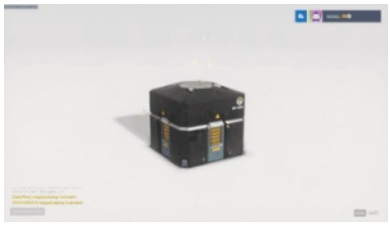
Fiche de synthèse

Online gaming

Lootboxes



Les jeux en ligne réalisent des bénéfices importants par le biais de leurs offres d'extras financées par des micro-transactions. Soit ces extras nous apportent des avantages dans le jeu (*pay to win*), soit ils nous donnent simplement une apparence plus cool (*skins*). L'autre différence réside dans le fait qu'ils peuvent être achetés directement, comme dans Fortnite par exemple, ou acquis par le biais de *lootboxes* (en français, boîte à butin).

Les *lootboxes* sont des sortes de pochettes-surprises qui contiennent un nombre fixe d'objets ou de *skins* sélectionnés au hasard. Les joueurs gagnent régulièrement de tels coffrets virtuels au fur et à mesure de leur progression dans le jeu. Plus un extra est cool ou puissant, plus il est rare de le trouver dans une *lootbox*. Les algorithmes des *lootboxes* ne sont pas connus. Les *lootboxes* sont comparables aux pochettes Panini (images de joueurs de football): si l'on veut un objet particulier ou une apparence précise, selon la théorie de la probabilité, il faut alors ouvrir un grand nombre de *lootboxes*. À la différence des pochettes Panini, cela fonctionne ici de deux manières: soit on gagne les coffrets au bout de longues heures de jeu, soit on en acquiert quelques douzaines dans le magasin en ligne contre de l'argent réel. Les packs du jeu FIFA Ultimate Team en sont un bon exemple.

Les dessous des loot boxes. On ne vous cash rien.

Une simple question de chance?

Les *lootboxes* sont problématiques parce que leur mode de fonctionnement s'apparente à un jeu de hasard. L'objet de l'achat n'est pas défini dans le cas d'un *lootbox* et reprend le principe de la loterie.

L'envie irrépressible d'acheter seulement un coffret de plus pour (peut-être!) être enfin plus fort ou plus cool ne doit pas être sous-estimée et peut se transformer en une véritable addiction. De nombreux pays se sont donc intéressés de plus près aux *lootboxes*, et les Pays-Bas ainsi que la Belgique ont déjà interdit certains jeux avec *lootboxes*. Il n'existe actuellement aucune réglementation en Suisse en la matière.

Chiffres et faits

- 63% des jeunes en Suisse jouent régulièrement aux jeux en ligne. Les garçons jouent nettement plus que les filles (80% contre 44%).
- C'est surtout le smartphone qui est alors utilisé.
- La durée moyenne de jeu s'élève à 81 minutes par jour d'après les propres estimations des joueurs. Les garçons jouent en moyenne 2,5 fois plus longtemps que les filles.

Source: mpfs.de JIM-Studie 2019