



Les loot boxes, parlons cash !

Romaine Darbellay

5^{ème} symposium international multidisciplinaire

19 juin 2025



Promotion santé Valais
Gesundheitsförderung Wallis

ADDICTIONS – CIPRET
SUCHT – CIPRET



CANTON DU VALAIS
KANTON WALLIS



EXCESSIVE GAMBLING: PROMOTING AND PROTECTING HEALTH IN A DIGITALISED WORLD

5th International Multidisciplinary Symposium

18th - 20th June 2025

Caux • Montreux

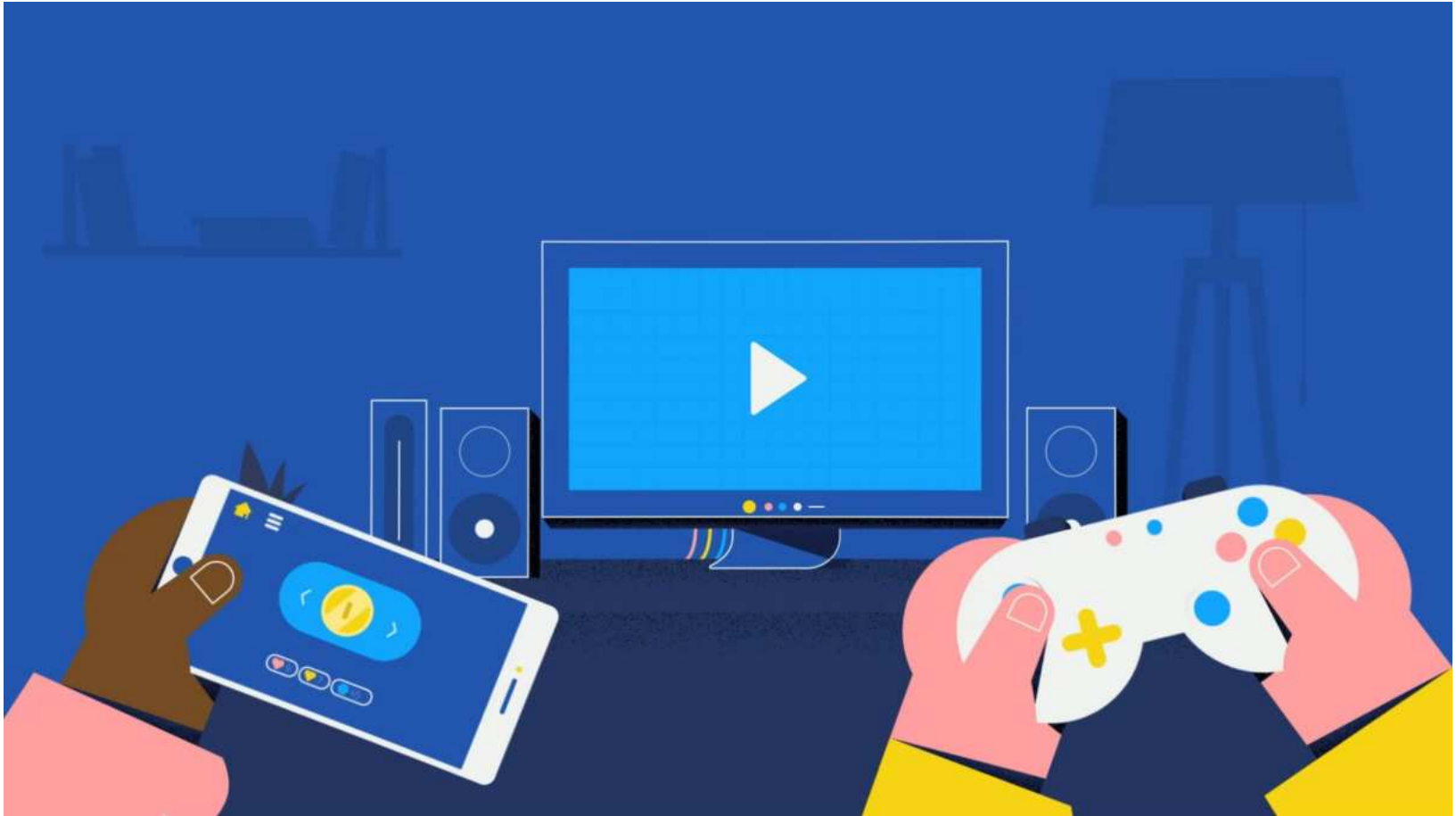
I have no financial interests or relationships to disclose regarding the subject matter of this presentation.



Plan

1. Vidéo pédagogique
2. Problématique
3. Phénomène des loot boxes
4. Frontière ténue entre jeux vidéo et JHA
5. Coûts et diffusion de la campagne
6. Déclinaison de la campagne
7. Conclusion et discussion

Vidéo pédagogique



Liens : vidéo pédagogique



TUJOUES.CH



DUSPIELST.CH



-
- Vidéo pédagogique FR

https://www.youtube.com/watch?v=F88_QLKj7C0

-
- Vidéo pédagogique DE

<https://youtu.be/CioYJ79U2I8>

Campagne:

<https://www.promotionsantevalais.ch/fr/campagne-2021-2408.html>



Liens: vidéo interviews d'experts

- Interviews FR

<https://www.youtube.com/watch?v=Gyj94rVuDdQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=5mxi8VT6-PQ>

- Interviews DE

https://youtu.be/jZT_nShtcd8

<https://youtu.be/Wy8yIFXPC7Q>

Problématique



- Jeu vidéo = première activité en ligne problématique chez 12.8% des usagers
- Plus ils sont jeunes, plus les adolescents s'adonnent à des jeux vidéo
 - 57% des 12-13 ans
 - 47% des 14-15 ans
 - 40% des 16-17 ans
- Garçons plus concernés
- Principalement jeux gratuits
- Impulsivité, faible estime de soi, recherche de compétition et d'évasion dans le jeu
- Pression à rester connecté·e, incitation à dépenser de l'argent



Phénomène des loot boxes

- Génèrent la frustration chez le joueur ou la joueuse
- Incitent à dépenser
- Aucune garantie d'y trouver un contenu intéressant
- Il faut d'abord acheter la monnaie du jeu
 - Call of Duty points
 - V-bucks de Fortnite
 - Robux de Roblox
 - FC point de FIFA (EA FC24)
 - Gems de Clash of Clans





Loot boxes et JHA

- Frontière sournoise
- Fonctionnement comparable aux machines à sous
- Accessibles aux mineurs
- 8 ans = âge où les microtransactions commencent
- Les acheteurs de loot boxes sont plus nombreux à dire qu'ils ont été tentés par des JHA en ligne
- Peuvent entraîner un jeu problématique chez les jeunes

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 vidéos, 2020.

« Loot boxes » dans les jeux vidéo : où en est leur régulation en France ?

Depuis 2017, ces pochettes-surprises virtuelles sont régulièrement accusées d'être des jeux d'argent déguisés et, en conséquence, de représenter un danger pour les jeunes joueurs. Cinq ans après, comment a évolué la législation française ?

Les autorités se penchent sur les « loot boxes », les « pochettes-surprises » payantes dans les jeux vidéo

La légalité de cette pratique fait débat depuis la sortie de Star Wars : Battlefront II, auquel il fallait jouer quarante heures pour incarner Dark Vador... à moins de payer.

Par Corentin Lamy

Publié le 23 novembre 2017 à 16h37, modifié le 23 novembre 2017 à 19h31 • Lecture 10 min.

The New York Times

A Video Game 'Loot Box' Offers Coveted Rewards, but Is It Gambling?



LAB NOTES

THE RISE OF THE VIDEO-GAME GAMBLER

By Alan Burdick

June 18, 2018



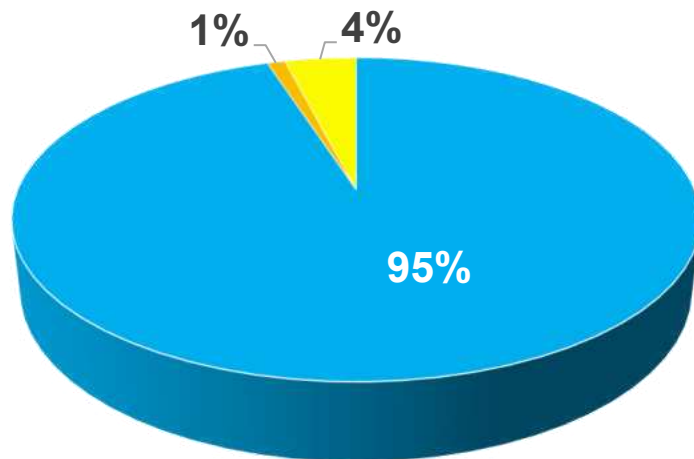
Video game loot boxes addictive and a form of 'simulated gambling', Senate inquiry told

Researchers say loot boxes could cause overspending and lead to 'more conventional forms of gambling'



Marché du jeu vidéo

- Jeux gratuits génèrent 80% des revenus du secteur du jeu vidéo
> 87 milliards de dollars en 2018

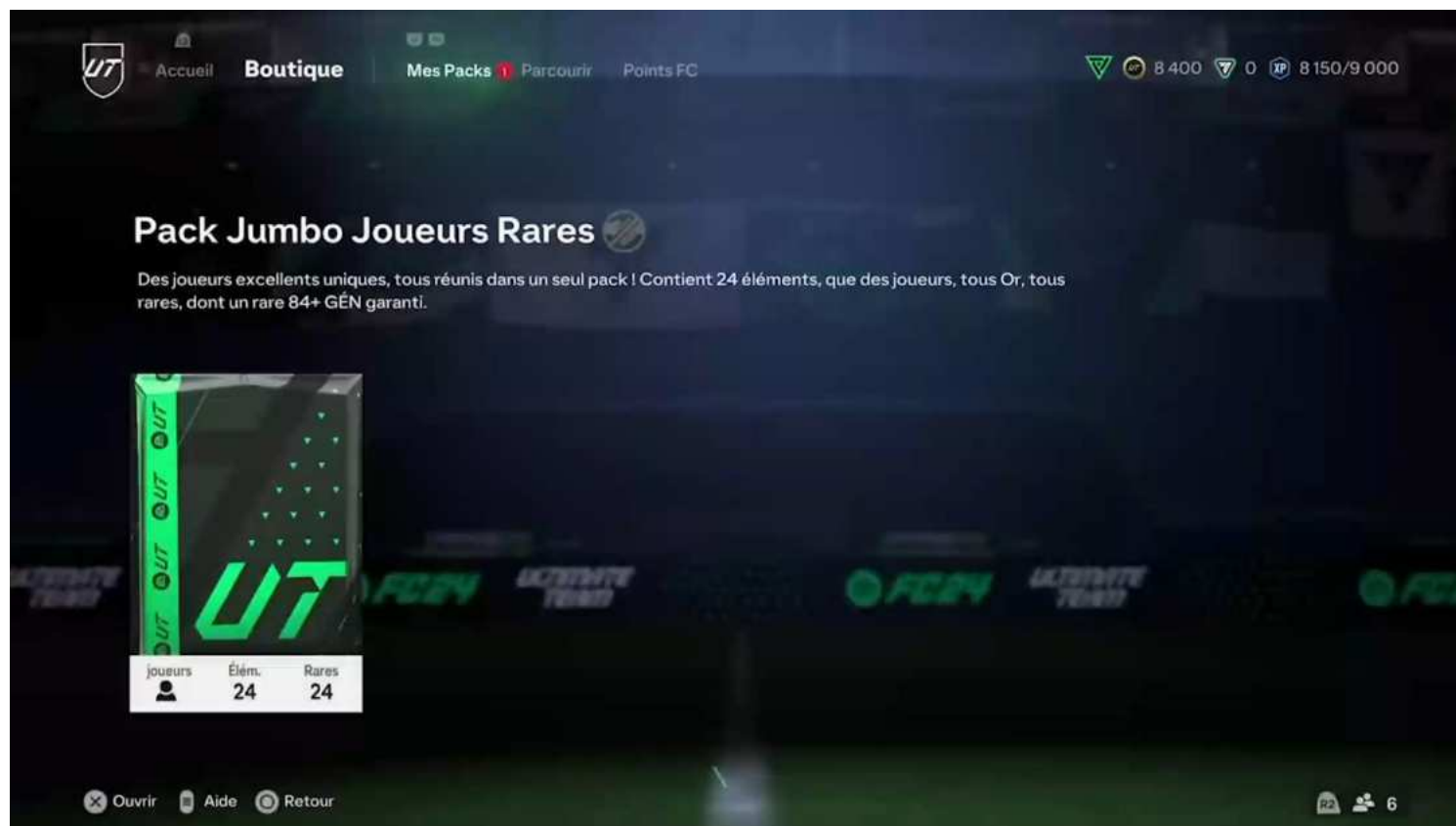


Dépenses des joueurs dans les jeux

- Aucune dépense
- Dépenses régulières
- Dépenses occasionnelles

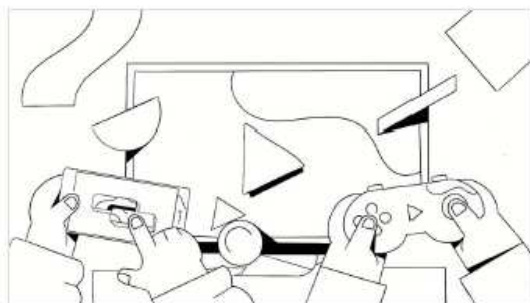
Loot boxes

Exemple:



Coût du projet

- Concept, illustration, motion design: 42'000.-



1 SEQUENCE 1

🔊 aucune voix off

🌀 Des mains de joueurs entrent dans l'image et activent l'écran principal au centre en appuyant sur leurs manettes.



2 SEQUENCE 1 / Titre 01

🔊 aucune voix off

🌀 Zoom vers l'écran et le titre d'introduction apparaît.



3 SEQUENCE 1 / Titre 02

🔊 aucune voix off

🌀 Zoom complet dans l'écran et le premier niveau "s'active" avec son titre.

Diffusion 2022

- 1^{ère} vague en février : 5'000.-
- 2^{ème} vague en juin : 4'000.-
- 3^{ème} vague en octobre: 4'000.-

CAMPAGNE	SUPPORT	FORMAT / DESCRIPTION	prix unit.	n° par.	prix net
FEVRIER 2022					
H M J V S D L H M J V F D L H M J V S D L H M J V F D L					
GOOGLE & RESEAUX					
LOOTBOXES	Réseaux	FB + insta (vidéo)	1 000	1	1 000
LOOTBOXES	Google	campagne google vidéo	4 000	1	4 000

CAMPAGNE	SUPPORT	FORMAT / DESCRIPTION	prix unit.	nb par.	prix net
GOOGLE & RESEAUX					
LOOTBOXES	Réseaux	FB + insta (vidéo)	1 000	1	1 000
LOOTBOXES	Google	campagne google vidéo	3 000	1	3 000

CAMPAGNE	SUPPORT	FORMAT / DESCRIPTION	prix unit.	nb par.	prix net
GOOGLE & RESEAUX					
LOOTBOXES	Réseaux	FB + insta (vidéo + formats spécifiques)	1 000	1	1 000
LOOTBOXES	Google	campagne google vidéo	3 000	1	3 000

OCTOBRE 2022

Diffusion et nombre de vues



- Réseaux sociaux de PSV: Facebook, Google Ads et Display
- Lancement en juin 2021
- Nombre de vues :
 - **389'000 vues** de la vidéo en français
 - **137'000 vues** de la vidéo en allemand
 - 730 vues de la vidéo de Gabriel Thorens : mécanismes de dépendance
 - 600 vues de la vidéo de Niels Weber : ressources d'aide

Déclinaison de la campagne

- En 2022, collaboration avec le centre ICT-VS
 - Diffusion d'un article sur leur site internet
 - Développement d'une fiche pédagogique et intégration dans le Plan d'éducation numérique (thème Usages des médias)



Déclinaison de la campagne suite



- En 2023, collaboration avec Declick (Hall of Games)
 - Remise de la fiche pédagogique aux enseignants de 7 et 8H après les ateliers menés en classe



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](#)

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.

Declick est une association qui accompagne les nouvelles générations dans la recherche d'un équilibre face à l'utilisation d'Internet, des réseaux sociaux et des jeux vidéo.

Reportage RTS – Mise au point



The screenshot shows the RTS website interface. At the top, there's a video player showing a person in a red shirt. Below it, a row of five video thumbnails is displayed with their titles and durations:

- C'est que le début: Sergio Ermotti, le retour (2:29)
- Colère sociale des jeunes en France (12:22)
- Les boîtes à trésor qui rendent accro dans les jeux vidéo (13:47)
- "Lootboxes": Les précisions de Gilles Cléménçon (3:23)
- Recherche désespérément vétérinaire de campagne (12:57)

Below the thumbnails, there's a section titled "PLUS TARD" with a clock icon. The main article is titled "Les boîtes à trésor qui rendent accro dans les jeux vidéo". It includes a breadcrumb trail: "Accueil > Mise au point > ST" and the date "02.04.2023 · 14 min". The article text reads: "Pour la plupart gratuits, les jeux proposent aujourd'hui quantité d'achats intégrés. Parmi eux, les "lootboxes", ou boîtes à trésor, un système décrié qui reprend les codes du casino et sur lesquels les joueurs, souvent mineurs, peuvent perdre beaucoup. Enquête."

On the right side, there's a vertical sidebar with icons for a home page, a camera, and a plus sign. Below the article, there's a section titled "MISE AU POINT" with a graphic of a white square on a dark blue background. At the bottom right, there's a link "PAGE DE L'ÉMISSION >".

Reportage Canal9



Prévention: les jeunes face au pari perdu d'avance des loot boxes



08 mars 2023

Dans le monde du jeu vidéo, les loot boxes sont ces coffres à butin payant. Ils contiennent des objets aléatoires, parfois utiles, souvent futiles. Mais pour les jeunes joueurs, les risque d'addiction et d'endettement sont réels.



DIDIER DE IACO

Enjeux et conclusion



Prévention

- Ciblée: jeunes et parents
- Axée sur les demandes d'aide
- En phase aux enjeux actuels :
 - Développement d'offres de jeux de hasard et d'argent en ligne
 - Développement de jeux comme OMADA, YesorNo, etc.
 - Gamification toujours plus présente
 - Diffusion toujours plus personnalisées de publicités sur les réseaux sociaux
- Matériel pédagogique adapté

Merci de votre attention



tujoues.ch/proches

Nouvelle campagne de
sensibilisation des proches
de joueurs et de joueuses