

## 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*