



Réglementer la monétisation dans les jeux vidéo

Dans les jeux vidéo, les joueurs et les joueuses ont la possibilité de déboursier des sommes d'argent pour améliorer leur expérience de jeu, notamment pour obtenir du nouveau contenu, profiter de mises à jour régulières ou avancer plus rapidement dans le jeu. Différentes formes de monétisation existent, dont une particulièrement populaire, celle des « loot boxes ». Il s'agit de coffres à butin payants, avec de la monnaie réelle ou virtuelle, qui offrent des récompenses aléatoires¹.

Les différentes formes de monétisation dans les jeux vidéo peuvent favoriser une cyberdépendance chez les jeunes. Le Collectif Vital invite donc les membres de la *Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes* à demander de :

Réglementer la monétisation dans les jeux vidéo, notamment en interdisant tout usage déloyal et en plafonnant les dépenses possibles.

Pourquoi faut-il agir?

De façon similaire aux jeux de hasard et d'argent, la **monétisation dans les jeux vidéo peut nuire à plusieurs sphères de la vie des jeunes**, notamment au niveau :

- **psychologique**, en utilisant des mécanismes de design persuasif et de profilage qui favorisent la cyberdépendance;
- **économique**, en occasionnant des dépenses de sommes d'argent importantes;
- **social**, en générant des conflits au sein des familles en lien avec les dépenses^{1,2}.



¹ Kairouz, S. (s.d.). La monétisation dans les jeux vidéo, vous connaissez?. PAUSE.

² Rockloff, M, Russell, AMT, Greer, N, Lolé, L, Hing, N, & Browne, M. (2020). Loot boxes: are they grooming youth for gambling? NSW Responsible Gambling Fund, Sydney.



EXPÉRIENCES INSPIRANTES

Une récente [analyse](#) a comparé **différents modèles d'encadrement de la monétisation dans les jeux vidéo à travers le monde**, en particulier les mécanismes de « loot boxes »³. On y apprend que :

- La Belgique a reconnu en 2018 **la conformité des « loot boxes » à la définition des jeux de hasard**, selon sa législation en vigueur. Concrètement, cela implique que les « loot boxes » sont officiellement reconnus comme des jeux de hasard. Elle a ensuite décidé d'en interdire la vente sous peine de sanctions pour l'industrie des jeux vidéo.
- En Espagne, le gouvernement a déposé en 2022 **un projet de loi pour encadrer les « loot boxes »** selon plusieurs dispositifs, comme le contrôle de l'âge pour protéger les mineurs, l'interdiction d'en faire de la publicité entre 1h et 5h du matin et la mise en place d'une limite de dépenses.
- Au Royaume-Uni, le gouvernement a **formulé des recommandations pour mieux encadrer les « loot boxes »**, notamment en interdisant leur vente aux mineurs sans avoir obtenu le consentement parental, en mettant en place un contrôle des dépenses et en assurant davantage de transparence sur la nature des récompenses.

Le gouvernement du Québec devrait s'inspirer de ces modèles d'encadrement pour mieux protéger les joueurs et les joueuses d'âge mineur des risques associés à la monétisation dans les jeux vidéo.

83 % de la population québécoise est en accord avec le fait de réglementer les microtransactions dans les jeux vidéo pour protéger les mineurs⁴.

Quels sont les défis et les enjeux associés à cette intervention?

La réglementation de la monétisation dans les jeux vidéo est-elle la voie à privilégier?

Selon les expériences internationales, la réglementation de la monétisation dans les jeux vidéo peut être intégrée dans celle des jeux de hasard. Au Québec et au Canada, l'encadrement des jeux de hasard relève de la [Loi sur les loteries et les appareils d'amusement](#)⁵ et du [Règlement sur les jeux de hasard](#)⁶.

L'industrie a manifesté l'intérêt de s'impliquer dans l'encadrement de la monétisation dans les jeux vidéo, en se dotant de mesures d'autorégulation. L'efficacité de ces mesures reste néanmoins limitée, voire incompatible avec la logique de profitabilité et les conflits d'intérêts de l'industrie des jeux vidéo.

La mise en œuvre de cette réglementation relève-t-elle d'une compétence provinciale ou fédérale?

Le Québec est l'un des berceaux de l'industrie des jeux vidéo, faisant partie des trois principaux leaders mondiaux dans ce domaine⁷. Le gouvernement du Québec participe à ce rayonnement en offrant plusieurs subventions aux entreprises qui œuvrent sur son territoire⁸. Ainsi, le Québec pourrait profiter de son influence auprès de cette industrie pour mieux encadrer la monétisation dans les jeux vidéo et se positionner comme chef de file au Canada.



Pour plus d'informations :

collectifvital.ca | info@collectifvital.ca

514 598-8058

Cette fiche a été alimentée par une concertation de plusieurs organismes et spécialistes menée par le Collectif Vital et Capsana, qui représentent une variété de points de vue et de connaissances sur l'utilisation des écrans et la santé des jeunes.

© Tous droits réservés 2025

3 Pour, S. (2024). *Experience of Legal Regulation of Lootboxes in Different Countries: a Comparative Analysis*. Journal of Digital Technologies and Law. 2(2):345-371.

4 Léger (2024). Opinion sur l'utilisation des téléphones cellulaires et des écrans. Sondage réalisé pour le compte de l'ASPQ auprès de 1 006 Québécois(es) âgé(e)s de 18 ans ou plus.

5 Gouvernement du Québec. (2023). L-6 - Loi sur les loteries et les appareils d'amusement. Ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale.

6 Gouvernement du Canada. (2024). Règlement sur les jeux de hasard (TPS/TVH) (DORS/91-28).

7 Les affaires. (2024). *L'industrie québécoise des jeux vidéo : Une force présente et montante*.

8 Robert-Angers, M. Godbout, L. (2023). *Pour une révision adaptée du crédit d'impôt remboursable pour la production de titres multimédias*. Cahier de recherche 2023/05. Chaire en fiscalité et en finances publiques.