

L'article du mois

L'article du mois, c'est le résumé d'une étude sur les addictions comportementales, décryptée pour vous.

Chaque mois, une sélection est faite parmi les articles scientifiques publiés partout dans le monde.

◦ **Le dernier article du mois**



ARTICLE D'OCTOBRE 2023 - LOOT BOXES, FACTEURS DE RISQUES LIÉS AU JEU D'ARGENT ET DE HASARD ET SANTÉ MENTALE

Les dépenses liées aux loot boxes dans les jeux vidéo sont liées aux problèmes de jeu d'argent et de jeu vidéo.

Pourquoi avoir fait cette recherche ?

Les loot boxes (ou coffres à butin) sont des objets virtuels dans les jeux vidéo qui peuvent être obtenus dans le cadre du déroulement du jeu ou achetés (avec de l'argent réel, sous forme de microtransactions) par les joueurs, dans le but d'obtenir une récompense aléatoire. Les loot boxes sont mises en place dans la plupart des jeux vidéo à l'échelle internationale, en particulier (mais pas uniquement) sur les plateformes de téléphonie mobile.

Les études réalisées jusqu'à présent tendent à assimiler les loot boxes à des jeux de hasard et d'argent, avec une corrélation (c'est-à-dire un lien de dépendance montrant une augmentation commune) entre l'achat de loot boxes et le jeu d'argent problématique. Or, elles ont été réalisées jusqu'à présent majoritairement dans les pays occidentaux, et l'existence d'une corrélation ne signifie pas forcément que les joueurs expérimentent des dommages (conséquences négatives) liés à leurs achats de loot boxes.

Quel est le but de cette recherche ?

Cette étude avait pour objectif d'identifier les liens existants, chez les joueurs de jeu vidéo vivant en République Populaire de Chine continentale, entre les achats de loot boxes et d'une part la sévérité du jeu d'argent et du jeu vidéo problématiques, et d'autre part différents facteurs de risque retrouvés dans la littérature comme étant associés au jeu d'argent problématique.

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

Il s'agissait d'une enquête en ligne menée auprès d'un large échantillon d'adultes joueurs de jeu vidéo vivant en République Populaire de Chine continentale. Sur les 6117 personnes ayant vu l'enquête, 3348 ont complété l'enquête totalement, et 2601 réponses ont pu être retenues pour réaliser l'analyse.

Les participants étaient tout d'abord interrogés sur leurs dépenses de loot boxes. De plus, différents questionnaires ont été utilisés pour mesurer les facteurs de risques d'intérêt :

- l'usage à risque des loot boxes [Risky Loot Box Index (RLI)],
- la sévérité des problèmes liés au jeu vidéo [DSM-5 Internet Gaming Disorder Symptoms Checklist for Adolescents (DISCA)],
- la participation et les dépenses dans les jeux d'argent et de hasard, ainsi que la sévérité du jeu d'argent problématique [Problem Gambling Severity Index (PGSI)],
- l'impulsivité [Barratt Impulsiveness Scale Brief (BIS-Brief)],
- la recherche de sensation [Brief Sensation Seeking Scale for Chinese (BSSSC)],
- le bien-être mental [Short Warwick–Edinburgh Mental Well-being Scale (SWEMWBS)],
- la détresse psychologique [Kessler Psychological Distress Scale 6 items (K6+)].

Quels sont les principaux résultats à retenir ?

L'étude confirme une corrélation entre les achats de loot boxes et la sévérité du jeu d'argent problématique, en Chine continentale et dans les mêmes proportions qu'en occident. Ce résultat montre que cette corrélation s'installe au-delà des environnements culturels.

Par ailleurs, le niveau de dépense dans les loot boxes augmentait avec l'usage à risque des loot boxes, le jeu vidéo problématique et le jeu d'argent problématique. Par contre, contrairement aux hypothèses des chercheurs, les dépenses dans les loot boxes n'étaient pas associées au bien-être mental et à la recherche de sensation. Enfin, de façon surprenante, les dépenses dans les loot boxes étaient associées négativement avec l'impulsivité et la détresse psychologique, c'est-à-dire que plus l'impulsivité et la détresse psychologique étaient importantes, plus les dépenses dans les loot boxes diminuaient. Ce dernier résultat pourrait être dû à des différences culturelles car il n'est pas retrouvé dans les études occidentales (notamment le stigma social associé aux pratiques de jeu d'argent en Chine), ou à une spécificité des loot boxes en tant que forme de jeu d'argent parmi d'autres.

Les résultats de cette étude montrent que développer la recherche avec une dimension interculturelle permettrait de mieux comprendre les usages excessifs des loot boxes et les dommages associés. Les loot boxes semblent être des produits de consommation uniques dans l'univers du jeu, qui ne partagent pas nécessairement les mêmes facteurs de risque et de protection que les formes plus traditionnelles de conduites addictives, comme le jeu d'argent pathologique.

Les points-clés à retenir

- Il existe un lien entre les achats de loot boxes et la sévérité du jeu d'argent problématique.
- Les achats de loot boxes n'étaient pas forcément corrélés de la même façon que ce qui est retrouvé dans le jeu d'argent problématique avec certaines facteurs de risque comme l'impulsivité ou la détresse psychologique.
- Il n'existait pas de lien entre les achats de loot boxes et le bien-être mental ou la recherche de sensation.

Plus d'informations sur cette recherche :

Xiao L, Fraser T, Lundedal Nielsen R, Newall P

Loot boxes, gambling-related risk factors, and mental health in Mainland China: A large-scale survey
Addictive Behaviors. 2024 ; volume 148.

[» Lien](#)

o Relire nos précédents articles du mois

Septembre 2023 - Le trouble compulsif du comportement sexuel dans 42 pays

Les populations habituellement mal représentées doivent être intégrées dans les études pour obtenir des outils de diagnostic fiables et des données utilisables pour la recherche.

[» Consulter la synthèse de l'article](#)

Juillet 2023 - Jeux d'argent en ligne : comparaison entre les femmes et les hommes

Les différences de comportements et de sensibilités entre les femmes et

les hommes face au jeu sont réelles et doivent être prises en compte pour adapter la prévention et les soins.

» [Consulter la synthèse de l'article](#)

Juin 2023 - Enquête sur les profils des parieurs sportifs en direct

Les paris en direct sont de plus en plus populaires, mais représentent une forme de paris sportifs particulièrement à risque de problèmes de jeu, avec davantage de dommages liés au jeu. Des mesures de santé publique sont nécessaires et possibles pour agir en prévention.

» [Consulter la synthèse de l'article](#)

Mai 2023 - L'effet du confinement lié au COVID-19 sur les adolescents souffrant de troubles du comportement alimentaire

Bien que le confinement lié au COVID-19 ait pu être un facteur déclenchant de troubles du comportement alimentaire chez certaines personnes, il a aussi pu avoir un impact positif sur certains symptômes chez les patients jeunes et déjà en traitement. Une équipe de chercheurs suisses et danois ont tenté de déterminer si le confinement lié au COVID-19 a amélioré ou au contraire aggravé les symptômes liés aux troubles du comportement alimentaire, chez les enfants ou adolescents de 4 à 16 ans déjà suivis ou récemment diagnostiqués avec un trouble du comportement alimentaire.

» [Consulter la synthèse de l'article](#)

Avril 2023 - Jeu vidéo problématique et bien-être des adolescents : une comparaison entre pays

Bien que les taux de prévalence varient d'un pays à l'autre, le jeu vidéo problématique affecte le bien-être des adolescents, et ce indépendamment du temps passé à jouer et quel que soit l'environnement culturel. Une équipe internationale de chercheurs (Pays-Bas, Israël, Slovénie et Estonie) ont comparé la prévalence du jeu vidéo problématique et ses liens avec le bien-être de près de 15 000 joueurs de jeux vidéo âgés de 11 à 16 ans et venant de différents pays (Azerbaïdjan, Angleterre, Serbie, Slovénie, et Pays-Bas).

» [Consulter la synthèse de l'article](#)

Mars 2023 - Effets des traitements sur l'addiction sexuelle

L'adhésion du patient a un rôle prépondérant sur l'efficacité d'un traitement contre l'addiction sexuelle. Une équipe de chercheurs brésiliens a comparé l'efficacité d'une psychothérapie de groupe, d'un traitement médicamenteux et de l'association des deux stratégies thérapeutiques pour le traitement de l'addiction sexuelle, en prenant en compte notamment l'adhésion du patient au traitement.

» [Consulter la synthèse de l'article](#)

Février 2023 - Les causes des troubles du jeu vidéo

Les troubles du jeu vidéo surviennent, se développent et se maintiennent à cause de l'interaction entre plusieurs facteurs liés au jeu, à l'individu et à son environnement.

» [Consulter la synthèse de l'article](#)

Janvier 2023 - Sens de la vie et responsabilité : leur rôle dans la dépendance aux jeux vidéo en ligne chez les adolescents

L'autonomie, la valorisation des compétences et le sentiment d'appartenance à un groupe social augmenteraient le sentiment d'avoir une vie avec du sens et la notion de responsabilité, qui pourraient protéger d'une pratique excessive des jeux vidéo en ligne.

» [Consulter la synthèse de l'article](#)