



ADDICTION | SUISSE

# **Microtransactions dans les jeux vidéo et problèmes financiers**

**Résultats préliminaires de l'étude eGames II**

**L. Notari & J. Vorlet – 23.08.2022**

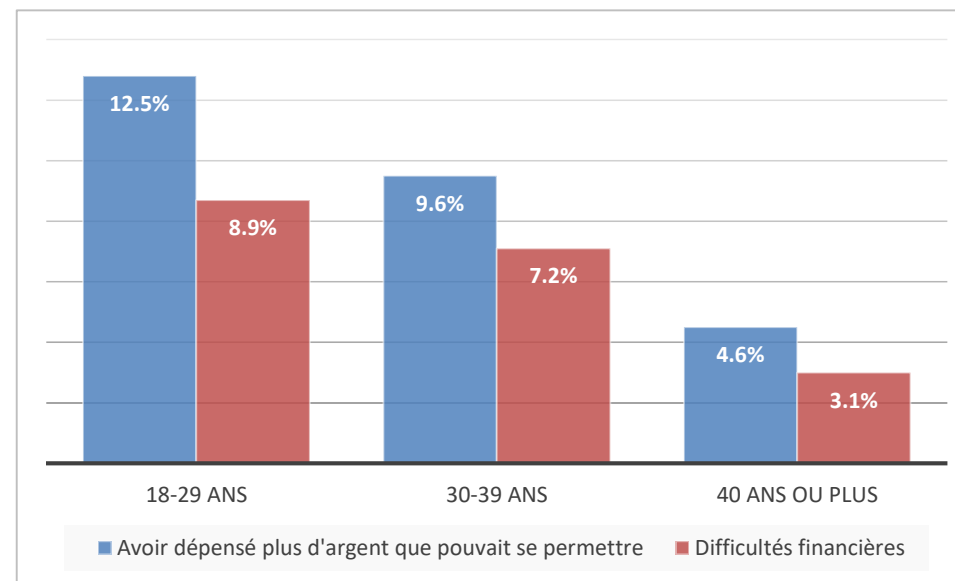
PRÉVENTION | AIDE | RECHERCHE

# Etude eGames II: échantillon de personnes ayant dépensé de l'argent réel dans des jeux vidéo gratuits (*free-to-play*)

- Age: 18-78 ans
- Echantillon : N=764
- Dépenses au cours des 12 mois: entre 1.- et 2'000.-

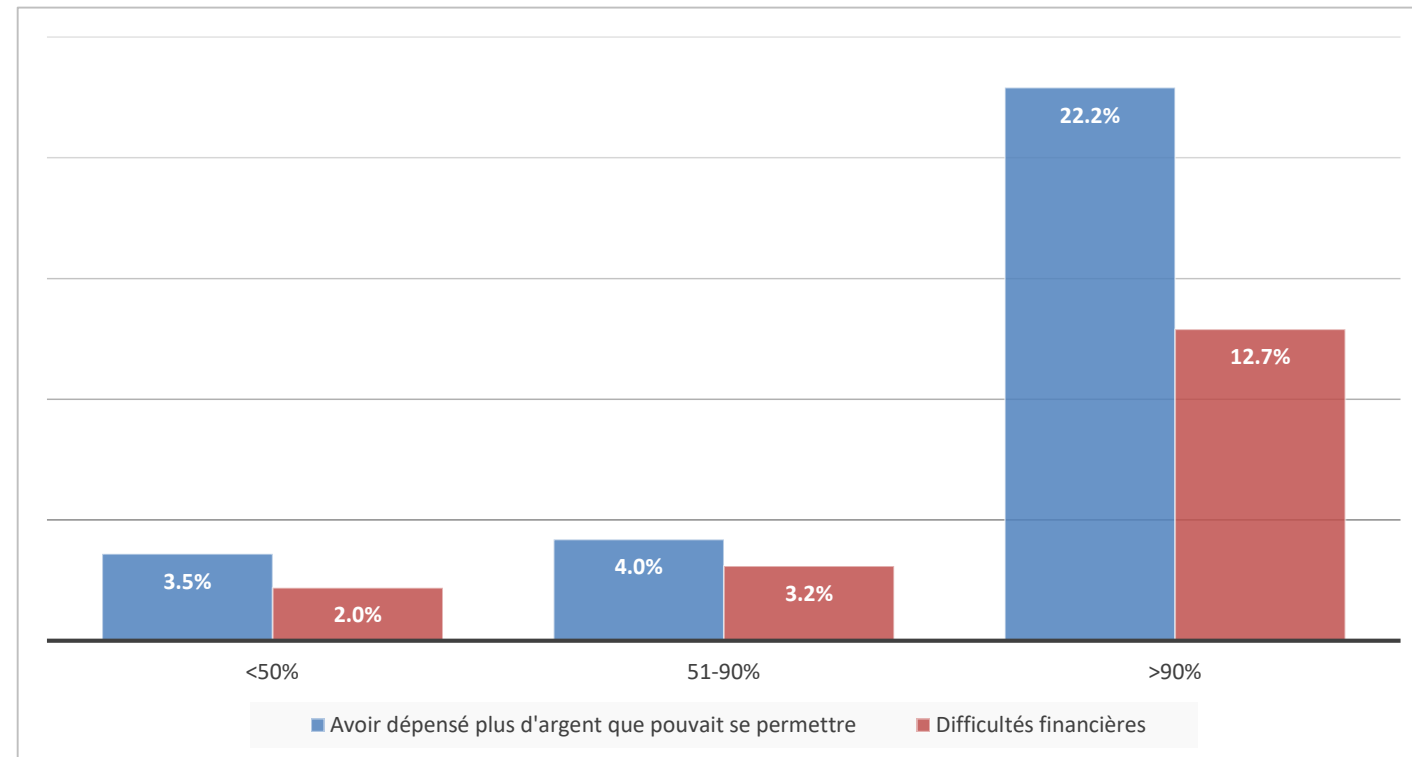
# Dépenses et problèmes financiers par âge

- **Dépenses (différences de moyenne entre les groupes d'âge)**  
18-29 ans / 30-39 ans / 40+ ans → pas de différences significatives
- **Problèmes financiers** engendrés par les microtransactions



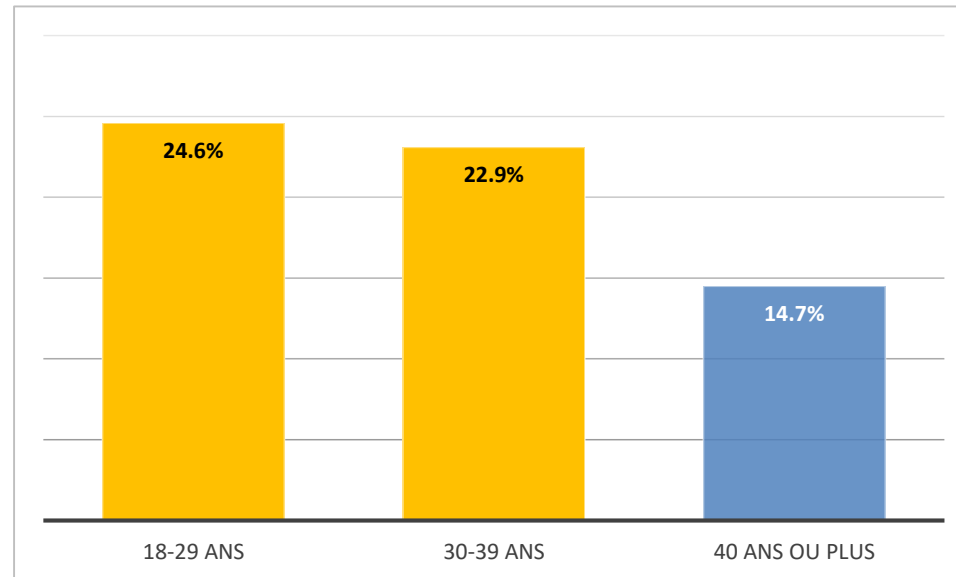
# Problèmes financiers par niveau de dépenses (12 mois)

- Le 10% qui dépense le plus d'argent a plus souvent rencontré des problèmes financiers liés aux jeux vidéo



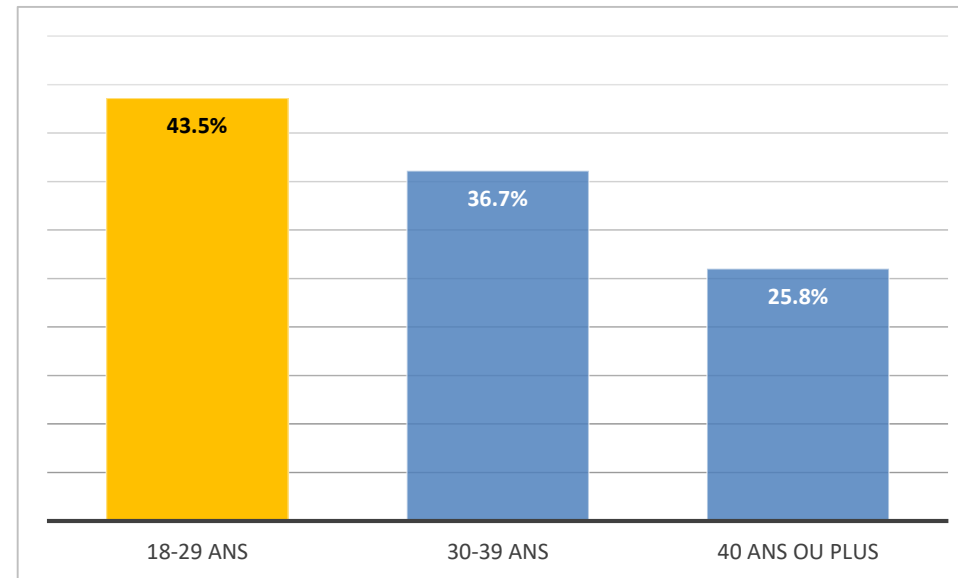
# Loot-boxes: achat au cours des 12 derniers mois

- **19.0%** ont acheté des loot-boxes au cours des 12 derniers mois
- Il y a une différence significative entre la proportion de 18-29 ans, resp. 30-39 ans, ayant acheté des loot-boxes et les 40 ans ou plus.



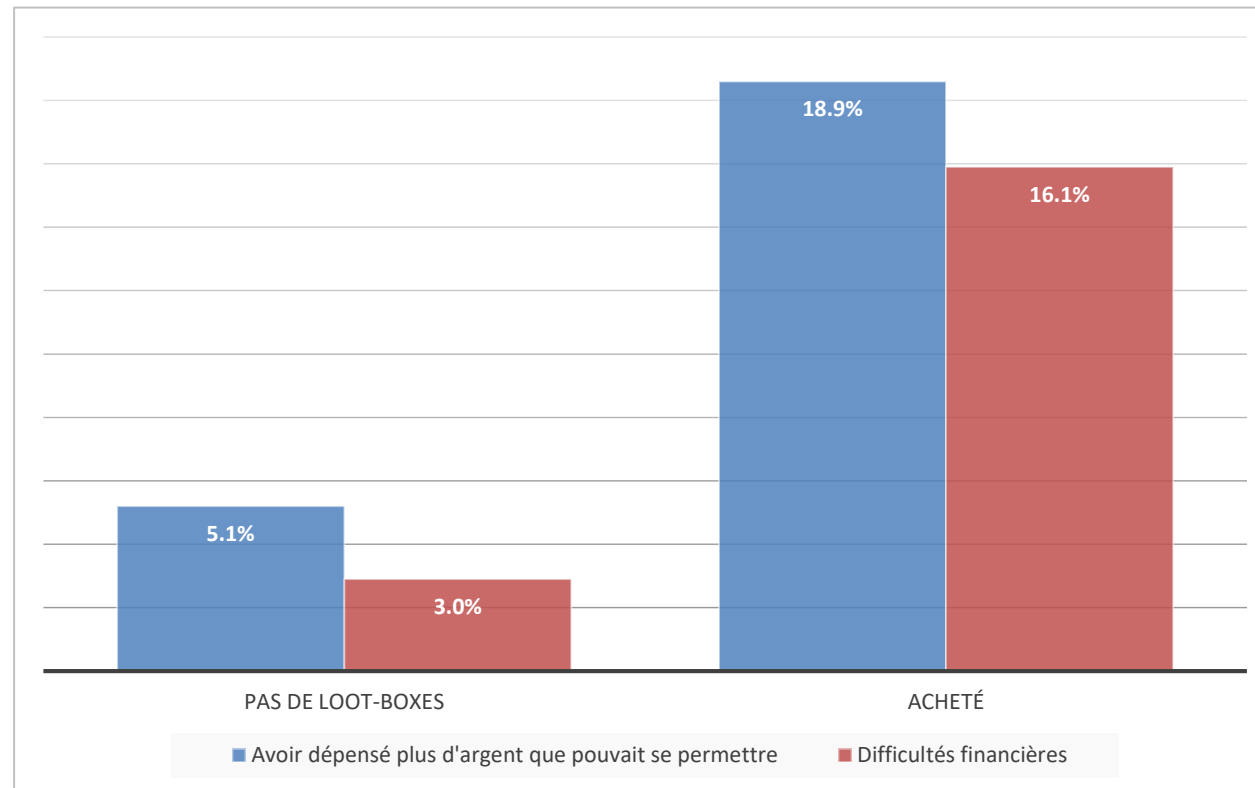
# Incitation à l'achat

- **Presque un tiers de l'échantillon a répondu que la présence de loot-boxes dans un jeu incite à dépenser de l'argent**
- Proportionnellement plus de 18-29 ans ont répondu être incités pas la présence de loot-boxes



# Loot-boxes et problèmes financiers

- Parmi les personnes qui ont acheté des loot-boxes il y a une prévalence plus élevée de problèmes financiers liés aux jeux vidéo



# Fréquence d'achat de loot-boxes et problèmes financiers

- Parmi les personnes qui ont acheté des loot-boxes plus fréquemment il y a une prévalence nettement plus élevée de problèmes financiers liés aux jeux vidéo

