

Loot box

Dans le monde des jeux vidéo, une **loot box** (qui peut être traduit par « coffre à butin ») est un objet virtuel, généralement présenté sous forme de coffre, contenant un ou plusieurs objets virtuels, offrant au joueur des améliorations dans le jeu, pouvant aller de la simple personnalisation d'un personnage, à l'acquisition de nouvelles fonctionnalités. Cette *loot box* peut être gratuite ou payante. Dans ce dernier cas, elle fait partie de la stratégie commerciale des éditeurs de jeux vidéo, leur permettant, via une somme modique généralement, de faire payer aux joueurs des évolutions qui leur auraient demandé des heures de jeu en temps normal.

Les loot boxes font l'objet de controverses sur le plan éthique¹, elles sont parfois associées aux jeux de hasard, notamment par la Belgique qui les a interdits sur son territoire.

Historique

D'abord apparues dans des jeux pour mobiles adoptant un modèle *free-to-play*, les *loot boxes* sont progressivement implantées dans des jeux à gros budgets payants de type AAA.

En novembre 2017, à la suite de la polémique engendrée par *Star Wars Battlefront II*, plusieurs gouvernements se questionnent sur la *loot box* afin de déterminer si cela se rattache aux jeux d'argent, et donc si elle doit être régulée comme telle².

Dès la fin de 2017 en Belgique, la Commission des jeux de hasard ouvre une enquête sur plusieurs jeux AAA dont Overwatch, Counter Strike Global Offensive et FIFA 21 afin de décider si les *loot box* peuvent être assimilées à un jeu de hasard³. En avril 2018, le ministre de la justice Koen Geens déclare que ces coffres à butin enfreignent la législation belge⁴.

En France, le sénateur Jérôme Durain (Saône-et-Loire) et l'association de consommateurs UFC-Que choisir, saisissent l'Autorité de régulation des jeux en ligne^{2,5}. Cette dernière se montre alors préoccupée par la présence de plus en plus important des *loot boxes* dans les titres vidéo-ludiques⁶ et expose 3 dérives sur cette tendance économique. En premier lieu, le fait qu'on puisse pousser à leur achat pour progresser dans le jeu ; ensuite, leur aspect aléatoire ; et enfin, la possibilité de les revendre contre de l'argent réel⁷.

Début 2018, en Allemagne, l'université de Hambourg réalise une étude qui démontre l'importance du hasard dans le jeu vidéo. À la suite de cela, la Commission pour la protection de la jeunesse du pays étudia « dans quelle mesure [la *loot box*] enfreint les lois protégeant les jeunes des jeux d'argent ». La commission souhaite rendre son verdict en mars de la même année et peut ainsi bannir d'Allemagne, ce modèle économique⁸.

En Suède, le gouvernement souhaite modifier la loi sur les jeux d'argent dès 2019, alors qu'il n'existe aucune régulation. En effet, dans une interview donnée pour la radio P3 News, le ministre suédois de l'administration publique Ardalan Shekarabi explique vouloir « reprendre le contrôle du marché des jeux d'argent [...] et assurer que les lois suédoises de protection des consommateurs s'appliquent à tous les acteurs qui ont des activités dans ce domaine ». À ce sujet, le ministre défend également que de nombreuses personnes souffrent d'une addiction au jeu d'argent ; et des modes de jeu tels que FUT dans FIFA 18 seraient capables de faire perdre beaucoup d'argent aux consommateurs⁹.

Le 17 septembre 2018 est publiée la déclaration¹⁰ d'un travail commun sur la "*porosité entre jeux d'argent et jeux*" de plusieurs régulateurs européens¹¹ avec le régulateur de l'État de Washington¹².



Représentation d'une loot box d'un jeu vidéo.

Législation par pays

Belgique

Dès fin 2017 en Belgique, la Commission des jeux de hasard ouvre une enquête sur plusieurs jeux AAA dont Overwatch, Counter Strike Global Offensive et FIFA 18 afin de décider si les *loot box* peuvent être assimilées à un jeu de hasard³. En avril 2018, le ministre de la justice Koen Geens déclare que ces coffres à butin enfreignent la législation belge^{4,13}:

« Les jeux incluant des loot boxes payantes qui ont été analysés, tels que ceux actuellement en vente dans notre pays, enfreignent dès lors la législation relative aux jeux de hasard et peuvent être attaqués sur le plan pénal. Les loot boxes doivent donc être supprimées, sans quoi les exploitants s'exposent à une peine de prison allant jusqu'à cinq ans et une amende pouvant atteindre 800 000 €. Lorsque des mineurs sont impliqués, ces peines peuvent être doublées. »

Les jeux de hasard sont interdits aux mineurs dans la loi belge cependant, la Belgique ne dispose d'aucun système de classification qui interdit la vente aux mineurs de jeux-vidéo (le système PEGI est une recommandation sur l'âge et non une interdiction)¹. Les loot boxes sont donc interdits depuis avril 2018 et plusieurs éditeurs comme Nintendo, ont retiré leurs jeux en contenant. D'autres (comme Blizzard) simplement rendu ces micro-transactions indisponibles.

France

Un groupe de travail à l'assemblée nationale va se pencher sur la légalité des loot boxes¹⁴.

Critiques

Le journaliste de Jeuxvideo.com décrit les lootboxes comme « un vrai mal du jeu-vidéo ». Les chances de gagner (avoir un bon objet virtuel) seraient rarement claires. Il pense que tous les pays devraient interdire aux mineurs les loot boxes « en prenant exemple sur la Belgique »¹:

« Aujourd'hui encore, en France, un joueur de 11 ans peut acheter FIFA 19, jouer à Ultimate Team et se retrouver devant une véritable roulette de casino s'il veut que son équipe évolue convenablement. Dans la plupart de ces titres, ne pas dépenser d'argent ralentit drastiquement votre progression, surtout lorsqu'il s'agit de jeux compétitifs. On ne peut raisonnablement pas demander à des enfants d'être assez responsables pour se « restreindre », et c'est d'ailleurs pour cela que les portes des casinos leur sont, légalement, fermées. Ainsi, je trouve réellement inconcevable que de nombreux pays n'aient pas encore pris une décision similaire, bien que la question soit souvent posée, y compris en France ou aux Etats-Unis. »

Liste (non exhaustive) de jeux intégrant des *loot boxes*

- PES e-football 21
- Call of Duty: WWII
- Counter-Strike: Global Offensive
- FIFA 18
- Mass Effect 3
- Overwatch
- Rocket League
- Team Fortress 2
- Injustice 2
- Mario Kart Tour
- Guild Wars 2
- Everquest II
- Call of Duty: Infinite Warfare
- Call of Duty: Advanced Warfare
- Call of Duty Black Ops III
- Last Day on Earth: Survival
- World of Tanks (au moment des fêtes de fin d'année)
- Dofus Touch
- Fortnite
- Apex Legends
- Star Wars Battlefront II
- Animal Crossing: Pocket Camp

Références

1. « Billet : Loot boxes, le monde doit prendre exemple sur la Belgique, et vite » (<http://www.jeuxvideo.com/news/1013133/billet-loot-boxes-le-monde-doit-prendre-exemple-sur-la-belgique-et-vite.htm>), sur *Jeuxvideo.com* (consulté le 21 mai 2019)
2. ChewbieFR, « Loot boxes : l'UFC-Que Choisir saisit l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne » (<http://www.jeuxvideo.com/news/750533/loot-boxes-l-ufc-que-choisir-saisit-l-autorite-de-regulation-des-jeux-en-ligne.htm>), sur *Jeuxvideo.com*, 22 novembre 2017 (consulté le 7 février 2018)
3. « [MAJ] Pour la Belgique, les loot boxes relèvent bien du jeu de hasard et doivent être interdite » (<http://www.journaldugeek.com/2017/11/22/pour-la-belgique-les-loot-boxes-relevant-bien-du-jeu-de-hasard-et-doivent-etre-interdite/>), 22 novembre 2017
4. « Loot boxes : trois jeux vidéo contraires à la législation belge » (<https://gamergen.com/actualites/loot-boxes-trois-jeux-video-contraires-la-legislation-belge-291157-1>), sur *GAMERGEN.COM* (consulté le 21 mai 2019)
5. Jérôme Durain, « #lootboxes je dépose une question écrite @mounir et écrit à l'@arjel pour trouver le meilleur moyen d'éviter des dérivespic.twitter.com/1p65PW4wjQ » (<https://twitter.com/Jeromedurain/status/931184414909923329>), sur @Jeromedurain, 7:37 am - 16 nov 2017 (consulté le 7 février 2018)
6. pages 4 à 7 du rapport d'activité 2017-2018 (<http://www.arjel.fr/IMG/pdf/rapport-activite-2017.pdf>) publié sur le site de l'ARJEL.
7. ChewbieFR, « L'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne se penche sur les loot boxes » (<http://www.jeuxvideo.com/news/751075/l-autorite-de-regulation-des-jeux-en-ligne-se-penche-sur-les-loot-boxes.htm>), sur *Jeuxvideo.com*, 23 novembre 2017 (consulté le 7 février 2018)
8. ChewbieFR, « Allemagne : les lootboxes dans le viseur de la Commission pour la protection de la jeunesse » (<http://www.jeuxvideo.com/news/791204/allemande-les-lootboxes-dans-le-viseur-de-la-commission-pour-la-protection-de-la-jeunesse.htm>), sur *Jeuxvideo.com*, 7 février 2018 (consulté le 7 février 2018)
9. Gianni Molinaro, « Loot boxes : La Suède envisage une classification en jeu d'argent rapidement » (<http://www.gameblog.fr/news/73401-loot-boxes-la-suede-envisage-une-classification-en-jeu-d-arg>), sur *Gameblog*, 9 février 2018 (consulté le 10 février 2018)
10. *Déclaration des régulateurs de jeux d'argent* (http://www.arjel.fr/IMG/pdf/20180917CPFR_.pdf) sur le site de l'ARJEL.
11. Lettonie, République Tchèque, Ile de Man, France, Espagne, Malte, Jersey, Gibraltar, Irlande, Portugal, Norvège, Pays-Bas, Royaume-Uni, Pologne, Autriche selon un *communiqué de presse du 17 septembre 2018* (<http://www.arjel.fr/IMG/pdf/20180917CP.pdf>) publié sur le site de l'ARJEL.
12. « Jeu vidéo : les régulateurs de jeux d'argent veulent « engager un dialogue » avec les éditeurs », *Le Monde.fr*, 17 septembre 2018 (lire en ligne (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/09/17/jeu-video-les-regulateurs-de-jeux-d-argent-veulent-engager-un-dialogue-avec-les-editeurs_5356309_4408996.html)), consulté le 18 septembre 2018)
13. « La Belgique considère que les loot boxes dans les jeux vidéo sont des jeux de hasard » (https://www.rtbf.be/info/media/s/detail_fifa-18-overwatch-star-wars-la-commission-des-jeux-de-hasard-s-attaque-aux-jeux-videos?id=9901428), sur *RTBF Info*, 25 avril 2018 (consulté le 21 mai 2019)
14. Julien Lausson, « Le gouvernement temporise sur les loot boxes dans les jeux vidéo - Business » (<https://www.numerama.com/business/328331-le-gouvernement-temporise-sur-les-loot-boxes-dans-les-jeux-video.html>), sur *Numerama*, 9 février 2018 (consulté le 21 mai 2019)

Ce document provient de « https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Loot_box&oldid=186447502 ».

La dernière modification de cette page a été faite le 19 septembre 2021 à 12:38.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons attribution, partage dans les mêmes conditions ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.

Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.

Les coffres à butin sont de plus en plus populaires, malgré les critiques



Les coffres à butin du jeu Overwatch ont été jugés illégaux par la Commission des jeux de hasard de la Belgique.

PHOTO : BLIZZARD ENTERTAINMENT

Radio-Canada

le 22 novembre 2019



Prenez note que cet article publié en 2019 pourrait contenir des informations qui ne sont plus à jour.

C'est maintenant plus des deux tiers des personnes jouant aux jeux vidéo qui sont exposées aux coffres à butin (*loot boxes*) – ces boîtes virtuelles payantes contenant des récompenses aléatoires –, révèle une nouvelle étude de l'Université d'York.

Les coffres à butin, associés parfois aux jeux de hasard comme les machines à sous, sont l'une des principales pommes de discorde entre l'industrie du jeu vidéo et les législateurs partout dans le monde. La Belgique et les Pays-Bas ont même légiféré pour interdire cette mécanique des jeux vidéo vendus sur leur territoire.

L'équipe de recherche a analysé les statistiques associées aux 463 jeux les plus populaires sur la plateforme de distribution Steam de 2010 à 2019. Elle a constaté que seulement 4 %

des joueuses et joueurs étaient exposés aux coffres à butin il y a dix ans, alors que c'est le cas pour 71 % des gens aujourd'hui.

C'est moins du cinquième des jeux analysés (75 sur 463) qui intégreraient les coffres à butin. Par contre, ceux qui les avaient sont si populaires que la forte majorité des joueurs et joueuses interagissent avec des jeux ayant un système de coffres à butin.



Fortnite, le jeu le plus populaire au monde, a des coffres à butin.

PHOTO : EPIC GAMES

« Nous sommes maintenant au point où la plupart des personnes se servant de Steam jouent à des jeux qui ont des coffres à butin », a résumé l'auteur de l'étude, David Zendle, en entrevue avec le quotidien *The Guardian*.

Il estime d'ailleurs que cette mécanique est encore plus commune dans les jeux mobiles.

Ces coffres virtuels sont de plus en plus utilisés par les concepteurs pour rentabiliser leurs jeux vidéo. Ils récompensent parfois les gens pour leurs efforts ou leur temps de jeu, mais sont plus souvent échangés contre de l'argent réel.

Ils contiennent généralement des éléments esthétiques, choisis de manière aléatoire, qui n'ont pas d'influence sur le jeu et qu'on peut utiliser pour déguiser un personnage ou modifier l'apparence de l'interface.

Dans certains cas, ils offrent également un avantage, un phénomène controversé qu'on appelle la victoire payante (*pay to win*). C'est environ 15 % des joueuses et joueurs qui sont exposés à des mécaniques de la sorte en 2019, tandis que c'était le cas pour environ 5 % des gens en 2010.

Les jeunes en présence de jeux de hasard?

L'auteur de l'étude a rappelé le lien entre les coffres à butin et les jeux de hasard en entrevue avec la *BBC*.

« Il existe des similitudes évidentes entre [les deux], a-t-il expliqué. Le lien que nous avons observé entre le jeu problématique et les dépenses dans les coffres à butin est aussi fort que les liens entre le jeu problématique et la dépendance aux drogues. »

C'est que ces coffres à butin fonctionnent en offrant des récompenses variables aux personnes qui les achètent, voulant dire qu'elles ne savent pas ce qu'elles obtiendront à chaque roulement de dé.



La Belgique et les Pays-Bas ont même légiféré pour interdire les coffres à butin sur leur territoire.

PHOTO : ISTOCK

« Je pense que les parents devraient sérieusement examiner ces jeux si leurs enfants dépensent sur les coffres à butin. Je ne pense pas qu'arrêter de jouer serait la bonne solution, mais je pense certainement qu'ils devraient réfléchir avant de laisser leurs enfants acheter des coffres à butin », a-t-il poursuivi.

Une récente étude de la Commission du jeu du Royaume-Uni indiquait que le nombre d'enfants ayant des problèmes de jeu a quadruplé dans les deux dernières années. Cette hausse serait principalement attribuable aux coffres à butin.

À lire aussi :

- Nintendo, Sony et Microsoft exigeront des coffres à butin plus transparents
- Coffres à butin : Electronic Arts fait l'objet d'une enquête criminelle en Belgique
- *Fortnite* conçu pour créer une dépendance? Non, dit la psychologue derrière le jeu

Avec les informations de The Guardian et BBC