



IFAC

CHU de Nantes

Institut
Fédératif des
**Addictions
Comportementales**



ARTICLE DE MARS 2026 - Jeux d'argent et de hasard : quand le jeu vidéo rencontre le jeu d'argent, le cas des « loot boxes »

Depuis quelques années, un grand nombre de jeux vidéo proposent à la vente des « **loot boxes** » (coffres à butin) permettant aux joueurs les achetant d'obtenir un contenu non connu à l'avance : « skins » (améliorations cosmétiques dont le but est de personnaliser son personnage), armes, avantages divers, etc. Une « loot box » peut être obtenue soit avec de l'argent réel, soit à l'aide de monnaies virtuelles accumulées au fil du jeu, et représente souvent un élément central de la stratégie économique des éditeurs de jeu.

Bien que souvent présentées comme une fonctionnalité anodine, la loot box repose sur un principe de **récompense aléatoire**, ce qui les rapproche structurellement des mécanismes de pari ou de jeu de hasard. Certaines autorités nationales (notamment aux Pays-Bas et en Belgique) ont d'ailleurs mis en place certains dispositifs de régulation ou d'interdiction de loot boxes payantes, les considérant précisément comme des jeux de hasard illégaux.

Pourquoi avoir fait cette recherche ?

Dans ce contexte, il est pertinent d'étudier les profils des consommateurs de loot boxes : présentent-ils des troubles comportementaux liés aux jeux de hasard et aux jeux vidéo ? Dans le cas échant, est-ce que l'utilisation de ce service de récompense aléatoire est associée à leurs troubles ?

Enfin, existe-t-il une association entre consommation de loot boxes et détresse psychologique (dépression, anxiété et stress) ?

Une meilleure compréhension de ce mécanisme est essentielle pour définir une législation pertinente, qui à l'heure actuelle, fait encore défaut.

Quel est le but de cette recherche ?

- Étudier le potentiel lien entre la consommation de loot box et le trouble du jeu d'argent.
- Étudier le potentiel lien et entre une consommation de loot box et le trouble du jeu vidéo.
- Étudier les niveaux de dépression, d'anxiété, de stress et d'impulsivité chez les joueurs acheteurs.

Comment les chercheurs ont-ils fait pour répondre à cet objectif ?

Pour répondre à ces objectifs, les chercheurs ont diffusé, sur les réseaux sociaux Facebook et Reddit, une invitation à répondre à un questionnaire en ligne. L'étude ciblait des individus :

- Âgés de plus de 18 ans,
- Parlant couramment anglais,
- Ayant joué à un jeu comportant des loot boxes au cours des 12 derniers mois,
- Ayant parié de l'argent au cours des 12 derniers mois.

Le questionnaire permettait d'établir un profil détaillé des participants, incluant leurs caractéristiques démographiques (âge, sexe, pays), leurs habitudes de jeu, leurs consommations de loot boxes ainsi que leurs états psychologiques.

Au total, l'étude a recueilli les réponses de 1 416 participants issus de 17 pays différents, principalement européens.

Des analyses de corrélation ont ensuite été réalisées afin d'extraire les résultats présentés ci-dessous.

Quels sont les principaux résultats à retenir ?

Parmi les 1416 participants, 1033 (73%) étaient des hommes et 182 (12.8%) présentaient à la fois un trouble du jeu d'argent et un trouble du jeu vidéo.

Les analyses n'ont pas permis de prouver qu'une forte consommation de loot boxes était associée à des niveaux élevés de détresse psychologique, mais elles ont mis en évidence son association à la sévérité du trouble du jeu d'argent et la sévérité du

trouble du jeu vidéo.

Par ailleurs, l'étude remet en lumière le lien entre la sévérité du trouble du jeu d'argent et des niveaux élevés de détresse psychologique (dépression, anxiété et stress).

Enfin, l'impulsivité liée à l'achat de loot boxes apparaît comme un facteur aggravant, renforçant la sévérité du trouble du jeu d'argent ainsi que celle du trouble du jeu vidéo.

Ces travaux soulignent la proximité de cette fonctionnalité avec des addictions comportementales reconnues, et, par conséquent, les risques qu'elles peuvent représenter. Ils renforcent la nécessité d'un encadrement juridique clair et adapté à ces nouvelles pratiques numériques.

Les points clés à retenir

- Les loot boxes reposent sur les **mêmes mécanismes que les jeux d'argent et de hasard**.
- La forte consommation de loot boxes est liée aux troubles du jeu d'argent et du jeu vidéo excessifs.
- Une **consommation impulsive** de loot boxes **aggrave** les effets de la sévérité de ces troubles.
- L'étude redémontre l'association entre le trouble du jeu d'argent et des niveaux élevés de **détresse psychologique**.
- Cette étude amène à **prendre en compte** l'impact psychologique que peuvent avoir ces fonctionnalités dans les jeux vidéo dans la **législation** les encadrant.

Plus d'informations sur cette recherche :

Villalba-García, C., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Czakó, A.

The relationship between loot box buying, gambling, internet gaming, and mental health: Investigating the moderating effect of impulsivity, depression, anxiety, and stress. Computers in Human Behavior, 166, 108579, 2025.

[» Lien](#)