



IFAC

CHU de Nantes

Institut
Fédératif des
**Addictions
Comportementales**



MAI 2026 - Trouble du jeu vidéo : quand les microtransactions dans les jeux vidéo rappellent les mécanismes des jeux d'argent

3 questions à Orsolya Király, chercheuse à l'Institut de psychologie de Budapest (Hongrie).

Ses principaux travaux portent sur la psychologie des jeux vidéo en général et sur le jeu problématique (ou « trouble du jeu vidéo ») en particulier. Elle s'intéresse également à l'impact des technologies numériques (Internet et réseaux sociaux) sur nos vies.

1. Beaucoup de joueurs ne considèrent pas les microtransactions, comme les « loot boxes » par exemple, comme une forme de jeu d'argent. En quoi cela peut-il être trompeur ?

Tout d'abord, il est important de distinguer les microtransactions en général des « loot boxes » en particulier. Les microtransactions sont des achats d'objets virtuels dans un jeu vidéo. Certains achats sont directs : par exemple, acheter un « skin »* ou une arme spécifique ne relève pas du jeu d'argent, car le joueur sait exactement ce qu'il va obtenir.

Le problème vient de ce qu'on appelle souvent les « mécanismes gacha » ou les « loot boxes », où les joueurs paient pour avoir une chance d'obtenir une **récompense aléatoire**. À bien des égards, cela ressemble aux jeux d'argent : **on dépense de l'argent sans savoir ce que l'on va gagner**, et l'excitation provient de l'incertitude et de la rareté.

D'un point de vue juridique, de nombreuses entreprises affirment que ces systèmes ne sont pas des jeux d'argent parce que les joueurs ne gagnent pas d'argent « réel ». Mais cela peut être trompeur. Les objets virtuels ont une valeur au sein des

communautés de joueurs. Certains objets rares peuvent même être revendus sur des sites tiers pour des centaines, voire des milliers d'euros. Dans des jeux comme « Counter-Strike », certains « skins » rares sont devenus de véritables objets de collection très précieux, créant ainsi un vaste marché parallèle.

De plus, les entreprises de jeux vidéo savent parfaitement que ces mécanismes encouragent des **dépenses répétées**. Une seule « loot box » peut ne coûter que quelques euros, mais les joueurs en achètent souvent des dizaines, voire des centaines, dans l'espoir d'obtenir une récompense rare. Les enfants sont particulièrement vulnérables, car ils ne comprennent pas encore pleinement la valeur de l'argent ni les mécanismes psychologiques à l'œuvre.

En Europe, la Belgique est l'un des rares pays où les « loot boxes » sont officiellement considérées comme des jeux d'argent et interdites à ce titre. Cependant, **l'application de ces lois reste difficile**, notamment en ligne. Les chercheurs et les décideurs politiques réclament de plus en plus une réglementation internationale, car les marchés numériques dépassent souvent les frontières nationales.

* habillage graphique pour modifier l'apparence d'un personnage ou d'un objet dans un jeu vidéo.

2. Existe-t-il des preuves que l'exposition à des mécanismes ressemblant aux jeux d'argent dans les jeux vidéo peut augmenter le risque de développer plus tard des problèmes de jeu ?

Il s'agit encore d'une question scientifique complexe, mais il y a toutes les raisons d'être prudent.

Les chercheurs évoquent souvent ce qu'on appelle la « théorie de l'escalade » (« gateway hypothesis »), idée selon laquelle une exposition précoce à un comportement potentiellement addictif peut « préparer le terrain » à d'autres comportements encore plus à risque par la suite. Dans le cas des « loot boxes », une exposition répétée pourrait **banaliser des pratiques similaires aux jeux d'argent chez les jeunes joueurs**.

Les systèmes de récompense utilisés dans les « loot boxes » sont conçus pour déclencher de fortes réactions émotionnelles (**dopamine**). Avec le temps, les joueurs peuvent s'habituer à ce cycle d'anticipation et de récompense. Ces mécanismes sont très similaires à ceux utilisés dans les casinos.

Les recherches actuelles montrent que les personnes ayant des problèmes de jeu ont davantage tendance à dépenser beaucoup d'argent dans les « loot boxes ». Cependant, les chercheurs ne peuvent pas encore affirmer avec certitude que les «

loot boxes » provoqueraient directement un trouble du jeu d'argent. Il se peut également que certaines personnes soient naturellement plus vulnérables parce qu'elles recherchent davantage des sensations fortes ou qu'elles sont plus impulsives. Des études à long terme sont encore nécessaires pour comprendre pleinement cette relation.

Malgré cela, de nombreux experts estiment que le risque est suffisamment sérieux pour justifier une grande prudence, en particulier pour les enfants et les adolescents. Les « loot boxes » ne se sont largement répandues dans les jeux vidéo grand public qu'au cours de la dernière décennie ; il s'agit donc encore d'un phénomène relativement récent que les chercheurs tentent de mieux comprendre.

3. Quels conseils pratiques donneriez-vous pour réduire les risques liés aux microtransactions ?

La première étape est la sensibilisation. Les joueurs et les parents doivent comprendre comment fonctionnent ces systèmes et reconnaître les techniques psychologiques à l'œuvre.

Pour les parents, une règle simple mais importante consiste à éviter d'associer directement une carte bancaire au compte de joueur de leur enfant. Les cartes prépayées « gaming » peuvent constituer une alternative plus sûre, car elles imposent une **limite de dépenses fixée à l'avance**.

Les joueurs doivent également être attentifs aux **stratégies marketing**. Les jeux utilisent fréquemment des « offres limitées dans le temps » ou des promotions exclusives afin de créer un sentiment d'urgence et pousser les gens à dépenser sans attendre. Les monnaies virtuelles peuvent rendre les choses encore plus confuses, car elles dissimulent la valeur réelle des achats derrière des points, des « gemmes » ou des pièces virtuelles.

Les « loot boxes » elles-mêmes reposent souvent sur des mécanismes psychologiques. En voici un exemple : l'effet de « quasi-réussite » (« near miss »), où l'animation donne l'impression que le joueur n'est pas passé loin d'obtenir l'objet rare qu'il souhaitait. Cela crée l'illusion que le succès est tout proche et encourage à continuer à dépenser.

Un autre problème important concerne la transparence. De nombreux jeux n'affichent toujours pas clairement les probabilités d'obtenir des objets rares. En Chine, les entreprises sont tenues de publier les « drop rates », c'est-à-dire les probabilités exactes d'obtenir certaines récompenses. Mais, même ainsi, ces informations sont parfois présentées de manière confuse.

Les joueurs doivent garder à l'esprit que les récompenses rares ont souvent des

probabilités de « sortir » extrêmement faibles, parfois inférieures à 1 %. **Dépenser davantage d'argent n'améliore pas les chances d'obtenir quelque chose de rare, comme peuvent l'imaginer en général les joueurs.**

Enfin, la pression du public sur l'industrie du jeu vidéo se renforce. Des systèmes de classification comme « PEGI » (pictogrammes informant de l'âge approprié pour jouer à un jeu vidéo) avertissent désormais les consommateurs lorsque des jeux comportent des achats intégrés et des systèmes de récompenses aléatoires. Certaines entreprises font également face à des poursuites judiciaires et à des critiques concernant ces pratiques incorporés dans les jeux. Même lorsque ces systèmes sont techniquement « légaux », beaucoup s'interrogent sur leur acceptabilité d'un point de vue **éthique**, en particulier lorsque des enfants sont concernés.