



Les loot boxes

Lorsque les jeux de hasard et d'argent s'immiscent dans les jeux vidéo



Document de références

- ▶ [Les dessous des loot boxes. On ne vous cash rien.](#)
- ▶ Les loot boxes. Nos experts en parlent.
[Interview de Gabriel Thorens](#)
[Interview de Niels Weber](#)
- ▶ www.tujoues.ch
www.projuventute.ch

Public

Dès 8 ans (cycle 2 et cycle 3 du PER)

PER Plan d'études romand

EN 21 - Développer son esprit critique face aux médias

- En confrontant ses usages à ceux de ses pairs, aux questionnements éthiques et aux normes légales

FG 22 - Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles

- Identification de quelques conduites addictives (dépendance à la télévision, aux jeux vidéo, abus de substances, etc.)
- Identification des conséquences liées à des prises de risque
- Mettre en garde sur les conséquences des dépendances et des conduites addictives (dépendance à la télévision, aux jeux vidéo, abus de substances, boulimie, etc.)

EN 31 - Analyser et évaluer des contenus médiatiques

- En étudiant l'influence des outils numériques et des médias sur notre société

FG 32 - Répondre à ses besoins fondamentaux par des choix pertinents

- Perception et reconnaissance des situations à risque (violences, racket, consommations de tabac-cannabis, alcool, dépendances, MST, Sida, etc.) et des possibilités d'y répondre

Les loot boxes en bref

Les **loot boxes** sont des objets virtuels généralement présentés sous forme de coffres qui font miroiter à la joueuse ou au joueur des améliorations dans le jeu. Elles peuvent être purement **cosmétiques** ou **stratégiques**: personnage supplémentaire, tenues, outils, armes, etc. Elles peuvent aussi débloquent des niveaux, ajouter des compétences, améliorer des performances. Elles sont l'une des stratégies des opérateurs de jeux pour rentabiliser le jeu. En effet, elles se retrouvent principalement dans des jeux vidéo **F2P** (*free-to-play*)¹, dont l'utilisation est gratuite, mais aussi dans quelques jeux de type **AAA** (prononcé « triple A ») dotés des budgets de développement et de promotion les plus élevés et supposant une haute qualité et un succès commercial.



Le fonctionnement surnois des loot boxes

Les loot boxes proposent des contenus optionnels, aléatoires, gratuits ou payants:

- **Optionnels**: il est possible d'obtenir des loot boxes en jouant longtemps ou plus rapidement, en achetant des coffres. Des incitatifs visuels et sonores sont ajoutés et un effet « near miss » est utilisé pour inciter les joueuses et joueurs à ouvrir ces coffres. L'évolution dans le jeu peut être lente et laborieuse sans l'utilisation des loot boxes (*pay-to-win*) et la frustration générée pendant le jeu incite les joueuses et joueurs à débloquent des loot boxes afin de progresser.

¹ Jeux vidéo gratuits financés par des achats intégrés (microtransactions)



- Prise de conscience de ses qualités, aptitudes, intérêts personnels et mise en évidence des liens entre ses choix et leurs conséquences
- Développement de stratégies de protection et de comportement face à des situations de stress ou de danger (savoir dire non, avertir un adulte, etc.)

MSN 37 - Analyser les mécanismes des fonctions du corps humain et en tirer des conséquences pour sa santé

Sensibilisation aux dangers que représentent quelques addictions (alcool, drogues, tabac, Internet, etc.)

- Identifie des comportements à risque
- Argumente les conséquences de comportements à risque

PER Education numérique

EN 13 – Découvrir et utiliser des outils numériques

Sensibilisation quant au temps passé devant les écrans

EN 23 – Utiliser des outils numériques pour réaliser des projets

Analyse de sa consommation et de ses usages des médias

EN 33 – Exploiter des outils numériques pour collecter l'information, pour échanger et pour réaliser des projets

Analyse de certains usages du numérique, opportuns ou à risques, et de leur impact sur l'identité numérique

Mots-clefs

loot boxes, jeux vidéo, jeux en ligne, dépenses, microtransactions, jeux de hasard et d'argent, comportements de jeu, addiction sans substance

Matériel

Extraits vidéo et images loot boxes:

- ▶ [Overwatch opening 1000 loot box world record](#)
- ▶ [Tester une machine à sous de casino, et ce, pour gagner un petit gain.](#)

- **Aléatoires** : les joueuses et joueurs ne peuvent connaître ni le contenu des différents coffres, ni les probabilités de gagner un contenu en particulier. Un phénomène de rareté peut être créé pour supposer une valeur ajoutée à certaines loot boxes. Il est toutefois plus fréquent de recevoir un contenu dont l'utilité est faible, voire nulle. Pour inciter les joueuses et joueurs à débloquent ces loot boxes, leur pratique de jeu est enregistrée et analysée par les opérateurs de jeux. Proposées au moment opportun et en fonction des besoins dans le jeu, il s'agirait davantage d'une manipulation basée sur l'utilisation d'algorithmes plutôt que résultant du hasard.
- **Gratuits ou payants** : les loot boxes peuvent être achetées pour de faibles montants en argent réel (**microtransactions**) ou avec la monnaie dans le jeu (qui peut être achetée avec de l'argent réel). Aussi, les méthodes de paiement sont faciles et accessibles. Les joueuses et joueurs ne se rendent alors pas compte des montants misés dans les loot boxes.



Cette icône indique la présence de loot boxes dans les jeux.

Le caractère hasardeux et payant de ces coffres permet d'établir un parallèle avec les jeux de hasard et d'argent. D'ailleurs, seul un nombre restreint de joueuses et joueurs dépensent beaucoup dans les loot boxes. Lorsque l'industrie du jeu permet aux jeunes et aux enfants de les acheter, ces dernières et derniers peuvent être exposés à des conséquences négatives : **addiction sans substance** et problèmes de dépenses.

Objectifs

- **Analyser** :
 - sa consommation de jeu (fréquence, durée, humeur)
 - ses usages des loot boxes : représentations des loot boxes, opportunités et risques dans l'utilisation des loot boxes (fréquence d'achats, motivation à acheter, satisfaction et utilité)
- **Prendre conscience** des stratégies de l'industrie du jeu pour faire dépenser de l'argent (stratégies marketing, analyse du comportement de jeu)
- **Comprendre** :
 - l'intérêt des loot boxes pour l'industrie du jeu (bénéfices, intérêt économique, fidélisation des joueuses et joueurs)
 - le parallèle avec les jeux de hasard et d'argent et introduire la problématique de l'addiction (comparaison avec les machines à sous, comportement de jeu, problèmes financiers, addiction sans substance)



Discussion avec la classe

1. Rechercher des équivalents aux loot boxes dans la vie quotidienne



Pour introduire la thématique des loot boxes, réfléchir à des achats possibles de la vie de tous les jours pour lesquels les contenus ne sont pas connus.

→ *Liste non-exhaustive: cartes panini, kinder surprises, poupées LOL, boîtes surprises en tout genre (beauté, aliments, vêtements, accessoires, décorations, etc.)*

Pour quelles raisons ces achats sont-ils effectués? Sont-ils toujours satisfaisants? Lorsqu'ils sont insatisfaisants, ces achats sont-ils réitérés et pour quelle(s) raison(s)? Existe-t-il un équivalent virtuel dans les jeux vidéo?

Faire ensuite le parallèle avec les loot boxes. Sonder la classe sur leur opinion et utilisation des loot boxes. Quelles sont les motivations à ouvrir une loot box?

→ *Motivation à jouer; amusement perçu et immersion forte dans le jeu; attributs des objets virtuels; compétences et performances offertes par l'objet virtuel; niveau d'effort à consentir et qualité du système transactionnel (faciliter pour payer); design du jeu et qualité du jeu / monde virtuel; influences sociales et dimension sociale des objets virtuels; etc.*

Quelles émotions sont ressenties à l'apparition et à l'ouverture de ces boîtes (excitation, joie, frustration, etc.)? Les loot boxes sont-elles (souvent) satisfaisantes et/ou utiles?

2. Comprendre les stratégies marketing et l'intérêt des loot boxes pour l'industrie du jeu

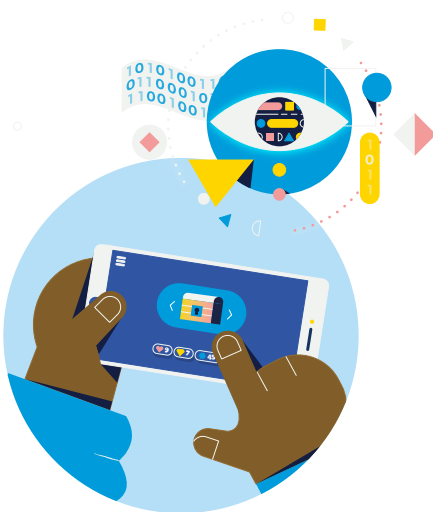
La thématique des loot boxes étant introduite, orienter la discussion sur les motivations et les intérêts des opérateurs de jeux qui incluent des loot boxes. Les élèves ne réfléchissent désormais plus en tant que joueuses et joueurs mais en tant que créatrices et créateurs de jeux.

Pourquoi les loot boxes sont-elles payantes? Qu'apportent-elles?

→ *Rentabilisation du jeu = plus facile et moins cher de créer un concept de jeu simple et d'y ajouter des achats intégrés; enrichissement sur un faible pourcentage de joueuses et joueurs; fidélisation des joueuses et joueurs avec des promotions sur des packs de loot boxes, des contenus d'exception, etc.*

Visualiser des ouvertures de loot boxes avec le son. Est-ce que le visuel et le fond sonore donnent envie de débloquer les loot boxes? Le fond sonore est-il anodin?

→ *Marketing sonore pour susciter des émotions positives: excitation, plaisir, etc.*





Est-ce que le visuel est attrayant ?

→ *Marketing visuel = lumières, étincelles, sauts des objets, référence aux bombes surprises et donc à la fête*

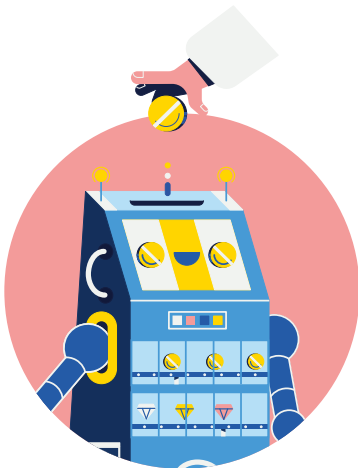
La stratégie marketing des opérateurs de jeux ne se limite pas uniquement à l'ouverture des loot boxes. Qu'en est-il des moments où elles apparaissent ? Sont-elles proposées à des étapes en particulier ?

→ *En tant que « coup de pouce », après un moment de jeu éprouvant/difficile, comme « cadeau », pour faciliter la prochaine étape/partie, etc.*

De manière générale, est-ce que le jeu est enregistré et analysé ?

En ayant en tête les stratégies marketing des opérateurs de jeux, dépenser de l'argent pour l'ouverture de loot boxes peut être un acte réfléchi ou est-il influencé par le jeu ? Est-ce que l'achat des loot boxes est fréquent et pour quelle(s) raison(s) ? Si l'achat est répété dans le but d'obtenir un objet spécifique, une limite d'argent est-elle fixée et/ou le nombre de loot boxes débloquent est comptabilisé ?

→ *microtransactions à répétition, cela peut devenir problématique*



3. Débattre de la frontière entre loot boxes et jeux de hasard et d'argent

Afin de sensibiliser les élèves à l'aspect pernicieux des loot boxes, trouver les parallèles qui existent avec les jeux de hasard et d'argent ?

→ *Opacité des algorithmes, manipulation psychologique, caractère aléatoire à l'ouverture des loot boxes > similitudes avec les machines à sous*

Le gain d'un objet culte (le jackpot) est-il fréquent dans les loot boxes ? Dans la réalité, quels sont les endroits où il est rare de gagner ? Comment les casinos arrivent-ils à s'enrichir ? Pourquoi les casinos sont interdits aux personnes mineures ? Quels sont les pratiques à risque dans les casinos ? et dans l'utilisation des loot boxes ?

→ *Acheteuses et acheteurs de loot boxes plus facilement tentés par des jeux de hasard et d'argent en ligne*



4. Discuter des comportements de jeu et/ou de l'utilisation excessive des loot boxes

Pour finaliser la réflexion sur les loot boxes, discuter en groupes des comportements de jeu (jeu récréatif, problématique, pathologique) et de la dépendance qui peut en découler. Quels sont les signaux d'un usage excessif des loot boxes et/ou des jeux vidéo ?

→ *Changement de comportement, isolement, fréquence, argent dépensé, mensonges, perte de contrôle, etc.*

Quelles sont les conséquences d'un jeu problématique ?

→ *Relations sociales détériorées, détresse émotionnelle (symptômes dépressifs et anxieux, idées suicidaires), problèmes financiers et professionnels, etc.*



Comment éviter les pièges des loot boxes ?

→ *Ne pas enregistrer de carte de crédit, faire un choix éclairé lors de l'achat, établir un budget*

tjoues.ch peut être intéressant pour les élèves afin de faire le point sur leurs connaissances et les comportements de jeu. Un test d'auto-évaluation, un calculateur de budget et des ressources d'aide y sont également disponibles.

Pour en savoir plus

Rapports

- AL KURDI, C., NOTARI, L. & KUENDIG, H., Jeux d'argent sur internet en Suisse: *Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo* [en ligne], Lausanne, GREA & Addiction Suisse, 2020, disponible à l'adresse: [Rapport JHAL 2020](#)
- PANORAMA SUISSE DES ADDICTIONS 2021, Coronavirus, stress et addictions: oser demander de l'aide [en ligne], Lausanne, Addiction Suisse, 2021, disponible à l'adresse: [Panorama suisse des addictions 2021](#)
- KING, D. L., DELFABBRO, P. H., GAINSBURY, S. M., DREIER, M., GREER, N., BILLIEUX, J., «Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective» [en ligne], in *Computers in Human Behavior*, vol.101, 2019, pp.131-143: www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219302602

Vidéos

- [Loot boxes: comment le jeu vidéo remplace les jeux d'argent](#)
- [Game Theory: How Loot Boxes hack your brain!](#)

Article

- WEBER, N., « Plongée dans l'univers ambivalent des loot boxes et des microtransactions », in *Dépendances*, n°65, août 2019, pp.26-28: www.grea.ch/sites/default/files/plongee_dans_lunivers_ambivalent_des_loot_boxes_et_des_microtransactions.pdf

