

État des lieux de la réglementation des loot boxes dans les jeux vidéo

PAR MARIE SOULEZ · PUBLIÉ 2018-04-17 · MIS À JOUR 2022-01-06



La question de la réglementation des loot boxes se pose car elles seraient susceptibles de créer une addiction chez le joueur.

Les butins les plus rares peuvent parfois être revendus entre les joueurs sur un marché parallèle, non autorisé par l'éditeur dans ses conditions générales d'utilisation (en anglais « *real money transaction ou RMT* »), pour des sommes conséquentes (le butin « *dragon lore* », purement cosmétique dans le jeu CSGO, est actuellement vendu aux alentours de 700 dollars).

Nul ne peut nier ainsi **l'engouement que les loot boxes suscitent chez les joueurs**, certains « streamers » sur plateformes dédiées comme Twitch attirant chaque jour des milliers de spectateurs pour des sessions en direct dédiées à l'ouverture de loot boxes. Une rapide recherche « [cases opening](#) » sur Youtube [🔗](#) permet également de constater l'ampleur du phénomène.

Aussi, les récentes polémiques autour du jeu Star Wars Battlefront 2 ont mis en avant une autre difficulté devant être analysée au regard du **droit de la consommation**. En effet, [la communauté de joueurs s'est vivement opposée](#) [🔗](#) à l'intégration de loot boxes dans le dernier jeu phare de l'éditeur Electronic Arts, dans la mesure où ces **achats supplémentaires** seraient, selon eux, nécessaires pour terminer le jeu.

Le sujet de la réglementation des loot boxes est d'autant plus d'actualité que le géant coréen Nexon s'est très récemment vu infligé une amende record de plus de 850.000 \$ pour avoir vendu aux joueurs des loot boxes sans les informer que l'un des butins avait un taux de « drop » extrêmement réduit.

État des lieux de la réglementation des loot boxes dans le monde

Belgique

Ce pays [enquête actuellement sur la problématique](#) [🔗](#) afin de **clarifier la qualification juridique** devant être apporté à ce phénomène et, le cas échéant, l'application de la législation belge relative aux **jeux de hasard**.

Australie

La Commission de réglementation des jeux et des boissons alcoolisées de l'Etat du Victoria aurait [déclaré au site Kotaku](#) [🔗](#) que les loot boxes étaient, selon elle, une certaine **forme de jeu d'argent** au regard de la législation locale. Elle reconnaît toutefois que la véritable difficulté juridique se situe sur l'application territoriale de leur législation. Elle estime que la difficulté réside en ce que rien n'interdit de proposer ces services en ligne depuis des sites internet hébergés depuis des pays l'autorisant.

Chine

Depuis le 1er mai 2017, la Chine, sans interdire aux éditeurs l'intégration de loot boxes dans leurs jeux, leur impose de révéler les pourcentages d'obtention des butins inclus dans les loot boxes et de les communiquer au public. **Il est désormais interdit en Chine d'acquérir des loot boxes avec de l'argent réel ou virtuel** et chaque butin doit pouvoir être obtenu par le joueur par d'autres moyens. Enfin, les pourcentages de gains doivent être conservés par l'éditeur pour une période minimum de 90 jours.

Royaume-Uni


Certains joueurs ont été jusqu'à lancer une pétition sur le site du Parlement britannique, un système permettant aux citoyens d'attirer l'attention sur des sujets de société. La pétition ayant obtenu plus de 10000 signatures, le député travailliste, Daniel Zeichner, s'est alors saisi de la question et a soumis **deux questions écrites** ([106043](#) et [106042](#)) à la secrétaire d'Etat en charge du numérique, de la culture, des médias et du sport laquelle a, **en réponse, renvoyé aux mesures édictées en mars 2017** par la **Commission des paris** ([Gambling Commission](#)), faisant ainsi un **lien entre loot boxes et réglementation des jeux de hasard**.

Outre-Atlantique


L'ESRB ([Entertainment Software Rating Board](#)) (1) **a considéré fin 2017** que les jeux contenant des loot boxes ne devaient pas être classifiés en **jeu pour adulte**. Elle estime que **les loot boxes ne relèvent pas des mécanismes des jeux d'argent**, car, bien qu'il y ait un élément de chance, **le joueur a toujours la garantie de recevoir un contenu du jeu** (même si le joueur infortuné ne reçoit pas forcément l'objet qu'il espère).



Qualifiant les loot boxes de « *mécanismes prédateurs conçus pour exploiter la psychologie humaine et forcer les joueurs à dépenser plus d'argent, comme dans un casino* », un parlementaire américain a présenté le 9 février 2018 **deux projets de loi** pour l'État de Hawaï ([House Bill 2686](#) et [Senate Bill 3024](#)) visant à **prohiber la vente aux moins de 21 ans** de jeux vidéo incluant « *tout système d'achat postérieur, en ce compris des récompenses liées au hasard ou des éléments virtuels qui peuvent être échanger pour recevoir directement ou indirectement de telles récompenses* ».

Deux projets de loi supplémentaires (toujours pour l'État de Hawaï) ([House Bill 2727](#) et [Senate Bill 3025](#)) ont été déposés pour **obliger les éditeurs de jeux comportant ces mécanismes** à indiquer les pourcentages de gain, et les contraindre à apposer sur leurs produits la **mention selon laquelle le jeu contient des mécanismes d'achat ou de pari pouvant être nocifs** ou pouvant provoquer une addiction chez le joueur.


En réponse, l'ESRB a par [l'intermédiaire de son compte twitter](#), , publié un message le 27 février 2018 dans lequel elle revient sur sa position. Elle crée **un label « achat intégré »** qui devra être clairement apposé sur la boîte du jeu vidéo (ou lors de son téléchargement) en ce compris notamment les achats de loot boxes. Elle crée également un site web « ParentalTools.org » afin de présenter aux parents les outils leur permettant de **contrôler le temps de jeu et l'argent dépensé** par leurs enfants dans le jeu.


France


La réglementation des loot boxes est à l'étude. En France, [l'article L.322-2 du Code de la sécurité intérieure](#)  interdit les loteries offertes au public, présentant pour le joueur une espérance de gain, avec intervention du hasard dans la détermination du gagnant, contre un sacrifice financier. Se pose nécessairement de **savoir si les loot boxes sont de telles loteries interdites ou doivent faire l'objet d'une réglementation propre.**


En réponse à la [question du sénateur Jérôme Durain](#) , transmise le 16 novembre 2017, Charles Coppelani, président de [l'Autorité de régulation des jeux en ligne \(Arjel\)](#), , a adressé une lettre le 20 novembre 2017 dans laquelle il identifie trois dérives possibles que l'Arjel estime devoir traiter :

- **des transactions quasi obligatoires** dans le cours du jeu et qui se rajoutent au prix d'achat initial, sans que le joueur en ait été clairement informé (protection du consommateur) ;
- **un produit totalement aléatoire** qui revient à introduire un jeu payant de loterie dans un jeu vidéo ;
- **une espérance de gain en argent** par la revente des butins à d'autres joueurs.

Pour étudier et éventuellement proposer une réglementation des loot boxes, elle propose de collaborer avec la [DGCCRF \(Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes\)](#)  pour les aspects relevant de la protection des consommateurs et ouvre une discussion avec ses homologues belges, britanniques et hollandais sur la question.

Plus localement, elle propose une **réflexion sur la définition française du jeu d'argent** dans le cadre du rapport de suivi actuellement en cours à l'Assemblée nationale, au sein du [Comité d'évaluation et de contrôle des politiques publiques](#), , sur **l'évolution de la régulation des jeux d'argent et de hasard en France.**

Dans un autre courrier adressé le 22 novembre 2017 à l'association [UFC Que choisir](#) , l'Arjel propose également de **trier les différentes pratiques** afin d'isoler celles devant ou pouvant faire l'objet d'une réglementation. Le président de l'Arjel a utilement précisé qu'il n'était « *pas possible d'avoir une position globale* » concernant les loot boxes compte tenu du fait que, selon les jeux, **elles répondent diversement aux conditions nécessaires à qualifier un jeu d'argent.**


De son côté, **l'industrie du jeu vidéo reste hostile à cette intervention des autorités publiques**, et estime que la solution devrait émaner non pas du législateur mais de [l'autorégulation de l'industrie](#)  elle-même.

La question de la réglementation des loot boxes en France reste donc entière même si une évolution législative semble désormais promise.

[Marie Soulez](#)

Guillaume Paugam

[Lexing Propriété intellectuelle Contentieux](#)

(1) [L'Entertainment Software Rating Board \(ESRB\)](#)  est une organisation autorégulée qui estime à quel âge conviennent les jeux vidéo et le signale au travers de symboles sur les boîtes de jeux vidéo, dans les publicités et sur les sites web, en Amérique du Nord et au Mexique.

Le Président

Nos réf. : ARJEL/CC/SR-20171120
Vos réf. : 17EsportLB/MD

SÉNAT
Monsieur Jérôme DURAIN
Sénateur de Saône-et-Loire
Palais du Luxembourg
15, rue de Vaugirard
75291 PARIS Cedex 06

Paris, le 20 novembre 2017

Monsieur le Sénateur,

Comme vous, j'observe avec attention les évolutions sur les jeux vidéo et avec vous je me réjouis du dynamisme et du succès des compétitions d'e-sport. Les performances, l'ambiance, l'esprit qui les caractérisent, en font une discipline de haut niveau, très proche du monde sportif et de ses valeurs. Les préconisations de votre rapport ont grandement contribué à cet essor : l'ARJEL a pu y jouer tout son rôle, dans un climat d'écoute réciproque dont je vous suis, aujourd'hui encore, reconnaissant.

En revanche, et nous quittons là le monde des compétitions d'e-sport, le phénomène des loot boxes (ou pochette surprise) qui tendent à se généraliser dans les jeux vidéo me préoccupe, comme vous. Il tend en effet à introduire dans cette activité ludique ouverte à tous, une dimension financière qui comme nous l'avions pressenti en 2016, présente des risques pour nos concitoyens et notamment pour les plus jeunes. Ces risques sont très proches de ceux qui caractérisent l'addiction aux jeux d'argent ; il convient d'être très vigilant.

Lors de nos discussions en 2016, nous avons convenu que l'achat du logiciel du jeu et le montant des abonnements et actualisations diverses ne devaient pas être considérés comme un sacrifice financier, critère retenu avec l'espérance de gain dans la définition française du jeu d'argent. Par-là, nous prenions en compte les bases d'un modèle économique classique reposant sur la rémunération d'un service et l'achat de temps de jeu comme pour d'autres produits de loisir équivalent.

Avec les loot boxes nous entrons dans une autre dimension. Certes, le phénomène prend des formes multiples, il convient d'opérer un tri et les services de l'ARJEL s'y emploient actuellement. Mais les dérives sont bien présentes : à cet égard, les réactions des joueurs eux-mêmes constituent un bon indicateur. Les polémiques autour du jeu *Star Wars Battlefront 2* que vous citez, le démontrent. Dès lors que l'achat du jeu et les qualités d'adresse du joueur ne permettent pas d'atteindre le but, les joueurs s'estiment floués, d'autant que les montants exigés sont importants - environ 2100 dollars d'achats de coffres aléatoires ou 4528 heures de jeu pour accéder à l'intégralité du jeu -.

Pour ma part et à ce stade j'identifie, dans le foisonnement des offres de loot boxes actuellement sur le marché, trois dérives majeures qu'il convient de traiter :

- Des transactions quasi obligatoires dans le cours du jeu et qui se rajoutent au prix d'achat initial, sans que le joueur en ait été clairement informé ; cela relève du domaine de la protection du consommateur ;
- Un produit totalement aléatoire qui revient à introduire un jeu payant de loterie dans un jeu vidéo : c'est le fondement de l'enquête actuellement menée par le régulateur belge sur le *Star Wars Battlefront 2*. C'est aussi une dérive par rapport aux pratiques habituelles du *pay to win* : le joueur sait précisément ce qu'il achète et peut ainsi disposer d'une meilleure maîtrise de ses dépenses.
- Enfin, dans certains jeux, le joueur a la possibilité de revendre en monnaie réelle des gains remportés sous forme d'objets virtuels ou encore des niveaux de jeux, soit sur le site de jeu proprement dit, soit sur un site dédié ; nous sommes là dans l'espérance de gain en argent.

Si la combinaison de ces trois éléments fait basculer dans le jeu d'argent, chacun d'entre eux présente à lui tout seul des risques qu'il convient de traiter.

A cet effet, l'ARJEL entreprend, outre la réalisation d'une typologie des « différentes pratiques à risque » en développement sur les jeux vidéo, une action en trois volets :

- Un travail en commun avec la DGCCRF pour tout ce qui relève de la protection de consommateurs ;
- Une réflexion commune avec plusieurs régulateurs européens préoccupés au même titre que l'ARJEL par le développement de ces jeux « à la frontière des jeux d'argent » : la Belgique, le Royaume-Uni ou les Pays-Bas suivent avec attention le sujet ;
- Une réflexion sur la définition française du jeu d'argent dans le cadre du rapport de suivi actuellement en cours à l'Assemblée nationale, au sein du Comité d'évaluation et de contrôle des politiques publiques, sur l'évolution de la régulation des jeux d'argent et de hasard en France.

Si une régulation de ce secteur sur le modèle de l'ARJEL semble peu envisageable à court terme, il convient toutefois de s'interroger sur les limites du choix de l'auto-régulation face à une industrie qui, pour satisfaire un besoin de renouvellement permanent, serait amenée à introduire sous des formes variées, toujours plus d'argent et donc toujours plus de risques pour nos concitoyens.

Je vous tiendrai informé de l'évolution des travaux en cours et vous prie de croire, Monsieur le Sénateur, à l'expression de ma haute considération.

Charles COPPOLANI



Avril 2018

Rapport d'enquête sur les loot boxes

1. THÈME ET CONTEXTE

2. JEUX ÉTUDIÉS

- a. Overwatch
- b. Star Wars Battlefront II
- c. FIFA 18
- d. Counter-Strike: Global Offensive

3. SYSTÈME DE CLASSIFICATION AUTORÉGULATEUR DES JEUX VIDÉO

3.1. Généralités

3.2. Application pratique sur les jeux étudiés

4. LOOT BOXES

5. LOOT BOXES À LA LUMIÈRE DE LA LOI BELGE SUR LES JEUX DE HASARD

5.1. Généralités

5.1.1. Élément du jeu

5.1.2. Mise

5.1.3. Chance de gagner et risque de perdre

5.1.4. Hasard

5.2. Application pratique sur les jeux étudiés

6. CONCLUSION

7. RECOMMANDATIONS

Peter NAESENS

Secrétariat de la Commission des jeux de hasard

1. THÈME ET CONTEXTE

À la mi-novembre 2017, plusieurs voix se sont levées contre certaines pratiques répandues dans le milieu du jeu vidéo concernant les paiements que les joueurs sont contraints d'effectuer au sein d'un jeu vidéo afin de pouvoir progresser dans ce dernier.¹ L'événement qui a mis le feu aux poudres a été le lancement de *Star Wars Battlefront II*, la dernière production du développeur Electronic Arts issue de la saga Disney. Le jeu allait contenir des loot boxes, que l'on peut verwijderen traduire par « coffres à butin », lesquelles pouvaient s'obtenir contre paiement. Une grande partie de la communauté internationale des joueurs s'en est indignée et s'est mobilisée contre ces loot boxes. Le développeur a finalement décidé, peu avant le lancement officiel, de retirer les loot boxes payantes du jeu. Il a également été demandé aux autorités d'intervenir dans ce différend. Il convient de souligner que les développeurs de jeux aimeraient eux aussi que la question des loot boxes soit tranchée une bonne fois pour toutes.² L'organe autorégulateur PEGI ne se prononce pas contre l'idée d'une régulation, mais souligne plutôt la responsabilité des États membres en matière de jeux de hasard.³

Le débat a aussi été soulevé en Belgique. En effet, les médias locaux se sont demandés si ces loot boxes pouvaient être assimilées à des jeux de hasard et les arguments belges présentés dans les médias locaux ont été repris dans les médias européens et internationaux. Plusieurs pays étudient la possibilité de restreindre l'utilisation des loot boxes ou, au moins, de les soumettre à certaines conditions.⁴ Les médias se sont également penchés sur certains cas problématiques.⁵ En Belgique, la Commission des jeux de hasard était déjà intervenue lorsqu'un développeur de jeux vidéo avait intégré un casino dans l'une de ses productions (Game of War).

La présente note du Secrétariat de la Commission des jeux de hasard tente de savoir si les loot boxes peuvent tomber sous le coup de la loi belge des jeux de hasard, et ainsi, être considérées comme des jeux de hasard. Sur la base des conclusions issues de cette analyse, plusieurs recommandations sont également formulées.

Le marché des jeux vidéo distingue les jeux free-to-play, les jeux triple A et les jeux indés et il faut souligner que cette étude porte uniquement sur les jeux AAA.⁶ Les jeux triple A suivants ont été sélectionnés pour cette analyse: Overwatch, Star Wars Battlefront II, FIFA 18 et Counter-Strike: Global Offensive. Chaque chapitre se concentre sur chacun de ces quatre jeux.

2. JEUX ÉTUDIÉS

a. OVERWATCH

Le jeu Overwatch est un jeu de tir auquel plusieurs joueurs peuvent jouer simultanément.⁷ Il a été développé par Blizzard Entertainment et lancé le 24 mai 2016. Le jeu est disponible sur différentes plateformes.⁸ Dans le cadre de ce rapport, l'analyse d'Overwatch s'est faite sur PlayStation 4 (ci-après: PS4). Le joueur paie un abonnement périodique renouvelable.⁹ Le prix du jeu était 71,39 euro.

b. STAR WARS BATTLEFRONT II

Star Wars Battlefront II est un jeu de tir qui se joue soit en solo, soit en multijoueur (jeu de tir à la troisième personne). Il est issu de la saga cinématographique Star Wars, ce qui explique son énorme popularité. La franchise Star Wars appartient au groupe Disney depuis 2012.¹⁰ Disney a confié au développeur Electronic Arts (EA) une licence pour le développement de jeux Star Wars. Pour ce jeu, EA a collaboré avec Criterion Games et Motive Studios. Le lancement mondial du jeu a eu lieu en novembre 2017. Star Wars Battlefront II est disponible sur plusieurs plateformes.¹¹ Dans le cadre de ce rapport, l'analyse de Star Wars Battlefront II s'est faite sur PC. Cette version peut être téléchargée en ligne sur Origin pour 59,99 €. Pour ce faire, un compte EA est nécessaire.

c. FIFA 18

FIFA 18 est un jeu de football dans lequel le joueur participe seul ou avec d'autres joueurs à une simulation de compétition de football. Au moment de l'achat, le jeu coûtait 64,98 €. Le premier jeu FIFA a été commercialisé en 1992. Le jeu FIFA, développé par EA, est un produit officiel de la marque FIFA. FIFA autorise EA au moins jusqu'en 2022 à utiliser des joueurs, des compétitions et des pays célèbres. FIFA 18 est à l'heure actuelle la dernière édition de la franchise. Son lancement a eu lieu le 29 septembre 2017. L'analyse du jeu s'est faite sur PS4. Pour jouer avec d'autres joueurs, le joueur a besoin d'un compte Playstation Network.

d. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Le jeu « Counter-Strike: Global Offensive » (CS:GO) est un jeu de tir à la première personne développé par Valve et commercialisé le 21 août 2012. Le jeu CS:GO est sorti sur Windows, Mac OS X, Linux, PlayStation 3 et Xbox 360. Contrairement à la version 2012 de CS, CS:GO n'a pas été édité par Vivendi, mais par le studio Valve Software: en effet, Valve édite ses jeux via sa propre plateforme Steam, ce qui explique le lien étroit entre CS:GO et Steam. Après avoir créé son compte Steam, le joueur peut télécharger le jeu pour 13,99 €.

3. SYSTÈME DE CLASSIFICATION AUTORÉGULATEUR DES JEUX VIDÉO

3.1. Généralités

La loi belge sur les jeux de hasard confère une importance centrale à la protection des joueurs vulnérables.¹² Cette protection se traduit par un éventail de mesures diverses: maximum d'heures perdues en moyenne, exclusion de certaines catégories de personnes, diverses mesures préventives et surtout la fixation de limites d'âge pour la participation aux jeux de hasard. Il existe 3 catégories d'âge principales: les mineurs (interdiction totale, sauf exceptions strictes)¹³, les plus de 18 ans (possibilité de participer aux loteries et aux paris) et les plus de 21 ans (possibilité de participer aux jeux de casino).

Il a aussi été constaté que l'industrie vidéoludique a elle-même élaboré un système de classification par le biais de l'organe autorégulateur PEGI.¹⁴ Ce dernier utilise 5 catégories d'âge (3 ans (tout public), 7 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans) et 8 critères (violence, grossièretés de langage, peur, drogues, sexe, discrimination, jeux de hasard et jeu multijoueur en ligne).¹⁵ Outre la classification par tranches d'âge, il existe donc aussi une classification propre aux jeux de hasard, selon que le jeu vidéo en contient ou non.¹⁶ En ce qui concerne les jeux qui incitent ou apprennent à jouer aux jeux de hasard, PEGI identifie les jeux où il est possible d'apprendre à parier par le biais d'un jeu à roulette ou encore une table de poker. Selon les normes PEGI, les paris dans les jeux de hasard peuvent uniquement être *simulés* mais elles ne précisent pas systématiquement s'il est question de miser, gagner ou perdre de véritables sommes d'argent.¹⁷ PEGI ne tient pas non plus compte des autres formes de jeux de hasard interdits dans le monde réel, les casinos ou les salles de machines à sous.¹⁸

Les classifications PEGI ne tiennent pas compte de la loi belge sur les jeux de hasard. Selon celles-ci, les jeux vidéo qui incitent ou apprennent à parier et qui se trouvent dans les casinos et salles de machines à sous seraient en effet adaptés aux mineurs (12+, 16+). Un jeu qui contient des simulations de jeux de hasard reçoit la classification PEGI 12. Le critère « jeu de hasard » est rarement mentionné. En 2017, PEGI a octroyé ce critère à 13 licences pour 9 jeux différents, sur un total de 1978 licences octroyées.¹⁹ Au fil des années, ce pourcentage devrait osciller autour de 1 % de tous les jeux.

En ce qui concerne la nécessité de protéger les mineurs et les joueurs vulnérables, l'absence de véritables mesures de protection contre les jeux de hasard pose un problème de taille.

3.2. Application pratique sur les jeux étudiés

a. **OVERWATCH**

Pour Overwatch, la catégorie d'âge PEGI est fixée à 12 ans en raison de la violence irréaliste infligée à des personnages humains. Le seul pictogramme mentionné est celui correspondant aux scènes de violence.

b. STAR WARS BATTLEFRONT II

Pour ce jeu, la catégorie d'âge PEGI est fixée à 16 ans en raison de la violence réaliste qu'il contient. Le seul pictogramme mentionné est celui correspondant aux scènes de violence.

c. FIFA 18

Selon PEGI, ce jeu convient à tous les âges mais cette classification n'est pas automatiquement appliquée pendant l'exploitation du jeu²⁰: le DVD de FIFA 18 affiche PEGI 3, la housse DVD du jeu affiche PEGI 7 et pour la connexion et l'enregistrement en ligne sur PS4, il faut minimum 16 ans. Or, la véritable question est de savoir si cette limitation d'âge est respectée et contrôlée dans les faits.

Le mode d'emploi PS4 liste les possibilités de restreindre le comportement du joueur mais celles-ci ne concernent pas véritablement les jeux de hasard, les éléments de jeux de hasard ou encore les paiements.

d. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Pour ce jeu, la catégorie d'âge PEGI est fixée à 18 ans en raison de la violence réaliste qu'il contient. Le seul pictogramme mentionné est celui correspondant aux scènes de violence. Selon la classification américaine, ce jeu convient aux joueurs de 16 ans et plus.

Il faut aussi souligner que les conditions de paiement du jeu précisent que les joueurs de 13 ans et plus peuvent déjà faire des achats.

4. LOOT BOXES

Le terme générique « loot boxes » 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. Ces accessoires peuvent être de nature très diverse, de personnages à des objets en passant par des émotions ou encore des attributs spéciaux.²¹ Le terme anglais « loot box » se réfère aux coffres (à trésor) qui renferment ces accessoires. Ce rapport tente de savoir si l'exploitation de loot boxes dans les jeux vidéo peut être assimilée à l'exploitation de jeux de hasard, telle que l'entend la loi belge sur les jeux de hasard. Les achats d'objets, personnages, compétences ou accessoires sans élément de hasard ne sont pas pris en compte dans le cadre de cette étude. Il est supposé que le consommateur peut obtenir suffisamment d'informations au sujet du prix qu'il est prêt à payer pour son achat.

Il convient non seulement de souligner le supplément que doivent payer les consommateurs (dont des mineurs et des personnes vulnérables) pour gagner un prix aléatoire, mais aussi le

caractère en ligne de cette transaction. En effet, la professeure et docteure en psychologie sociale Vera Hoorens avait déjà mis en garde contre les dangers plus importants des transactions en ligne que ceux du jeu de casino intégré dans le jeu vidéo Game of War.²² La composante en ligne crée en outre une pression sociale. Les joueurs s'imaginent souvent, à tort, que certains achats sont basés sur leur dextérité et non sur la chance et le hasard.

Tout porte à croire que les développeurs accordent une place de plus en plus centrale aux loot boxes (payantes) dans leurs jeux, tant et si bien qu'elles deviennent un élément essentiel pour accroître ses chances de victoire ou accélérer sa progression. Le joueur peut aussi parfois tenter sa chance gratuitement avec des loot boxes mais ici encore, il est confronté à des animations fortement comparables à celles utilisées pour les machines à sous. Grâce à ces mises supplémentaires, les opérateurs de jeux tentent d'augmenter leurs recettes. Dans certains cas, ces microtransactions rapportent même plus que la vente du jeu à proprement parler.²³

Différentes techniques sont utilisées pour amener les joueurs à miser de l'argent via les loot boxes:

- Monitoring du comportement (social)

Activision a récemment obtenu un brevet aux États-Unis²⁴, dont le but est de stimuler les microtransactions. Dans un premier temps, le système de monitoring identifie l'objet in-game qui intéresse le plus le joueur individuel. Ensuite, le joueur est amené à affronter un autre joueur de niveau supérieur qui possède l'objet en question. L'objectif est clair: encourager le joueur moins expérimenté à également acheter cet objet.²⁵

Activision utilise aussi une autre technique dans ses jeux: elle confère aux loot boxes une dimension sociale.²⁶ Dans FIFA 18, les loot boxes sont aussi liées à l'activité en ligne.

Au fur et à mesure, le joueur développe une volonté de remporter des gains.²⁷ L'incertitude quant au contenu de la loot box combinée à l'espoir du joueur de remporter un gain lorsqu'il l'ouvre amène ce dernier à vouloir acheter davantage de loot boxes.

- Illusion du jeu d'adresse²⁸

Le jeu vidéo, et toute action qui s'y rapporte, est présenté comme un jeu d'adresse mais en réalité, l'ordinateur corrige les actions du joueur afin de lui donner l'impression qu'il joue très bien.²⁹ Si d'aventure la manette reflétait correctement et fidèlement les manipulations du joueur, il serait vraisemblablement impossible d'exploiter de manière rentable la plupart des jeux

vidéo. Qui plus est, depuis plusieurs années, l'univers vidéoludique voit se développer des jeux dynamiques dans lesquels l'expérience prend une tournure différente en fonction du temps joué et du personnage sélectionné.

En présentant les jeux vidéo comme de simples jeux d'adresse, les loot boxes peuvent ainsi être proposées aux joueurs de manière encore plus simple.

- Atténuation de la frontière entre fiction et réalité³⁰

Le joueur associe les événements du monde réel à ceux du jeu.³¹ En effet, tant au niveau du contenu que de la publicité des loot boxes, différents événements et expériences du monde réel sont utilisés dans le jeu pour aguicher le joueur. À première vue, cette pratique peut paraître anodine (reconnaissance des différentes vedettes internationales, club national favori), mais elle peut rapidement devenir problématique (utilisation systématique de Ronaldo pour promouvoir les loot boxes (les plus chères)) voire absolument condamnable (excuser le comportement des super riches du monde du football ou la possibilité de truquer les matches).

- Utilisation des vedettes et des objets cultes

Dans Star Wars et Overwatch, certains objets et personnages sont extrêmement convoités. Dans CS:GO, les skins (apparences) sont particulièrement précieuses. Dans le mode de jeu en ligne, il est impossible de simplement acheter un joueur favori; il doit être gagné par le biais de loot boxes. Le joueur est donc poussé vers les loot boxes dans l'espoir d'un jour acquérir son joueur fétiche ou son objet spécial. Dans Overwatch, les objets légendaires sont beaucoup moins fréquents que les autres objets. Les objets qui peuvent uniquement s'obtenir lors d'un événement spécifique (et donc, lors d'un laps de temps spécifique) sont d'autant plus exclusifs et peuvent par conséquent être considérés comme des symboles de statut en ligne.

- Introduction d'un système monétaire propre, payant ou non³²

L'utilisation de points (coins), et plus spécifiquement leur quantité, est psychologiquement très bien pensée. Elle a pour but de créer une véritable réalité déconnectée du monde réel. FIFA 18 apprend au joueur à réfléchir en termes de jetons FUT et de jetons FIFA.³³ Lorsque le joueur atteint certains objectifs, il peut recevoir des jetons FUT ou encore des loot boxes.³⁴ Il en va de même pour Overwatch et Star Wars Battlefront II: la valeur de l'argent est complètement déconnectée de la valeur de la devise utilisée dans le jeu, ce qui amène le joueur à oublier la véritable valeur de l'argent.³⁵ En maintenant la valeur de la devise in-game supérieure au cours de la devise du monde réel, les développeurs créent un avantage psychologique dans l'esprit des joueurs.³⁶

- Méthodes de paiement faciles et accessibles

Les manières de virer de l'argent facilement sur le compte du joueur semblent infinies. La méthode de paiement anonyme la plus simple consiste en l'utilisation de codes. Grâce à différentes actions gratuites, les joueurs découvrent cette méthode de paiement immédiatement. À l'exception de Star Wars Battlefront II, il est possible d'effectuer des paiements sur tous les autres jeux étudiés.³⁷

- Politique poussée et impénétrable en matière de données

Les opérateurs de jeux et les plateformes en ligne sont capables de collecter énormément de données à l'aide de techniques très différentes: des données non seulement sur le joueur mais aussi sur les joueurs de son entourage, ses amis, son comportement de jeu hors ligne, son comportement sur le chat, ou encore toutes sortes d'informations sur ses appareils. La politique et la gestion de ces données ne respectent souvent pas le consommateur de jeux vidéo.³⁸ Les normes européennes sont nullement prises en compte. L'âge ne constitue en effet à aucun moment un facteur véritablement restrictif.³⁹ Dès le début du jeu et à chaque mise à jour, le jeu exploite entièrement le fait que consommateur utilise le jeu.⁴⁰ En ce qui concerne les enfants, une grande part de responsabilité est attribuée aux parents, lesquels reçoivent des conseils d'utilisation.⁴¹ En acceptant les conditions d'utilisation, le joueur renonce également à une meilleure protection de ses données personnelles car il accepte les règles plus souples d'un pays étranger.

- Différenciation des loot boxes sans véritable valeur ajoutée pour le joueur

Les jeux étudiés proposent différents types de loot boxes et certaines d'entre elles sont uniquement disponibles au cours d'une période limitée (par exemple, les fêtes de fin d'année).⁴² Un phénomène de rareté est ainsi artificiellement créé et ces loot boxes possèdent alors une valeur supérieure. Les joueurs sont alors plus tentés d'acheter ces loot boxes lors de ces périodes.

Des réductions sont aussi proposées pour l'achat de plusieurs loot boxes en une fois. Plus le montant déboursé est important, plus le joueur reçoit de loot boxes: autrement dit, le prix unitaire des loot boxes diminue proportionnellement.

- Dissimulation, ou du moins opacité du facteur hasard⁴³

L'utilisation d'un générateur de nombres aléatoires (RNG) pour les loot boxes revêt un caractère complètement opaque. Il est virtuellement impossible de connaître le contenu d'une loot box. Dans FIFA 18 et CS:GO, un jeune enfant peut miser de manière illimitée pour remporter un gain dans une loot box. En outre, aucune information relative aux chances de gain n'est communiquée.

Tant lors de l'achat de loot boxes qu'au cours de toute l'exploitation du jeu, ces pratiques peuvent donner lieu à une manipulation pure et simple de certains individus ou groupes de joueurs. La frontière entre incitation et manipulation est

parfois floue dans un environnement en ligne où le développeur ou la plateforme de jeu enregistre pour ainsi dire toutes les informations du joueur et où ce dernier subit passivement cet aspect du jeu plus qu'il n'y joue.

5. LOOT BOXES À LA LUMIÈRE DE LA LOI BELGE SUR LES JEUX DE HASARD

5.1. Généralités

Pour qu'un jeu puisse être considéré comme un jeu de hasard, il doit répondre aux éléments constitutifs de l'article 2, 1° de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs (ci-après: la loi sur les jeux de hasard). Conformément à cet article, un jeu de hasard se réfère à *tout jeu pour lequel un enjeu de nature quelconque est engagé, ayant pour conséquence soit la perte de l'enjeu par au moins un des joueurs, soit le gain de quelque nature qu'il soit, au profit d'au moins un des joueurs ou organisateurs du jeu et pour lequel le hasard est un élément, même accessoire, pour le déroulement du jeu, la détermination du vainqueur ou la fixation du gain.*

S'il est établi que ces éléments constitutifs sont présents de manière cumulative, il est alors question d'un jeu de hasard. En vertu de l'article 4 de la loi sur les jeux de hasard, il est en principe interdit d'exploiter un jeu de hasard sans l'autorisation préalable de la Commission des jeux de hasard.

Le fait que la loot box ne constitue pas une condition nécessaire à la participation au jeu n'exclue pas la possibilité qu'il puisse s'agir d'un jeu de hasard. En effet, l'analyse du jeu de casino intégré dans le jeu Game of War avait déjà clarifié ce point, tout comme l'analyse du point de vue de la psychologie sociale. L'article 3.3. de la loi sur les jeux de hasard (concernant les jeux de cartes et de société ou les petites mises limitées dans le temps et l'espace) ne s'applique pas à ces jeux vidéo.

5.1.1. Élément du jeu

L'élément du jeu est présent dans les quatre jeux étudiés, tant au niveau du jeu à proprement parler qu'au niveau des loot boxes: en effet, l'élément du jeu consiste soit en une compétition opposant différents joueurs, soit en l'accomplissement d'un objectif donné par un seul joueur. La possibilité d'affronter l'ordinateur entre ici aussi en ligne de compte.⁴⁴ Dans ce cas-là, le joueur joue contre le développeur et l'issue de l'affrontement détermine le gain ou la perte.⁴⁵ Pour acheter une loot box, une participation active du joueur est souvent attendue. Dans CS:GO, le joueur doit d'abord se rendre sur le marché pour acheter ce type de box. Il doit ensuite acheter une clé qu'il devra utiliser pour ouvrir sa loot box. Dans d'autres cas, le joueur doit pousser sur un bouton START ou STOP pour faire tourner une roue.

Les loot boxes sont par conséquent des jeux de hasard, tels que l'entend la loi sur les jeux de hasard.

5.1.2. Mise

Pour répondre à la question de savoir s'il s'agit de mises dans ces jeux, toute mise de quelque nature que ce soit suffit. L'utilisation d'argent réel ne constitue pas une condition indispensable. Il serait erroné de penser que puisqu'il s'agit de devises *virtuelles* dans un jeu (*virtual currencies*) qu'il ne s'agit pas d'une mise. Il est toutefois nécessaire que cette mise ait une valeur quantifiable.⁴⁶ La valeur d'une chose peut se définir comme le degré d'utilité de cette dernière. Autrement dit: les choses que le joueur juge utiles ou jolies et pour lesquelles il débourse de l'argent.

Dans le cadre de cette étude, nous partons du principe que ni l'achat du jeu en tant que tel, ni les abonnements permettant de jouer en ligne ne constituent une mise.⁴⁷ Cette étude prend cependant en considération les paiements effectués en supplément de ces coûts de base. Cette étude ne se penche pas sur tous les paiements possibles dans le jeu (achats in-app) mais uniquement sur ceux liés aux loot boxes et à l'utilisation du jeu. Pour ce faire, elle s'appuie sur un arrêté de la plus haute juridiction administrative du Conseil d'État.⁴⁸

Quant à la condition de mises des jeux de hasard, il convient de distinguer l'utilisation directe d'euros pour effectuer des achats dans le jeu, l'utilisation d'une devise obtenue uniquement en jouant (game-play-currency) et l'utilisation des devises payantes (in-game-currency). Une game-play-currency se réfère aux devises virtuelles (points, « coins », « crystals », etc.) qu'un joueur obtient simplement en jouant et qu'il ne peut pas systématiquement acheter. Il s'agit en quelque sorte d'un système de récompense virtuelle pour le joueur. La plupart du temps, il pourra tôt ou tard miser ce montant au sein du jeu.⁴⁹ Par exemple, dans Overwatch, le joueur peut s'offrir des objets dans la « Galerie des héros » à l'aide de ces jetons (« credits »). Selon la psychologie sociale, ce système de récompense est bien pensé. Pour le non-initié, ces récompenses peuvent paraître sans intérêt, elles peuvent parfois n'avoir aucun impact sur le jeu (ex.: la couleur du t-shirt) mais elles peuvent aussi parfois influencer grandement sur le déroulement de la partie. Quoi qu'il en soit, nous ne considérons pas les game-play-currencies comme des mises dans le sens de la loi sur les jeux de hasard dans la mesure où elles ne peuvent pas être achetées.

Il n'en va pas de même pour les devises qui peuvent quant à elles directement s'acheter avec des euros (in-game-currency). L'in-game-currency constitue une sorte de couche supplémentaire du jeu permettant d'effectuer des achats au sein de ce dernier.⁵⁰ Ces devises ne font pas obligatoirement partie du contenu du jeu mais elles permettent, moyennant paiement, d'obtenir divers avantages.

Ainsi, lorsqu'un joueur achète une in-game-currency pour acquérir une loot box, il est dès lors effectivement question d'un « enjeu » dans le sens de la loi belge sur les jeux de hasard

car une valeur financière est introduite dans le jeu et elle constitue des frais de participation/de compensation pour la loot box. Ce n'est cependant pas le cas si la loot box est achetée à l'aide d'une game-play-currency.⁵¹ *A fortiori*, l'achat direct d'une loot box dans le jeu est considéré comme un « enjeu » dans le sens de la loi sur les jeux de hasard, même sans qu'une in-game-currency soit nécessairement utilisée, comme c'est le cas dans Overwatch et CS:GO.

L'étude a établi qu'il était possible d'acheter de l'in-game-currency directement avec de l'argent réel dans FIFA 18. Quant à Star Wars Battlefront II, cette option était uniquement présente dans la phase de test bêta mais elle a ensuite été supprimée.

Dans certains cas (CS:GO), il est même question d'une mise déguisée dans la mesure où le joueur ne peut rien faire d'une loot box qu'il a achetée sans également acheter une clé pour l'ouvrir. La mise équivaut donc ici concrètement au prix de la loot box augmenté du prix de la clé. Il s'agit d'une pratique trompeuse car le joueur n'en est pas préalablement averti.

En conclusion, si le joueur achète une loot box dans un jeu, il s'agit bien d'un enjeu, tel que l'entend la loi sur les jeux de hasard.

5.1.3. Chance de gagner et risque de perdre

Lorsqu'une mise est engagée, celle-ci peut être soit perdue, soit gagnée. Cette étude tente de savoir si, lors de l'achat d'une loot box, le joueur peut encourir une perte ou engranger un gain. Autrement dit, l'objet que le joueur reçoit dans sa loot box a-t-il une valeur inférieure (perte) ou supérieure (gain) au montant qu'il a déboursé pour sa loot box?

La loi sur les jeux de hasard requiert un « gain de quelque nature qu'il soit » au profit d'au moins un des joueurs, parieurs ou organisateurs du jeu. L'interprétation de cette phrase peut être vaste.⁵² La forme ou l'ampleur du gain n'est donc ici pas pertinente pour qualifier l'opération et il n'est par conséquent pas nécessaire de savoir si une « skin » dans Overwatch, FIFA 18 ou CS:GO revêt un caractère purement esthétique. Il est important que les joueurs lui attribuent une valeur et que cette valeur soit aussi mise en avant par les développeurs.⁵³ Il peut arriver que la valeur des objets soit indiquée à l'aide d'un code de couleurs ou de chiffres.

Les objets acquièrent aussi souvent de la valeur quand apparaît un phénomène de rareté. En effet, puisque certains objets apparaissent uniquement lors de certains laps de temps dans les loot boxes, les joueurs seront d'autant plus enclins à acheter davantage de loot boxes au cours de ces périodes (événements) car il s'agit d'une occasion unique d'acquérir des objets « de valeur ».

Le gain ne constitue pas un critère décisif dans la loi belge sur les jeux de hasard. Le simple fait de perdre une mise, de quelque nature qu'il soit, peut suffire. Lorsqu'un joueur débourse un certain montant pour acheter une loot box, alors la valeur de sa mise diminuée de la valeur de l'objet obtenu sera équivalente à la perte encourue par celui-ci. Par conséquent,

même si développeurs et éditeurs affirment que les objets gagnés grâce aux loot boxes n'ont aucune valeur, il n'en reste pas moins que le montant de la mise représente dans son intégralité une perte pour le joueur et un gain pour ceux-ci.

La loi sur les jeux de hasard précise également que le gain peut être « de quelque nature qu'il soit ». Autrement dit, non seulement l'objet obtenu est pris en considération mais aussi les éventuels avantages supplémentaires dont peut bénéficier le joueur face à des adversaires qui n'auraient pas acheté de loot box. Ainsi, certains niveaux sont uniquement accessibles grâce aux objets des loot boxes, lesquels offrent donc aux joueurs un avantage spécifique au cours des parties.⁵⁴

La forme ou l'ampleur du gain est d'autant moins pertinente pour qualifier l'opération.⁵⁵ Les objets présentés comme des « bonus », « cadeaux » ou « récompenses » peuvent eux aussi être assimilés à des gains.⁵⁶ Le gain ne doit par conséquent pas nécessairement revêtir un caractère financier. L'impossibilité de reconvertir ses devises virtuelles en argent réel n'exclue pas l'application de la loi belge sur les jeux de hasard.⁵⁷

Les loot boxes des jeux étudiés engendrent des gains et des pertes.

5.1.4. Hasard

L'entrée en vigueur de la loi sur les jeux de hasard a profondément modifié la définition des jeux de hasard en Belgique. Afin d'éviter les précédents débats autour des jeux d'adresse, il a été décidé d'abandonner l'idée que le hasard doit faire partie intégrante du jeu (50 %+1) et le choix s'est davantage porté sur une interprétation plus large du critère du hasard dans la loi sur les jeux de ce type. Le hasard peut donc être un élément, *même accessoire*, pour le déroulement du jeu, la détermination du vainqueur ou la fixation du gain. Par *hasard* s'entend le déroulement d'un événement, d'une situation ou d'un résultat indéterminé; autrement dit, la probabilité qu'un événement, une situation ou un résultat spécifique soit différente de 1.⁵⁸ Concrètement, le hasard peut être présent lors de l'ouverture d'une loot box.

En raison de l'absence d'informations supplémentaires quant au générateur de nombres aléatoires, il est pour ainsi dire impossible de savoir quel RNG est utilisé et si celui-ci est entièrement objectif.⁵⁹ Quoi qu'il en soit, il a été constaté que plusieurs données des joueurs peuvent être enregistrées et faire l'objet d'un monitoring et, par conséquent, entrer en ligne de compte pour la détermination du résultat de la loot box.

Il est toutefois indéniable que de tels générateurs aléatoires liés au comportement du joueur profitent uniquement au développeur et nullement au joueur, lequel n'a pas la moindre idée des informations collectées à son égard et ne peut pas lui-même effectuer ce type d'enregistrement (même lorsqu'il ne joue pas).

Outre le système poussé de collecte et d'analyse des données qui dépasse souvent le joueur (la région du joueur est parfois elle aussi enregistrée et analysée), il est aussi possible d'obtenir un RNG uniquement basé sur le comportement de ce dernier. Cela signifie que comportement, résultats, portefeuille, utilisation des curseurs, paiements, nationalité, utilisation de la PlayStation, nombre d'heures, et autres données peuvent modifier le contenu des loot boxes. Dans ce cas-ci, il s'agit d'un RNG subjectif.

Il est indéniable que la connaissance de ces données confère aux développeurs et éditeurs un pouvoir sur les utilisateurs en vue de les inciter à dépenser plus.⁶⁰ Dans tous les cas, le hasard est mis en scène pour l'utilisateur, lequel s' imagine, à tort, que ses chances de remporter n'importe quel objet dans les loot boxes sont identiques. Dans l'esprit du joueur, il existe donc toujours, quel que soit le générateur aléatoire utilisé, un élément de hasard car il ne peut pas deviner le contenu des loot boxes, ni identifier un schéma récurrent dans les objets qu'il remporte (outre les descriptions générales affichées).

Le facteur hasard est par conséquent présent dans les loot boxes en raison de l'utilisation d'un générateur aléatoire (subjectif).

5.2. Application pratique sur les jeux étudiés

a. **OVERWATCH**

Les loot boxes d'Overwatch contiennent des objets à collectionner aléatoires comme des skins, des voix, des sprays et autres. Les loot boxes peuvent s'obtenir de différentes manières.⁶¹

Quant à savoir si des mises sont engagées, il faut répondre par l'affirmative dès qu'il est possible d'acheter de telles loot boxes avec de l'argent réel (in-game-currency). La liste des prix affichée dans Overwatch montre que de tels achats sont possibles et qu'il est par conséquent question de mises à part entière.

La possibilité de perdre ou remporter cette mise porte sur la mise effectuée et le contenu de ces loot boxes. Chacune de ces boîtes renferme quatre objets ou caractéristiques attribuables à un héros en particulier. Chaque loot box obtenue contient systématiquement quatre objets, les loot boxes ne sont donc par définition jamais vides. Le joueur ne peut connaître à l'avance le contenu de ces loot boxes; il ne peut le découvrir que lorsqu'il les ouvre.

Bien que le contenu de ces loot boxes soit toujours de nature esthétique dans Overwatch, une valeur est toujours attribuée à leur contenu et le joueur acquière un avantage en les achetant.⁶² En regroupant les objets des loot boxes en quatre catégories par ordre de

fréquence, une valeur inhérente leur est attribuée. Qui plus est, la valeur de ces objets est renforcée via l'organisation d'événements spéciaux lors desquels certains objets spécifiques peuvent uniquement s'obtenir pendant des périodes courtes.

Puisque Blizzard ne permet pas d'acheter directement des crédits et que ces crédits sont uniquement accessibles via les loot boxes, les joueurs sont incités à en acheter avec de l'argent réel pour obtenir (plus rapidement) les objets qu'ils convoitent.⁶³ Si un joueur désire collecter tous les objets, il devrait ouvrir 1300 loot boxes, voire 1600 s'il a moins de chance.⁶⁴ Certes, les loot boxes peuvent s'obtenir gratuitement, mais il a été calculé qu'un joueur doit jouer en moyenne 1250 heures pour collecter les mêmes objets.⁶⁵ Il existe en outre des événements spéciaux comportant des loot boxes spéciales qui contiennent des objets collectors uniquement disponibles lors de ces événements. Ces événements sont organisés en parallèle à des événements du monde réel, comme le nouvel an chinois ou encore Halloween. Grâce aux loot boxes payantes, le joueur a plus de chances de remporter un objet convoité lié à l'événement spécial (ex.: un costume d'Halloween).

La possibilité de perdre sa mise (le prix d'achat de la loot box) est bien évidemment présent. Il ressort de notre étude et de plusieurs témoignages que le joueur a une chance considérable de remporter un objet ou un accessoire qu'il possède déjà ou qui possède une « faible » valeur de collection (« common »).⁶⁶

Dernier élément constitutif à considérer: le hasard. Sur la base de notre étude, il est impossible de savoir comment le contenu des loot boxes est déterminé. La seule chose qui est sûre, c'est que le joueur a l'impression que cette détermination s'opère sur la base du hasard. Le développeur n'a pas souhaité répondre aux demandes d'informations à ce sujet.

b. STAR WARS BATTLEFRONT II

Il était possible d'acheter des loot boxes (« crates » ou coffres) avec de l'argent réel dans les phases bêta et early access du jeu. Suite aux vagues de critiques de la communauté des joueurs, ce système a été supprimé de la version finale.⁶⁷ Ainsi, depuis le lancement officiel du jeu, il est impossible d'acheter des loot boxes avec de l'argent réel. Il est toutefois encore possible d'acheter des loot boxes avec des crédits obtenus en jouant. L'idée initiale du jeu était que les joueurs puissent acheter des loot boxes avec des « Crystals » (cristaux).⁶⁸ Il était et est encore possible d'acheter des coffres à l'aide de « crédits » qui s'obtiennent en jouant, mais acheter ces coffres avec des « Crystals » (qui devaient s'acheter avec de l'argent réel) permettait d'obtenir ces coffres plus rapidement.⁶⁹

Les loot boxes contiennent un mélange de « Star Cards », « Emotes », « Victory poses », « Weapons » et « Crafting parts ». Les Star Cards sont des objets dont les différentes classes, véhicules et personnages peuvent être équipés au sein du jeu. Elles peuvent aller de bonus passifs jusqu'à de toutes nouvelles compétences pour les quatre classes standard. Ces Star

Cards offrent donc un clair avantage au joueur par rapport à celui qui n'en a pas et constituent par conséquent un gain pour le joueur qui achète ces loot boxes.

Le joueur ne peut connaître à l'avance le contenu précis de ces loot boxes. Il peut encore moins directement acheter l'objet de son choix. Il paie donc pour tenter sa chance. Le joueur n'a pas non plus la moindre vue sur la manière dont est générée sa chance de remporter tel ou tel objet. La manière dont la loot box s'ouvre ressemble à un système de machine à sous, ce qui alimente encore plus l'envie d'ouvrir ces coffres. L'objectif de ce système était clair: faire dépenser un maximum d'argent aux joueurs dans l'espoir d'acquérir un objet spécifique. Le facteur hasard entre donc clairement en ligne de compte. Quant à savoir de quel facteur de chance il s'agit, nulle réponse ne peut être donnée et EA n'a pas souhaité répondre aux questions qui lui ont été posées.

En conclusion, les loot boxes de ce jeu ne correspondent pas à la définition du jeu de hasard car aucune mise effectuée avec de l'argent réel n'y est possible.

c. FIFA 18

FIFA 18 comporte plusieurs sortes de loot boxes (packs), lesquelles sont regroupées en différentes catégories. Il existe pour ainsi dire un nombre infini de loot boxes spéciales. Une dizaine de loot boxes différentes peuvent être achetées à tout moment et en quantité illimitée.

Elles peuvent s'acheter à l'aide de jetons FUT ou, dans certains cas, s'obtenir gratuitement. Le système des loot boxes payantes est cependant systématiquement mis en avant. Le joueur ne peut pas acheter autant de jetons FUT qu'il le souhaite: pour ce faire, il peut acheter des crédits FIFA (packs allant jusqu'à 100 €) qu'il peut ensuite échanger contre des loot boxes. Les packs coûtent entre 100 et 700 points FIFA, 100 points ayant une valeur d'environ 0,99 €. Ils ont donc une valeur quantifiable.⁷⁰

Même si les loot boxes ou les packs ne peuvent pas directement s'acheter avec de l'argent réel, il est néanmoins bien question d'une mise.

Le joueur peut empocher un gain ou encourir une perte avec les loot boxes payantes. Les loot boxes contiennent toujours un ou plusieurs joueurs et objets utilisables au cours des parties pour accroître les chances de victoire. Plus la loot box coûte cher, plus le gain potentiel est présenté comme important et exceptionnel. Gains et pertes sont récurrents dans le système des doubles récompenses. Il arrive régulièrement que le joueur remporte des objets doubles grâce aux loot boxes. Ceux-ci ne peuvent être revendus rapidement car ils n'ont aucune valeur et peuvent encore moins être conservés, ce qui pour ainsi dire contraint le joueur à s'en débarrasser. Ce cas de figure est remarquable car au moment même de l'ouverture de la loot box, le système informatique signale ce doublon, preuve qu'il aurait pu être évité. Si cela a lieu avec une loot box payante, le joueur remporte donc un objet sans valeur et il a par conséquent perdu sa mise.

L'objectif du jeu en ligne avec loot boxes payantes est de former la meilleure équipe de football possible afin de remporter des compétitions et de se forger un statut auprès des autres joueurs. Si le joueur remporte des joueurs talentueux suite à l'achat d'une loot box, il a alors engrangé un **gain**. Le jeu propose aussi des tableaux de classement des équipes qui permettent au joueur de savoir combien de places il gagne ou perd. Il semble que ces classements aient une forte orientation locale ou régionale.

L'utilisation du générateur de nombres aléatoires (RNG) pour les loot boxes est tout sauf transparente. Dans l'esprit du joueur, il existe donc toujours, quel que soit le générateur aléatoire utilisé, un élément de **hasard** car il ne peut pas deviner le contenu des loot boxes, ni identifier un schéma récurrent dans les objets ou joueurs qu'il remporte (outre les descriptions générales affichées).

En conclusion, les loot boxes payantes de FIFA 18 constituent bien un jeu de hasard dans le sens de la loi sur les jeux de hasard.

d. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Les armes et les skins (apparences des armes) occupent une place centrale dans CS:GO. Ces armes et skins peuvent s'acquérir en jouant au jeu ou, bien plus simplement, en les achetant par le biais de microtransactions. Puisque le prix de ces armes est enflé de manière artificielle et systématique, il est intéressant d'acheter les armes chères via les loot boxes. Le prix d'une loot box fluctue mais en moyenne, il avoisine à peine 0,03 €. CS:GO n'utilise pas d'in-game-currency mais les loot boxes peuvent directement s'acheter avec de l'argent réel.

Il convient toutefois de souligner qu'une fois la loot box achetée, il est impossible de l'ouvrir sans acheter une clé à usage unique en supplément. Puisqu'une clé coûte en moyenne 2,10 €, il peut être conclu que le montant de la **mise** est égal à 0,03 € + 2,10 €.

Le coffre est également assorti d'un code couleur (cf. Overwatch) qui indique la valeur in-game de son contenu; autrement dit, les objets qui pourraient s'y trouver. Certains objets revêtent donc un certain caractère exclusif, et par conséquent aussi une valeur financière. Il est à tout moment possible d'évaluer la valeur des objets des loot boxes en allant sur le marché, où tous les objets sont vendus séparément. L'achat d'une loot box peut ainsi se révéler particulièrement lucratif dans certains cas. En outre, les armes peuvent être échangées ou revendues contre de l'argent réel sur un site tiers. Ces sites sont toujours rattachés à Steam (la plateforme internet sur laquelle se joue CS:GO).

Il s'agit donc clairement d'une possibilité de **gagner ou perdre** en fonction des objets reçus dans la loot box.

Quand le joueur achète une loot box avec une clé, elle s'ouvre automatiquement et le joueur voit apparaître une animation comparable à un jeu de casino. Le joueur ne connaît pas la clé de répartition de ces coffres et il sait encore moins si des RNG subjectifs, c.-à-d. ses données

personnelles, sont utilisés. Toujours est-il, c'est bien le **hasard** qui détermine l'objet que le joueur remportera via la loot box.

En conclusion, les loot boxes payantes de CS:GO constituent bien un jeu de hasard dans le sens de la loi sur les jeux de hasard.

6. CONCLUSION

L'étude établit clairement que l'achat de loot boxes au sein des jeux étudiés pose véritablement problème auprès des joueurs, tant en ce qui concerne le processus d'achat que les techniques utilisées pour inciter les joueurs à engager des mises par le biais des loot boxes. Le système de classification autorégulateur des jeux vidéo n'offre pas la protection prévue par la loi sur les jeux de hasard. Il n'y a en réalité aucune protection systématique du consommateur, ni des mineurs, ni des accros aux jeux de hasard en ce qui concerne les jeux de hasard. Pire encore, les jeunes joueurs sont confrontés à des jeux de ce type sans même en avoir conscience. Puisqu'ils expérimentent le gain et la perte avec des mises financières, il leur est pour ainsi dire inculqué de considérer les jeux de hasard comme banals et ils sont par conséquent moins susceptibles de pouvoir résister aux dangers de ces jeux. Le caractère dissimulé des jeux de hasard est particulièrement problématique lorsque des enfants sont concernés. Si aucune mesure adéquate n'est prise, les jeux de hasard dans les jeux vidéo causeront des problèmes croissants aux personnes, à leur famille et à la société.

Les **loot boxes payantes des jeux étudiés Overwatch, FIFA 18 et Counter-Strike: Global Offensive correspondent à la définition d'un jeu de hasard parce qu'elles contiennent tous les éléments constitutifs d'un jeu de hasard** (jeu, mise, hasard, gain/perte). Le système de loot boxes de Star Wars Battlefront II correspondait également à cette définition, mais uniquement avant le lancement officiel du jeu. Ce n'est désormais plus le cas.

Les jeux de hasard sont interdits en Belgique, sauf exceptions prévues dans la loi susmentionnée. Le caractère permanent et à grande échelle de l'exploitation de ces jeux vidéo par des entreprises privées dont le but est uniquement lucratif et nullement social ou caritatif implique que cette exploitation ne peut pas être visée par l'une des exceptions prévues par la loi sur les jeux de hasard.

Les jeux étudiés qui comprennent un système de loot boxes, tout comme les autres proposés et exploités sur le territoire belge, enfreignent la loi sur les jeux de hasard et peuvent faire l'objet de poursuites pénales. Les loot boxes gratuites ne peuvent quant à elles pas être assimilées à un jeu de hasard, mais elles apprennent aux joueurs jeunes et vulnérables les techniques de ce type de jeu, rendu invisible grâce à l'illusion du jeu d'habileté et certainement lorsque celles-ci sont utilisées comme un système de gain ordinaire.

Les loot boxes gratuites posent également problème si elles servent de tremplin pour diriger les joueurs vers leurs versions payantes. L'utilisation des données personnelles n'a pas été considérée comme une mise dans le cadre de cette étude. Or, il a été constaté que les pratiques de gestion des données peuvent poser un véritable problème et constituer un risque réel de manipulation des joueurs à grande échelle.

Comme cela a déjà été fait pour le jeu Game of War, des mesures doivent être prises pour supprimer les loot boxes payantes des jeux vidéo concernés pour que ceux-ci soient conformes à la loi belge sur les jeux de hasard. En l'absence de telles mesures, les exploitants actifs risquent, en première instance, jusqu'à cinq ans de prison et une amende de 800 000 €. Ces peines peuvent être doublées si l'infraction a été commise envers une personne de moins de 18 ans.

Il a été constaté que les développeurs et les plateformes de jeu recourent à un large éventail de techniques pour tenter le joueur et l'inciter à jouer en ligne et à acheter des loot boxes sans aucune limite. Ces techniques varient fortement: monitoring du comportement social, politique laxiste en matière de protection des données ou encore manipulation à grande échelle à l'aide de générateurs de nombres aléatoires (RNG) basés sur le comportement des joueurs. Il convient de souligner que cette possible manipulation du comportement, laquelle pourrait supprimer le caractère aléatoire, n'existe pas aux yeux du joueur-consommateur. Une telle manipulation du jeu et du joueur est en outre complètement incompatible avec le déroulement correct d'une partie.

Le système autorégulateur de l'industrie vidéoludique ne protège pas le joueur, du moins pas suffisamment. La possibilité d'utiliser de l'argent dans les jeux vidéo a été pensée dans ses moindres détails avec ingéniosité, mais les choses sont tout autres pour l'intégration du système PEGI. Les conditions d'âge et de jeu ne sont pas intégrées dans le système de paiement par les développeurs et les plateformes de jeu. Une fois que le joueur a créé son compte, il peut effectuer des paiements (anonymes) de multiples façons sans que son âge ne soit vérifié à aucun moment. Un enfant de 13 ans peut en effet effectuer des paiements dans un jeu interdit aux moins de 16 ans.

Le manque de contrôle et de régulation dans ces jeux vidéo est particulièrement problématique pour les mineurs et les accros aux jeux de hasard, qui peuvent jouer à ce type de jeux sans la moindre protection. PEGI ne vérifie pas non plus les loot boxes et n'organise pas le moindre contrôle quant à leurs limites d'âge.

En dernier lieu, nous avons constaté que non seulement les développeurs et les plateformes de jeu mais aussi les sociétés qui octroient des licences, comme la fédération internationale de football FIFA et Disney, doivent de toute urgence être confrontées à leur implication dans l'exploitation de jeux de hasard illégaux et à la nécessité de protéger les joueurs mineurs et vulnérables.

Le suivi du secteur du jeu vidéo et l'absence de véritable régulation des jeux de hasard dans ces derniers offrent un contraste criant avec le niveau de régulation des jeux de hasard pour adultes.

7. RECOMMANDATIONS

Puisque les loot boxes payantes des jeux vidéo étudiés sont illégales, il convient d'envisager des sanctions pénales pour l'offre persistante. Dans un premier temps, à l'égard des exploitants de ces jeux de hasard, et dans un deuxième temps, à l'égard de parties impliquées dans l'exploitation de ces jeux illégaux.

Seuls quatre jeux ont été étudiés, il est donc vraisemblable que l'ampleur du problème soit plus vaste, raison pour laquelle les recommandations suivantes sont importantes:

À l'attention du législateur:

- Nous vous prions de moderniser la Commission des jeux de hasard pour que parents et enfants puissent être mieux informés et protégés contre le risque d'addiction aux jeux de hasard et pour que davantage d'études puissent être réalisées au sujet de la présence d'éléments de jeux de hasard dans les jeux vidéo (gratuits). Soit à la suite d'une plainte, soit d'office, les jeux vidéo doivent pouvoir être étudiés pour identifier l'éventuelle présence d'éléments problématiques de jeux de hasard. Cette recommandation s'applique non seulement à la relativisation des éléments de jeux de hasard (jeux vidéo comprenant des éléments de hasard non problématiques), mais aussi à la protection des joueurs (en indiquant clairement au joueur et aux parents les jeux vidéo non adaptés aux mineurs);
- Des autorisations spécifiques doivent être élaborées pour les jeux de hasard présents dans les jeux vidéo;
- Une interdiction de principe pour les mineurs d'acheter des jeux contenant des loot boxes payantes;
- Une vérification de l'âge dans les supermarchés lors de l'achat de codes ou cartes cadeaux pour les jeux vidéo. Les mineurs ne peuvent pas effectuer de paiement relatif à des jeux vidéo non adaptés à un public mineur.

À l'attention des organisations qui octroient des licences, comme la FIFA et Disney:

- Respectez les normes de qualité lors de l'octroi d'une licence à un développeur de jeux (aucun jeu de hasard illégal, aucune promotion du truchage des matchs, etc.).

À l'attention des plateformes de jeu qui prennent en charge les paiements utilisables dans les jeux vidéo:

- Les conditions d'âge de la plateforme et du jeu vidéo utilisé doivent être identiques. Si un jeu est interdit aux mineurs, ces derniers ne doivent pas pouvoir effectuer de paiement.

À l'attention des éditeurs et des développeurs (EA, etc.):

- Indiquez clairement les chances de remporter les différents objets;
- Autorisez des vérifications complètes des générateurs aléatoires utilisés pour les loot boxes par le service Évaluations techniques de la Commission des jeux de hasard;
- Mettez à disposition les données des joueurs et de paiements;
- Fixez un plafond pour les montants financiers qui peuvent être dépensés en loot boxes;
- La présence de loot boxes payantes ne peut ni empêcher ni désavantager le déroulement d'une partie normale sans loot boxes payantes;
- Un symbole pour les jeux de hasard est indispensable (par exemple: « contient des jeux de hasard »).

NOTES DE FIN

¹ Dans le cadre de ce rapport, le terme *jeux vidéo* se réfère à tous les jeux et toutes les applications, peu importe la plateforme sur laquelle ils sont disponibles et peu importe s'ils sont gratuits ou payants.

² <http://www.gdconf.com/>

³ <https://wccfttech.com/pegi-loot-boxes-cant-define-gambling/>

⁴ Pays-Bas, Royaume-Uni, France, Finlande, Pologne, Allemagne, Chine, USA et Australie, par exemple.

⁵ Un joueur de 19 ans dépense 13 500,25 \$ sur 3 ans en achats in-game (USA), un joueur de 14 ans dépense le salaire mensuel de sa mère sur FIFA 18 (Irlande), un étudiant dépense plus de 2000 £ en paris pour des skins (R-U).

⁶ <https://intotvg.weebly.com/indie-games-en-aaa-games.html>, les jeux AAA sont définis comme étant les jeux qui disposent des budgets les plus importants pour leur développement et leur promotion. Ces budgets importants accroissent la pression sur le développeur ainsi que sur ses chiffres de ventes. Les jeux indés sont des jeux développés par des entreprises de moindre envergure, sans le soutien financier d'un éditeur. Cette absence de soutien fait d'eux des jeux indés (indépendants). Ces studios ne disposent pas des mêmes moyens de production que les autres studios plus importants, ce qui les pousse à se distinguer en proposant des jeux différents. Les jeux AAA et les jeux indés s'achètent principalement en ligne (Steam) ou en magasin physique.

⁷ Un jeu de tir à la première personne (FPS) multijoueur est un type de jeu d'action qui se joue à travers les yeux du personnage incarné. Dans un FPS, le joueur tient une arme ou un autre objet en main pour affronter d'autres personnages ennemis.

⁸ Windows, Xbox One et Playstation 4

⁹ Pour jouer avec d'autres joueurs, le joueur se crée un compte sur le Playstation Network. Une affiliation au Playstation Plus coûte 59,99 € par an ou, par exemple, 7,99 € par mois. Il est également possible de s'abonner pour une période d'essai gratuit de deux semaines.

¹⁰ <https://www.usatoday.com/story/money/business/2012/10/30/disney-star-wars-lucasfilm/1669739/>

¹¹ Playstation 4, Xbox One et Microsoft Windows

¹² Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs.

¹³ L'article 3.3 de la loi sur les jeux de hasard prévoit notamment une exception pour l'exercice des sports, les jeux offrant au joueur ou au parieur comme seul enjeu le droit de poursuivre le jeu gratuitement et ce, cinq fois au maximum, certains jeux de cartes ou de société ainsi que les jeux exploités dans des parcs d'attractions, des kermesses ou au niveau local pour une œuvre philanthropique et de manière limitée dans le temps.

¹⁴ PEGI (Pan European Game Information) a présenté ce système en avril 2003 via l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Le système PEGI a remplacé plusieurs systèmes nationaux de classification d'âge par un seul et unique système européen utilisé dans la plupart des pays d'Europe. Le système de classification européen a son pendant américain (ESRB) mais les classifications PEGI et ESRB ne sont pas (toujours) identiques.

¹⁵ La classification d'un jeu est effectuée par l'éditeur ou le développeur à l'aide d'une procédure bien déterminée et payante, qui prend la forme d'un questionnaire à compléter. PEGI vérifie ensuite les réponses et confirme ou infirme la classification octroyée. L'Institut néerlandais pour la classification des médias audiovisuels (NICAM) et le Video Standards Council britannique (VSC) sont responsables du travail exécutif pour le système PEGI. Le NICAM vérifie les dossiers reçus pour les classifications PEGI 3 et PEGI 7, et le VSC, les classifications PEGI 12, 16 et 18.

¹⁶ Le questionnaire, qui présente tous les critères pertinents sous la forme de questions oui-non accompagnées d'une explication, présente la partie relative aux jeux de hasard comme suit (question 27): « Le jeu contient-il des images animées qui incitent et/ou apprennent à jouer à des jeux

²⁶ Voir: https://www.youtube.com/watch?v=fh4_W2F19K0. Dans Call of Duty: World War II, les joueurs se retrouvent dans un salon virtuel où ils peuvent ouvrir leurs loot boxes (appelées *supply drops*) devant les autres joueurs. La mise en scène est spectaculaire au possible et les joueurs sont récompensés s'ils jouent en groupe. L'endroit où les joueurs ouvrent leurs loot boxes est d'ailleurs le même endroit où de nombreuses loot boxes sont proposées à la vente.

²⁷ Quant au 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 dont il rêve.

²⁸ Il existe un problème supplémentaire à l'intégration d'un jeu de hasard dans un jeu présenté comme un jeu d'adresse: le joueur n'est confronté au jeu de hasard qu'une fois qu'il a déjà joué au jeu d'adresse. Après avoir acheté le jeu et s'être entraîné suffisamment longtemps pour maîtriser les commandes, le joueur découvre qu'il est obligé de jouer à un jeu de hasard pour faire face à la rude concurrence ou progresser au sein du jeu. Cette technique pousse le joueur à ne pas vouloir abandonner facilement le jeu dans lequel il a l'impression d'avoir déjà investi beaucoup de temps et d'efforts. Cette réticence à l'abandon porte le nom du « sunk cost effect » (Arkes & Blumer, 1985; Delfabbro & King, 2015). Cette pression psychologique à jouer au jeu de hasard est donc importante, en tous cas plus importante que si le jeu de hasard était complètement indépendant du jeu à proprement parler. L'illusion du contrôle et la confusion facile entre jeux de hasard électroniques et jeux d'adresse électroniques rendent possible, voire vraisemblable, que le joueur joue aux jeux de hasard électroniques sans même s'en rendre compte. Selon l'étude de Gupta et Derevensky (1996) impliquant des jeunes de 9 à 14 ans amenés à jouer au blackjack, il ressort clairement que les jeunes joueurs confondent systématiquement jeux de hasard électroniques et jeux d'adresse électroniques. En effet, quand il joue à un jeu d'adresse, le jeune joueur a l'impression que plus il joue, meilleur sera son score et il s' imagine, à tort, qu'il en ira de même pour les jeux de hasard. Par conséquent, le jeune qui joue beaucoup au jeu d'adresse et qui se considère dès lors comme suffisamment entraîné pour le jeu d'adresse pensera malheureusement aussi qu'il a plus de chances de gagner au jeu de hasard puisqu'il ne le considère plus comme du pur hasard mais plutôt comme le fruit de ses compétences acquises par l'entraînement. Les enfants d'école primaire et des premières années d'école secondaire qui jouent beaucoup aux jeux d'adresse essaient par conséquent plus souvent les jeux de hasard en s'imaginant que ce type de jeux requiert le même type de compétences que les jeux d'adresse. Source: Prof. Dr. Vera HOORENS, rapport d'étude non publié.

²⁹ FIFA 18 donne l'impression au joueur qu'il gagne tout le temps, même en cas de défaite. En effet, il reçoit toujours des points ou des objets à première vue sans valeur. Or, l'absence de valeur disparaît naturellement si l'objet revêt un symbole de statut pour les jeunes joueurs.

³⁰ Le jeu vidéo Star Wars est basé sur la saga éponyme du groupe Disney. FIFA 18 est très apprécié des joueurs en raison de ses similitudes avec le monde réel. Le joueur peut jouer pour un club ou un pays existant, le jeu inclut caractéristiques physiques, styles de courses, marché des transferts, amour du gain, etc. Overwatch organise des événements spéciaux notamment autour des périodes du Nouvel An chinois ou d'Halloween, lors desquelles il est possible de gagner (via des loot boxes payantes) des objets impossibles à gagner le reste de l'année.

³¹ <http://www.futhead.com/news/fifa-18/344/what-romelu-lukaku-manchester-united-move-means-to-fifa-18/>.

³² Les développeurs mettent tout en œuvre pour faire oublier au joueur qu'il dépense de l'argent réel, notamment en proposant un bouton « get » qui effectue le paiement automatiquement aussitôt que le joueur appuie dessus. Les développeurs ont également prévu que les jetons

nécessaires pour jouer au casino intégré dans le jeu ne puissent s'acheter qu'avec de l'or, ce dernier pouvant uniquement s'acheter avec de l'argent réel. Une fois l'or acheté, il est facile d'oublier qu'il a été acheté avec de l'argent réel et qu'il possède donc une valeur véritable et non uniquement virtuelle au sein du jeu. Les développeurs utilisent en outre des techniques de persuasion qui donnent l'impression que les mises sont faibles. En effet, des promotions limitées dans le temps sont proposées régulièrement pour les objets que les joueurs peuvent acheter afin de progresser dans le jeu ou pour les jetons utilisables dans le casino afin de remporter des objets supplémentaires. Ces promotions donnent l'impression au joueur qu'il rate une occasion en or s'il n'en profite pas. Pire encore, il aura même l'impression d'économiser de l'argent s'il profite de la promotion, surtout s'il se dit qu'il « devra » tôt ou tard acheter tel ou tel objet: il cèdera alors plus facilement face au prix réduit. Le prix unitaire des objets et des jetons est de surcroît très faible; ces derniers doivent donc s'acheter en grandes quantités et ce n'est nullement le fruit du hasard car il serait tout à fait possible de jouer au jeu même si le nombre d'objets requis pour progresser était plus faible, ce qui impliquerait d'acheter proportionnellement moins d'objets. Dès lors, en proposant une pléthore d'objets divers à un prix unitaire très faible, le joueur a l'impression que les montants à payer sont très faibles en raison d'un effet de contraste psychologique (voir notamment Chapman & Johnson, 2002). (...) Pour le joueur, les unités de devises ou de points à gagner dans le jeu sont par conséquent souvent aussi réelles que l'argent réel. Même si ce n'est pas le cas dans la réalité, le joueur peut véritablement ressentir un sentiment de perte ou de gain sur le plan psychologique peu importe ce qu'il gagne ou perd, qu'il s'agisse d'argent, de réputation, d'admiration ou d'effets sonores ou visuels sympathiques. La littérature scientifique spécialisée en psychologie ne réserve par conséquent le terme « jeu de hasard » pas uniquement aux jeux où il est possible de gagner de l'argent; elle parle davantage de « monetary and non-monetary forms of gambling » (King, Delfabbro, & Griffiths, 2010). Source: Prof. Dr. Vera HOORENS, rapport d'étude non publié.

³³ Le joueur ne peut pas acheter autant de jetons FUT qu'il le souhaite: pour ce faire, il peut acheter des crédits FIFA (packs allant jusqu'à 100 €) qu'il peut ensuite échanger contre des loot boxes. Le jeu envoie des messages au joueur pour l'informer de promotions (payantes ou non) mais celles-ci sont systématiquement liées aux jetons FUT. Il n'y a ici aucune moralité car sous le nom de la marque FIFA, il est proposé d'acheter un match à la fin de la saison (match nul ou victoire) à un prix relativement abordable. Les joueurs sont également rémunérés en jetons FUT pour un match perdu.

³⁴ Certains objets gagnés dans les loot boxes peuvent avoir une faible valeur pour un joueur (car aucune affinité avec le pays ou le club en question) mais ils peuvent avoir une valeur importante pour d'autres joueurs via le marché des transferts, lesquels engendrent une rentrée de jetons FUT supplémentaire.

³⁵ À un certain moment, les jetons FUT peuvent aussi être gagnés via les loot boxes. Or, si les 1000 jetons FUT obtenus sont immédiatement revendus (l'option est proposée), le compte du joueur n'affiche alors que 656 jetons FUT.

³⁶ Puisque les quantités de jetons à acheter sont bien plus importantes que les montants en euros qu'ils représentent, les montants à payer sont perçus comme faibles par effet de contraste psychologique. Source: Prof. Dr. Vera HOORENS, rapport d'étude non publié.

³⁷ Il est possible d'acheter les quantités de jetons FIFA suivantes: 100 points FIFA (0,99 €); 250 points FIFA (2,49 €); 500 points FIFA (4,99 €); 750 points FIFA (7,49 €); ... Le pack le plus cher coûte 99,99 € pour 12 000 points FIFA.

³⁸ La PS4 affirme utiliser ses données pour rendre son marketing et sa publicité plus ciblés et personnalisés et pour mieux comprendre le comportement et les préférences des joueurs. Le système requiert une autorisation obligatoire (sinon le joueur ne peut pas jouer au jeu qu'il vient d'acheter) pour transférer de grandes quantités de données.

³⁹ Les restrictions principales concernent le non-partage du numéro de carte de crédit ou d'autres données financières à des tiers comme Facebook, et les données personnelles des enfants de moins de 18 ans ne sont pas « volontairement communiquées à des tiers indépendants, même avec autorisation ».

⁴⁰ En cas de mise à jour majeure, le joueur en est informé mais aucune autorisation n'est demandée.

⁴¹ Ne pas leur donner la possibilité d'entrer des données personnelles, bloquer certains accès, discuter avec des étrangers sur le chat.

⁴² FIFA 18 comporte plusieurs sortes de loot boxes, lesquelles sont regroupées en différentes catégories: il existe pour ainsi dire un nombre infini de loot boxes spéciales. Une dizaine de loot boxes différentes peuvent être achetées à tout moment et en quantité illimitée. Les contenus de ces loot boxes se distinguent en fonction de leur degré d'importance. Les objets d'une loot box sont classés selon un certain degré d'importance, lequel peut soit s'exprimer par un chiffre, soit devenir clair au cours de la partie. Les loot boxes contiennent aussi des skins (équipement de joueur, maillot à domicile ou en déplacement d'une équipe (prestigieuse)). Il est aussi possible d'ajouter un stade de football au pack. Pour certains objets et certaines récompenses, il est explicitement précisé qu'ils peuvent être revendus mais cela n'est pas possible pour la plupart d'entre eux. Sur les chaînes de télévision sur PS4, les présentateurs présentent les packs de joueurs disponibles et les joueurs présentés comme « excellents ». Lorsqu'un joueur reçoit ou achète une loot box, il n'en connaît pas le contenu précis. Toutefois, les points FUT (aucune valeur financière directe) et les jetons FIFA (directement liés à l'argent qui se trouve sur le compte du joueur) sont systématiquement associés aux objets gagnés dans tous les types de loot boxes.

⁴³ Les individus parviennent difficilement à évaluer la mesure dans laquelle un résultat donné dépend du facteur chance (Langer, 1975; Stefan & David, 2013). Ils sont souvent victimes du phénomène de l'illusion du contrôle, selon lequel ils surévaluent leur impact sur le résultat escompté. Cette illusion du contrôle est tellement puissante qu'ils s'imaginent souvent exercer un contrôle sur des choses qui, objectivement, sont complètement ou en majeure partie indépendantes de leur influence. Ils pensent notamment qu'ils peuvent accroître leurs chances de remporter un tirage au sort s'ils décident eux-mêmes des nombres qu'ils vont jouer. Cette illusion du contrôle est présente auprès d'une large variété de jeux de hasard, électroniques ou non. Elle peut contribuer au fait que le joueur continue à jouer (Frank & Smith, 1989), tant lorsqu'il gagne (car il a l'impression de bien jouer) que lorsqu'il perd (car il s' imagine qu'avec plus de pratique et plus de mises, il jouera mieux). Un jeu de hasard proposé dans un format électronique crée une illusion du contrôle encore plus forte que dans le cas d'une version non électronique car il existe une raison supplémentaire pour laquelle le joueur parvient difficilement à distinguer un jeu de hasard d'un jeu d'adresse; à savoir, les similitudes structurelles entre de nombreux jeux d'adresse électroniques et les jeux de hasard électroniques. La littérature scientifique mentionne notamment les similitudes récurrentes suivantes (Griffiths, 1991; Wood, Gupta, Derevensky, & Griffiths, 2004): plus un joueur débourse, plus longtemps il peut jouer ou plus de chances de victoire il obtient:

- o l'objectif n'est souvent pas de gagner beaucoup mais plutôt de jouer le plus longtemps possible;
- o il est possible de gagner des parties supplémentaires ou des points supplémentaires;
- o le résultat (gain ou perte) apparaît généralement très vite après certaines actions;
- o les signaux sonores et visuels pour les gains et les pertes se ressemblent beaucoup;
- o les actions sont renforcées de manière intermittente: elles sont tantôt récompensées, tantôt non;
- o des actions physiques semblables doivent être effectuées pour pouvoir jouer;
- o les deux procurent un agréable sentiment d'excitation et d'évasion de la vie quotidienne.

(...) Si les règles n'indiquent pas clairement et immédiatement qu'il s'agit d'un jeu de hasard, ou si seulement quelques éléments suggèrent que l'adresse contribue à influencer le résultat, le joueur ne considérera pas le jeu (entièrement) comme un jeu de hasard (...). Ces similitudes donnent l'impression que les jeux de hasard constituent simplement un autre type de jeu vidéo. Les similitudes entre jeux d'adresse électroniques et jeux de hasard électroniques ont amené certains chercheurs à postuler qu'il serait préférable de décrire tous les jeux d'adresse électroniques comme « une forme de pari non financier », où il est question d'accumuler des points au lieu d'argent (Griffiths, 1991; Wood et al., 2004). Source: Prof. Dr. Vera HOORENS, rapport d'étude non publié.

⁴⁴ « Kansspel » (jeu de hasard) dans l'ouvrage *Recht en Onderneming* - K. Andries, N. Carette et N. Hoekx, Die Keure, 2006, 79, n° 15-158.

⁴⁵ Il convient de remarquer le phénomène des prix doubles dans le système des loot boxes de FIFA 18. Il arrive régulièrement que le joueur remporte des objets doubles dans les loot boxes. Ceux-ci ne peuvent être revendus rapidement car ils n'ont aucune valeur et peuvent encore moins être conservés, ce qui pour ainsi dire contraint le joueur à s'en débarrasser. Autrement dit, le joueur peut considérer son gain comme une perte. S'il l'obtient dans une loot box payante, il reçoit donc directement un objet qui n'a pas ou peu de valeur.

⁴⁶ « Kansspel » (jeu de hasard) dans l'ouvrage *Recht en Onderneming* - K.Andries, N. Carette et N. Hoekx, Die Keure, 2006, 249.

⁴⁷ Il existe cependant des liens indirects. Il peut arriver que les loot boxes deviennent moins chères si le joueur possède un certain type d'abonnement.

⁴⁸ Arrêté n° 232.752 van Conseil d'État, du 29 octobre 2015 (non publié): Tous les montants ne peuvent pas être considérés comme des mises; seuls peuvent l'être les montants qui constituent une véritable contrepartie pour la participation au jeu et pour lesquels il est possible que cette mise, augmentée ou non, puisse retourner dans les poches du joueur en tant que gain. (...) Tant que les jetons sont distribués gratuitement, il n'est pas question d'une mise à proprement parler. Or, les jetons obtenus après paiement d'un abonnement VIP ou Super VIP constituent quant à eux une véritable mise dans le sens de l'article 2, 1° de la loi sur les jeux de hasard. En effet, ces abonnés paient notamment pour des parties supplémentaires, ce qui augmente leurs chances de gagner des jetons supplémentaires. Certes, il est possible de jouer gratuitement de manière limitée ou éventuellement en créant plusieurs nouveaux profils gratuits, certes, les joueurs payants ont accès à une plateforme sociale et d'autres possibilités d'utilisation, il n'en reste pas moins que les joueurs des sites payants paient aussi pour des parties supplémentaires.

⁴⁹ Exemple concret de Divinity (Larian): le personnage sélectionné peut recevoir de l'or lorsqu'il aide un chat à descendre d'un arbre. Cet or permet notamment d'acheter une épée.

⁵⁰ Dans FIFA 18, il s'agit de FIFA Coins. Dans Overwatch, les loot boxes peuvent directement s'acheter avec de l'argent réel. Dans Star Wars Battlefront II, les Crystals pouvaient s'acheter avec de l'argent réel avant le lancement officiel du jeu. Ces Crystals permettaient alors d'acheter des loot boxes. Cette possibilité d'acheter des loot boxes n'est pas nécessairement la seule et unique manière d'en obtenir.

⁵¹ Comme il a été précisé, cette étude ne prend pas en compte les marchés secondaires hors de contrôle de l'exploitant du jeu sur lesquels certains objets virtuels peuvent aussi acquérir une valeur économique.

⁵² Selon la loi sur les jeux de hasard, le gain peut être « de quelque nature qu'il soit », tant monétaire que matérielle, modeste ou importante. Le gain ne doit pas nécessairement revêtir un caractère financier, mais il suffit qu'il ait une valeur quantifiable. Vu l'article 3, 2° de la loi sur les jeux de hasard, le droit de continuer à jouer gratuitement peut constituer un gain. Puisque sur spelpunt.nl le joueur payant a la possibilité de gagner des jetons qui lui octroient du temps de jeu supplémentaire, et donc, la possibilité de continuer à jouer gratuitement, il est par conséquent question d'un gain. Le nombre de fois où un joueur peut continuer à jouer gratuitement (avec le même jeu ou un autre) n'est pas limité sur spelpunt.nl. Dès lors, l'exception prévue à l'article 3, 2° de la loi sur les jeux de hasard ne s'applique pas. Arrêté n° 232.752 van Conseil d'État, du 29 octobre 2015 (non publié).

⁵³ La valeur des skins dans CS:GO est même présentée graphiquement à la manière d'un cours boursier.

⁵⁴ Dans ce cas-ci, l'arrêté susmentionné du Conseil d'État n'est pas sans importance. Il a été décidé que *gagner des jetons qui octroient du temps de jeu supplémentaire, et donc, la possibilité de continuer à jouer (...), constitue un gain*.

⁵⁵ Kansspel (jeu de hasard) dans l'ouvrage *Recht en Onderneming* - K. ANDRIES, N. CARETTE et N. HOEKX, Die Keure, 2006, n° 422.

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ Le gain ne doit pas nécessairement revêtir un caractère financier mais il suffit qu'il ait une valeur quantifiable. Arrêté n° 232.752 du Conseil d'État du 29 octobre 2015 (non publié).

⁵⁸ Kansspel (jeu de hasard) dans l'ouvrage *Recht en Onderneming* - K. ANDRIES, N. CARETTE et N. HOEKX, Die Keure, 2006, 5, 475.

⁵⁹ Voir aussi le caractère relativement passif de certaines loot boxes, si bien qu'il pourrait théoriquement s'agir d'un plan de loterie ou d'un facteur chance.

⁶⁰ Knowledge is power, GDC 2018 (<http://www.gdconf.com/>): « Beaucoup de temps est consacré à la manière dont les agents du jeu prendront des décisions. Cependant, peu importe l'architecture choisie, à peu près toutes les décisions requièrent des informations du monde réel. En réalité, la qualité des décisions (et des comportements qui en découlent) est souvent directement liée à la qualité des données disponibles pour l'IA. Il est important que ces données soient fournies dans un format efficace et facilement interprétable. Cette présentation illustrera et expliquera un éventail de techniques utilisées pour représenter et communiquer des informations. Elle abordera les systèmes adéquats pour les jeux d'action, comme l'information de la cible et la connaissance de l'environnement. Qui plus est, elle présentera brièvement des techniques plus générales applicables aux RPG et aux jeux de simulation. »

⁶¹ Dès qu'un joueur atteint un niveau supérieur; lors d'événements spéciaux, le joueur peut se voir offrir des loot boxes en cadeau; des loot boxes saisonnières lorsque le joueur se connecte pour la première fois lors d'un événement saisonnier; lorsque le joueur remporte un certain nombre de parties par semaine en mode arcade (1 loot box toutes les 3 parties gagnées avec un maximum de 3 loot boxes par semaine obtenues de cette manière); payant via des microtransactions: 1,99 € pour l'achat de 2 loot boxes, 4,99 € pour 5 loot boxes, 9,99 € pour 11 loot boxes, 19,99 € pour 24 loot boxes et 39,99 € pour 50 loot boxes.

⁶² Les objets à gagner se distinguent en quatre sous-groupes ou niveaux en fonction de leur fréquence d'apparition (par ordre de fréquence décroissant): « Common », « Rare », « Epic » et « Legendary ». Un objet « Legendary », qui n'apparaît que très rarement, a une valeur bien plus importante aux yeux du joueur qu'un objet « commun » beaucoup plus fréquent. Grâce aux loot boxes, le joueur remporte aussi des crédits de jeu qui lui permettent d'acheter certains objets spécifiques. Ces objets ne peuvent pas s'acheter directement avec des euros.

⁶³ <https://www.theverge.com/2017/5/28/15702686/overwatch-blizzard-loot-box-business-model-masterpiece>

⁶⁴ <https://www.pcgamesn.com/overwatch/overwatch-loot-legendary-skin-chance/page/0/1>

⁶⁵ <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/06/10/the-math-behind-why-overwatches-loot-boxes-are-exhausting-to-unlock/#1da347a02adf>

⁶⁶ https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/6dhvbx/acknowledging_your_loot_box_feedback/?st=j36h8woc&sh=85804e8b

⁶⁷ Jusqu'au 17/11/2017, ces crystals pouvaient s'acheter avec de l'argent réel, raison pour laquelle il était question d'une mise au sens de la loi sur les jeux de hasard. Il n'est donc actuellement plus question de mise mais le directeur général de Dice, Oscar Gabrielson, a annoncé dans une communication officielle que cette possibilité serait à nouveau disponible à une date ultérieure.

⁶⁸ Ces crystals pouvaient à leur tour s'acheter avec de l'argent réel. Ce faisant, le lien entre la dépense de l'argent réel et l'achat des coffres était relégué au second plan dans l'esprit du joueur. En outre, puisque le taux de change entre argent réel et crystals n'était pas égal à 1 contre 1, le joueur avait plus de mal à savoir combien lui coûtaient précisément ses coffres.

⁶⁹ Ces *crates* (coffres) coûtaient respectivement: Trooper crate: 4000 crédits/200 crystals; Starfighter crate: 2400 crédits/120 crystals; Hero crate: 2200 crédits/110 crystals.

⁷⁰ La valeur de ces packs est aussi déterminée artificiellement. Ils font l'objet de promotions sous la forme de « packs premium » ou de « packs rares ».