ont amenés « assurément » ou « presque certainement » à jouer de l'argent sur des JHAL (13.8% ;  $\chi^2= 10.75$ ;  $ddl=1$ ;  $p<0.01$ ).

Lors de nos entretiens (volet qualitatif), nous avons questionné nos interlocuteurs sur cette modalité particulière d'achats intégrés que sont les Loot Boxes. Ils se sont montrés conscients de leur proximité avec les jeux de hasard et d'argent (« Les Loot Boxes, c'est des machines à sous, c'est pareil ») et, interrogés sur le bienfondé d'une éventuelle interdiction, aucun de nos interlocuteurs les ayant déjà utilisées ne s'est dit particulièrement choqué de cette incursion du hasard dans leur jeu vidéo.

Toutefois, à aucun moment la pratique de certains éditeurs de jeux, qui consiste à proposer des objets dans les Loot Boxes – non pas d'une façon véritablement aléatoire – mais sur la base d'une analyse des comportements de jeux des joueurs, n'a été évoquée par les personnes interrogées. Vraisemblablement, celles-ci ne sont pas au courant de l'existence de tels procédés.

Ce constat met en évidence un manque réel d'information de la part des joueurs-consommateurs sur les mécaniques de monétisation des jeux auxquels ils participent. Ici ce n'est pas tant l'entrée du hasard dans les jeux vidéo qui semble poser problème, mais le fait que « les dés sont pipés ». Le caractère faussement aléatoire de certaines Loot Boxes conjugué à la méconnaissance des joueurs, pose un vrai problème en termes de « protection du consommateur » et de son droit à être informé.

## 3 Qu'est-ce qui a été entrepris ?



Suite à la polémique sur les Loot Boxes qui a éclaté en 2017[7], [8], le système européen de classification des jeux vidéo par âge (PEGI) a annoncé, fin août 2018, la création d'un nouveau descripteur « achats intégrés » qui s'applique à tous les jeux qui offrent la possibilité d'acquérir des biens virtuels avec de l'argent réel.

On relèvera que ce descripteur ne s'applique pas spécifiquement aux Loot Boxes, mais à l'ensemble des jeux qui proposent des microtransactions.

À ce jour, deux États européens, la Belgique et les Pays-Bas, ont interdit – au regard des spécificités de leur cadre légal sur les JHA – l'utilisation de certaines Loot Boxes sur leur territoire.

La Chine a quant à elle exigé des éditeurs qu'ils informent mieux le consommateur en indiquant les probabilités d'obtenir via ce dispositif les biens virtuels désirés.

Aux États-Unis, un sénateur a dévoilé l'esquisse d'un projet de loi intitulé « The Protecting Children from Abusive Games Act » qui interdirait les Loot Boxes et autres fonctions Pay-to-Win des jeux vidéo destinés aux jeunes âgés de moins de 18 ans [9].

## 4 Quels sont les enjeux actuels ?

En Suisse, selon Antesberger [10], contrairement à ce qui se passe dans plusieurs pays européens, où les boîtes virtuelles font partie du débat politique, les Loot Boxes n'ont pas préoccupé à ce jour la Commission Fédérale des Maisons de Jeu (CFMJ) qui n'a conduit aucune investigation sur le sujet. Quant au Conseil fédéral, il a proposé de rejeter une motion demandant une régulation des microtransactions dans les jeux vidéo arguant que la LJA était suffisante ([18.3570](#)).

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-consommateurs sur leur droit à être informé.

Dans son dernier rapport [11], le Forum européen des régulateurs de jeux d'argent (GREF), auquel la Suisse participe, est arrivé à une conclusion qui va dans le même sens et invite les associations de défenses des consommateurs à s'intéresser davantage à ces questions.

## 5 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://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/Rapport-loot-boxes-Final\\_FR.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/Rapport-loot-boxes-Final_FR.pdf).
- [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 le oct. 22, 2018).
- [4] Wikipedia, « Microtransaction », *Wikipedia*. sept. 17, 2018, Consulté le: oct. 22, 2018. [En ligne]. Disponible sur: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Microtransaction&oldid=860036276>.
- [5] 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](https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/onderzoek_naar_loot_boxes_-_een_buit_of_een_last_-_eng.pdf).
- [6] 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.
- [7] journaldugeek.com, « Face à la colère des joueurs, EA désactive le système de micro-transactions de Star Wars Battlefront 2 », *Journal du Geek*, nov. 17, 2017. <https://www.journaldugeek.com/2017/11/17/colere-des-joueurs-ea-desactive-micro-transactions-battlefront-2/> (consulté le nov. 08, 2018).
- [8] M. Turcan, « L'éditeur du nouveau jeu vidéo "Star Wars" a dû le modifier après la colère des fans », *Business Insider France*, nov. 14, 2017. <http://www.businessinsider.fr/ea-star-wars-battlefront-2-modification-jeu> (consulté le oct. 22, 2018).
- [9] Giancarlo Valdes, « Zero chance it passes: Game analysts break down senator's anti-loot box bill », *VentureBeat*, mai 13, 2019. <https://venturebeat.com/2019/05/13/zero-chance-it-passes-game-analysts-break-down-senators-anti-loot-box-bill/> (consulté le nov. 14, 2019).
- [10] Ronja Antesberger, « \*Les loot boxes sous le radar en Suisse », *eSports.ch*, sept. 11, 2018. <https://www.esports.ch/fr/les-loot-boxes-sous-le-radar-en-suisse/> (consulté le oct. 22, 2018).
- [11] GREF, « Synthèse des travaux du groupe de travail « jeux en ligne » du GREF sur la mise en œuvre de

la Déclaration des régulateurs de jeux d'argent à propos de leurs préoccupations sur la porosité des frontières entre jeux d'argent et d'autres formes de jeux », mai 2019. [En ligne]. Disponible sur: <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/20190930CP.pdf>.

## 6 Illustration annexe : ouverture d'une Loot Boxe



**Capture d'écran 1: Ouverture d'une Loot Boxe dans Overwatch**

dont il rêve [2, p. 23].

**Légende :** Selon Naessens, dans le système de Loot Boxes d'Overwatch, tout est mis en œuvre pour attiser la volonté du joueur de remporter l'objet qu'il convoite. Lorsqu'il appuie sur le bouton « open Loot Box », une musique démarre, la boîte s'ouvre et quatre disques sont expulsés vers le ciel. Pendant leur ascension et leur chute, il est possible de connaître leur degré de rareté grâce à leur couleur (commun : gris, rare : bleu, épique : pourpre, légendaire : jaune). Et ce n'est que lorsque les disques ont touché le sol qu'il est possible de savoir de quel objet il s'agit. Le joueur ne peut autrement dit pas immédiatement connaître son gain. La tension est renforcée par plusieurs étapes. Ce système coloré et animé offre au joueur des objets souvent décevants, mais parfois aussi précisément l'objet

*Cette fiche d'information a été rédigée par Christophe Al Kurdi (GREA). Elle accompagne la publication du rapport du GREA et d'Addiction Suisse sur les jeux d'argent sur internet [1] – téléchargeable sur [www.grea.ch/rapport-jhal](http://www.grea.ch/rapport-jhal)*