

Frédérique Hudon<sup>1</sup>, Slim Haddad<sup>1,2</sup>, Richard Bélanger<sup>1,2</sup>, Anne-Marie Turcotte-Tremblay<sup>1,3</sup>

1. VITAM - Centre de recherche en santé durable 2. Faculté de médecine – Université Laval 3. Faculté des sciences infirmières – Université Laval

## PROBLÉMATIQUE

- Les lots aléatoires sont omniprésents dans les jeux vidéo.
- C'est un type de microtransaction qui incite l'achat répétitif.
- Ils permettent aux joueurs d'acheter du contenu virtuel dont la valeur est déterminée de façon aléatoire et n'est pas connue d'avance.
- Ils mobilisent des processus psychologiques similaires aux jeux de hasard et d'argent.

## OBJECTIFS

- Brosser un portrait des adolescents du Québec qui dépensent dans les lots aléatoires.
- Déterminer le fardeau financier des jeunes qui dépensent.
- Déterminer l'association entre ces achats et les pratiques problématiques de jeux de hasard et d'argent.

## MÉTHODOLOGIE

- Données de l'étude COMPASS-Québec en 2025
- Réponses aux questionnaires portant sur la fréquence d'achat de lots aléatoires, les montants d'argent dépensés et la participation à des jeux de hasard et d'argent (46 672 jeunes des écoles secondaires de 12 régions du Québec).
- Analyse: Mesures d'association pour comparer les caractéristiques des acheteurs aux non-acheteurs (proportions et risques relatifs ajustés pour l'âge, le genre et le statut d'immigration) et comparer les catégories de dépenses (proportions ajustées pour l'âge, le genre et le statut d'immigration).

## RÉSULTATS

Tableau 1: Proportions des jeunes ayant acheté des lots aléatoires dans les derniers 30 jours et rapports de risque ajustés selon les caractéristiques des répondants. Rapports de risque ajustés pour l'âge, le genre et le statut d'immigration.

Caractéristiques	Proportions (%)	Rapports de risque ajustés [95% IC]
<b>Groupe d'âge</b>		
<14 ans	9,4	
≥14 ans	8,8	0,94 [0,88; 1,00]
<b>Genre</b>		
Filles	3,3	
Garçons	14,2	4,38 [3,88; 4,96]
Autres	30,4	8,25 [6,77; 10,05]
<b>Niveau d'éducation de la mère</b>		
Secondaire et plus	8,3	
Primaire ou secondaire non-complété	16,6	1,73 [1,56; 1,93]
<b>Anxiété</b>		
Minimale/légère	8,9	
Modérée/sévère	9,5	1,58 [1,49; 1,67]
<b>TDAH/TDA</b>		
Non	8,0	
Oui	13,9	1,49 [1,31; 1,70]
<b>Temps de jeux vidéo quotidien habituel</b>		
≤1h	4,2	
>1-2h	12,4	2,02 [1,84; 2,22]
>2-3h	16,0	2,50 [2,26; 2,76]
>3h	23,9	3,52 [3,22; 3,84]

Figure 1 : Achat de lots aléatoires dans les 30 derniers jours selon l'aisance financière de la famille et le statut d'immigration. Proportions ajustées pour l'âge et le genre.

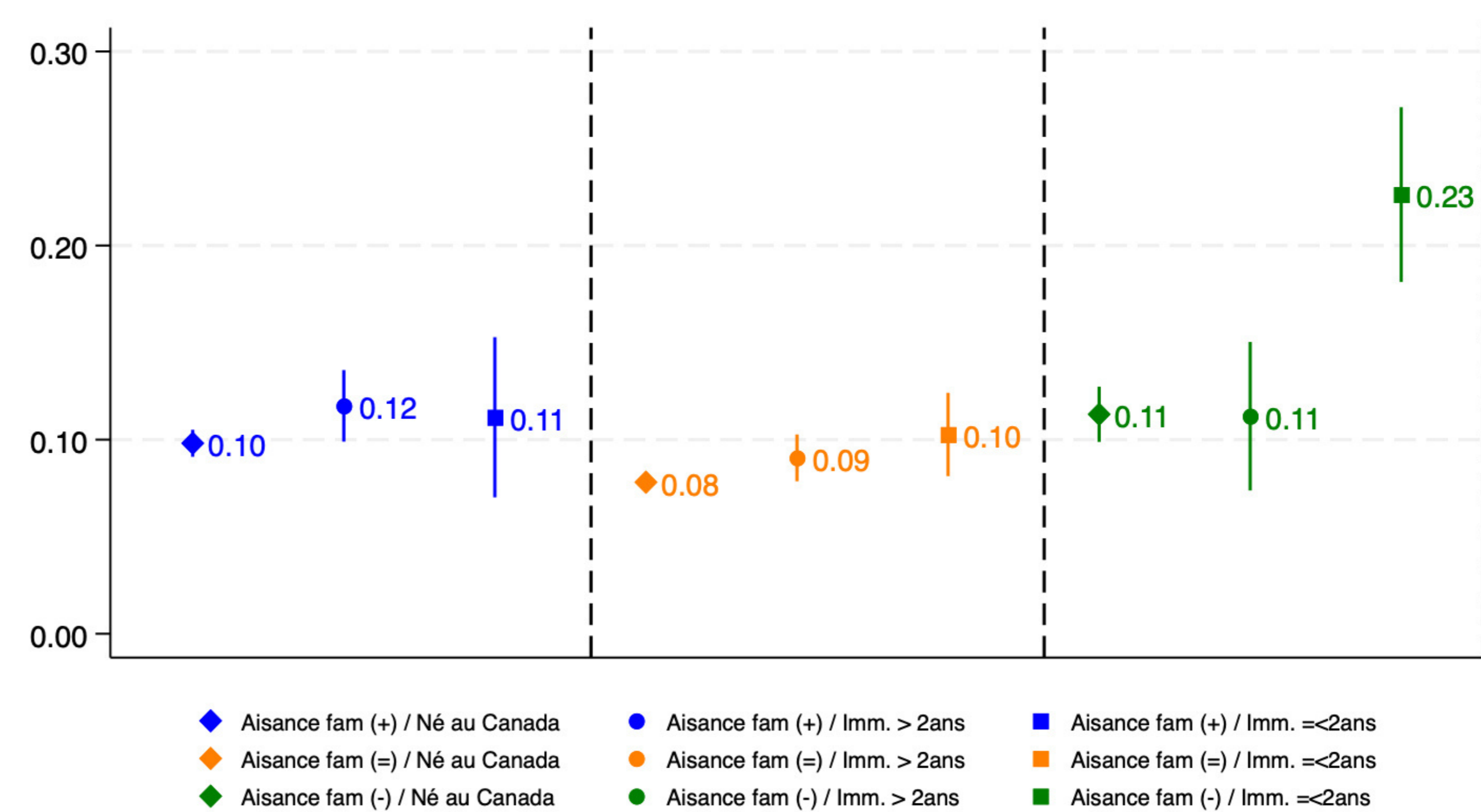


Tableau 2: Proportions des jeunes ayant acheté des lots aléatoires et répartition des dépenses selon le niveau de gravité de jeu d'hasard et d'argent des répondants. Proportions ajustées pour l'âge, le genre et le statut d'immigration.

Niveau de gravité des problèmes de jeu	Achat de lots aléatoires dans les 30-j	Argent dépensé par les acheteurs dans les 30-j		
		1-49\$	50-150\$	>150\$
Aucun problème	7,0 [6,6; 7,4]	76,3 [74,4; 78,4]	12,1 [11,0; 13,2]	11,5 [10,2; 12,9]
Gravité faible-modérée	13,0 [11,9; 14,2]	73,4 [69,8; 77,0]	13,4 [11,7; 15,1]	13,2 [10,9; 15,5]
Gravité élevée	24,4 [22,5; 26,2]	36,3 [32,1; 40,4]	19,8 [18,2; 21,4]	43,9 [39,9; 48,0]

## CONCLUSION

- Certains adolescents sont plus susceptibles d'acheter des lots aléatoires: Les jeunes ne se définissant pas comme fille, ceux ayant une mère moins éduquée, les familles moins aisées, les immigrants récents, les jeunes avec TDAH et les grands utilisateurs de jeux vidéo.
- L'achat et les dépenses dans les lots aléatoires sont associés à une plus grande gravité de problèmes de jeu de hasard et d'argent.
- Il est impératif de poursuivre les réflexions sur l'encadrement des lots aléatoires dans les jeux vidéo, afin d'assurer une meilleure protection des jeunes.

## Références

1. Montiel, I., Basterra-González, A., Machimbarrena, J. M., Ortega-Barón, J., & González-Cabrera, J. (2022). Loot box engagement: A scoping review of primary studies on prevalence and association with problematic gaming and gambling. *PloS one*, 17(1), e0263177.
2. Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature human behaviour*, 2(8), 530–532.
3. Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes. (2025). Rapport de la Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes. Assemblée nationale du Québec.

