



RAISONS DE SANTE 326 – LAUSANNE

Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique
Groupe de recherche sur la santé des adolescents - GRSA

Exploration des opinions et expériences des jeunes quant aux jeux en ligne, achats intégrés, et jeux d'argent et de hasard

Lorraine Chok, Joan-Carles Surís, Yara Barrense-Dias

unisanté

Centre universitaire de médecine générale
et santé publique • Lausanne

Unil

UNIL | Université de Lausanne

Raisons de santé 326

Le Centre universitaire de médecine générale et santé publique Unisanté regroupe, depuis le 1er janvier 2019, les compétences de la Policlinique médicale universitaire, de l'Institut universitaire de médecine sociale et préventive, de l'Institut universitaire romand de santé au travail et de Promotion Santé Vaud. Il a pour missions :

- les prestations de la première ligne de soins (en particulier l'accès aux soins et l'orientation au sein du système de santé) ;
- les prestations en lien avec les populations vulnérables ou à besoins particuliers ;
- les interventions de promotion de la santé et de prévention (I et II) ;
- les expertises et recherches sur l'organisation et le financement des systèmes de santé ;
- les activités de recherche, d'évaluation et d'enseignement universitaire en médecine générale et communautaire, en santé publique et en santé au travail.

Dans le cadre de cette dernière mission, Unisanté publie les résultats de travaux de recherche scientifique financés par des fonds de soutien à la recherche et des mandats de service en lien avec la santé publique. Il établit à cet égard différents types de rapports, au nombre desquels ceux de **la collection « Raisons de santé »** qui s'adressent autant à la communauté scientifique qu'à un public averti, mais sans connaissances scientifiques fines des thèmes abordés. Les mandats de service sont réalisés pour le compte d'administrations fédérales ou cantonales, ou encore d'instances non gouvernementales (associations, fondations, etc.) œuvrant dans le domaine de la santé et/ou du social.

Étude financée par :

Le Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ)

Citation suggérée :

Chok L, Surís JC, Barrense-Dias Y. Exploration des opinions et expériences des jeunes quant aux jeux en ligne, achats intégrés, et jeux d'argent et de hasard. Lausanne, Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique, 2021 (Raisons de santé 326).

<https://doi.org/10.16908/issn.1660-7104/326>

Remerciements :

A l'ensemble des participant-es, à Katarina Vujovic et Ludivine Claus pour les transcriptions, ainsi qu'aux expert-es : Olivier Simon, Niels Weber, Sylvie Bonjour et Joël Billieux qui nous ont partagé leurs points de vue.

Date d'édition :

Décembre 2021

Table des matières

Résumé 6

1	Introduction	9
1.1	Jeux d'argent et de hasard	9
1.1.1	Les jeux d'argent et les jeunes	9
1.1.2	Jeux d'argent en ligne	10
1.2	Les jeux en ligne, une porte d'entrée vers les jeux d'argent ?	11
1.2.1	Jeux en ligne et jeux d'argent	11
1.2.2	<i>Loot boxes</i> et microtransactions	11
1.3	Paysage politique	13
1.3.1	Contexte international	13
1.3.2	Contexte suisse	13
1.4	Troubles liés aux jeux – DSM-5	14
1.5	COVID	15
1.6	Objectifs	15
2	Méthodes	16
2.1	Les entretiens individuels	16
2.2	Les groupes focus	17
2.3	Recrutement	18
2.4	Les participant·es	18
2.4.1	Entretiens individuels: Caractéristiques socio-démographiques et habitudes de jeux	19
2.4.2	Groupes focus: Caractéristiques socio-démographiques	20
2.5	Les analyses	20
2.6	Avis des expert·es	21
2.7	Considérations éthiques	21
3	Résultats	22
3.1	Définitions	22
3.1.1	Jeux en ligne	22
3.1.2	Jeux d'argent et de hasard	22
3.2	Les jeux en ligne et hors ligne	24
3.2.1	Habitudes	24
3.2.2	Raisons de jouer et effets sur le·la joueur·se	25
3.2.3	Lien social	26
3.2.4	Risques	28
3.3	Jeux d'argent	30
3.3.1	Initiation	30
3.3.2	Effets sur les joueur·ses	31
3.3.3	Risques	33
3.4	<i>Loot boxes</i>	35
3.4.1	Définition	35
3.4.2	Raisons/motivations	35
3.4.3	Effets de l'achat d'une <i>loot box</i> sur le·la joueur·se	36

3.4.4	Risques	37
3.5	Autres transactions	38
3.5.1	<i>Skins</i> ou éléments cosmétiques	38
3.5.2	Transactions pour progresser dans le jeu	40
3.6	Paiements	42
3.6.1	Moyens de paiement	42
3.6.2	Effets des paiements sur le sur le-la joueur-se	43
3.6.3	Risques	44
3.7	Jeux en ligne et jeux d'argent	45
3.7.1	Différences	45
3.7.2	Similarités	46
3.8	<i>Loot boxes</i> et jeux d'argent	46
3.8.1	Similarités	46
3.8.2	Différences	47
3.9	Différences liées au genre	48
3.9.1	Jeux en ligne : Fréquence	48
3.9.2	Supports et types de jeux	49
3.9.3	Microtransactions ou achats intégrés	49
3.9.4	Jeux d'argent	50
3.10	Confinement dû à la COVID-19	51
3.11	Facteurs protecteurs et aides possibles en cas de problème	52
3.11.1	Jeux en ligne	52
3.11.2	Dépenses (achats intégrés et jeux d'argent)	53
3.12	Recommandations par les jeunes	54
3.12.1	Temps passé à jouer : en comprendre la cause	54
3.12.2	Jeux en ligne : en parler et expliquer les achats intégrés	55
3.12.3	Jeux en ligne : Âge minimum et Contrôle de l'âge	55
3.12.4	Jeux d'argent : Environnement	56
3.12.5	Dépenses dans les jeux : sensibiliser à la valeur de l'argent	57
4	Limitations	58
5	Synthèse	59
6	Avis des expert-es	61
7	Références	63

Liste des tableaux

Tableau 1	Caractéristiques des participant·es : entretiens	19
Tableau 2	Caractéristiques des participant·es : groupes focus	20

Résumé

Les jeux d'argent et de hasard sont devenus une forme populaire de divertissement pour les jeunes. L'initiation aux jeux d'argent peut se faire par basculement progressif entre le *gaming* et le *gambling*, c'est-à-dire entre les jeux sur console, tablette, PC ou encore téléphone, et les jeux d'argent. Par exemple, une étude récente a démontré que l'usage et l'achat excessifs de *loot boxes*, ou coffres à butin dont le contenu n'est pas connu à l'avance, était associé au jeu d'argent problématique. Les auteur-es de cette étude parlent, notamment, de « gambification des jeux vidéo ». Une autre étude a également démontré que les microtransaction, ou achats intégrés, de ce type facilitaient et même prédisaient une transition à des jeux d'argent. Certain-es auteurs parlent également de porte d'entrée (*gateway* en anglais) pour expliquer cette transition entre jeux en ligne offrant la possibilité d'effectuer des microtransactions et jeux d'argent et de hasard.

Les objectifs principaux de cette recherche exploratoire qualitative sont (1) d'explorer la manière dont les jeunes définissent les jeux en ligne (jeux d'argent et de hasard versus jeux avec possibilités de microtransactions, autres) ; (2) de comprendre la ou les raisons qui poussent un-e jeune à dépenser de l'argent réel pour des microtransactions dans le cadre d'un jeu ; (3) de décrire l'effet qu'un tel achat produit sur le joueur ou la joueuse ; (4) d'explorer comment les jeunes paient ces transactions ; (5) d'explorer l'effet de la pandémie sur ces comportements.

Un total de 16 entretiens individuels (10 garçons et 6 filles) ont été menés entre juin 2021 et août 2021. La moyenne d'âge des participant-es était de 16.7 ans [14-20 ans], et les filles composaient 37.5% (n=6) de l'échantillon. En plus des entretiens individuels, nous avons, dans un second temps, mené des groupes focus (groupes de discussion) car nous souhaitions réunir des opinions générales sur ces thématiques, et approfondir certains aspects relevés lors des entretiens. La moyenne d'âge des participantes était de 17 ans [16-19 ans] et celle des participants, de 17.8 ans [17-19 ans]. Une grille d'entretien basée sur nos questions de recherche regroupait les principales thématiques à parcourir : (1) définition(s) des jeux ; (2) raison(s) d'effectuer des microtransactions ; (3) avantages et risques des microtransactions ; (4) COVID-19 ; (5) Facteurs protecteurs et aides possibles en cas de problèmes.

Les participant-es ont considéré que les jeux en ligne représentaient un réel divertissement et leur procuraient du plaisir. Le fait que les jeux en ligne permettent de construire, ou de maintenir des liens sociaux est particulièrement ressorti. Pour plusieurs joueur-ses, il n'existe pas de distinction nette entre la sphère des jeux en ligne et celle du réel. Les jeux semblent ainsi être plutôt un prolongement de leur vie sociale, et leur permettent de s'épanouir. Les jeux en ligne représentent aussi un espace où les joueur-ses peuvent vivre des émotions très intenses, et parfois plus encore que celles qui peuvent être ressenties en faisant d'autres activités.

Certain-es jeunes rechercheraient également la liberté que permettent les jeux en ligne pour, notamment, être quelqu'un d'autre le temps du jeu, se comporter différemment et voir d'autres univers.

En ce qui concerne les microtransactions dans les jeux en ligne, plusieurs d'entre elles, telles que les *skins* ou les éléments cosmétiques, ont souvent été perçues comme étant inutiles, mais certain-es jeunes ont tout de même rapporté ressentir du plaisir à personnaliser leurs jeux. Une certaine pression sociale des pair-es serait ressentie par plusieurs jeunes quant à ces transactions et les pousserait alors à dépenser. Les influenceur-ses auraient également une place importante dans cette problématique. Certain-es jeunes ont dit aimer ne pas savoir ce qui se trouve à l'intérieur des *loot boxes*, ressentant une certaine excitation à leur ouverture. Au contraire, d'autres participant-es n'étaient pas du tout attiré-es par le hasard des *loot boxes*.

De manière générale, les jeunes n'aimaient pas les jeux initialement gratuits qui devenaient payants en cours de route (pour pouvoir continuer à jouer ou gagner). Certain-es jeunes ont notamment dit avoir l'impression que payer dans ces jeux s'apparentait à de la tricherie. De plus, plusieurs d'entre eux-elles ont considéré que lorsqu'un jeu requérait de telles transactions, alors ils-elles devraient en être mieux informé-es avant de le commencer. Globalement, les participant-es ont estimé être fréquemment et fortement incité-es à faire des achats dans les jeux en ligne, notamment par les mécanismes qui opèrent dans ces jeux. Même s'ils-elles ne souhaitent pas faire d'achats et qu'ils-elles estimaient qu'il ne s'agissait que de marketing auquel ils-elles ne souhaitent pas répondre, il apparaissait parfois difficile de résister à la tentation.

La majorité des participant-es ont considéré que les plus jeunes n'avaient pas de notion de la valeur de l'argent et devraient être davantage protégé-es vis-à-vis des achats intégrés dans les jeux en ligne. C'est ainsi que plusieurs d'entre eux-elles ont estimé qu'un âge minimum devait être instauré dans les jeux avec microtransactions, et qu'un meilleur contrôle de l'âge devait être opéré. Cette mesure irait dans le sens d'autres pays, tels que la Belgique qui a interdit l'achat des *loot boxes* aux mineur-es. En plus d'une faible notion de l'argent par les plus jeunes, les participant-es ont estimé qu'il était difficile, particulièrement pour les enfants, mais aussi les adolescent-es et parfois les adultes, de se rendre compte des sommes dépensées lorsque les transactions étaient opérées en ligne. En ce qui concerne les personnes majeures, plusieurs jeunes ont estimé que les conséquences dues aux transactions dans des jeux en ligne ou jeux d'argent étaient plus graves pour elles que pour les personnes mineures, en raison du risque d'endettement qu'elles pourraient provoquer.

Les jeunes ont souvent défini les jeux d'argent et de hasard comme étant des jeux dans lesquels il est nécessaire de dépenser de l'argent pour y jouer. Il est intéressant de constater que ce critère est celui qui se retrouve dans certains jeux du type *Pay-to-Win*. De plus, le fait que les *loot boxes* aient en premier lieu été

définies par nos participant·es par le hasard, les rapproche des jeux d'argent et de hasard. Une autre caractéristique des jeux d'argent que nous avons retrouvée dans nos discussions sur les *loot boxes* est celle de gagner de l'argent. Certain·es jeunes nous ont, en effet, dit avoir l'impression de gagner de l'argent lorsqu'ils·elles achetaient une *loot box* et recevaient, par exemple, plusieurs éléments cosmétiques qui auraient coûté plus chers s'ils avaient été achetés séparément. L'apparence similaire, sonore et visuelle, des *loot boxes* et des jeux d'argent a également été soulevée. Plus globalement, plusieurs jeunes ont considéré que les jeux en ligne et les jeux d'argent avaient comme point commun d'être des loisirs et des divertissements. Ces différents témoignages démontrent que certains types de jeux en ligne, ainsi que les *loot boxes*, s'apparentent aux jeux d'argent et de hasard. Il se pourrait ainsi que les jeux en ligne soient une porte d'entrée vers les jeux d'argent, de par les caractéristiques qu'ils partagent. Certain·es jeunes arrivés·es à la majorité auraient, notamment, substitué les *loot boxes* par les jeux d'argent pour le hasard et l'excitation qu'ils engendrent.

Selon plusieurs jeunes, la publicité pour des achats intégrés et/ou jeux d'argent est trop présente, et, de plus, le fait que les mineur·es y aient accès serait problématique. Plusieurs jeunes ont considéré qu'elle devrait être bannie des espaces publicitaires et des réseaux sociaux, du moins pour les plus jeunes. Les paris sportifs ont particulièrement été cités comme exemple. Devenant de plus en plus populaires auprès de jeunes, les participant·es ont considéré que la publicité pour y jouer était omniprésente et n'adressait pas les risques qu'ils comportaient.

L'entourage, et plus particulièrement les parents tiendraient une place importante pour protéger les enfants et jeunes des risques qu'engendrent les jeux en ligne, transactions relatives ou jeux d'argent. Cependant, selon plusieurs participant·es, lorsqu'un·e jeune est confronté·e à un usage problématique des jeux, le déclic ne pourrait venir que de lui·elle-même.

Plusieurs recommandations peuvent être émises vis-à-vis de ces problématiques. Les joueur·ses doivent être informés·es des pièges cognitifs des jeux en ligne qui les incitent à faire des microtransactions. Face à ces thématiques, il est important de sensibiliser les parents, et plus généralement les adultes ne jouant pas aux jeux en ligne, et exerçant une figure d'autorité sur les enfants et les jeunes. Ces problématiques peuvent être spécifiquement adressées dans des interventions de prévention à l'école et sites de prévention pour toute personne intéressée. La place des influenceur·ses a été jusqu'alors sous-estimée. Si elle continue à croître, alors il se peut que nous n'ayons que peu de contrôle là-dessus. Il est d'autant plus important, pour contrer certains messages d'influenceur·ses, de fournir des informations complètes aux enfants, adolescent·es, mais aussi aux parents, et de transmettre des messages appropriés de prévention. Cependant, ces messages de prévention pourraient également passer par des influenceur·ses qui seraient sensibilisés·es à ces produits à risque et toucheraient un grand nombre de jeunes. La Suisse, dans sa législation et réglementation, peut s'inspirer des décisions qui ont été prises dans d'autres pays concernant les jeux *Free to Play* et les *loot boxes*.

1 Introduction

1.1 Jeux d'argent et de hasard

1.1.1 Les jeux d'argent et les jeunes

Les jeux d'argent et de hasard peuvent être définis comme toute activité qui implique une mise d'argent ou de biens, qui ne peut être reprise, et dont l'issue repose sur le hasard ¹. La loterie, les paris sportifs, le casino, le Blackjack ou encore le Poker, pratiqués en ligne ou hors ligne, en sont autant d'exemples. Ce type de jeux est devenu une forme populaire de divertissement pour les jeunes ^{2,3}. Une étude publiée en 2015 ⁴ indique qu'en Suisse, 43.5% des jeunes âgé-es entre 15 et 19 ans jouent à des jeux sur console, 28.6% jouent en ligne et 2.9% jouent à des jeux d'argent en ligne. Plus récemment, une étude longitudinale publiée en 2019 ⁵ rapporte qu'en Suisse, seul-es 38.4% des participant-es âgé-es entre 15 et 25 ans (moyenne d'âge de 18.3 ans à la première vague) ne jouaient pas à des jeux d'argent. Les groupes de joueur-ses jouaient (tant en ligne qu'hors ligne et principalement à la loterie ou aux paris sportifs) à des fréquences et risques différents. Les joueur-ses régulier-es représentaient 9.6% des participant-es.

Les études épidémiologiques faites auprès d'étudiant-es et apprenti-es du post-obligatoire en Suisse indiquent qu'environ 5% sont des joueur-ses à risque ou problématiques ^{2, 6, 7}, indépendamment de la prévalence des jeux d'argent et de hasard dans ce groupe d'âge. Les taux de prévalence de joueur-ses à risque ou problématiques se situent entre 3.6% dans une étude menée sur plusieurs pays d'Europe parmi des jeunes âgé-es entre 14 et 18 ans ⁸ et 15.7% dans une étude menée en Lituanie parmi des jeunes âgé-e entre 10 et 18 ans ⁹. La Suisse se situe entre ces deux études. Cependant, ces études suisses ont été faites auprès de jeunes en éducation post-obligatoire, ce qui sous-estime probablement ce taux. De plus, il se peut que la définition de jeux d'argent ait passablement évolué et/ou que les jeunes aient une conception différente de ce qui caractérise un jeu d'argent, notamment lorsque celui-ci se passe sur Internet ⁵. Les jeunes étant à risque ou problématiques dans la pratique des jeux d'argent sont majoritairement des garçons, apprentis, vivant dans des familles dont les parents ne sont plus ensemble, avec un niveau socioéconomique familial en dessous de la moyenne ². Ils rapportent également avoir des personnes de leur entourage qui jouent souvent aux jeux d'argent, tels que leur père, leurs grands-parents, leur fratrie mais surtout leurs ami-es, laissant penser à une initiation aux jeux d'argent par effet de normalisation, socialisation et/ou pression du groupe ^{2, 5, 10-13}. Comparés aux jeunes, les taux de prévalence de joueur-ses à risque ou problématiques parmi les adultes en Suisse se situent autour des 1-3% ¹⁴⁻¹⁶, des taux beaucoup plus bas que ceux qui sont observés chez les jeunes. Les jeunes indiquent plus fréquemment participer à des jeux d'argent pour des raisons sociales ^{2, 17}.

Le spectre des jeux d'argent s'étend de l'abstinence à la dépendance au jeu ^{2, 18}. Le jeu problématique est un problème croissant de santé publique ^{2, 3, 19}, qui pourrait être exacerbé par le caractère populaire et accessible des jeux d'argent. Ce dernier implique, en effet, un risque accru d'addiction et de coûts sociaux. Malgré le fait que le taux de prévalence de jeunes joueur-ses à risque ou problématiques reste relativement stable ⁵, il est important d'investir dans davantage de

mesures de prévention et sensibilisation pour ce comportement à risque auprès des adolescent·es. En effet, les adultes ayant une pratique problématique avec les jeux d'argent auraient commencé à développer des problèmes dans la période de l'adolescence ²⁰. De plus, il est important de sensibiliser également les parents à cette thématique, ces derniers percevant souvent ce comportement comme un des comportements les moins problématiques des adolescent·es ¹⁸.

En Suisse, une campagne contre le jeu excessif menée par Promotion Santé Valais a vu le jour en juin 2021 ²¹. Elle vise spécifiquement les *loot boxes*, des coffres à butin que le-la joueur·se peut parfois acheter et dont le contenu n'est pas connu à l'avance, pour ses similitudes avec les jeux d'argent et de hasard. Néanmoins, de telles initiatives restent encore rares en Suisse.

1.1.2 Jeux d'argent en ligne

Au vu de l'omniprésence des technologies et de leur évolution, et d'un accès à Internet de plus en plus illimité, les jeux d'argent en ligne ont également suscité l'intérêt des chercheur·ses et des professionnel·les du domaine de la prévention au niveau de la population générale ²². Cependant, et contrairement à ce qui avait été supposé au préalable, les jeux d'argent en ligne sont restés très stables entre 2015 et 2019 dans l'étude GenerationFRee menée auprès des étudiant·es et apprenti·es du post-obligatoire à Fribourg ⁵. En effet, pour toutes les vagues de l'étude, le taux est resté autour des 11-13% de joueur·ses ayant joué aux jeux d'argent en ligne au cours des 12 derniers mois. Cependant, tandis qu'ils diminuent globalement entre la première et la dernière vague chez les filles (de 5.5% à 3.9%), ils augmentent parmi les garçons (de 13.9% à 17.4%). Ces jeux sont restés toutefois minoritaires. À titre comparatif, la loterie et les paris sportifs, jeux majoritaires, sont restés fréquents entre les deux vagues et ont augmenté chez les joueuses (de 76% à 90.5% dans les 12 derniers mois) et les joueurs (72.6% à 83.1% dans les 12 derniers mois) ⁵. Une étude menée auprès des 16 ans dans 33 pays européens a, en revanche, trouvé un taux de prévalence très similaire entre les jeux en ligne (16%) et les jeux hors-ligne (18.5%) ²³. Notons que dans une recherche quantitative, les questions posées ne permettent pas toujours de définir précisément les termes utilisés, les laissant à la libre interprétation des répondant·es. Les jeux d'argent en ligne ont ainsi pu être considérés et définis différemment par les répondant·es. Aujourd'hui, il peut en effet être difficile de réaliser quand nous sommes connecté·es ou pas à Internet. Il se pourrait que des applications smartphone n'aient pas été considérées dans le cadre des jeux d'argent en ligne ou que certains jeux, à la limite des jeux d'argent, n'aient pas non plus été pris en compte dans la réponse. En effet, lors d'un groupe focus portant sur les résultats de l'enquête fribourgeoise GenerationFRee ⁵, certain·es jeunes ont clairement distingué entre les sites Internet et les applications smartphone, considérant que ces dernières n'entraient pas dans la définition de jeux d'argent en ligne. Les jeunes ont surtout fait référence au casino pour définir les jeux d'argent.

1.2 Les jeux en ligne, une porte d'entrée vers les jeux d'argent ?

1.2.1 Jeux en ligne et jeux d'argent

L'initiation aux jeux d'argent peut se faire par basculement progressif entre le *gaming* et le *gambling*, c'est-à-dire entre les jeux sur console, tablette, PC ou encore téléphone, et les jeux d'argent²⁴⁻²⁷. Premièrement, les jeux d'argent et de hasard se développent de plus en plus en ligne, sur les mêmes supports que les jeux en ligne (téléphone, tablette, PC). On peut alors parler de « convergence digitale » entre les deux types de jeux²⁷. Cette accessibilité aux jeux d'argent et de hasard en ligne peut pousser davantage de jeunes à y jouer^{22,25}, avec, notamment, une limite d'âge plus facile à contourner en ligne. Ensuite, les jeux en ligne intègrent de plus en plus d'éléments que l'on retrouve dans les jeux d'argent et de hasard²⁴. Par exemple, les incitations à dépenser de l'argent pour prolonger le jeu et obtenir des gains, ou encore les effets sonores et lumineux pour maintenir l'éveil^{25,26} sont des caractéristiques communes aux deux types de jeux. Enfin, le hasard et l'argent misé qui guident l'issue des jeux d'argent et de hasard semblent parfois accompagner l'habileté d'un-e joueur-se dans les jeux en ligne. Il est ainsi possible que les jeunes qui sont stimulé-es par le hasard présent dans les jeux en ligne soient ensuite attiré-es par les jeux d'argent²⁰. Les conséquences du jeu excessif en termes de santé publique peuvent quant à elles être similaires lorsqu'il s'agit de jeux en ligne ou jeux d'argent. En effet, les deux types de jeux peuvent entraîner des problèmes relationnels, scolaires, ou une perte d'intérêt pour d'autres activités²⁵.

Les jeux en ligne et jeux d'argent en ligne semblent parfois se confondre. Dans une étude de 2016 menée au Canada auprès d'adolescent-es et jeunes adultes, le taux de joueur-ses de jeux en ligne parmi les joueur-euses de jeux d'argent et de hasard était plus élevé que parmi celles et ceux qui n'y jouaient pas, et vice-versa²⁵. Les joueur-euses problématiques ou à risque en ce qui concerne les jeux en ligne étaient également plus susceptibles d'être problématiques ou à risque vis-à-vis des jeux d'argent et de hasard, et vice versa²⁵. D'autres chercheur-ses²⁴ estiment que les paris dans le cadre de jeux en ligne peuvent être au croisement de ces derniers et des jeux d'argent et de hasard. Il existe nombre de plateformes en ligne dans lesquelles on peut parier pour un-e joueur-euse ou une équipe dans une compétition sur un jeu en ligne²⁸, tout comme on parie sur un cheval dans une course équestre, reprenant, ainsi, le modèle des paris sportifs. Dans le cadre des jeux d'argent en ligne tels que les paris sportifs ou le Blackjack, des joueur-ses parient également parfois avec des *skins*, éléments cosmétiques qui habillent un avatar dans un jeu en ligne²⁹. Une fois gagnés, ces *skins* peuvent alors être utilisés dans les jeux en ligne, ou revendus sur d'autres sites contre de l'argent^{30,31}.

1.2.2 Loot boxes et microtransactions

Les jeux en ligne, à travers les différents contenus payants qui s'y trouvent, semblent intégrer des éléments qui correspondent aux critères des jeux d'argent et de hasard. Cependant, ils ne sont pas soumis à la loi sur les jeux d'argent et sont donc autorisés aux mineur-es. Il est important de mentionner ici le phénomène des *loot boxes*, ou coffres à butin, des boîtes que l'on peut acheter dans un jeu en ligne et dont le contenu est aléatoire et inconnu à l'avance. Les objets ou avantages

ainsi achetés permettent alors, par exemple, d'avancer dans le jeu, gagner du temps, acquérir de la monnaie virtuelle ou encore des *skins* ³². Dans le cadre d'une étude ³³ menée dans le canton de Vaud durant l'année scolaire 2019-2020 (avant confinement), 39% des garçons et 7% des filles en 10^{ème} année HARMOS (13-14 ans) ont indiqué avoir déjà dépensé de l'argent réel pour une *loot box*. Plus globalement, 55% des garçons et 28% des filles avaient déjà dépensé de l'argent dans des jeux en ligne gratuits (tous types d'achats confondus), démontrant ainsi que ce type de transactions dans de tels jeux ne sont pas rares. Les *loot boxes* peuvent être assimilées aux jeux de hasard en ce sens que les deux sont structurellement similaires ²⁰. Le hasard, et l'excitation qu'il engendre, est une composante principale des jeux d'argent, et devient de plus en plus présente dans les jeux en ligne à travers ces *loot boxes* ^{25, 34}. Les auteur·es d'une étude ³⁵ ont notamment examiné le lien entre *loot boxes* et jeux d'argent et de hasard en partant des caractéristiques des jeux d'argent et de hasard. En examinant le mécanisme de plusieurs *loot boxes*, les auteur·es ont trouvé qu'une majorité d'entre elles remplissaient plusieurs critères tels que l'inconnu, la chance, la dépense d'argent ou encore la perte. Tout comme dans les jeux d'argent, le fait que le contenu d'une *loot box*, et donc sa valeur, ne sont pas connus à l'avance peut être une motivation pour dépenser de l'argent afin de découvrir quel en est le gain. Il s'agit de ce qui est parfois appelé le « mécanisme de récompense » (« *reward mechanism* » en anglais) ³⁶. Plus encore, ce caractère aléatoire peut être une incitation à dépenser de plus en plus pour obtenir le gain espéré ²⁰. Notons également qu'une *loot box* peut parfois être revendue contre de l'argent réel. Ce phénomène de monétisation des *loot boxes* ou d'autres éléments du jeu, voire même d'un compte entier, pourrait d'ailleurs plus facilement mener un·e joueur·se à se tourner vers des jeux d'argent ³⁵. C'est pourquoi certain·es auteur·es estiment que les *loot boxes* sont un produit des jeux d'argent ³⁷ ou qu'il s'agit de « gambification des jeux vidéo » ³⁸. Récemment, une étude ³⁸ menée en Amérique du Nord auprès de participant·es de 21 ans et plus a démontré que l'usage et l'achat excessifs de *loot boxes* ou coffres à butin qui permettent d'obtenir un objet ou un avantage pour améliorer un jeu était associé au jeu d'argent problématique. De plus, la majorité des participant·es de l'étude ont estimé que les *loot boxes* étaient une forme de jeu d'argent. Enfin, une étude australienne ²⁰ menée auprès de jeunes entre 18 et 24 ans relève également que les joueur·ses qui achètent des *loot boxes* jouent davantage à des jeux d'argent et de hasard, et ont plus de problèmes liés à ces derniers que celles et ceux qui n'achètent pas de *loot boxes* ²⁰. Une revue de littérature à propos de la relation entre l'achat de *loot boxes* et d'autres variables ³⁹ trouve également plusieurs études relevant que l'achat de *loot boxes* était non seulement lié au jeu excessif en ligne, mais aussi aux jeux d'argent et de hasard.

En plus de l'achat de *loot boxes*, il existe d'autres types de microtransactions ou achats intégrés dans les jeux en ligne, comme ceux permettant de progresser dans un jeu. Ces achats pour des contenus payants peuvent se faire dans des jeux gratuits, pouvant prendre notamment la forme d'une application smartphone. Ces jeux sont communément appelés *Free-to-Play* ou *Free-to-Start* car ils sont initialement gratuits à jouer. Néanmoins, la possibilité de payer pendant le jeu existe sous la forme de microtransactions qui permettent ainsi d'obtenir des items virtuels via des transactions financières réelles. Enfin, il existe une autre catégorie de jeux, les *Pay-to-Win*, dans lesquels il peut être très difficile, voire impossible, d'avancer ou gagner sans effectuer de transactions. Une des raisons qui peut pousser un·e jeune à acheter du contenu est l'avantage qu'il peut permettre d'avoir sur un·e adversaire dans un jeu multijoueur ³⁵. Ces différents types de contenus peuvent être achetés avec du crédit gagné dans le jeu, mais le·la joueur·se peut être

frustré de devoir attendre pour les acquérir, et ainsi décidé de les acheter avec de l'argent réel. Tout comme les *loot boxes*, les microtransactions de manière générale ont leur importance dans l'étude des jeux d'argent et de hasard. Une étude a en effet démontré que les microtransactions de ce type faciliteraient et même prédisaient une transition vers des jeux d'argent de type gambling ⁴⁰. Certain-es auteur-es ^{41, 42} parlent de porte d'entrée (« *gateway* » en anglais) pour expliquer cette transition entre jeux en ligne offrant la possibilité d'effectuer des microtransactions et jeux d'argent et de hasard. Dans ce contexte, un débat au niveau politique et préventif existe actuellement par rapport à ces jeux qui semblent être à la limite des jeux d'argent par rapport à la protection des mineur-es.

1.3 Paysage politique

1.3.1 Contexte international

Les discussions autour de la protection des mineur-es face à ces jeux en ligne sont en cours dans plusieurs régions du monde et se poursuivent en Suisse. Cela a notamment été le cas avec les *loot boxes* et les jeux *Free-to-Play*, des jeux gratuits mais qui proposent souvent des microtransactions ou achats intégrés. Les discussions autour de ces transactions portent sur le fait de les définir comme des jeux d'argent et de hasard et de les soumettre donc à la loi relative à ce type de jeu qui protège, notamment, les mineur-es.

Les *loot boxes* sont spécifiquement adressées dans ces débats. La commission des jeux de hasard en Belgique a, par exemple, décidé d'assimiler les *loot boxes* aux jeux d'argent et les a interdites dans les jeux en ligne ⁴³. La commission s'est basée sur le fait que le joueur ou la joueuse ne sait pas ce qu'il ou elle achète en avance et que la transaction repose donc sur du hasard. Les Pays-Bas ont aussi rendu les *loot boxes* illégales dans les jeux en ligne, les assimilant aux jeux d'argent et de hasard ⁴⁴. Les discussions sont actuellement en cours dans d'autres pays tels que l'Allemagne ⁴⁵, l'Angleterre ⁴⁶, l'Australie ⁴⁷ ou encore le Brésil ⁴⁸. Dans le paysage politique et préventif suisse, ces nouvelles problématiques sont également apparues ces dernières années. En ce qui concerne le débat sur les *loot boxes*, il est également ouvert et d'actualité, avec la nouvelle loi sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ).

1.3.2 Contexte suisse

En ce qui concerne les jeux d'argent, la nouvelle loi sur les jeux d'argent (LJA) a été acceptée le 10 juin 2018 par le peuple suisse. Cette loi va apporter quelques changements, tels qu'interdire désormais les sites de maisons de jeu situés à l'étranger, renforcer la protection contre l'addiction, ou encore autoriser de nouvelles offres de jeux en ligne mais encadrées par des règles strictes ⁵. Le débat se poursuit avec, notamment, une motion ⁴⁹ déposée le 14 juin 2018 pour prévenir les abus de microtransactions apparentées aux jeux d'argent. Cette motion a été classée en juin 2020 car le conseil n'a pas achevé son examen dans un délai de deux ans, mais le Conseil Fédéral avait recommandé de rejeter la motion considérant que « [...] pour les microtransactions qui ne tomberaient pas dans le champ d'application de la législation sur les jeux d'argent, une intervention législative sous un autre angle, afin de protéger les jeunes joueurs, paraît prématurée à l'heure

actuelle »⁴⁹. En septembre 2020, un nouveau projet de loi de protection des mineurs en matière de jeux vidéo a été déposé et adopté en juin par le Conseil national⁵⁰⁻⁵². Cette nouvelle loi « vise à protéger les mineurs contre les contenus médiatiques de films et de jeux vidéo qui pourraient porter préjudice à leur développement physique, mental, psychique, moral ou social »⁵⁰. La violence, la sexualité, mais aussi le renforcement de la législation en termes d'achats dans les jeux en ligne y sont discutés. Cette nouvelle loi pourrait donc intervenir sur les microtransactions de tout type dans les jeux en ligne, gratuits ou payants, et plus spécifiquement sur les *loot boxes*. Elle sera dans les prochains mois soumise à la Commission du Conseil des Etats.

1.4 Troubles liés aux jeux – DSM-5

Alors que le trouble lié aux jeux d'argent a été admis dans le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM-3) en 1980⁵³, les critères du trouble de l'usage des jeux vidéo (ou en anglais, *Internet gaming disorder* (IGD)) font l'objet de controverses du côté des scientifiques^{53,54}. Introduit en 2013 dans le DSM-5, il apparaît dans les sections des pathologies nécessitant plus d'études^{53,54}. Le terme *Internet* a été introduit pour, notamment, le différencier du trouble lié aux jeux d'argent (*Gambling Disorder*). Actuellement, le trouble englobe l'utilisation persistante et récurrente des jeux en ligne, souvent aux dépens d'autres intérêts, résultant en une déficience ou une détresse cliniquement significative⁵⁵. Il est avéré s'il remplit au moins cinq des neuf critères proposés dans le DSM-5. La plupart de ces critères proviennent de, respectivement, ceux du trouble lié aux jeux d'argent, et du trouble lié à l'utilisation de substances^{56,57}. Cinq ans après l'introduction du trouble de l'usage des jeux vidéo dans le DSM-5, l'Organisation mondiale de la Santé (OMS) reconnaît, en 2018, le trouble du jeu vidéo (*gaming disorder*) comme une maladie, et l'introduit dans sa onzième édition de la Classification internationale des maladies (CIM-11)⁵⁴. Elle le définit comme « un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables »⁵⁸. Cependant, les critères pour définir le trouble lié à l'usage des jeux en ligne et hors ligne sont encore sujets à débat et aucun consensus parmi les scientifiques n'a pu être atteint^{53,54}. Le fait que la frontière entre les jeux en ligne, qui intègrent des caractéristiques des jeux d'argent, et les jeux d'argent devient fine, ajoute d'autres enjeux aux discussions. Ainsi, les recherches et discussions pour établir le diagnostic du trouble lié à l'usage des jeux en ligne se poursuivent.

Concernant le taux de prévalence du trouble de l'usage des jeux vidéo, on pourrait s'attendre à ce qu'il ait augmenté de manière exponentielle à l'accès de plus en plus facilité aux jeux en ligne. Cependant, ce n'est pas ce qui a été constaté entre 1998 et 2016⁵³. La prévalence, oscillant entre 1.6% et 4.6% dans la population générale, serait plus importante chez les hommes et diminuerait avec l'âge⁵⁴.

1.5 COVID

On peut se demander si les restrictions à la mobilité dues à la pandémie de la COVID-19 ont eu un effet sur les jeux d'argent ou de hasard et les microtransactions chez les jeunes. Une augmentation des activités en ligne a en effet été constatée pendant la pandémie⁵⁹. Permettant de maintenir un certain lien social, et engendrant des sentiments positifs quand le-la joueur-se réussit dans le jeu⁵⁹, l'OMS, avec l'industrie des jeux vidéo, a lancé une campagne #PlayApartTogether⁵⁹ qui consistait à inciter les joueur-ses à maintenir la distanciation sociale en jouant à des jeux multijoueurs, physiquement séparé-es mais connecté-es ensemble. Malgré le facteur social des jeux en ligne, un tel contexte peut aussi être nuisible pour certain-es joueur-euses vis-à-vis du jeu excessif⁵⁹, des dépenses opérées dans ces jeux en ligne, et également des jeux d'argent en ligne. La Fédération romande des consommateurs, par sa secrétaire générale conseillère nationale verte, a en effet interpellé le Conseil fédéral sur la protection et la régulation de la publicité indiquant que le semi-confinement lié au COVID-19 avait été particulièrement propice à l'augmentation de la publicité pour les jeux en ligne et les jeux d'argent⁶⁰. Une constatation faite également par Addiction Suisse⁶¹. Selon un rapport du Groupe NPD, une entreprise américaine d'étude de marché, les dépenses pour les jeux vidéo auraient augmenté de 27% par rapport à 2019 aux Etats-Unis⁶². Le temps passé sur les jeux vidéo aurait quant à lui augmenté de 39% mondialement⁶³.

1.6 Objectifs

Les objectifs de cette recherche exploratoire sont:

- Explorer la manière dont les jeunes définissent les jeux en ligne (jeux d'argent et de hasard versus jeux avec possibilités de microtransactions, autre) ;
- Comprendre la ou les raisons qui poussent un-e jeune à dépenser de l'argent réel pour des microtransactions dans le cadre d'un jeu ;
- Décrire l'effet qu'un tel achat produit sur le joueur ou la joueuse ;
- Explorer comment les jeunes paient ces transactions ;
- Explorer l'effet de la pandémie sur ces comportements.

L'objectif secondaire est:

- Evaluer si les jeunes pensent que ce phénomène peut être une porte d'entrée vers les jeux d'argent.

2 Méthodes

Afin de répondre aux objectifs de la recherche, nous avons décidé d'utiliser une méthode qualitative dans le but d'appréhender les opinions et les interprétations des participant·es quant à leurs expériences par rapport aux jeux en ligne et plus particulièrement aux microtransactions ou achats intégrés⁶⁴. Ce type de méthode permet de saisir davantage le sens qui peut être donné au vécu et d'approfondir l'exploration et la compréhension de ce dernier^{65, 66}. Nous avons combiné deux méthodes de collecte de données : des entretiens individuels avec des joueur·euses qui jouent à des jeux en ligne offrant la possibilité d'effectuer des microtransactions et/ou jouant à des jeux d'argent, et deux groupes de discussion (groupes focus) de jeunes intéressé·es à parler de ces thématiques afin de collecter des opinions générales sur la problématique des jeux en ligne, microtransactions et jeux d'argent (tant en ligne qu'hors ligne). Ces groupes de discussion nous ont également permis d'approfondir certains aspects relevés lors des entretiens individuels.

2.1 Les entretiens individuels

Comme nous sommes spécifiquement intéressé·es par les expériences et vécus personnels des jeunes joueur·ses, nous avons décidé, dans un premier temps, de mener des entretiens individuels. Les entretiens permettent de focaliser sur l'individu pour approfondir de manière détaillée leur expérience personnelle et leur ressenti⁶⁷. Les entretiens individuels sont également préférés aux groupes de discussion lorsque les participant·es pourraient se sentir mal à l'aise pour parler en groupe^{65, 68}, ce qui pourrait arriver dans une discussion dans laquelle nous sommes intéressé·es par le vécu personnel des participant·es, en plus de leurs opinions générales.

Lorraine Chok a mené l'ensemble des entretiens (n=16) entre juin 2021 et août 2021. Les entretiens ont duré entre 40 minutes et une heure 18, avec une moyenne de 56 minutes.

Les entretiens ont été menés par visioconférence en utilisant la version professionnelle sécurisée de la plateforme Zoom© en raison des mesures sanitaires imposées dues à la pandémie de la COVID-19. Avant chaque rencontre, le·la participant·e a reçu un questionnaire en ligne sur l'application sécurisée REDCap®, dans lequel se trouvait aussi une lettre d'information expliquant les objectifs de l'étude et les règles de confidentialité, ainsi qu'un formulaire de consentement électronique de participation qu'il ou elle a signé. Un bref questionnaire auto-administré leur a été remis pour récolter des données sociodémographiques (sexe, âge, activité) et des données quant à leurs habitudes relatives aux jeux en ligne, aux microtransactions et aux jeux d'argent. Pour cette partie, nous nous sommes inspiré·es du South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA)^{69, 70}, un instrument pour détecter le jeu excessif parmi les jeunes. Enfin, nous remettons le lien pour l'entretien quelques heures avant le rendez-vous. Avant de commencer l'entretien, nous rappelions oralement les points importants inclus dans la feuille d'information et leur laissons le temps de nous poser d'éventuelles questions.

Les entretiens ont été enregistrés avec un dictaphone non connecté, puis retranscrits et anonymisés (tout élément permettant de reconnaître une personne a été supprimé à l'écrit : un

prénom, une école, un lieu, etc.). Toutes les modalités de cet enregistrement, incluant la retranscription et l’anonymisation, ont été présentées aux participant-es. A la fin de la rencontre, un bon électronique d’une valeur de CHF 30 pour un grand magasin a été remis aux participant-es pour les remercier de leur participation.

Une grille d’entretien basée sur nos questions de recherche regroupait les principales thématiques à parcourir (définition(s) des jeux, raison(s) d’effectuer des microtransactions, avantages et risques des microtransactions, COVID-19, aide et soutien, etc.), ainsi que quelques exemples de questions ouvertes. La discussion était amorcée par des questions sur leurs habitudes en termes de jeux, et débouchait sur une question très large sur le fait de savoir comment les participant-es définissaient les jeux en ligne. La discussion était aussi stimulée et animée à l’aide d’une image représentant de la monnaie virtuelle qui peut être achetée dans un jeu, afin de faire réagir les participant-es sur les différents types de transactions possibles dans les jeux. Une autre image représentant une *loot box* a parfois été utilisée quand la thématique n’était pas abordée d’elle-même.

Les différentes thématiques parcourues :

- Manière dont les jeunes définissent les jeux en ligne et jeux d’argent ;
- Raisons qui poussent un-e jeune à dépenser de l’argent réel dans le cadre d’un jeu ;
- Effet d’un tel achat sur le joueur ou la joueuse ;
- Moyen(s) par le(s)quel(s) les jeunes paient ces transactions ;
- Effet de la pandémie COVID-19 sur les habitudes de jeu et microtransactions ;
- Facteurs protecteurs et aides possibles en cas de problèmes ;
- Lien entre jeux en ligne, achats intégrés et jeux d’argent – transition.

2.2 Les groupes focus

En plus des entretiens individuels, nous avons, dans un second temps, mené des groupes focus (groupes de discussion) car nous souhaitons réunir des opinions générales sur ces thématiques, et approfondir certains aspects relevés lors des entretiens. Les groupes focus permettent de saisir davantage le sens donné à un phénomène social et d’approfondir la compréhension de celui-ci en saisissant les interprétations et perceptions générales des participant-es^{64, 71}. La méthode des groupes focus est particulièrement recommandée pour les recherches ayant un but exploratoire sur un sujet encore relativement peu connu car elle permet de saisir les différents termes, définitions et vocabulaires utilisés par les participant-es^{72, 73}. La dynamique de groupe et l’interactivité induites par les groupes focus mènent à des discussions spontanées et échanges de points de vue, convergents ou divergents. Cette méthode permet ainsi de révéler et approfondir certaines dimensions d’une problématique⁷³, notamment celles que nous avons relevées lors des entretiens individuels. Comme nous étions dans une approche exploratoire, cette dynamique de groupe, considérée comme très efficace dans un processus de découverte, est très intéressante

pour enrichir les résultats trouvés après des entretiens individuels. Lorraine Chok a modéré toutes les discussions de façon non directive et Joan-Carles Surís l’a accompagnée pour prendre des notes sur les prises de parole des participant·es pour faciliter la retranscription, ainsi que pour observer le déroulement des discussions. Les deux groupes focus ont duré environ une heure. Tout comme pour les entretiens individuels, le·la participant·e a reçu un questionnaire en ligne sur l’application sécurisée REDCap®, dans lequel se trouvait aussi une lettre d’information expliquant les objectifs de l’étude et les règles de confidentialité, ainsi qu’un formulaire de consentement électronique de participation qu’il ou elle a signé. Un bref questionnaire auto-administré leur a été remis afin de récolter des données démographiques telles que le sexe, l’âge et l’activité. Nous avons adopté le même procédé que pour les entretiens individuels pour enregistrer et transcrire les groupes focus.

Une grille d’entretien basée sur nos questions de recherche regroupait les dimensions relevées lors des entretiens individuels que nous souhaitions approfondir. La discussion était amorcée par une question très large sur le fait de savoir comment les participant·es définissaient les jeux en ligne et les jeux d’argent. La discussion était aussi stimulée et animée à l’aide de citations directement tirées des entretiens individuels.

2.3 Recrutement

Les participant·es ont été recruté·es par une annonce sur le site Internet www.adosjob.ch dédié aux emplois-petits jobs auprès des 15-20 ans. Pour l’entretien individuel, l’annonce faisait appel à des jeunes âgé·es entre 14 et 20 ans jouant à des jeux en ligne dans lesquels il est possible de payer pour avancer dans le jeu/gagner des vies/des tenues, etc. Pour les groupe focus, l’annonce faisait appel à des jeunes entre 14 et 20 ans souhaitant partager leurs opinions (générales) sur les thématiques relatives aux jeux en ligne, achats relatifs, et jeux d’argent. La méthode boule de neige a également été utilisée dans quelques cas.

2.4 Les participant·es

Entre juillet et août 2021, nous avons mené 16 entretiens individuels avec des jeunes âgé·es de 14 à 20 ans (Tableau 1) et deux groupes focus de, respectivement, 5 filles âgées de 16 à 19 ans et 6 garçons âgés de 17 à 19 ans (Tableau 2). Pour les entretiens, le critère d’inclusion était de jouer à des jeux qui proposent d’effectuer des microtransactions car nous étions intéressé·es à connaître les expériences des jeunes dans ce domaine. Cependant, il n’était pas nécessaire que le·la jeune ait déjà dépensé de l’argent pour ce type d’achats. Pour les groupes focus, nous avons recruté tout·e jeune entre 14 et 20 ans intéressé·e à discuter de cette thématique. Nous avons choisi de voir les filles et garçons séparément étant donné qu’une différence de genre quant au taux de prévalence de jeux est souvent démontrée ⁷⁴. De plus, une homogénéité quant au genre est souvent recommandée lorsque des groupes focus sont conduits avec des jeunes, évitant ainsi le plus possible une adaptation de leur parole ou une gêne par rapport aux différences découlant du genre et encourageant la discussion grâce à ce point commun ^{71, 75}.

2.4.1 Entretiens individuels: Caractéristiques socio-démographiques et habitudes de jeux

La moyenne d'âge des participant·es était de 16.7 ans [rang : 14-20 ans], avec une médiane de 16 ans. Les filles composaient 37.5% (n=6) de l'échantillon total. Etant donné qu'il s'agissait de notre critère d'inclusion, l'ensemble des jeunes avaient déjà joué à des jeux via un site ou une application, dans lesquels il est possible d'effectuer des microtransactions/achats intégrés. Seule une personne n'avait jamais effectué de microtransactions dans ces jeux. La majorité d'entre eux·elles (n=13) avaient déjà payé pour de la monnaie virtuelle, des accessoires ou tenues, près de la moitié (n=7) avaient déjà acheté, respectivement, des *loot boxes* et des *boosts* permettant un « coup de pouce » dans le jeu. Environ un tiers « des acheteurs·euses » (n=5) avait déjà payé pour avancer dans le jeu ou l'améliorer, et seules deux personnes ont déclaré avoir acheté des vies supplémentaires. Presque tous·tes les jeunes (n=13) payaient tout ou la plus grande partie eux·elles-mêmes. Les autres (n=2) étaient aidé·es par leurs parents. Enfin, parmi les 16 participant·es, trois d'entre eux·elles avaient déjà joué plusieurs fois à des jeux d'argent et de hasard en ligne, et une personne l'avait fait une fois.

Tableau 1 Caractéristiques des participant·es : entretiens

N°	Sexe	Âge	Activité	Date entretien
1	H	15	Ecole obligatoire (11H)	18.06.21
2	H	19	Université (1 ^{ère})	23.06.21
3	F	20	Haute Ecole (1 ^{ère})	24.06.21
4	F	16	Ecole postobligatoire (1 ^{ère})	28.06.21
5	F	20	Ecole postobligatoire (4 ^{ème})	28.06.21
6	H	15	Ecole obligatoire (11H)	29.06.21
7	H	18	Ecole postobligatoire (3 ^{ème})	1.07.21
8	H	17	Ecole postobligatoire (3 ^{ème})	13.07.21
9	H	16	Ecole postobligatoire (1 ^{ère})	14.07.21
10	H	15	Ecole postobligatoire (1 ^{ère})	20.07.21
11	F	14	Préparation maturité fédérale	22.07.21
12	H	14	Ecole obligatoire (10H)	27.07.21
13	H	16	Ecole postobligatoire (1 ^{ère})	28.07.21
14	F	15	Ecole postobligatoire (3 ^{ème})	03.08.21
15	H	20	Ecole postobligatoire (1 ^{ère})	10.08.21
16	F	18	Ecole postobligatoire (2 ^{ème})	23.08.21

2.4.2 Groupes focus: Caractéristiques socio-démographiques

Groupes focus

Parmi les filles, la moyenne d'âge des participantes était de 17 ans [rang : 16-19 ans], avec une médiane de 16 ans. Parmi les garçons, la moyenne d'âge des participants était de 17.8 ans [rang : 17-19 ans], avec une médiane de 17.5 ans.

Tableau 2 Caractéristiques des participant·es : groupes focus

N°	Sexe	Âge	Activité	Date groupe focus
1	F	16	Ecole postobligatoire (2 ^{ème})	24.08.21
2	F	19	Université (1 ^{ère})	24.08.21
3	F	16	Haute Ecole (1 ^{ère})	24.08.21
4	F	18	Année sabbatique	24.08.21
5	F	16	Ecole postobligatoire (1 ^{ère})	24.08.21
6	H	18	Année sabbatique	26.08.21
7	H	18	Ecole postobligatoire (4 ^{ème})	26.08.21
8	H	17	Ecole posobligatoire (2 ^{ème})	26.08.21
9	H	18	Université (1 ^{ère})	26.08.21
10	H	19	Travail	26.08.21
11	H	17	Ecole postobligatoire (3 ^{ème})	26.08.21

2.5 Les analyses

Afin d'extraire les différents thèmes et dimensions soulevés par les participant·es, nous avons procédé à une analyse thématique de contenu, une méthode permettant d'extraire les interprétations et les significations subjectives en utilisant un procédé de classification et de catégorisation des données ⁷⁶. Cette méthode a l'avantage de récolter des informations venant directement des participant·es eux·elles-mêmes sans théories ou idées préconçues, ce qui est particulièrement intéressant lorsque le but de la recherche est d'explorer les expériences ou opinions personnelles. Les entretiens ont d'abord été lus à plusieurs reprises afin d'obtenir une idée générale des données recueillies, puis ils ont été codés et classés en fonction des thèmes et sous-thèmes identifiés par l'analyse. Les analyses ont été effectuées par Lorraine Chok à l'aide du logiciel MAXQDA (version 20.0.8) et systématiquement révisées par Yara Barrense-Dias afin de discuter des éventuelles divergences. Ce procédé a permis de mettre en place une forme de triangulation au niveau de l'analyse évitant ainsi au maximum les risques de biais.

2.6 Avis des expert·es

Afin de mettre en lumière des éléments importants à prendre en considération dans les décisions futures portant sur les achats intégrés dans les jeux en ligne, les 8 et 12 octobre 2021, nous avons présenté une sélection de nos résultats à un panel d'expert·es travaillant dans le domaine de la jeunesse et des jeux en ligne. Nous souhaitions obtenir leurs points de vue quant aux résultats de cette étude, mais surtout quant aux perspectives d'avenir afin de proposer des réflexions pratiques.

2.7 Considérations éthiques

Le protocole de recherche a été examiné par la Commission cantonale d'éthique de la recherche sur l'être humain du canton de Vaud (numéro de projet 2021-00377). Selon la loi relative à la recherche sur l'être humain et les ordonnances correspondantes, les risques et contraintes de cette étude étant minimaux, le consentement éclairé et écrit du représentant légal (parent) n'était requis que pour les jeunes de moins de 14 ans, ce qui n'était pas le cas dans cette étude comprenant des 14-20 ans. Des contacts d'institutions d'aide (ciao.ch, Pro Juventute, La main tendue, ...) ou de soutien et de soins (Centre du jeu excessif du CHUV, Division interdisciplinaire de santé des adolescents, ...) figuraient sur la lettre d'informations transmises aux participant·es. Un·e jeune qui aurait fait part de difficultés personnelles aurait pu être dirigé·e vers ces institutions. Aucun·e participant·e n'a rapporté de problèmes durant ces discussions.

3 Résultats

3.1 Définitions

Afin de comprendre à quoi se référaient les jeunes lorsqu'ils et elles utilisaient des termes tels que « jeux en ligne », « jeux d'argent et de hasard » en ligne et hors ligne, nous leur avons demandé de définir ces différents termes avec leurs propres mots.

3.1.1 Jeux en ligne

Au centre des jeux en ligne, nous avons retrouvé la notion de jouer sur un support électronique, tel qu'un téléphone, une console ou un ordinateur. « [...] Il y a l'idée de jeu en ligne du coup qui me permet de jouer [...] sur mon téléphone ou... un autre appareil électronique. » (Garçon, 19 ans).

L'ensemble des participant·es ont conçu les jeux en ligne comme étant des jeux multijoueurs, avec l'idée de jouer avec d'autres personnes, incluant des joueur·ses de différentes parties du monde. « Un jeu en ligne... (Réflexion) Un jeu en ligne... C'est un... bah c'est un jeu qui me permet de pouvoir jouer avec d'autres personnes sur la planète, c'est ça. [...] C'est ça, multijoueurs mais avec des personnes qui peuvent se trouver à 1 km juste à côté de moi, voire plusieurs milliers de kilomètres de chez moi. » (Garçon, 19 ans).

Un jeu en ligne requiert forcément une connexion internet. « Pour moi, c'est un jeu qui a besoin... un jeu en ligne, on a besoin du réseau, du wifi... [...]. » (Fille, 20 ans).

Le jeu en ligne, de par sa fonction multijoueur, permettrait de vivre quelque chose de plus réel, ou faire une activité qui paraît plus réelle que ce qui se retrouverait dans un jeu hors ligne. « Le but d'un jeu en ligne c'est que ça paraisse réel [...]. Le fait qu'on interagisse avec d'autres personnes dans le jeu, ça le rend de plus en plus réel. » (Fille, 16 ans).

3.1.2 Jeux d'argent et de hasard

La notion d'argent, également par sa perte, a été au centre de la définition des jeux d'argent et de hasard. « Mmh c'est un jeu dans lequel on mise une somme, je dirais, et sans gagner. Enfin soit il y a un profit soit il n'y a rien. » (Fille, 16 ans). Dans cette optique, si le-la joueur·se ne dépense pas de l'argent dans un jeu d'argent ou cesse d'en dépenser, alors il-elle ne peut pas y jouer. « Je pense qu'un jeu d'argent peut être aussi considéré comme, si par exemple t'es obligé de payer si tu veux plus avancer dans le jeu. » (Fille, 18 ans-GF (Groupe Focus)). Ainsi, pour certain·es jeunes, les jeux rentrant dans la catégorie traditionnelle de « jeux d'argent » tels que le poker ou le casino ne sont pas des jeux d'argent si le-la joueur·se y joue gratuitement. « Si on veut juste jouer au casino normal, il y a des applications où c'est juste du casino, mais c'est des jetons et on n'a rien besoin d'acheter. [...] J'ai joué au Poker, mais pour moi c'était pas un jeu d'argent, vu que j'avais juste les jetons, mais j'avais rien mis. » (Fille, 18 ans).

Bien qu'un jeu d'argent et de hasard a souvent été défini au regard d'une récompense ou d'un gain, il a également été présenté comme, en plus, une activité dans laquelle le-la joueur-se pouvait se divertir. « [...] *Ce sont des jeux ; ça reste des jeux. Parce qu'il y a quelque chose de divertissant. On joue pour avoir quelque chose au final, on attend quelque chose en retour donc là, ça serait une somme d'argent aussi en retour. Donc pour moi, c'est un jeu ; c'est divertissant. On a envie de toujours jouer, jouer, donc pour moi, c'est un jeu.* » (Fille, 20 ans).

Les participant-es se sont référés-es à plusieurs types de jeux pour parler des jeux d'argent. Les paris sportifs ont souvent été énoncés en premier comme exemple de jeux d'argent. « *Pour moi, jeux d'argent c'est un peu cliché mais c'est genre pari sportif...* » (Garçon 17 ans). D'autres participant-es ont mentionné les billets à gratter pour les jeux hors ligne. « [...] *Ça peut aussi (les jeux d'argent) faire penser à d'autres (que les paris sportifs) jeux d'argent qu'on peut jouer dans la vraie vie qui sont aussi en présentiel, comme la loterie romande [...].* » (Fille, 16 ans-GF).

En ce qui concerne la définition des jeux d'argent en ligne, plusieurs participant-es ont manifesté une certaine confusion. En effet, le caractère multijoueur soulevé dans la définition des jeux en ligne ne semblait plus forcément nécessaire pour définir les jeux d'argent en ligne. Ainsi, les jeux d'argent en ligne ont été définis comme des jeux d'argent requérant une connexion Internet. « [...] *On n'est pas connecté avec d'autres gens ; ça c'est plus un jeu (Rire) mais qui est en ligne du coup ou qui via internet, on joue via internet. Ça c'est un autre jeu en ligne.* » (Garçon, 19 ans).

Mais pour d'autres, la notion de multijoueur a également été présente dans la définition de jeux d'argent en ligne. « *S'il y a une sorte d'interaction entre plusieurs personnes ou c'est par exemple, je ne sais pas, des paris de plusieurs personnes qui parient sur quelque chose, alors oui, c'est en ligne parce qu'il y a l'histoire de connexion entre ces personnes et puis il y a le wifi quoi donc oui (Rire).* » (Fille, 20 ans).

Certain-es participant-es ont parlé du moyen de paiement comme critère pour définir un jeu d'argent en ligne. Si le paiement se faisait par carte de crédit, alors le jeu était considéré comme en ligne. « [...] *Je suppose que c'est aussi des jeux en ligne puisqu'il faut bien utiliser sa carte de crédit pour miser une certaine somme [...].* » (Garçon, 18 ans). Par contre, si la personne se déplaçait pour faire la transaction, alors ce n'était pas vraiment perçu comme un jeu d'argent en ligne, par exemple dans le cas où le-la jeune se rend dans un bureau de tabac pour payer afin de participer à un pari sportif. « *Mais je n'ai pas l'impression que je peux dire que c'était un jeu en ligne parce que... la... la transaction s'est faite en vrai au final puisque j'ai préparé entre guillemets mon ticket en ligne et au final, la transaction, elle s'est faite... elle s'est faite... manuellement, disons.* » (Garçon, 17 ans).

3.2 Les jeux en ligne et hors ligne

Avant de parler des achats intégrés dans les jeux, nous avons abordé les habitudes (fréquence, types de jeux joués) des participant·es quant aux jeux en ligne et hors ligne.

3.2.1 Habitudes

Premièrement, certain·es participant·es ont parfois été initié·es aux jeux en ligne ou hors ligne par la famille. « J'ai grandi dans une famille qui joue beaucoup aux jeux vidéo du coup, je suis vraiment partie dans leur volée. » (Fille, 14 ans).

Le type de jeux joués changerait avec l'âge. « Mais c'était surtout des petits jeux d'aventure etc. et après, c'est parti sur les jeux de guerre. » (Fille, 14 ans).

Les participant·es ont indiqué jouer aux jeux en ligne majoritairement durant leur temps libre, et plus particulièrement pendant les soirées, week-ends et vacances, quand ils·elles n'ont pas l'école. « Ouais pratiquement, tous les jours 4 heures. Ouais le week-end principalement et pendant la semaine, ça arrive d'aller un peu moins avec l'école mais ça reste aux alentours des 4 heures. » (Garçon, 16 ans).

Plusieurs jeunes ont considéré cette activité comme un loisir, un passe-temps. « Alors moi je dirais que c'est quelque chose qu'on peut faire pour passer le temps, quelque chose d'amusant [...]. » (Fille, 18 ans-GF). Ainsi, certain·es joueraient de moins en moins avec les années car ils et elles auraient de moins en moins de temps libre. « [...] Je pense, personnellement, que j'ai davantage réduit mon temps devant des jeux vidéo aujourd'hui que par rapport à ce que je faisais il y a 5 ou 10 ans. [...] C'est peut-être oui, plus lié aux études [...] au travail tout ça [...]. Disons qu'à 18 ou 19 ans, on va avoir plus de responsabilités qu'à 9 ou 10 ans [...]. » (Garçon, 18 ans). D'autres ont dit ressentir une certaine lassitude quant au fait de jouer. « Mmh je pense que je me suis lassé à mon avis au bout d'un moment et quand tu fais trop quelque chose, bah au bout d'un moment tu t'habitues et tu te lasses [...]. » (Garçon, 16 ans).

Pour certain·es jeunes, le téléphone serait plus utilisé que la console pour jouer quand ils et elles disposent d'un court moment. « Alors moi je joue principalement sur mon téléphone ces derniers temps parce que je n'ai plus le temps de me poser et de jouer devant une console ou quoi que ce soit [...] » (Garçon, 19 ans). Le téléphone permettrait d'accéder à des jeux plus facilement, notamment dans l'espace public, et contrairement à une télévision ou un ordinateur, il n'est généralement pas à partager avec d'autres membres du foyer. « Quand j'étais plus petite, je jouais à des jeux, je ne sais pas si ça compte la Wii®, je jouais à ça. Maintenant plus [...] parce que ça demande d'aller devant la télévision alors que sur le téléphone, je n'ai pas besoin d'être dans un lieu précis, je peux être partout ; dans le bus, dans le lit, sur le chemin enfin je n'ai pas besoin d'être devant ma télévision pour jouer. C'est ça que j'aime bien aussi sur le téléphone. [...] Parce que la télévision, bah je ne suis pas la seule à l'utiliser [...]. » (Fille, 20 ans). Néanmoins, l'ordinateur ou la console seraient parfois préférés car ils offrent plus d'options dans les jeux. « [...] Téléphone c'est un autre monde. [...] C'est trop lent, ça prend trop d'espace ; je préfère mon petit ordinateur ou ma télé, c'est mieux (Rire). » (Fille, 14 ans). Ainsi, les jeux sur téléphone seraient davantage un passe-

temps que ceux sur console ou ordinateur qui procureraient plus de plaisir. Certain-es jeunes passeraient de plus courts moments à jouer sur téléphone, mais lorsqu'ils sont additionnés, le temps passé à jouer sur téléphone serait non négligeable. « C'est juste pour passer le temps. [...] On va dire que je passe le temps comme je peux du coup bah je prends du plaisir [...] mais c'est... on va dire dérisoire comparé au plaisir que j'ai sur PC quoi mais ils (les plaisirs) restent présents durant toute la journée. Vu le nombre d'heures qu'on passe sur le téléphone, les petits plaisirs qui s'accumulent, elles font que voilà quoi... On continue à y jouer quoi. » (Garçon, 16 ans).

3.2.2 Raisons de jouer et effets sur le·la joueur·se

Les participant-es ont rapporté que la raison principale pour laquelle ils-elles jouaient aux jeux en ligne était pour le plaisir qu'ils-elles ressentaient. Le plaisir qu'apportent les activités dehors entre ami-es, pourrait, pour certain-es, être substitué par le plaisir qu'apportent les jeux en ligne. « *C'est un divertissement, c'est fun, je peux m'amuser et lorsque je joue avec mes amis, c'est marrant. C'est comme si je sortais dehors en ville avec des amis je dirais [...].* » (Garçon, 14 ans). Rencontrer des gens pourrait aussi contribuer au plaisir de jouer aux jeux. « *C'est aussi un endroit où on peut rencontrer des gens, des amis [...].* » (Garçon, 16 ans) (cf. chapitre 3.2.2 p.26).

Jouer pour le plaisir a souvent été opposé, ou additionné, à jouer pour la compétition. « [...] *Moi j'aime bien passer du temps dehors ; j'ai une relation très particulière quant aux jeux vidéo. Voilà, moi je le fais vraiment pour uniquement le plaisir, jamais pour... montrer que je suis meilleur ou que j'ai quoi que ce soit de particulier dans un jeu. Je le fais juste oui tout pour le plaisir.* » (Garçon, 19 ans). Un participant a notamment rendu compte de la transition du plaisir à jouer, au plaisir à prendre part à une compétition. « *Un jeu en ligne, c'est... bah, moi, ça serait principalement un divertissement en fait, un jeu en ligne. Et quand on parle de divertissement, il y a deux types ; c'est soit on est là juste pour être diverti et sans plus, ou soit, on est là pour gagner et donc ça devient au-delà du divertissement. Par exemple, le jeu où je joue actuellement [...] au début, j'y jouais avec des amis. C'était que pour le fun en fait et je prenais du plaisir en jouant et en jouant avec mes amis. Maintenant, mon plaisir est différent ; je prends du plaisir que quand je gagne.* » (Garçon, 17 ans). Cette compétition pourrait engendrer de la pression. « *Je trouve que dans le jeu en ligne on a plus de pression que quand on joue hors ligne. Quand on joue hors ligne c'est nous-mêmes et on assume, on prend les conséquences entre guillemets, alors que quand on est en ligne, derrière [...] il peut y avoir des conséquences, on peut se faire charrier et puis voilà, on se donne plus à fond je trouve quand on est en ligne. En tout cas, c'est mon cas.* » (Garçon, 17 ans-GF).

En plus du plaisir global, certain-es joueur·ses trouveraient des émotions plus intenses dans la sphère des jeux qu'en-dehors de celle-ci. « *Bah ce qui est bien quand on joue, [...] on passe par toutes les émotions parce qu'on peut avoir la peur, on est content, on est en colère, on a envie de dévorer son écran et après, on est super heureux et c'est ça que j'adore aussi [...]. Au bout d'un moment, on se dit "Ah mais je m'amuse tellement plus que si j'étais dehors !" [...].* » (Fille, 14 ans). La liberté et l'infini des possibilités offerts dans les jeux en ligne semblent également attirer de nombreux·ses jeunes. « *C'est un peu comme si on était dehors mais en augmenté je dirais ; je ne sais pas, je ne sais pas si je peux dire ça (Rire) [...] Il y a certaines choses qu'on ne peut pas faire dans la vraie vie quoi, [...] on peut être ce qu'on ne peut pas forcément être dans la vraie vie... [...] Tout est libre [...]. Par exemple, on a des jeux de rôle où on se retrouve dans une ville, on peut faire le*

métier qu'on veut, on peut être la personne qu'on veut ; c'est ça qui... m'attire un peu dans le jeu vidéo. » (Garçon, 16 ans). Certain·es participant·es ont ainsi considéré que les jeux en ligne constituaient un deuxième monde. « Je ne sais pas, c'est un autre monde. C'est comme si on avait une double vie ; c'est super cool. » (Fille, 14 ans). Pour certain·es joueur·ses, les compétences qu'ils·elles ont dans les jeux en ligne leur permettraient de se sentir mieux dans la sphère hors ligne. « [...] C'est qu'il n'y a même plus de frontière vraiment entre les jeux vidéo et la vraie vie quoi [...]. Et du coup forcément, si ça mélange avec ça, [...] peut-être que les gens se disent que s'ils sont meilleurs dans les jeux vidéo, ils se sentiront mieux dans la vie quoi parce que du coup, ça se mélange. » (Garçon, 16 ans).

Un parallèle avec les films a aussi été établi. Certain·es jeunes ont indiqué percevoir le jeu comme une histoire qui se déroule, avec une notion de suspens parfois intenable poussant à continuer à jouer ou à jouer davantage. « Je n'aime pas trop arrêter les jeux comme ça, sur un coup sec. Je préfère terminer comme ça je vois comment l'histoire elle continue parce que sinon, ça me stresse de ne pas savoir... ça me perturbe. » (Fille, 14 ans). En plus de l'aspect narratif des jeux, un participant a fait part des considérations morales et historiques qui peuvent s'y trouver. De plus, certain·es joueur·ses se projetteraient parfois dans la peau des personnages. « Disons le jeu vidéo, c'est pas seulement un jeu en ligne sur lequel on joue, sur l'arène et tout ; c'est bien plus que ça. Ça peut être sur la forme d'un scénario, comme un film en fait. Un peu comme... comme une sorte de sixième art, si on peut définir comme ça. [...] Disons à la fois très explicatif, un peu très moralisateur disons... Disons qu'on arrive à se mettre dans la peau du personnage, du héros en soi. [...] Quand je disais moralisateur, c'est-à-dire qu'il y a une morale derrière, qu'il y a un message que les développeurs ou les créateurs veulent faire passer derrière ce jeu vidéo. » (Garçon, 15 ans).

Certain·es joueur·ses ont quant à eux·elles établi une distinction claire entre le monde réel et virtuel, ce dernier pouvant se diviser entre les jeux d'un côté, et l'aspect social de l'autre. « [...] J'aime bien avoir mon jeu, je joue et puis après, il y a ma vie privée aussi, enfin virtuelle et la vraie quoi. » (Fille, 20 ans). Selon certain·es participantes, la tendance à confondre les sphères réelle et virtuelle pourrait expliquer l'usage problématique des jeux. « Il y a toujours la barrière du réel, et du virtuel, et je pense que la dépendance pourrait faire un peu tout ça, ne plus vraiment rendre ça un peu invisible. C'est-à-dire que la personne elle fera plus vraiment la distinction entre réel et virtuel [...]. » (Fille, 16 ans-GF).

3.2.3 Lien social

Le fait que les jeux en ligne permettent de créer ou de maintenir des liens sociaux a souvent été au cœur des discussions. Pour plusieurs participant·es, jouer en ligne représentait une activité à faire entre ami·es. « On peut être quand même ensemble sans être à côté ; ça m'arrive d'être en contact enfin... sans être tous chez quelqu'un. » (Garçon, 17 ans). Comme susmentionné, pour certain·es, les jeux en ligne seraient également un moyen de rencontrer des gens. Un parallèle avec l'école a été établi par l'un des participants, démontrant que pour certain·es jeunes, les activités entre ami·es dans les jeux, et celles en-dehors, se situeraient sur un même continuum et seraient régies par de même règles. « Ça permet de [...] faire de nouvelles connaissances et des personnes d'origines et de cultures différentes et avec des idées aussi différentes. Donc, c'est comme l'école, on est un peu obligé d'y aller, enfin pas obligé, mais si on veut jouer, on fait des rencontres avec de nouvelles

personnes et donc on apprend, on fait avec d'autres, c'est la vie en communauté, mais sur les réseaux sociaux. » (Garçon, 17 ans-GF).

Qu'il s'agisse, par exemple, de se donner des astuces ou collaborer dans une même équipe avec un but commun, les jeux en ligne seraient un sujet de discussion qui permettraient de construire de nouveaux liens. Ainsi, ils ont été considérés par plusieurs participant-es comme toute autre activité ou intérêt commun qui peut rassembler des gens. « [...] (Les jeux permettent) de regrouper plusieurs personnes qui se connaissent ou non autour d'une même passion. Ce qui fait que tout le monde a un point commun quand on va sur ce même jeu en ligne. » (Garçon, 18 ans-GF). Ces discussions se feraient souvent sur les plateformes ou serveurs consacrés aux jeux. « [...] Très facilement, on trouve des serveurs sur Discord® (une plateforme permettant aux joueur-ses de discuter entre eux-elles) ou autre avec plein de gens qui y jouent du coup, on échange des informations à propos du jeu, [...] et puis c'est là que justement se créent les liens sociaux quand les gens vont commencer à parler autour du jeu, à se regrouper, à échanger des opinions, à échanger des conseils même parce qu'il y a beaucoup à faire autour de ce type de jeu [...]. » (Fille, 20 ans). Les discussions autour des jeux peuvent également se faire sur d'autres plateformes que celles spécifiquement dédiées à ces thématiques. Les réseaux sociaux usuellement utilisés étaient parfois cités par les jeunes. « [...] Des fois, il y a des options dans le jeu pour le faire, des fois, il faut passer par d'autres moyens comme par exemple Discord®, ça peut être je ne sais pas Twitter, Instagram ou autre, les réseaux sociaux [...]. » (Fille, 20 ans). L'intérêt commun pour les jeux peut donc parfois laisser place au partage d'autres intérêts, et les plateformes d'échanges dédiées aux jeux peuvent ainsi être utilisées sans même discuter de jeux. « [...] Et moi maintenant, j'ai même plus besoin d'un jeu, on peut juste être sur [...] Discord® [...] et juste parler de notre journée, de ce qu'on a fait, il y a plus besoin de ce jeu pour pouvoir être ensemble quoi. Au bout d'un moment il y a plus besoin de ça, plus besoin du jeu [...]. » (Garçon, 18 ans). Dans le cas où un lien se créerait entre des joueur-ses, certain-es d'entre eux-elles échangeraient en second lieu sur d'autres réseaux sociaux. « Bah là, après genre un mois, je pense que ça s'échange tout seul des numéros ou bien un compte Twitter ou ouais un Insta mais du coup, ça s'envoie des messages "Ah tu joues ", "ça te dit on commence à jouer vers 17 heures et on finit vers 10 heures" donc... c'est... ouais, ça devient un peu plus loin quoi. » (Garçon, 17 ans). Ainsi, les jeux peuvent représenter une porte d'entrée pour ensuite tisser de solides amitiés avec d'autres joueur-ses. « [...] Il y en a certains (des amis) que j'ai rencontrés en faisant des parties et qui sont [...] devenus des bons amis, enfin on se parle au-delà du jeu. » (Garçon, 17 ans-GF). Certain-es jeunes ne feraient ainsi pas de différence entre des ami-es rencontrés par exemple à l'école, et celles et ceux rencontrés en ligne. Les jeux seraient un prolongement de la sphère hors ligne, notamment du point de vue social. « [...] Je ferais même pas la différence entre euh... enfin des amis dans le jeu et des amis réels. » (Garçon, 17 ans-GF). Dans ce cas, plusieurs participant-es ont considéré qu'il était important de maintenir aussi en parallèle les amitiés qu'ils-elles avaient en-dehors des jeux. « [...] J'ai... des gens que je considère comme mes amis, je m'inquiète pour eux, je me demande comment est-ce qu'ils vont, si je sais qu'ils ont un problème je m'inquiète vraiment [...] comme si c'était quelqu'un que je connaissais depuis longtemps, physiquement [...]. Et je trouve que c'est des vrais liens quand même, il faut juste pas se limiter à ces liens, c'est là l'équilibre à faire. » (Garçon, 18 ans-GF). Une participante a notamment expliqué que, parfois, il était plus facile de se confier à une personne en ligne. « C'est beaucoup plus simple de parler avec des personnes qu'on rencontre en ligne sur des serveurs que dans la vraie vie parce que les personnes, elles ne voient pas en face et sont ouvertes à tout. Mais du coup, c'est beaucoup plus

simple de parler de sujet et voilà, du coup, au bout de quelques jours qu'on connaît presque toute l'intimité d'une personne ; ça c'est bizarre à dire mais c'est vrai parce que ça nous rapproche beaucoup. » (Fille, 14 ans). Cependant, le fait de se lier d'amitié avec d'autres joueur-ses à travers les jeux en ligne a suscité un débat lors de notre groupe de discussion entre garçons. En effet, alors que certains participants se sont fait des ami-es par ce biais, d'autres ont manifesté avoir des difficultés à se faire des ami-es dû au format virtuel. Un participant nous a expliqué que s'il ne rencontrait pas physiquement une personne, elle restait une rencontre faite virtuellement, et ne devenait pas un-e ami-e. De plus, il ressentirait plus de méfiance envers les personnes en ligne. « Ça permet de faire des rencontres, mais pas de devenir des amis [...]. Moi je trouve très difficile de dire que quelqu'un est mon ami sans le voir. [...] Le terme de confiance déjà, je trouve que c'est pas pareil de dire tu me laisses cette arme (dans le jeu), que de confier quelque chose à un ami réel, je trouve vraiment que ce serait incorrect vis-à-vis de mes amis réels, de les comparer à des gens avec qui je joue en ligne. » (Garçon, 17 ans-GF).

Malgré le lien social que peuvent permettre les jeux en ligne, certain-es jeunes nous ont fait part du fait que ces liens pouvaient être éphémères, par exemple si le jeu disparaissait ou que l'un-e des joueur-ses cessait d'y jouer. « Imaginons, il (le jeu) est supprimé, on ne verra plus ces relations. [...] On n'est pas seulement déçu de notre jeu mais [...] on est déçu d'avoir perdu notre temps à communiquer avec quelqu'un à travers un jeu et aussi, cette personne, elle peut très bien supprimer l'application et plus jamais revenir et nous, on est toujours sur ce jeu et on attend la réponse de cette personne et puis jamais on n'aura de réponse, c'est une frustration d'avoir perdu son temps ». (Fille, 20 ans).

L'aspect des jeux en ligne comme activité pour jouer avec des ami-es a particulièrement été relevé lorsque nous abordions la période de confinement dû à la pandémie COVID-19 (cf. chapitre 3.10 p.51).

3.2.4 Risques

Plusieurs participant-es ont considéré que les jeux pouvaient entraîner une dépendance. Il s'agit de la notion du temps passé à jouer qui a été mise en avant. « Si on tombe dans cette addiction, ben là, ça devient un problème, [...] si on tombe dedans (l'addiction) et qu'on joue beaucoup trop [...]. » (Garçon, 18 ans-GF). Jouer avec d'autres personnes rallongerait parfois la durée de jeu. « Dès qu'on a cette phase au moins 1 heure par jour aux jeux vidéo, [...] on a des amis, on ne peut pas les abandonner du jour au lendemain du coup, on a une pression aussi si on part [...]. » (Fille, 14 ans). Le fait que dans certains jeux il faille se connecter régulièrement pour débloquer certaines options inciterait certain-es jeunes à jouer davantage. « [...] (Il y a des risques) de tomber dans l'addiction, jouer un peu tout le temps et puis ça, il y a beaucoup de jeux qui sont très forts là-dessus aussi, Il y a beaucoup de jeux qui sont très forts, [...] de garder le plus longtemps possible les gens dessus en faisant par exemple des cycles tous les X qu'il faut venir récupérer [...] et puis ça tombe un petit peu dans l'addiction du "Il faut que j'y sois tous les jours, il faut que je regarde tous les jours" et puis après, bah le risque oui, c'est l'addiction [...]. » (Fille, 20 ans). Dans ce même ordre d'idée, il existerait également des jeux dans lesquels le-la joueur-se recevrait des cadeaux au fur et à mesure qu'il ou elle avance dans le jeu. Des jeunes ont alors rapporté jouer davantage pour les recevoir. « Et bah du coup, les gens vont forcément vouloir aller plus loin parce qu'ils vont mettre [...] les

choses les plus attrayantes, le plus loin possible [...]. C'est à partir de ce moment-là que je dis que les gens ne jouent même plus pour jouer mais simplement parce qu'ils ont envie d'avoir ce skin [...] ça pousse à jouer, voilà, c'est ça en fait. » (Garçon, 16 ans). Certain-es jeunes qui jouaient pour avancer dans le jeu ont dit ne parfois plus ressentir de plaisir à jouer. « [...] Il y a des moments où je me suis rendu compte que j'étais en train de jouer pas par plaisir mais simplement parce [...] qu'il fallait juste que je joue quoi enfin j'avais par exemple une liste d'objectifs à faire [...] En fait, ça devenait plus une corvée qu'un jeu auquel je prenais du plaisir [...]. » (Garçon, 16 ans). Le temps passé à jouer pourrait également augmenter lorsqu'un-e joueur-se fait une dépense dans un jeu et souhaiterait ainsi la « rentabiliser » (cf. chapitre 3.6.3 p.44). « Je crois qu'il y a un autre problème c'est que quand on joue à un jeu pendant longtemps et qu'on a beaucoup investi [...] il y a "J'ai mis tellement d'argent dedans, je peux pas juste tout abandonner". » (Fille, 18 ans). Les jeux sur téléphone entraîneraient moins ce type de risques de passer trop de temps, selon certain-es jeunes. « Oui, il y a les histoires d'addiction aux jeux vidéo, j'en ai beaucoup entendu parler, je sais que c'est là et je sais qu'il y a des gens qui restent des heures dessus à jouer [...]. En tout cas, ce n'est pas les jeux sur téléphone qui sont les plus [...] les plus dangereux [...], je pense. » (Fille, 20 ans).

Il serait difficile pour certain-es de diminuer leur temps de jeux car cette activité représenterait un réel loisir pour eux-elles, voire une passion. « Du coup, bah ça m'arrivait de ne pas sortir un week-end [...]. Enfin, ce n'était pas contre mes amis mais je veux dire, j'étais tellement à fond dedans que voilà, je prenais souvent plus de plaisir à jouer qu'à être dehors. Du coup, on m'avait dit que j'étais déjà rentré dans l'addiction des jeux, juste trop longtemps sur l'écran mais... voilà quoi. Je veux dire, c'est devenu une passion. » (Garçon, 16 ans). Les jeux pourraient alors nuire au bien-être social dû à un certain isolement de certain-es joueur-euses. « [...] Et donc notre vie sociale est impactée, [...] à notre âge 14-20 ans, c'est aussi l'âge où on se fait des amis qui durent longtemps, [...] et donc c'est l'âge où on reste enfermé parce qu'on n'a pas la maturité de se dire "Ah ben je ferais mieux d'arrêter et de sortir et faire des choses qui resteront à vie, telles que l'amitié, du sport, des études... ou autre". » (Garçon, 17 ans-GF).

Le temps passé à jouer aux jeux en ligne pourrait engendrer des problèmes de santé selon les participant-es. Parmi eux, les problèmes de santé physique ont été relevés. « Il y a des personnes qui ont dû porter des lunettes pas que pour les jeux vidéo mais aussi pour leur nombre d'heures sur l'écran ou sur téléphone etc. Donc quand je parle de physiquement, je parlerais de ça. » (Garçon, 17 ans). Ces risques englobent ceux liés à l'utilisation des écrans de manière plus générale. « Tu bouges moins, tu es plus exposé aux lumières bleues, ça nuit à la santé un petit peu en soi. » (Garçon, 16 ans). Des enjeux de santé mentale ont aussi été mis en exergue, notamment du point de vue des émotions. « [...] Quand quelqu'un perd par exemple, il arrive qu'il casse un truc, une manette ou des trucs comme ça, ça... comment dire... en fait, ça dépend des personnes mais des personnes assez agressives peuvent à tout moment casser quelque chose juste parce qu'ils ont perdu dans un jeu vidéo. [...] Du coup... mentalement, ça peut être dangereux pour des personnes [...]. » (Garçon, 16 ans). De plus, la comparaison entre les joueur-ses pourrait mener à un certain mal-être. « Moi je pense que c'est de créer aussi... pas seulement la compétition, mais aussi les complexes sur euh... bah surtout les enfants quand ils voient que les gens sont meilleurs qu'eux, ils sont beaucoup offensés par ce qu'ils voient et ils voudront être comme ces gens-là et ne pas forcément avoir les moyens ou ne pas pouvoir ou euh... ne pas pouvoir faire certaines choses, bah ça va les faire complexer [...]. » (Fille, 16 ans-GF)

Certain-es participant-es ont considéré que ces plateformes de discussion étaient risquées par rapport aux informations personnelles qui pouvaient y être demandées. « *J'avais un jeu que j'avais supprimé où justement, on pouvait interagir avec des personnes. [...] Et puis, les conversations, [...] tout le monde pouvait les voir [...] et puis j'avais vu qu'il y avait des personnes qui avaient carrément échangé [...] leurs réseaux sociaux pour pouvoir communiquer plus personnellement etc. [...] Après, ils posaient des questions de "Tu as quel âge, tu habites où ?" aussi ; tout ça j'ai trouvé aussi ces questions un peu... dangereuses [...].* » (Fille, 20 ans). Les filles pourraient être victimes d'injures et de harcèlement, dans un univers encore très stéréotypé et associé au masculin. « *J'ai entendu des fois des histoires vite fait d'harcèlement qui ont duré peut-être une partie ou deux parce que c'est une amie qui se branchait sur un jeu où il y a principalement des garçons dessus et puis qu'ils étaient tous " Oh mon Dieu, il y a une fille !" et puis après, elle se recevait plein de demandes ou de messages moyennement passables mais sinon, non, pas plus que ça.* » (Fille, 20 ans).

Finalement, certain-es jeunes ont considéré que les jeux pouvaient véhiculer des représentations violentes et de fausses représentations. Selon une participante, il existerait un risque que le-la joueur-se pense que ce qu'il fait dans le jeu, il peut le faire en-dehors. « *Bah si ce sont des jeux violents, la violence ; penser de ce qui se passe dans les jeux, on peut le faire dans la vraie aussi.* » (Fille, 20 ans). Selon une autre participante, la publicité présente dans certains jeux pourrait également comporter des risques. « *[...] C'est un risque plus peut-être vis-à-vis des valeurs que ça transporte auxquelles les plus jeunes ne se rendent pas forcément compte qu'ils sont abreuvés de publicités en fait et puis de ce que ces publicités représentent.* » (Fille, 20 ans).

3.3 Jeux d'argent

Mis à part quelques participant-es qui ont rapporté avoir déjà joué quelques fois à des jeux de loterie ou de billets à gratter, quelques participants, uniquement des garçons, jouaient parfois à d'autres types de jeux d'argent. Ces derniers regroupaient les casinos (et particulièrement le Blackjack) en ligne et hors ligne, les paris sportifs ou encore le poker.

3.3.1 Initiation

Plusieurs participant-es ont rapporté ne pas jouer aux jeux d'argent, et ce, pour plusieurs raisons. Outre le manque d'intérêt manifesté par certain-es pour ces jeux, l'âge légal a parfois été avancé. « *[...] Les jeux d'argent bah non, [...] de toute manière, je n'y joue pas parce que je suis mineur, je n'ai pas le droit mais [...] bah honnêtement moi les paris sportifs, je ne m'y intéresse pas.* (Garçon, 16 ans). Pour d'autres, jouer aux jeux d'argent représenterait un trop grand risque financier et/ou par rapport aux problèmes liés à la dépendance. « *Enfin je sais qu'à la fin, je vais dépenser tout mon argent du coup je préfère jouer à mes jeux sans perdre de l'argent [...]. Parce que sinon, je vais tomber super addict pour l'argent facile.* » (Fille, 14 ans).

Des raisons différentes pourraient pousser certain-es jeunes à y jouer. « *Moi je trouve que chaque personne a une façon différente de jouer, [...] il y en a par exemple qui peuvent jouer pour se faire plaisir, il y en a qui peuvent jouer parce que peut-être qu'ils espèrent gagner un truc parce qu'ils en*

ont besoin, peut-être parce qu'ils ont juste envie – ils ont par exemple trois francs dans leur poche et euh... ils savent pas trop quoi en faire du coup ils veulent s'en débarrasser [...]. » (Fille, 16 ans-GF).

L'initiation aux jeux d'argent se ferait pour certain·es par la loterie, en particulier les billets à gratter. « *Moi quand j'ai fait mes premiers jeux d'argent, ben c'était les jeux à gratter (rire) [...].* » (Garçon, 20 ans). Les participants qui y jouaient le faisaient avant tout pour se divertir. « *[...] Même les jeux d'argent, tous les jeux de toute façon, c'est un jeu, on doit y jouer, c'est ça. L'idée de jeu, je le fais pour m'amuser. Je ne joue pas pour gagner quelque chose, ça c'est un travail, c'est (Rire) ça aurait un autre nom sinon.* » (Garçon, 19 ans). Ainsi, aller au casino était perçu par certain·es jeunes comme une activité de loisir comme une autre. « *[...] Je suis monté à des sommes astronomiques, je me disais bon ça me fait du bien, du coup je rejouais tout et je repartais avec zéro dans les poches [...]. Moi, je me disais que je m'amusais à jouer ces 200 francs, pis même si je faisais plus, je comptais partir de là-bas avec zéro dans tous les cas.* » (Garçon, 20 ans). Gagner de l'argent n'était donc pas une raison avancée par les participants qui jouaient aux jeux d'argent, bien que s'ils gagnaient, ils étaient contents. « *[...] Non mais moi je sais que c'est impossible à gagner ; moi c'est plutôt de s'amuser [...] Si je gagne quelque chose, c'est... Oui, de la chance et voilà. Tant mieux pour moi mais jamais dans le but de rechercher un profit ou un gain [...].* » (Garçon, 19 ans). Plus encore, le gain potentiel serait parfois perçu comme n'étant qu'une illusion. « *[...] Quand on regarde au plafond, on dirait des étoiles tellement elles sont alignées et ils voient tout, absolument tout ce qui se passe et on est extrêmement surveillé et on sent que quand on rentre là-bas (dans un casino), c'est pas pour gagner, c'est surtout pour croire qu'on peut gagner.* » (Garçon, 20 ans).

Finalement, les influenceur·euses auraient aussi une place importante dans la motivation des jeunes à jouer aux jeux d'argent. « *[...] Maintenant il y a un aussi un truc connu sur Twitch© (service de diffusion de vidéos en direct), c'est les streams casino où il y a des streamers qui sont en sponsor avec des casinos en ligne et du coup ils streament ça. Donc ça incite encore plus de gens à jouer à des jeux d'argent.* » (Garçon, 18 ans).

3.3.2 Effets sur les joueur·ses

Les participants jouant aux jeux d'argent préféraient les jeux d'argent dans lesquels le·la joueur·se tient un rôle actif, tels que le Blackjack ou les paris sportifs dont l'issue serait moins aléatoire qu'une machine à sous, par exemple. Cela leur procurerait davantage d'excitation. « *J'aime pas beaucoup tout ce qui est roulette et machine à sous mais au Blackjack j'aime bien parce que ce qui me fait plaisir dans les jeux d'argent, c'est si je peux avoir le choix de perdre ou de gagner. En soit, à la roulette c'est trop aléatoire, pour les machines à sous, c'est aussi aléatoire, alors que le Blackjack, c'est nous, on décide soit on tire les cartes, soit on les tire pas. Ça me donne un peu plus d'excitation sur le moment [...].* » (Garçon, 20 ans). C'est pourquoi certain·es jeunes seraient davantage attiré·es par les paris sportifs. « *Alors les paris sportifs... justement, si c'est le foot, peut-être ils s'y connaissent plus en foot donc ils se disent ah je connais cette équipe enfin il y a un plus grand enjeu de connaître les équipes ; de dire que cette équipe va gagner, un peu plus confiant, un peu plus de confiance pour jouer justement.* » (Fille, 20 ans). De plus, miser de l'argent dans des paris sportifs modifierait l'expérience du spectateur ou de la spectatrice du match ou de la course par exemple, dû au suspens ressenti. « *[...] Il y a cet enjeu de suspens un peu ; on ne sait pas si on aura gagné de l'argent tout à coup en ayant investi ou pas et puis ça fait toujours aussi... je ne sais pas comment*

expliquer... après, ça donne aussi plus envie de suivre les matchs après parce qu'il y a un plus gros enjeu que de simplement on regarde pour regarder. » (Garçon, 17 ans).

L'excitation que procure le suspens dans les jeux d'argent était recherchée par les joueurs. « *Pour moi, vraiment ce qui me plaît, c'est l'excitation, c'est le hasard, [...] je trouve ça excitant de se dire que c'est pas nous qui choisissons, c'est la chance, c'est le hasard qui tombe et je trouve ça sympa. C'est marrant. » (Garçon, 20 ans).* D'un côté, plus la somme mise est importante, plus le ressenti serait fort. De l'autre, si le-la joueur-se mise alors qu'il-elle n'a pas beaucoup d'argent, l'excitation et la peur pourraient se confondre. « *L'adrénaline parce que là, je suis en train de perdre quelque chose parce qu'en tant qu'étudiant, c'est difficile de gagner de l'argent donc là, ce n'est pas facile. [...] Je risque cet argent et oui, ça me... j'ai une sensation oui d'adrénaline qui se libère du coup ouais. » (Garçon, 19 ans).*

Perçus comme un divertissement, plusieurs participant-es ont considéré que les jeux d'argent comportaient une dimension sociale et interactive. Dans cette optique, les jeux d'argent hors ligne seraient parfois privilégiés. « *Ouais, pis on peut aussi jouer aux machines à sous en ligne, mais moi, je trouve que c'est... il y a pas de plaisir. À la limite, moi ce que je faisais, quand je jouais au Casino en ligne c'est qu'il y a des tables où... qui sont en streaming un peu, où les gens, ils sont en live. [...] Genre la personne, elle vous parle et nous on peut choisir les actions [...]. Pis ça encore, c'est assez marrant parce qu'au casino ce qui est sympa, c'est que le croupier il fait des blagues, il est là, il rigole avec vous, il y a des croupiers plus ou moins aimables, pis là quand on est en ligne, ils sont aussi un peu drôles des fois, ils font aussi un peu des blagues, mais c'est mieux le réel [...]. » (Garçon, 20 ans).*

Certain-es jeunes nous ont dit avoir moins confiance dans les transactions en ligne, ce qui pourrait les pousser à aller jouer aux jeux d'argent physiquement. « *Pour moi c'est plus la fiabilité des gens, parce que par exemple si on achète je sais pas un euro million en ligne, on sait pas qui est en train de voir ce qu'on fait en ligne, par exemple si on est sur notre ordinateur imaginons qu'il y ait quelqu'un qui l'ait piraté qu'on sache pas qu'on sait pas tandis qu'après, en présentiel, on est là on fait notre jeu on paie sur le moment, c'est beaucoup plus sécurisé à mon avis. » (Fille, 16 ans).*

Tout comme pour les achats intégrés dans les jeux en ligne, tant que le-la joueur-se n'en avait pas besoin pour quelque chose qu'il ou elle jugeait plus importante, plusieurs participant-es ont considéré qu'il n'y avait pas de problème à dépenser une partie de son argent dans les jeux d'argent qui représentaient un divertissement. Ainsi, cette dépense rentrait dans le budget alloué aux loisirs des joueurs que nous avons interrogés. « *Et puis vu que cet argent je ne l'utilise pas pour manger ou je ne sais pas, de m'acheter des habits ou quelque chose d'important, c'est plutôt de l'argent que j'ai pour m'amuser ; là, ça ne me pose aucun problème et ni pour mes amis qui mettent je ne sais pas 50 francs, 100 francs sur les jeux en ligne. Mais les parents aussi, leurs parents aussi ils trouvent qu'il n'y a aucun problème. C'est leur argent, ils en font ce qu'ils veulent ; s'ils veulent le perdre comme ça, il n'y a pas de soucis, voilà. » (Garçon, 19 ans).* Ainsi, les joueurs estimaient que s'ils avaient de l'argent de poche qu'ils ne devaient pas dépenser dans d'autres choses, il n'y avait pas de problème à le miser dans des jeux d'argent. « *Et puis vu que cet argent je ne l'utilise pas pour manger ou je ne sais pas, de m'acheter des habits ou quelque chose d'important, c'est plutôt de l'argent que j'ai pour m'amuser ; là, ça ne me pose aucun problème. » (Garçon, 19 ans).* Cette opinion selon laquelle il s'agissait d'une dépense comme une autre a également été relevée par des non-joueur-ses.

« [...] Je pense que si on le fait, c'est aussi un petit peu comme je disais sur les jeux vidéo, dans le sens où tu mets cet argent comme si tu allais te chercher une glace dans la rue dans le sens aussi pour t'amuser que tu mets cet argent-là par exemple pour les paris sportifs. » (Garçon, 16 ans).

3.3.3 Risques

Un risque souvent relevé par les participant-es était celui de vouloir continuer à jouer et avoir des difficultés à s'arrêter, notamment lorsque le-la joueur-se perd. « Mais je crois que pour les jeux d'argent, dans ta tête, si tu suis une logique, tu te dis que "Maintenant j'ai perdu tant de fois, je peux pas reperdre, je vais forcément gagner à un moment ou un autre." Alors tu continues et tu continues [...]. » (Fille, 18 ans).

Au casino spécifiquement, le risque de continuer à jouer serait dû à plusieurs facteurs. D'une part, quand l'argent est représenté par des jetons, certain-es ne se rendraient pas compte de leur valeur monétaire. « On perd totalement la notion de l'argent. Ben là pour moi, quand on rentre au casino, l'argent c'est plus de l'argent c'est... on s'en rend pas compte parce que j'ai des gros gains et j'ai des potes à moi à côté, j peux leur donner des jetons, "Tiens joue" ! Sauf que je suis en train de leur donner peut-être des 50 francs, des 100 francs, pis dans la vie de tous les jours, on prend pas notre porte-monnaie et on distribue de l'argent comme ça, alors que là-bas on perd vite la notion de l'argent. » (Garçon, 20 ans). Le risque de continuer à miser de l'argent serait encore plus grand lorsque l'alcool y est distribué gratuitement. « [...] Là-bas, l'alcool il est gratuit à la table. Du coup, les gens ils boivent énormément, ce qui les incite en plus à jouer très... on est plus, enfin sous alcool, on est plus maître de soi, donc ça ouvre... ça incite les gens à jouer. » (Garçon, 20 ans).

Certain-es ont considéré que les jeux d'argent en ligne étaient plus risqués que les jeux d'argent hors ligne. Premièrement, personne ne serait là pour dissuader le-la joueur-se de continuer à jouer. « Le casino en ligne ? Là pour moi, il y a beaucoup plus de risque, même c'est que... en face to face, on voit le visage des gens. Des fois, même le croupier, il déconseille la personne de tirer ou il déconseille la personne de jouer même s'il a pas le droit légalement de lui dire, faut arrêter. Il... il le... comment dire, il fait... il le sous-entend [...] » (Garçon, 20 ans). Ensuite, plusieurs jeunes ont considéré que les jeux d'argent en ligne, contrairement aux jeux d'argent hors ligne, n'ont pas de limite spatio-temporelle qui protégerait le-la joueur-se vis-à-vis de ses dépenses. Les jeux d'argent en ligne sont plus accessibles car on y arrive seulement en quelques clics. « Je trouve que c'est... c'est plus facile d'aller sur un site Internet et puis de cliquer pour parier que de sortir de chez soi, aller au bureau de tabac, remplir la grille etc. et puis donner l'argent au gars directement. Je pense que ça prend beaucoup plus de temps dans la vraie vie que sur Internet je trouve. » (Garçon, 16 ans). De plus, il est possible d'y rester aussi longtemps que souhaité depuis chez soi. « Parce que je crois si c'est un casino physique t'es obligé à un moment ou à un autre de retourner à la maison, il faut faire une pause, mais si c'est virtuel, tu peux juste passer à jouer toute la journée et juste faire des pauses pour dormir. » (Fille, 18 ans-GF). Plusieurs participant-es ont aussi considéré moins se rendre compte des dépenses effectuées avec un moyen de paiement en ligne plutôt qu'hors ligne. De plus, certain-es nous ont dit que s'ils ou elles devaient se déplacer pour faire une transaction dans un commerce, alors ils ou elles étaient moins incitées à le faire. « Je trouve qu'on a plus de facilité, en tout cas moi, à dépenser de l'argent en ligne. On le voit moins vite défiler. [...] Hors ligne, moi j'ai plus de mal à dépenser de l'argent physique parce que tu le vois, tu l'imagines, et tu dois faire le

mouvement, tu dois y aller, tandis que là, c'est juste t'appuies sur des boutons croix croix et puis t'as payé donc tu le vois pas passer entre guillemets. » (Garçon, 17 ans-GF). Enfin, plusieurs jeunes ont considéré être plus limité-es dans leurs dépenses hors ligne qu'en ligne, en particulier s'ils ou elles ont un certain montant d'argent physique sur eux-elles. Dans ce cas, ils-elles disposent alors d'un budget davantage délimité qu'avec une carte de crédit dont la limite peut être plus élevée. « Parce que le problème c'est que quand on est là-bas, on peut se dire j'ai pris tant en cash, j'ai pas plus et voilà. Mais quand on est sur le téléphone, on peut genre alimenter directement depuis la carte de crédit tout le temps. Ça veut dire que s'il y a plus d'argent, on peut juste l'alimenter en deux clics [...] le fait de pouvoir remettre l'argent, genre en deux secondes et pas devoir aller à un bancomat et retirer, sortir du casino, ça je trouve que c'est risqué. » (Fille, 15 ans).

Certain-es participant-es ont estimé que les adultes étaient plus capables de maîtriser les risques liés aux jeux d'argent, particulièrement élevés pour les plus jeunes. « À partir du moment où on est adulte, pour moi, on est mature et c'est ça ; on doit comprendre que jouer en ligne pour de l'argent, pour espérer gagner de l'argent, c'est totalement bête et que si on le fait à titre de se faire du profit, bah... ça ne nous sert à rien. » (Garçon, 19 ans). En plus de maîtriser davantage les risques liés aux jeux d'argent, certain-es participant-es ont considéré que les personnes majeures géraient mieux leurs dépenses. « [...] Le problème je ne sais pas, c'est que les adultes [...], ils ont l'argent qu'ils peuvent dépenser s'ils veulent et que du coup, [...] un enfant, il ne va peut-être pas se rendre compte de ce qu'il fait tandis qu'un adulte, il le fait en pleine conscience on va dire. Je mets des guillemets parce que peut-être, il ne va pas se rendre compte s'il tombe dans l'addiction mais il va être beaucoup plus conscient de ce qu'il fait ; il sait qu'il joue avec de l'argent, il sait ce que représente l'argent beaucoup mieux qu'un enfant je pense [...]. » (Fille, 20 ans). Par exemple, un participant a rapporté qu'au casino, il avait constaté que plus les personnes étaient âgées, moins elles remisaient l'argent obtenu, car elles seraient plus informées des mécanismes sous-jacents. « [...] J'ai vu beaucoup de personnes donner des 500 francs après avoir reçu des gros gains, pis j'ai remarqué que plus les personnes sont âgées, moins elles donnent parce qu'elles comprennent justement un peu la mécanique du "Joue encore, redonne-nous ce qu'on t'a donné !" (rire) [...]. » (Garçon, 20 ans). Cependant, selon certain-es participant-es, les conséquences des problèmes liés aux jeux d'argent seraient plus graves chez les personnes majeures, notamment par rapport à leurs plus grandes responsabilités financières et éventuellement familiales. « [...] Plus on grandit, plus les conséquences sont importantes car on a plus de responsabilités, on peut éventuellement être responsables d'enfants, avoir une vie familiale avec une femme, enfin bref, et des enfants, et derrière ça on amène notre entourage [...]. » (Garçon, 17 ans).

Enfin, un autre risque lié aux jeux d'argent qu'ont avancé certain-es participant-es était celui de l'isolement social qu'ils pouvaient engendrer. « [...] S'exclure socialement parce qu'on peut peut-être ne rester que dans ça, et puis notre monde c'est les paris, ou les jeux en ligne, et puis on sort plus, parce qu'on veut jouer [...]. » (Garçon, 18 ans).

3.4 Loot boxes

3.4.1 Définition

Pour comprendre la manière dont les participant-es percevaient les *loot boxes*, nous leur avons d'abord demandé de les définir avec leurs propres mots. Dans ce cadre, le concept de hasard est souvent ressorti. « *C'est quand on achète quelque chose et après, c'est des trucs au hasard qui viennent ; tout ça, ce sont des loot boxes.* » (Fille, 14 ans). Comme pendant du hasard, la chance a souvent été évoquée. « *Ce sont des boîtes où on peut recevoir du matériel aléatoirement. [...] ça repose beaucoup sur la chance [...].* » (Garçon, 14 ans).

Plusieurs jeunes ont estimé que plus le prix d'une *loot box* était élevé, plus son contenu était désirable. « *J'ai vu qu'il y avait des coffres à 20 francs [...] mais là, t'es sûr d'avoir un truc hyper rare alors que si tu t'achètes un truc à, je sais pas, 3 francs, il y aura des trucs un peu communs que tu peux avoir [...].* » (Garçon, 15 ans). La valeur du contenu des *loot boxes* a souvent été remise en question. « *Et puis il y a des choses aléatoires qui peuvent être très très nulles comme très très très bien [...].* » (Fille, 20 ans).

3.4.2 Raisons/motivations

Certain-es participant-es ont rapporté acheter occasionnellement des *loot boxes*. Premièrement, ils ou elles le faisaient parfois pour leur prix avantageux et pour la quantité d'items qu'ils pouvaient recevoir en échange. Acheter une *loot box* permettrait parfois l'acquisition d'une plus grande quantité de *skins* (éléments cosmétiques dans un jeu) moins chers que si le-la joueur-se les achetait séparément. « *Après, ça... les prix sont quand même attirants je veux dire ; pour 5 francs, avoir 5 skin bon bah pourquoi pas et ensuite, tu te dis que tu as 5 francs de plus, tu as le triple des skins tu vois donc ça te fait réfléchir.* » (Garçon, 16 ans). Ensuite, le hasard et suspens pousseraient certain-es jeunes à acheter une *loot box* afin de savoir ce qui s'y trouve. « *[...] Le fait de ne pas savoir ce qu'il y a dedans, aussi ça, c'est vraiment, enfin c'est... inconsciemment on a toujours envie de savoir ce qu'il y a dans quelque chose dont on ne sait pas (rire) ce qu'il y a dedans.* » (Fille, 19 ans-GF).

En revanche, plusieurs participant-es ont rapporté ne pas souhaiter acheter de *loot boxes* pour plusieurs raisons. Premièrement, certain-es jugeaient que lorsqu'une *loot box* n'était pas chère, son contenu n'avait pas beaucoup de valeur car elle ne comportait alors pas d'item rare. « *Si on est collectionneur comme je l'ai été un moment, quand c'est rare, bah on apprécie et puis plus c'est rare, plus ça a de la valeur donc quand on se dit que si un loot box à 5 francs, bah tout le monde peut se permettre de l'avoir et d'avoir le même skin, bah finalement, ce n'est pas trop rentable pour la personne qui [...] qui veut faire une belle collection on va dire.* » (Garçon, 16 ans). D'autres, ne sachant pas ce qu'ils ou elles allaient recevoir, n'étaient pas attiré-es par les *loot boxes*. « *[...] Moi ça me donne encore moins envie d'acheter parce que je ne sais pas ce qu'il y aura derrière. Je pourrais être très vite déçue parce que je ne sais pas ce qu'il y a derrière tandis que si je sais vraiment enfin si je devais acheter, je me dirigerais plutôt vers les choses que je sais [...].* » (Fille, 20 ans). Enfin, des participant-es n'étaient pas attiré-es par les *loot boxes*, les jugeant inutiles car leur contenu n'aiderait généralement pas à avancer dans le jeu. « *Je ne suis pas très d'accord avec ce système de*

loot boxes parce qu'en soi, ça ne sert à rien dans un jeu, ça sert uniquement à montrer que j'ai un personnage comme ça ou j'ai eu de la chance et j'ai obtenu cet item [...]. C'est uniquement esthétique. Et il n'y a aucun but disons de progression ou quoi que ce soit à ouvrir ce genre de boîte. » (Garçon, 16 ans).

Enfin, les influenceur-euses tiendraient une place importante dans la motivation de jeunes à acheter des *loot boxes*. « *Il y a plein de streamers qui achètent, ce qui pousse les plus jeunes et les plus influençables à acheter et à dépenser beaucoup. [...] Alors les streamers ils se rendent peut-être pas vraiment compte, mais comme ils ont un grand pouvoir ou point d'influence, il y a beaucoup de jeunes qui se font avoir comme ça sans s'en rendre compte. » (Garçon, 18 ans-GF).*

La publicité serait aussi un facteur incitant des joueur-euses à acheter des *loot boxes*. « *Et puis on verra aussi, soit des pubs, ça peut entraîner [...]. » (Fille, 19 ans-GF).*

3.4.3 Effets de l'achat d'une *loot box* sur le-la joueur-se

Certain-es joueur-euses ressentiraient une certaine excitation à l'achat de *loot boxes*. « *On est stressée mais super excitée à la fois parce que... il y a soit on va avoir quelque chose super nul soit on va avoir pile poil ce qu'on voulait » (Fille, 14 ans).* La notion d'espoir est souvent sortie dans nos entretiens. « *[...] La loot box, on peut gagner quelque chose de très bien comme quelque chose de très mauvais et c'est ça qui fait des espoirs etc. » (Garçon, 16 ans).* Un parallèle avec le fait de recevoir un cadeau a également été effectué, et ce, même s'il s'agissait du joueur ou de la joueuse qui payait la *loot box*. « *Moi je crois que ça rappelle aussi aux joueurs un cadeau parce que tu sais pas qu'est-ce qu'il y a à l'intérieur, même si t'as payé tu sens comme si t'as reçu quelque chose, un cadeau de quelqu'un. Et je crois que tu associes avec un plaisir quand tu reçois, t'as un sentiment de plaisir quand tu reçois un cadeau [...]. Je crois que ça c'est pourquoi les gens ils aiment les boxes. » (Fille, 18 ans-GF).* Dans le cas où la *loot box* coûte moins cher que la valeur de son contenu, il se peut que le-la joueur-se ait l'impression d'avoir gagné de l'argent. « *Mais d'un côté, je trouve ça cool parce que par exemple, partons du principe comme je vous ai dit qu'un item, genre un skin, je sais que son format ça coûte 20 francs, et imaginons que la boîte au hasard, ils la mettent à 5 francs et qu'à l'intérieur, vous avez un item à 20 francs, ben c'est comme, dans votre esprit, c'est comme si vous veniez de gagner quinze francs. » (Garçon, 20 ans).*

Les joueur-ses ressentiraient du plaisir lorsqu'ils-elles reçoivent un contenu qui leur plaît. « *[...] Dès qu'on tombe sur ce qu'on veut, on fait des photos, on est trop content, on appelle ses amis pour dire regardez ce que j'ai. » (Fille, 14 ans).* Ils ou elles se diraient parfois être chanceux-ses. Plus encore, un participant a fait part du plaisir ressenti lorsqu'il acquérait quelque chose de bien et se disait qu'il s'agissait de sa chance à lui qui avait été en œuvre, et non celle de quelqu'un d'autre. « *C'est vraiment le plaisir d'ouvrir, c'est que c'est le plaisir on sait pas ce qu'il y a, c'est inconnu, [...] c'est vraiment le plaisir de se dire c'est moi qui l'ai ouvert, c'est moi qui l'ai sortie, c'est pas... enfin, j'ai pas acheté la chance de quelqu'un d'autre. Ça a été ma chance, voilà. » (Garçon, 20 ans).* Enfin, cette expérience serait parfois vécue comme amusante. « *A mon avis, si tu passes par la loot box, c'est que tu as envie de t'amuser un peu, tu as envie de savoir sur quoi tu vas tomber, tu as envie de... c'est ça ! Tu as envie de t'amuser un peu je pense. » (Garçon, 16 ans).*

Lorsque des jeunes n'ont pas ce qu'ils ou elles désiraient, alors ils pourraient manifester de la colère. « *Oui, j'ai des amis qui ont acheté beaucoup de loot boxes mais qui n'ont finalement presque rien eu. [...] Ils étaient fâchés, un peu en colère contre le jeu.* » (Garçon, 14 ans). Plusieurs participant-es ont parlé de déception. « *On est un peu déçu mais en même temps, on se dit qu'on s'y attendait parce qu'on savait qu'il y ait une possibilité qu'on ne l'ait pas mais on espérait quand même un peu au fond.* » (Garçon, 16 ans). Certain-es participant-es ont aussi fait part de la sensation de s'être fait-e arnaqué-e. « *Mais là par exemple, j'avais misé une somme de 50 francs et je n'ai pas eu ce que j'espérais [...], on a un sentiment de se faire arnaquer ; quand tu ne gagnes pas la chose que tu espérais ou même un minimum de choses.* » (Garçon, 16 ans). Il arrive aussi de regretter son achat. « *Parfois, on peut juste avoir un truc commun et on se retrouve dégoûté, donc après c'est un peu... enfin un petit pari contre soi-même. [...] Moi je préfère quand on sait, au moins on sait à quoi on s'attend et... ben on investit son argent dans un truc qu'on est sûr, qu'on regrettera pas quoi.* » (Fille, 18 ans).

3.4.4 Risques

Un certain nombre de risques spécifiques aux *loot boxes* ont été mentionnés. Plusieurs participant-es ont parlé du risque de toujours vouloir en racheter. Premièrement, ce pourrait être dû au plaisir ressenti à l'ouverture d'une *loot box*. « *Moi je pense qu'il y a aussi l'addiction à avoir du plaisir aussi facilement ; [...] quand on achète des loot boxes ou quoi que ce soit quand on est petit, bah trop facile, on vient juste donner 5 francs et on s'est procuré du plaisir. [...] Juste en étant devant un écran, [...] je peux payer de l'argent et puis avoir du plaisir [...].* » (Garçon, 19 ans). Lorsque les joueur-ses reçoivent un contenu qui leur plaît, certain-es d'entre eux-elles seraient tenté-es de continuer. Réciproquement, ils ou elles pourraient continuer à acheter des *loot boxes* jusqu'à recevoir un élément satisfaisant. « *[...] Imaginons on a eu quelque chose de vraiment très bien, on aura tendance à racheter une box parce qu'on dit "Ok la prochaine fois j'aurais aussi quelque chose de super", ou, à l'inverse, imaginons on a quelque chose de vraiment pas bien, on dit peut-être "Ah la prochaine fois j'aurais vraiment quelque chose de très bien", alors du coup vraiment ça incite à racheter racheter racheter et ... et... c'est ça qui est assez dangereux je dirais.* » (Fille, 19 ans).

Le fait qu'une *loot box* représente parfois un petit montant pourrait inciter certain-es jeunes à en acheter plusieurs, et ainsi, au final, plus dépenser. « *Moi les boxes comme ça je les vois, par exemple une petite box pas très chère, par exemple 2 CHF, où on peut obtenir quelque chose d'incroyable qu'on aurait pu obtenir si on avait payé euh je sais pas 20 CHF à la base, on peut l'avoir dans cette boîte et acheter de plus en plus de boîtes pour avoir cette chose va nous paraître moins cher que directement passer par les autres étapes, ça va nous donner l'impression qu'on a réussi à avoir quelque chose pour moins cher alors qu'au final on aura juste dépensé plus parce qu'on serait juste là en train d'essayer de chercher quelque chose.* » (Fille, 16 ans). Certain-es jeunes ne seraient pas toujours conscient-es des montants dépensés. « *On achète toujours plus pour avoir plus de chance d'avoir notre petit objet qu'on attend, mais finalement, on peut l'avoir ou on peut ne pas l'avoir, mais... j'sais pas, on peut l'avoir du premier coup comme au bout du centième, [...] voilà ce truc il me coûte quand même dix balles, dix balles fois cent, ça m'fait... mille, donc ça fait beaucoup là (rire) [...].* » (Fille, 18 ans). A nouveau, certain-es ont considéré que ces risques concernaient surtout les plus jeunes et non pas les adultes qui auraient une meilleure notion de l'argent. « *[...] ça peut rendre addict parce que... [...] que quand on est petit parce qu'on n'a pas cette idée d'argent. Pour*

moi quand j'étais petit, l'argent c'était, on en avait beaucoup. C'était un truc qui ne s'épuisait pas dans ma tête en tout cas. Et oui, ça peut rendre addict parce qu'on achète une fois, deux fois, je ne sais pas... mais quand on est adulte, non ce n'est plus addictif les loot boxes. » (Garçon, 19 ans).

3.5 Autres transactions

3.5.1 Skins ou éléments cosmétiques

Raisons

En plus des loot boxes, d'autres transactions sont effectuées dans les jeux en ligne. Les skins (éléments cosmétiques qui peuvent être achetés dans un jeu) étant disponibles parfois pendant un court laps de temps, certain-es jeunes ont estimé qu'ils-elles n'avaient pas le temps de réfléchir et pouvaient se retrouver à acheter dans la précipitation. « En fait, il y a chaque tenue que tu peux acheter qu'un jour [...]. Du coup ça prime aussi sur le fait de ne pas trop laisser le temps de réfléchir à mon avis, dans le sens où un petit peu dans la précipitation si je me connecte à 23 :50, ah sinon il ne va plus être disponible pendant longtemps, vite il faut que j'achète quoi. » (Garçon, 16 ans). D'autres payaient pour ce type de contenu car ils-elles les trouvaient beaux et avaient du plaisir à esthétiser leurs jeux. S'acheter un skin dans un jeu était dans ce cas comparable à s'acheter un accessoire dans un magasin. « [...] C'est juste parce que je me suis dit, je veux ça, c'est joli ! Comme si j'avais acheté genre, une coque pour mon téléphone, un truc comme ça. » (Fille, 15 ans). Pour d'autres, il s'agissait d'une manière de styliser son personnage comme s'ils s'achetaient des vêtements pour eux-mêmes. « [...] J'achetais tous les nouveaux skins, juste c'était clairement pour le plaisir, comme si j'achetais un nouveau T-shirt, dehors dans un magasin. » (Garçon, 20 ans). Certain-es joueur-euses, offrant parfois ces éléments cosmétiques à d'autres joueur-euses, ont estimé qu'il s'agissait d'un cadeau comme un autre. « [...] On peut offrir des skins ou des items à d'autres joueurs, du coup ça revient voilà, comme si j'achetais un t-shirt pour mon pote [...] » (Garçon, 20 ans). Enfin, les skins permettraient de se démarquer des autres. « [...] Pour certains ça valorise honnêtement de se dire que oui, on a le skin que personne n'a parce qu'il était en édition limitée [...]. » (Garçon, 15 ans).

Les skins seraient d'autant plus recherchés s'ils sont rares. « Ils sont juste introuvables maintenant. Introuvables mais indisponibles en fait, on ne peut pas les acheter. Du coup, ils sont rares et ils sont beaux, c'est ça qui donne envie. » (Garçon, 14 ans). Le hasard de ne pas savoir si tel ou tel skin allait devenir rare et prendre de la valeur procurerait de l'excitation chez certain-es joueur-euses. « [...] On peut s'y attendre enfin quand on voit des beaux skins au tout début, on se dit "Ah celui-là, il me tape à l'œil, c'est sûr que plus tard, il fera quelque chose" mais bien sûr, ça reste du hasard. On ne peut pas prédire l'avenir. [...] C'est là où c'est excitant on va dire [...]. » (Garçon, 16 ans).

Parfois, acheter des skins permettrait à un-e joueur-se de se faire passer pour fort-e, car ces skins seraient un indicateur qu'il ou elle est investi dans le jeu. « Si tu montres que t'as investi dans le jeu, les gens ont tendance à juste deviner que tu es meilleur parce que tu passes plus de temps dessus, plus d'argent dessus et forcément tu vas être, pas forcément, mais... ça implique que tu vas être meilleur que les autres [...] » (Fille, 18 ans). Ce phénomène pousserait d'autres joueur-ses à

faire de même. « *Je dirais aussi que ça motive les autres à acheter de leur côté et se dire ok moi je veux être mieux, enfin ça, c'est vraiment une compétition comme ça et que ça marche aussi dans, enfin, dans la mentalité des enfants c'est vraiment acheter et prendre pour faire mieux, ou montrer qu'on est mieux [...].* » (Fille, 19 ans). Certain-es participant-es ont ainsi dit ressentir une pression à acheter des skins dû au regard des autres. « *[...] Mais ouais... mettre de l'argent sur Fortnite® (un jeu en ligne), c'était devenu presque quelque chose d'habituel voire de normal et quelqu'un [...] qui n'avait acheté pas un seul skin sur Fortnite®, c'était vu comme quelqu'un d'entre guillemets bizarre [...].* » (Garçon, 14 ans). Ainsi, la pression serait d'autant plus forte dans des jeux multijoueurs où les personnes peuvent voir les avatars des autres, contrairement aux jeux hors ligne. « *[...] On n'a pas besoin de se démarquer des autres vu que l'ordinateur il ne nous jugera pas parce qu'on continuera tout le temps à jouer contre lui, alors que, comme on l'a dit en ligne, il faut se démarquer des autres entre guillemets.* » (Garçon, 18 ans). Dans les jeux d'équipe, la pression serait d'autant plus forte vis-à-vis des coéquipier-es. « *[...] On a la tenue par défaut, c'est ceux qui viennent de commencer le jeu, c'est ceux avec qui personne ne veut être dans l'équipe parce que si t'as pas dépensé dans le jeu, ça veut dire que tu joues pas depuis longtemps. [...] J'étais presque forcé du coup d'acheter [...] parce qu'il y avait cette pression de si on veut être bien vu dans cette idée que ceux qui mettaient de l'argent, ce sont les bons joueurs, ben on est forcé à acheter quoi.* » (Garçon, 19 ans-GF). D'autres, en revanche, ont rapporté ne pas ressentir cette pression. « *[...] Je me suis jamais dit que, il faut que j'achète un skin pour paraître plus cool. Fin quand j'achète un skin c'est plutôt que moi je le trouvais sympa comme une paire de chaussures ou un t-shirt etc. puis je l'achète pour ces raisons-là.* » (Garçon, 17 ans-GF).

Plusieurs participant-es ont par contre considéré qu'il n'y avait pas d'intérêt à dépenser pour ces éléments cosmétiques qui n'aident pas à avancer dans le jeu. « *[...] Le skin ne donnait pas d'avantage, ni rien. Mais du coup, les gens dépensent l'argent pour des trucs bêtes, qui n'ont aucun sens.* » (Fille, 15 ans). Acheter des skins serait parfois vu comme une manière de se vanter devant les autres. « *Ça sert à rien, c'est juste pour se la péter envers les autres.* » (Garçon, 14 ans). Enfin, la valeur des skins a parfois été remise en question depuis la perspective selon laquelle ce ne sont que des images virtuelles. « *[...] Je ne me vois pas commencer à mettre 15 francs dans un skin quoi parce qu'au final, ce sont juste des pixels si on réfléchit.* » (Garçon, 15 ans).

L'influence des autres jeunes, mais également celle des influenceur·euses sur des plateformes de streaming ou d'autres réseaux sociaux communément utilisés au quotidien, aurait une place importante dans l'achat de cosmétiques. « *Il y a eu énormément de streameurs, de youtubeurs qui ont en parlé, il y a eu énormément d'enfants qui se sont mis dedans et du coup, bah il fallait être le meilleur et puis c'était très bien "woaw ! il a un skin exclusif ! moi je le veux aussi, je ne peux pas ne pas l'avoir !" et puis c'était un peu ça. Tout l'engouement autour qui revient avec chaque nouveau jeu ; en tout cas, c'est mon impression du coup vis-à-vis de ça.* » (Fille, 20 ans).

Effets

Les participant-es ont dit pouvoir regretter un achat pour un skin qu'ils ou elles avaient fait, et ce, pour plusieurs raisons. Premièrement, ce regret pouvait se manifester quand le-la joueur-se tombait ensuite sur un autre contenu payant meilleur ou moins onéreux. « *Le plus grand inconvenient, c'est... c'est le regret qu'on va peut-être... Mais imaginons, bah chaque jour, il y a des*

nouveaux skins qui sortent. Un jour, tu remarques un skin que tu trouves très beau, tu décides de l'acheter, tu n'as plus d'argent et le jour prochain, il y a le même skin au même prix mais beaucoup plus beau. Bah tu ne peux pas te faire rembourser et tu ne peux acheter ce skin-là donc là, t'as le regret bien sûr. » (Garçon, 15 ans). Deuxièmement, les joueur-euses pouvaient parfois regretter d'avoir dépensé de l'argent pour un élément cosmétique qui n'aide pas à avancer dans les jeux, leur utilité se voyant être remise en question. « Bah des fois, tu en achètes un et tu regrettes tout simplement parce que tu te penses que t'es vraiment bête d'en avoir acheté ; tu aurais pu faire autre chose avec cet argent. Ça ne me permet même pas d'avancer, c'est juste esthétique. » (Garçon, 15 ans). Pour certain-es, le sentiment positif qu'entraînerait ce type d'achats serait très éphémère. « [...] Quand on achète un skin voilà, on est un peu... on est hyper content les 2 premières heures et puis ensuite, on s'habitue quoi (Rire). » (Garçon, 16 ans).

3.5.2 Transactions pour progresser dans le jeu

En plus des skins ou loot boxes, l'ensemble des participant-es a parlé de la catégorie d'achats permettant d'avancer dans le jeu, comme dans des jeux de type *Pay-to-Win*. « Il y a deux types de jeu, enfin moi je les catégorise en deux types ; il y a les *Pay-to-Win*, ça ce sont les jeux où pour pouvoir avancer et être au même niveau que les autres, il faut payer parce que ça rajoute des noms aux personnages, des nouvelles capacités etc. et sinon, il y a les *Free-to-Play*, ça ce sont des jeux qui à l'origine sont gratuits et il n'y a pas une obligation d'achat pour pouvoir avancer dans le jeu. » (Garçon, 15 ans). En effet, dans certains jeux initialement gratuits, le-la joueur-se peut se retrouver à progresser lentement, voire être bloqué-e. Cette expérience de stagner dans un jeu peut être très frustrante et/ou ennuyante pour le-la joueur-se qui souhaite avancer plus rapidement. Ainsi, il s'agit parfois de payer pour avancer, ou abandonner. « C'est juste que si on n'achète pas des items qui vont nous faciliter, ça va être très très long et très très ennuyant. Et souvent recommencer la partie 50 fois ; on pète les plombs. Soit on arrête le jeu, soit on paie. » (Fille, 14 ans).

Certain-es participant-es ont ainsi dit préférer acheter du contenu pour progresser dans le jeu qu'ils-elles jugeaient utiles, contrairement à l'achat de cosmétiques. « C'est pour montrer "Oui regardez, moi je suis joli-e et toi, t'es pas si joli-e que ça" dans le jeu donc oui. Moi ça ne me préoccupe pas tant que ça. [...] Ça ne m'attire pas trop ce genre d'achats alors que les achats qui me permettent d'avancer plus loin, ça oui, c'est... ça, ça me va. » (Garçon, 19 ans). Ce type d'achats améliorerait l'expérience de jeu de certain-es jeunes. « Bah quand on est vraiment passioné par le jeu et qu'on est à fond etc., bah c'est plus agréable d'avancer plus vite que non. » (Garçon, 16 ans).

Certain-es jeunes ont dit ne pas dépenser pour ce type de contenu et tiraient de la satisfaction à avoir été patient-es lorsqu'il fallait attendre un certain laps de temps pour pouvoir reprendre le jeu. « Bah justement, je trouve ça satisfaisant aussi d'attendre, de ne pas... de ne pas évoluer dans le jeu justement grâce à notre argent mais justement, grâce à notre patience. » (Fille, 20 ans). D'autres avaient du plaisir à progresser sans avoir payé. « C'est plus satisfaisant de débloquent des choses en jouant qu'en mettant de l'argent et puis que ça vienne tout seul. » (Garçon, 17 ans). Dans cette optique, acheter du contenu pour progresser serait parfois considéré comme s'apparentant à de la tricherie. « Ce qui est important, c'est de jouer aux jeux. Ce n'est pas... tricher enfin pas vraiment tricher mais d'essayer de contourner la difficulté du jeu en essayant de finir plus [...]. » (Fille, 20 ans). Vis-à-vis d'autres joueur-ses, prendre ce type de raccourci serait parfois perçu comme injuste ou

inéquitable. « Non ça ne m'attire pas parce que genre, je n'ai pas envie de jouer à un jeu où genre si je paie, je suis plus fort. Je trouve ça pas égal. » (Garçon, 14 ans). Ainsi, certain-es joueur-ses préféreraient arrêter de jouer à un jeu qui « devenait payant » plutôt que d'y dépenser de l'argent. « J'ai cette limite qui me dit ; mieux supprimer et puis trouver un autre jeu qui ne me demande pas de mettre mon propre argent [...] » (Fille, 20 ans). La suppression du jeu dû au fait qu'il fallait payer pour continuer à y jouer, ou avancer, entraînerait alors une certaine frustration chez plusieurs joueur-ses. « Bah un peu de frustration parce que j'ai passé du temps sur ce jeu [...]. » (Fille, 20 ans).

Plusieurs participant-es ont considéré que, dans les jeux où le-la joueur-se joue seule, les achats pour progresser étaient plus fréquents que ceux pour des skins. « Si toi, le but quand tu joues tout seul, c'est d'avancer dans le jeu donc tu vas dépenser pour avancer alors que dans un jeu en ligne où les gens ils voient, ils voient que peut-être t'as un skin rare [...] » (Garçon, 15 ans). Pour d'autres, ce type d'achats serait aussi fréquent dans des jeux multijoueurs, dû à la compétition entre les joueur-ses. « Bon c'était le mouvement ; comme il y avait énormément de monde qui jouait à ce moment-là, [...] et comme il y avait tout le monde qui était dessus, il y avait l'envie d'être meilleur que les autres, meilleur que ses amis. Enfin... être différent, avoir plus de choses. » (Garçon, 17 ans). Certains de ces jeux deviendraient alors trop difficiles sans faire de transactions, dû au fait que de plus en plus de joueur-ses achètent des options. « Alors les jeux en ligne, ça dépend parce que y a plusieurs types, y a les jeux où il faut... plus on paie, plus on progresse ou plus on devient entre guillemets fort dans le jeu. [...] C'est un cercle vicieux parce que [...] du coup les gens qui paient pas jouent contre [...] des gens qui paient, du coup, plus ils s'énervent de perdre juste parce que eux ils ont pas mis d'argent. Du coup, ils mettent de l'argent, du coup ça recommence à chaque fois. » (Fille, 15 ans).

Certain-es jeunes ont estimé qu'il y avait une certaine incohérence entre le fait qu'un jeu était gratuit et le fait qu'il faille dépenser de l'argent pour continuer à y jouer. « [...] C'est un jeu, de base il est gratuit donc tout le monde peut le télécharger et y jouer gratuitement, mais si on veut y jouer constamment comme un jeu, qu'on jouerait sur la Playstation® ou sur une console, quoi que ce soit, faut payer constamment pour pouvoir jouer tout le temps et ça, je trouve aussi que c'est... je suis pas fan. » (Garçon, 20 ans). Ils-elles pouvaient avoir l'impression de se faire arnaquer dans ce type de jeux. « En comptant les mises à jour, ils rajoutent des nouvelles cartes, ils rajoutent des nouveaux niveaux ou ils rajoutent des nouveaux trucs à améliorer, ben en fait c'est juste fait pour qu'on joue sans arrêt et qu'on paie sans arrêt et qu'on arrive jamais à la fin du jeu. Et là pour moi, ça revient presque à arnaquer un peu les gens je trouve. » (Garçon, 20 ans). Ainsi, alors que certain-es jouaient et dépensaient davantage dans ce type de jeux, pour d'autres il s'agissait d'un facteur protecteur car si le jeu et la progression devenaient plus durs, ils ou elles y passaient moins de temps. « [...] C'est pas vraiment un frein, c'est disons un peu pour voir un peu... comment dire... pour atténuer une certaine addiction aux jeux. Disons qu'au lieu de dépenser tout son argent à progresser le plus vite possible dans le jeu, disons que ça atténue un peu dans le jeu puisqu'on progresse lentement et on y passe un peu moins de temps dessus. » (Garçon, 18 ans).

Free-to-Play

Plusieurs participant-es ont dit préférer les jeux dans lesquels il ne fallait pas payer pour être plus fort. « En fait, ce que j'aime bien dans les Free-to-Play, c'est que chaque joueur a sa chance enfin il

n’y a pas du favoritisme par rapport aux gens qui mettent plus d’argent [...]. » (Garçon, 15 ans). Cependant, plusieurs participant-es ont parlé des jeux Free-to-Play comme n’étant pas complètement gratuits. Ils-elles estimaient être également poussé-es à faire des achats dans ce type de jeux. « [...] Dans les jeux Free-to-Play en tout cas, c’est la mécanique qui est en place parce qu’ils veulent quand même pousser les gens à consommer quelque part parce qu’eux, ils ne gagnent rien à juste proposer un jeu gratuitement. [...] Ils ont quand même besoin de gagner un minimum donc peu importe la manière dont c’est présenté, [...] ils vont toujours pousser à acheter quelque chose peu importe ce que c’est et c’est vraiment... il y a tous ces mécanismes-là qui sont un peu le centre de ça [...]. » (Fille, 20 ans). Cependant, il y aurait d’autres alternatives pour avancer dans ces jeux, telles que regarder des publicités. « Après, moi je ne paie pas mais il m’arrive par contre souvent de regarder de la publicité pour [...] obtenir des choses et autre et puis... Parce que généralement, les jeux Free-to-Play, c’est soit vous payez pour gagner soit vous regardez une vidéo (Rire) pour gagner et ça, ça m’est arrivé aussi par contre ; beaucoup plus, beaucoup plus souvent parce que je me dis que ce n’est pas de l’argent [...]. » (Fille, 20 ans). Il serait, dans certains cas, possible de payer pour faire disparaître ces pubs. « [...] Il y a beaucoup de jeux gratuits qui ont des pubs et puis les pubs c’est quand même des fois très très agaçant parce qu’il y en a tout le temps et en même temps, ils sont obligés s’ils veulent (faire) fonctionner les jeux hein parce que voilà. Du coup, il y a des possibilités de mettre de l’argent dans le jeu et puis de supprimer toutes les pubs. » (Garçon, 17 ans).

Les participant-es ont fait part du fait qu’ils-elles estimaient que le fait qu’un jeu soit initialement gratuit était une stratégie marketing de la part des développeur-ses. « C’est qu’on a le jeu mais en plus du jeu, on a certaines choses qu’il faut payer donc ça veut dire qu’on a juste le jeu basique ou en fait, je pense que c’est axé dans le sens où on va se dire voilà, on met le jeu gratuit donc ça, ça va attirer plus de gens pour ensuite, qu’ils fassent l’effort de payer et pas directement, de mettre le jeu payant et ensuite d’avoir tout gratuit [...]. » (Garçon, 16 ans).

Enfin, et plus globalement, faire des microtransactions dans un jeu gratuit était parfois perçu comme une manière de contribuer financièrement à sa mise en ligne ou à son développement. « [...] Il faut bien qu’il tourne le jeu, il faut bien qu’ils gagnent leur vie ceux qui ont fait le jeu donc je participe à ça (Rire) sans mettre énormément d’argent. » (Garçon, 17 ans).

3.6 Paiements

3.6.1 Moyens de paiement

Les participant-es qui faisaient des achats dans les jeux en ligne les payaient soit avec leur argent soit à l’aide d’une contribution financière de leurs parents ou d’autres membres de la famille. « *Sincèrement, j’aimerais bien dire que c’est moi mais c’est soit mes parents et mon frère parce que j’ai, du coup, on a le même compte PlayStation© enfin je peux utiliser les réserves qu’il y a sur son compte, il me laisse. Du coup, c’est souvent ça ou soit j’économise avec l’argent qu’on me donne [...].* » (Fille, 14 ans). Pour plusieurs d’entre eux-elles, lorsque la carte des parents était utilisée, ils ou elles opéraient moins de dépenses, voire aucune. « *Après, moi je sais que mes parents, ils sont surtout là derrière moi ; c’est eux qui ont cette carte donc aussi, j’ai peut-être aussi cet*

empêchement d'acheter par moi-même aussi parce que je sais qu'il y aura quelqu'un derrière moi qui va voir ce que j'ai fait donc je sais que j'ai des amis qui ont eux-mêmes leur propre carte donc peut-être qu'ils seraient plus aptes à payer des choses sur les jeux. » (Fille, 20 ans). Pour certain·es, si les sommes dépensées étaient plus petites lorsqu'il s'agissait des parents qui payaient, la fréquence pouvait être augmentée. « Parce que du coup, on réduit la dépense mais on dépensera plus souvent en petites dépenses. » (Fille, 16 ans).

Lorsque les participant·es pouvaient faire des achats avec leur propre argent et leur propre carte, plusieurs d'entre eux·elles commençaient alors à dépenser de l'argent dans les jeux, ou en augmentaient la fréquence et/ou le montant. « [...] Vers mes 12 ans, j'ai commencé à avoir une carte de crédit du coup, quand j'avais de l'argent de poche, j'en profitais pour dépenser des plus grosses sommes [...]. » (Fille, 20 ans). Cependant, un jeune nous a au contraire dit moins dépenser avec son argent de poche qu'avec celui de quelqu'un d'autre auquel il attacherait moins d'importance. « [...] Si c'est la carte de crédit de maman ou papa, tu t'en fous quoi, tandis que si c'est ton argent de poche, voilà, ça commence à faire un petit peu un trou quoi. [...] Donc ça a une plus grande influence quand c'est toi qui paies je pense aussi [...]. » (Garçon, 16 ans).

Enfin, lorsqu'il reste de l'argent sur une carte de jeu prépayée, un ou une jeune pourrait être incité·e à faire des achats dans le jeu pour dépenser l'argent qu'il reste sur cette carte. « [...] Je suis sur Android® (un logiciel sur smartphone) et pour acheter des jeux dessus, il faut une carte Google Play® (pour faire des achats dans la boutique en ligne) [...]. Et puis je crois qu'il y a très longtemps, [...] il me restait des sous dessus mais pas assez pour acheter un jeu (Rire) du coup, je crois que j'avais dépensé... ça devait peut-être être pour acheter des pièces dans Pokémon Go® (un jeu en ligne) je crois ou des diamants dans Clash of Clans® (un jeu en ligne) pour pouvoir déverrouiller quelque chose [...]. Parce qu'il y avait les restes en fait et puis je ne pouvais rien en faire d'autres et du coup, je me suis dit ok, j'allais acheter (Rire). » (Fille, 20 ans)

3.6.2 Effets des paiements sur le sur le-la joueur·se

En plus des effets spécifiques aux différents contenus tels que les *loot boxes* (cf. chapitre 3.4.3 p.36) ou les *skins* (cf. chapitre 3.5.1 p.38), des effets plus globaux, vis-à-vis des paiements dans les jeux en ligne, ont été rapportés par les participant·es. Plusieurs d'entre eux·elles ont considéré qu'ils·elles étaient partagés·es entre plusieurs ressentis lorsqu'ils·elles effectuaient un paiement. « Euh... d'un côté, j'étais triste parce que j'avais perdu de l'argent mais d'un autre côté, j'étais heureuse parce que j'avais plein d'argent sur mon jeu et d'un autre côté, je me sentais coupable par rapport à mes parents (Rire). » (Fille, 16 ans). Plusieurs participant·es ont parlé du regret d'avoir dépensé de l'argent dans un jeu auquel ils·elles arrêtaient de jouer. « Et aussi un autre inconvénient, c'est peut-être quand le jeu sera démodé [...] et tu remarques tous les achats que tu as fait, tu penses vraiment si tu avais gardé cet argent-là ce que tu aurais pu faire avec là maintenant. [...] Et t'as un vrai regret. » (Fille, 18 ans). Tel était aussi le cas si le jeu venait à disparaître. « Il y a plein d'anciens jeux que je ne retrouve même plus dans le store, où j'ai claqué beaucoup d'argent, mais vu que ça marchait plus, ben ils ont dû les supprimer des stores et du coup ben voilà, ça sert plus à rien. » (Garçon, 20 ans).

3.6.3 Risques

Lorsque les jeunes payaient avec leur argent de poche, plusieurs participant-es ont considéré que les dépenses dans un jeu n'étaient pas problématiques tant qu'elles rentraient dans le budget du joueur ou de la joueuse. « [...] *Et faut juste se dire, est-ce que je veux vraiment dépenser mon argent pour quelque chose de futile comme ça ou alors est-ce que je peux l'économiser pour m'acheter un truc plus sympa et qui me sera utile ? Ou alors, si je veux vraiment, c'est mon argent, je décide, je me fais plaisir, [...].* » (Fille, 18 ans).

Cependant, plusieurs risques ont été relevés par les participant-es. Premièrement, avant de faire des achats, certain-es participant-es souhaitaient résister à la tentation mais cédaient dans un second temps. Ils-elles jugeaient alors que faire un achat était impulsif. « *Euh...souvent, j'essaie de résister, j'essaie de résister ; je suis là en mode "il ne faut pas que j'achète ça, il ne faut pas que j'achète ça, contrôle-toi" mais à la fin, dans quelques jours à venir, je craque et je sors ma carte et j'achète parce que c'est tellement simple, c'est tellement rapide et on sait qu'on va l'avoir des items directement et du coup, on l'achète direct. C'est compulsif. [...]* On se dit mais non, je n'en ai pas besoin. En plus, ça ne sert à rien pour continuer le jeu mais... on termine toujours par le prendre. » (Fille, 14 ans).

Les participant-es ont considéré qu'il n'était pas toujours évident de se rendre compte qu'ils-elles dépensaient de l'argent avec un moyen de paiement en ligne. Ainsi, pour certain-es jeunes, les dépenses seraient donc moindres s'ils-elles devaient payer avec de la monnaie physique. « *Moi je pense que dépenser de l'argent virtuellement ça nous rend pas forcément conscients- euh ça nous fait pas forcément rendre compte qu'on dépense de l'argent parce que quand on dépense de l'argent dans la vraie vie, on voit ce qu'on est en train de dépenser [...]. Je pense qu'on a plus la notion de nos limites quand on voit ce qu'on dépense que plutôt des clics [...].* » (Fille, 16 ans-GF). Pour certain-es jeunes, les dépenses seraient donc moindres s'ils-elles devaient payer avec de la monnaie physique. « *Si je pouvais sortir un billet et l'insérer dans mon ordinateur, j'aurais dépensé tellement moins d'argent.* » (Fille, 14 ans). En plus de ne pas voir matériellement l'argent dépensé, ces paiements seraient rapides et très facilités, ce qui mènerait parfois à de plus grandes dépenses. « *Il n'y a jamais eu de problème avec ça enfin c'est bien (Rire) pour que ce soit simple et rapide comme ça, tout est fait rapidement et on fait toujours et on répète et c'est super simple. [...]* Les paiements ils sont super rapides, ils sont super simples et il n'y a jamais eu de problème. » (Fille, 14 ans). Pour certaines jeunes, une première dépense en entraînerait plusieurs autres. « *Ouhla... Je n'ai même pas envie d'y penser parce que dès qu'on fait la première transaction, c'est terminé ; on en prend une, deux, trois, quatre, cinq, six, sept [...].* » (Fille, 14 ans). Plusieurs participant-es ont fait part de la potentielle surprise d'un-e joueur-se lorsqu'il-elle voit la somme totale dépensée dans un jeu. « [...] *Ça va et c'était douze francs, [...] du coup ça va vite, quoi. (rire). C'est que chaque mois, si on a d'autres rentrées d'argent, ben on se rend pas compte quand on dépense douze (francs). Enfin, c'est pas qu'on dépense 150 francs comme ça !* » (Fille, 15 ans). Le risque de dépenser de grandes sommes d'argent sans s'en rendre compte serait encore plus élevé avec des transactions pour des petits montants, comme susmentionné pour les loot boxes (cf. chapitre 3.4.4 p.37). « *Ce sont des prix super bas mais et du coup, tu cliques sur le bouton plein de fois, acheter, acheter, acheter et puis tu ne te rends pas compte que les 2.90 euros quand tu achètes 10'000 fois bah ça fait 1500 euros. Et du coup, mais actuellement, c'est pareil mais avec d'autres jeux vidéo.* » (Fille, 14 ans). Enfin, certain-es participant-es ont estimé que, surtout pour les plus jeunes, il serait difficile de faire

la différence entre de l'argent et de la monnaie virtuelle distribuée dans un jeu en ligne. « *Parce que je crois que parfois les enfants savent pas différencier entre le vrai argent qu'ils utilisent via la carte de crédit de leurs parents par exemple, et de l'argent qui était dans le jeu, et comme ils sont jeunes, ils savent pas encore la différence, et dans la vraie vie l'un a beaucoup plus de valeur que l'autre. [...] Ensuite il faut payer pour avoir plus de cet argent virtuel, et je crois que c'est difficile pour les enfants de comprendre que c'est différent l'argent qui est donné dans le jeu et l'argent qu'il faut payer.* » (Fille, 18 ans-GF)

Pour tous les types de transactions, plusieurs jeunes passeraient plus de temps à jouer lorsqu'ils-elles investissent de l'argent, afin de « rentabiliser » les transactions. Cela semble être exacerbé lors d'achats d'options qui sont éphémères dans le jeu et durent un certain temps, avant que ce jeu soit renouvelé. « *Je me dis qu'il faut que je joue beaucoup parce que du coup, faut que je le rentabilise. [...] Il y a intérêt à vite beaucoup jouer parce que la saison elle se renouvelle tous les vingt jours, un truc comme ça. Du coup, j'ai vingt jours avant que ça se renouvelle, du coup j'ai intérêt à jouer vite pour que ça arrive au maximum avant les vingt jours [...].* » (Fille, 15 ans).

Tout comme pour les jeux d'argent (cf. chapitre 3.3.3 p.33), les participant-es ont considéré que les risques n'étaient pas les mêmes, et n'avaient pas la même portée chez les plus jeunes et chez les adultes. Les enfants et plus jeunes auraient une faible notion de l'argent, mais ils-elles connaîtraient de moins graves conséquences financières que les adultes. Par contre, selon plusieurs jeunes, les adultes ne bénéficieraient pas de la supervision que pourraient recevoir les enfants et qui les protégerait.

3.7 Jeux en ligne et jeux d'argent

Lors de nos discussions, des parallèles et différences ont été établis entre les jeux en ligne, les achats intégrés et les jeux d'argent.

3.7.1 Différences

La majeure différence entre jeux en ligne et jeux d'argent pour plusieurs participant-es était que même si le-la joueur-se dépensait parfois de l'argent dans les deux types de jeux, les jeux en ligne ne pouvaient pas mener à un gain d'argent. « *[...] La vraie définition des jeux d'argent, c'est quand on met de l'argent pour en gagner, ça c'est du jeu d'argent, parce qu'il y a une récompense à la fin, il y a forcément, on investit pour avoir une récompense. Alors que dans les deux autres, c'est on investit, mais on reçoit pas de l'argent, on reçoit juste une avancée en fait.* » (Fille, 18 ans).

Pour d'autres, la différence entre les deux types de jeux était que dans les jeux d'argent, le-la joueur-se ne peut y jouer sans mettre de l'argent dedans. « *[...] Il y a toujours cette question d'argent, la possibilité de jouer avec de l'argent ou pas, sauf que comme les jeux comme paris sportifs, il n'y a pas de choix, enfin on est obligé de mettre de l'argent pour jouer sinon... sinon il ne se passe rien contrairement aux jeux où on peut choisir de ne pas mettre d'argent.* » (Garçon, 17 ans).

3.7.2 Similarités

Certaines similarités ont été relevées par les participant·es. Premièrement, selon certain·es, la structure ou le mécanisme auquel est soumis·e le·la joueur·se serait parfois semblable dans les deux types de jeux, et plus particulièrement dans les jeux du type *Pay-to-Win*. « [...] Et oui, du coup c'est un jeu *Pay-to-Win* ou il faut en quelque sorte payer pour gagner pour avoir les joueurs qu'on veut. Donc oui, pour moi, c'est un jeu d'argent, oui. Mais sauf que derrière, on reçoit pas d'argent, c'est vraiment on dépense comme ça et ça... il y a aucune possibilité de gagner de l'argent derrière, avec. » (Garçon, 17 ans). Ensuite, les deux types de jeux comprendraient un aspect compétitif entre joueur·ses. « Après je pense que l'idée de se démarquer des autres joue aussi un rôle dans les vrais jeux d'argent parce que quand je suis allé au casino avec des amis, on se fait toujours celui qui met le plus d'argent, celui qui gagne le plus d'argent, et il y a toujours cette espèce de compétition qui se crée, du coup, on peut voir que même dans les vrais jeux d'argent physiques, si on est avec des gens, ça crée aussi cette espèce de compétition qu'on voit de nouveau après dans les jeux vidéo aussi. » (Garçon, 19 ans). Enfin, les jeux en ligne et jeux d'argent seraient tous deux divertissants pour certain·es joueur·ses. « Du coup voilà, je pense, les jeux, c'est un jeu, c'est dans le nom hein, c'est un jeu, c'est pour jouer, c'est pour s'amuser. Moi je pense qu'il faut pas chercher à faire du bénéfice ou chercher à se faire de l'argent, si on paie ou si on gaspille, c'est pour s'amuser, c'est pour jouer, c'est pas pour essayer d'en tirer quelque chose derrière. » (Garçon, 20 ans).

3.8 Loot boxes et jeux d'argent

3.8.1 Similarités

Plusieurs participant·es ont soulevé des similarités entre les *loot boxes* spécifiquement et les jeux d'argent. D'une part, certain·es jeunes ont estimé que le fait que l'issue repose sur la chance serait une caractéristique commune aux jeux d'argent et aux *loot boxes*. D'autre part, des effets sonores et/ou lumineux similaires aux jeux d'argent se retrouveraient dans les *loot boxes*. « Bah quand on est petit, ça, ça remplace un peu le casino. Moi, bah je trouve parce qu'il y a du coup des pourcentages de chance à obtenir tel skin ou personnage et bien, quand on est petit, c'est très très vite addictif en fait. [...] Les *loot boxes* pour moi, c'est un casino pour enfant. [...] Parce que c'est (les *loot boxes*) très bête comme machin quand même, ça nous sert juste à rien et puis ouais, comme j'ai dit ; ils utilisent des couleurs et des bruits qui sont très... Bah qui ressemblent beaucoup aux jeux de casino. » (Garçon, 19 ans). Certain·es ont considéré que le fait que, soit le·la joueur·se gagnait quelque chose de plus que ce qui avait été misé, soit il·elle perdait, était une caractéristique commune aux *loot boxes* et aux jeux d'argent. « [...] Il y a le côté aléatoire [...]. Les *loot boxes*, il y a un certain côté hasard dans le sens où tu ne sais pas ce que tu vas avoir et voilà, [...] soit t'achètes une *loot box* 200 V-bucks® (monnaie virtuelle dans un jeu en ligne) et [...] tu tombes sur un truc qui de base (vaut) 1000 V-bucks®, voilà tu fais une bonne affaire. Par contre, si tu tombes sur un truc que tu aurais pu forcément avoir moins cher bah voilà ; ça fait partie du jeu quoi. [...] C'est comme au casino ; soit tu gagnes, soit tu perds. » (Garçon, 16 ans). Enfin, le hasard a été au centre des discussions lorsqu'un parallèle entre *loot boxes* et jeux d'argent était établi par les participant·es. « [...] Les *loot boxes*, j'imagine que les gens achètent ça pour le suspens un peu comme un jeu d'hasard je dirais. » (Garçon, 14 ans). La sensation engendrée par le hasard des *loot boxes* avait été

retrouvée dans les jeux d'argent pour certains participants. Certains d'entre eux ont, notamment, substitué les *loot boxes* par les jeux d'argent pour cette raison. « [...] Ça aussi, moi je ne suis pas trop trop fan non plus parce que... bah c'est du hasard. Moi je joue au casino mais là, non, ça, ça ne me parle pas trop non plus tout ce qui est loot boxes, je ne serais pas capable de mettre de l'argent dans un truc comme ça [...]. Il y a quelques années, oui j'étais prêt à mettre de l'argent [...], pour recevoir des trucs pour me procurer cette sensation de... oui j'ouvre un truc, je tente ma chance mais bon, maintenant que je suis majeur, je peux la tenter différemment et pas que dans un jeu vidéo. [...] En fait, moi je joue au poker beaucoup et puis avant d'avoir 16, 17 ans, bah c'est difficile de sortir avec des amis dehors et puis dès que j'ai eu cet âge, j'ai pu tester ma chance dans ce jeu-là plutôt que de la tester dans ces loot boxes ou quoi que ce soit. » (Garçon, 19 ans).

Selon certain-es jeunes, les *loot boxes* et les jeux d'argent comporteraient le même risque de vouloir continuer à dépenser de l'argent pour avoir plus et/ou mieux. « Moi, je crois que c'est aussi cette sorte de gain potentiel qu'on peut avoir, qui nous fait continuer à acheter justement ces loot boxes et, comme aux jeux d'argent, il y a une sorte de gain potentiel derrière, puis c'est à peu près la même chose. On pourrait faire un parallèle comme ça. » (Garçon, 18 ans). D'autres ont par contre estimé que le-la joueur-se s'arrêterait plus tôt avec les *loot boxes* s'il-elle était satisfait-e de son contenu alors que dans les jeux d'argent, il-elle aurait tendance à toujours souhaiter plus. « Mais les loot box, je trouve que c'est pas pareil. Quand on a réussi à avoir quelque chose de bien dedans, on n'a pas forcément envie spécialement de racheter quelque chose directement après. [...] Alors qu'avec les paris sportifs, c'est directement de l'argent donc l'argent, si on l'a, bah tant mieux, on n'a jamais assez d'argent [...]. » (Garçon, 16 ans).

3.8.2 Différences

Plusieurs différences ont aussi été énoncées par les participant-es. Premièrement, même si le-la joueur-se peut perdre ou gagner dans les jeux d'argent et dans les *loot boxes*, une différence résiderait dans le gain en soi, qui est de l'argent dans un cas mais pas dans l'autre. « Moi je pense que du coup c'est les mêmes mécaniques parce que du coup dans les deux cas on dépense, mais dans les deux cas ce qu'on peut recevoir c'est différent. Par exemple, dans les jeux en ligne on peut recevoir des biens [...] qui ne sont pas réels, c'est des biens sur le jeu pour juste le plaisir personnel. Les jeux d'argent on peut recevoir, on peut gagner de l'argent en retour, et je pense que c'est ça qui est différent. » (Fille, 16 ans). Dans cette optique, jouer aux jeux d'argent comporterait un enjeu différent que jouer aux jeux en ligne. Les effets d'un paiement dans un jeu en ligne et dans des jeux d'argent seraient ainsi différents selon certain-es jeunes. Miser de l'argent dans des jeux d'argent occuperait davantage l'esprit, après la transaction, que faire un achat intégré dans un jeu en ligne. « [...] J'attends quelque chose en retour ; il y a du suspens. Par contre, je dirais que les jeux qui ne sont pas virtuels, donc par exemple aller au Loto, ça va m'apporter plus de satisfaction. J'y pense plus. Par exemple, quand je vais jouer au Loto pendant la journée, je vais penser à si je vais gagner ce soir tandis que si je joue à mes Sims© (un jeu en ligne), je pense moins au personnage s'il a bien mangé, s'il a dormi. Tandis que le jeu du Loto, j'attends plus, ça aura plus un impact sur ma vie aussi. » (Fille, 20 ans). Une autre différence serait celle déjà soulevée plus haut entre jeux et jeux d'argent (cf. chapitre 3.7.1 p.45), selon laquelle, contrairement aux jeux d'argent dans lesquels on doit dépenser de l'argent pour jouer, les dépenses pour des *loot boxes* sont optionnelles. « [...] Si c'est un jeu (en ligne) où l'entièreté du jeu c'est seulement ouvrir des loot boxes, alors oui (c'est un

jeu d'argent)! [...] Mais si c'est, juste une... mince comment on dit ? Juste une option du jeu alors moins, parce qu'on peut aussi jouer tout le jeu en ignorant ça. » (Fille, 20 ans). L'âge a également été mentionné comme différence entre l'accessibilité aux loot boxes d'un côté et aux jeux d'argent de l'autre, ces derniers requérant que le·la joueur·se doit être majeur·e. « Et je pense que l'âge dans ces jeux-là est aussi différent. Enfin, pour moi, je pense que les jeux d'argent c'est plus pour les adultes justement comme c'est plus contrôlé en général, s'il y a plus d'adultes qui jouent, même par exemple des personnes un peu plus âgées qui utilisent pas forcément Internet et tout, tandis que les jeux en ligne il y a plus de jeunes qui dépensent un peu comme ça. » (Fille 16 ans).

En ce qui concerne le hasard, certain·es participant·es ont considéré que l'issue de certains types de jeux d'argent tels que les paris sportifs serait moins aléatoire que celle des loot boxes. « Bah on peut se préparer en fait ; on peut regarder des choses qui vont on va dire faire notre choix etc., regarder des trucs d'avant-match, les compositions des équipes etc. [...] Je trouve qu'on peut plus s'informer de comment ça va se passer etc. avec les paris sportifs, qu'avec des loot boxes, loto etc. » (Garçon, 16 ans).

3.9 Différences liées au genre

3.9.1 Jeux en ligne : Fréquence

Dans la totalité des discussions, ce sont les garçons qui ont été mentionnés comme les plus gros joueurs de jeux en ligne. « Bah, j'ai l'impression que les filles par rapport aux garçons, elles jouent vraiment très très peu voire pas comparées aux garçons. J'ai l'impression que, oui c'est vraiment quelque chose de frappant quand on y pense [...]. » (Garçon, 17 ans). Les participant·es ne savaient généralement pas trop expliquer ce phénomène. « Je ne sais pas si c'est parce qu'elles ne sont pas intéressées ou je ne sais pas, je... je ne trouverais pas d'explication là-dessus [...]. » (Garçon, 16 ans). Il en découlerait l'opinion selon laquelle les garçons seraient généralement plus forts que les filles dans les jeux en ligne. « [...] Les garçons ils sont plus forts que nous, mais je pense que c'est juste qu'ils ont beaucoup plus joué dans leur vie. » (Fille, 15 ans).

Cependant, il n'est pas toujours possible de savoir, dans un jeu multijoueur par exemple, le genre de la personne qui joue. « Après, si je joue avec une fille ou pas, je ne peux pas le savoir si je ne suis pas avec elle, si je ne suis pas en partie en vocal avec elle. Mais en tout cas, sur le nombre de personnes où j'ai été en vocal, je pense pas moins de 100 filles on va dire en 3 ans de même jeu quoi. » (Garçon, 16 ans). Par exemple, une fille nous a expliqué se faire passer pour un garçon dans les jeux afin d'éviter une certaine stigmatisation selon laquelle elle serait moins forte. « Après, j'ai vu une étude [...] qui disait qu'il y avait 59% des filles quand elles jouent aux jeux vidéo, elles se faisaient passer pour des garçons et j'ai déjà fait et je comprends pourquoi parce qu'en tant que, quand on se présente en tant que fille, c'est... ils sont tous... enfin... c'est très, ils nous insultent tout le temps ; ils nous disent qu'on ne sait pas jouer, qu'on ne sait pas ci, qu'on est très nulle na na na alors que si on est sous garçon, ils nous voient comme leur équivalent vu qu'on n'est pas stéréotypées [...]. » (Fille, 14 ans).

3.9.2 Supports et types de jeux

Plusieurs jeunes ont eu l'impression que la plupart des filles utilisaient davantage les jeux comme passe-temps et ne passaient pas autant de temps à jouer que les garçons. « [...] Par exemple, bah il y avait ma mère ; ma mère un temps, elle jouait un petit jeu sur téléphone-là, Candy Crush et... mais ça s'arrêtait là. [...] Alors que la plupart des garçons que je connais, en général, ils jouent plus. » (Garçon, 17 ans). Plusieurs jeunes ont estimé que la majorité des filles qui jouaient le faisaient exclusivement sur téléphone. « Non c'était vraiment que des garçons qui faisaient ça parce que justement, c'était surtout sur des jeux sur ordinateur ou console donc : Ah oui ! Ça c'est un truc aussi, effectivement sur console et ordinateur, je ne connais presque aucune fille qui a joué dessus en fait. » (Garçon, 17 ans). Cependant, les participant-es ont eu des avis partagés sur l'utilisation du téléphone pour jouer, concernant filles et garçons. Certain-es participant-es ont estimé que les garçons jouaient davantage de manière générale, sur téléphone y compris. « [...] En tout cas, je pense que les filles du coup, j'ai l'impression en tout cas, elles jouent moins que les garçons aux jeux vidéo sur smartphone etc. et je ne sais pas comment l'expliquer ; je ne comprends vraiment pas. [...] Dans un groupe, un garçon, il peut facilement sortir son téléphone et commencer à jouer un jeu un peu nul alors qu'une fille... C'est bizarre. Je ne vois pas d'explication à cela, je ne comprends pas trop. » (Garçon, 19 ans). Par contre, d'autres ont considéré que les filles et les garçons jouaient autant les unes que les autres sur des jeux sur téléphone. « Sur téléphone, encore je trouve, c'est assez égal de genre... il y a plein de filles qui ont des jeux sur leur téléphone [...]. » (Garçon, 16 ans).

Concernant le type de jeux joués, certain-es participant-es ont considéré que les filles jouaient à des jeux spécifiques, alors que les garçons pouvaient jouer à un plus grand nombre et type de jeux. « [...] Elles jouent plus, je me souviens, elles jouaient beaucoup à des jeux de quizz, des quizz à faire entre amis, le premier à trouver la réponse a tant de points et le dernier a tant, voilà, pour [...] tester la culture générale. Mais ouais, les garçons alors... ouais. Ils jouaient à n'importe quoi comme jeu (Rire). » (Garçon, 19 ans). Les jeux seraient relativement genrés selon certaine-es. « [...] Il y a différents types de jeux ; plutôt les filles, ça serait dans la décoration d'intérieur, je connais ou dans la mode [...] et les garçons, ça serait plus dans les voitures mais c'est un peu cliché mais ils jouent un peu plus à des jeux de guerre aussi » (Fille, 20 ans). Plusieurs jeunes ont ainsi considéré que les filles et les garçons jouaient à des jeux différents. *Les jeux sur lesquels j'ai vu des filles, c'était Candy Crush®, il y avait Sims® [...]. Ce sont des jeux aussi sur lesquels les garçons ne jouent pas, j'ai l'impression. C'est comme si c'était des exclusivités pour les filles.* » (Garçon, 17 ans). Pour d'autres, ce clivage en termes de types de jeux joués entre filles et garçons existerait uniquement à un jeune âge. « Actuellement, dans les plus de 12 ans, non je n'en vois aucune. Enfin c'est souvent les mêmes jeux qu'on propose enfin... je ne sais pas. [...] Enfin on propose le même jeu pour n'importe quel type de genre. Et ensuite, pour les moins de 12 ans, bah là ça dépend totalement. Ce sont des jeux enfants du style d'habiller une Barbie ou faire des jeux de voiture. [...] Les jeux vidéo sont genrés avant 12 mais après 12 ans non. » (Fille, 14 ans).

3.9.3 Microtransactions ou achats intégrés

En ce qui concerne les achats, les avis étaient partagés parmi les participant-es. Certain-es d'entre eux-elles ont rapporté une impression d'égalité entre filles et garçons. « J'ai déjà vu des streameuses donc en live Twitch® ou en live Youtube® mettre pas mal d'argent aussi là-dessus. Je

veux dire que je pense mettre de l'argent ne dépend pas que ce soit une fille ou un garçon. Là-dessus, il n'y a aucun doute, c'est vraiment personnel. » (Garçon, 17 ans). En revanche, d'autres avaient l'impression que les garçons achetaient plus que les filles, pensant que ces dernières étaient moins intéressées par ce type d'achats ou avaient plus conscience de leur inutilité. *« Je pense qu'elles sont quand même plus malignes, [...] oui je peux plus investir dans des choses utiles en fait que dans un jeu. » (Garçon, 15 ans).* Ce phénomène pourrait notamment s'expliquer par le fait que selon certain-es, les filles auraient moins tendance à vouloir se montrer aux autres, et répondraient moins à l'effet de groupe. *« [...] Ce sont que les garçons qui peuvent avoir l'intelligence de se dire que oui, qu'ils doivent montrer à quel point ce sont les meilleurs dans le jeu avec tel skin ou tel personnage et les filles je ne sais pas, elles ne doivent pas se dire ça, selon moi. Elles ne doivent pas avoir ce genre d'idées. » (Garçon, 19 ans).* Enfin, certain-es participant-es ont estimé que les filles préféreraient certainement utiliser leur argent dans d'autres dépenses et avaient donc moins de budget à allouer aux jeux. *« Bah je pense que c'est parce qu'ils n'ont que ça à dépenser, je pense que les filles préfèrent dépenser dans le shopping, des choses plus intéressantes, et les garçons, ils sont plus focalisés sur les jeux. » (Fille, 16 ans).* Selon une participante, il est en effet plus rare qu'une fille dépense de l'argent dans un jeu en ligne, mais quand elle le fait, elle dépenserait de grandes sommes. *« [...] Mais par contre, j'ai l'impression, à moins que c'est peut-être juste une impression, c'est que les garçons, ils mettent plus d'argent que les filles en général dans ces trucs de satisfaction d'ego de skins. Mais j pense que les filles qui le font mettent énormément, genre mettent plus, mais j pense que y a plus de garçons qui le font. En tout cas, j'ai l'impression. » (Fille, 15 ans)*

3.9.4 Jeux d'argent

Pour les jeux d'argent, certain-es participant-es n'ont pas considéré qu'il existait des différences en termes de genre, notamment par rapport au fait de vouloir obtenir de l'argent. *« [...] Je pense que c'est la même chose pour les deux. Là, il n'y a pas vraiment enfin les jeux d'argent, je vois plutôt ça quelque chose de neutre. On veut juste de l'argent à la fin tandis que les jeux par exemple sur Smartphone, c'est plus orienté par exemple sur nos passions ou sur les choses qu'on aime ; [...] tandis que les jeux d'argent, c'est plus global pour moi j'ai l'impression. » (Fille, 20 ans).* Cependant, pour d'autres, les garçons y joueraient plus que les filles et, à nouveau, pour certain-es, cela s'expliquerait par une plus grande conscience de la part de ces dernières par rapport aux risques de perdre de l'argent. *« Les filles, je ne sais pas pourquoi, bah je suis allé une fois au casino et je pense que 90% des personnes là-bas, c'était des hommes donc oui, je pense que les femmes [...] elles voient pas l'intérêt, je ne sais pas, d'aller jouer au casino ou tenter leur chance dans ce genre de jeu. Bah en soi je comprends, c'est totalement stupide ! On perd de l'argent et pour oui, pour espérer en gagner. C'est un peu débile mais oui, peut-être qu'elles sont plus intelligentes (Rire). » (Garçon, 19 ans).* D'autres participant-es n'ont quant à eux-elles pas trouvé de potentielles raisons à cela. *« Je trouve que les garçons parient plus que les filles en tout cas, de ce que j'ai observé pour moi, mais je ne vois pas forcément de grande raison en fait. » (Garçon, 16 ans)*

3.10 Confinement dû à la COVID-19

La plupart des participant-es ont dit avoir joué plus que d'habitude durant le confinement dû à la pandémie de la COVID-19, et ont découvert de nouveaux jeux. « [...] *C'est vrai qu'on passait beaucoup plus de temps en fait et des fois, il est vrai que je me levais, je jouais et je m'endormais quoi. Et que là, c'était une boucle en fait mais bon, [...] je prenais du plaisir parce qu'en fait quand il y avait le COVID, on découvrait d'autres jeux [...].* » (Garçon, 17 ans).

Pour plusieurs participant-es, le temps passé sur les écrans aurait augmenté de manière générale pour toutes les activités en ligne. « *Franchement, mon temps d'écran, il a... j'avais... au bout d'un moment, je pleurais, j'avais mal aux yeux. Tellement j'étais scotchée à mes écrans et c'était pas forcément les jeux. C'était aussi la télévision, les séries, juste passer le temps, en fait. La pandémie, ça nous a obligé à rester chez nous et qu'est-ce qu'on a chez nous, on a des appareils électroniques [...].* » (Fille, 18 ans). Cependant, certain-es ont rapporté avoir davantage passé du temps dehors et n'ont pas nécessairement plus joué pendant cette période. « *Moi j'adore passer du temps dehors, [...] je préfère aller faire, je ne sais pas moi, un tour en vélo ou quoi que ce soit d'autre que de rester chez moi et regarder un écran. Dès que j'ai l'occasion de sortir dehors et profiter du temps, je le fais [...].* » (Garçon, 19 ans).

Aucun-e participant-e nous a rapporté de conflit avec les parents ou d'autres membres du foyer en raison du temps passé sur les écrans à jouer. « [...] *Pendant le confinement, moi perso, mes parents ne disaient rien par rapport au nombre d'heures que j'ai joué parce qu'il n'y avait rien d'autre à faire [...].* » (Garçon, 15 ans).

Les jeux en ligne ont représenté pour la majorité des participant-es une activité permettant de maintenir le lien social avec leurs ami-es, et ont eu du plaisir à découvrir de nouveaux jeux. « *Bah ouais, on jouait à tout ce qui pouvait nous faire passer le temps parce qu'en fait, le COVID bon bah... ça nous a tous touchés donc du coup, bah en fait, on se connectait tous en même temps et on se disait bah "Viens on teste un jeu d'horreur !" ou on testait un Uno© (un jeu de cartes, en ligne ou hors ligne) des fois ou on teste un jeu [...] de tir ou bien on teste... on essaie de, on va dire qu'on a essayé... de... comment dire... de voir toutes les catégories de jeu possible.* » (Garçon, 16 ans). Certain-es jeunes ont aussi profité du confinement pour se remettre à jouer pour, avant tout, garder contact avec leurs ami-es. A nouveau, les jeux ont été considérés, par la majorité de nos participant-es durant la période de confinement, comme ayant une dimension sociale très forte. « *Aussi des amis, [...] ils avaient [...] arrêté complètement de jouer à Fortnite© et aux jeux vidéo mais pendant le confinement, on a décidé tous de réinstaller juste pour pouvoir profiter bah... profiter, rigoler entre nous. Parce que sur Fortnite©, on rigolait vraiment ; on avait les larmes aux yeux parce que vraiment, c'est entre amis que tu fais ça, vraiment c'était marrant. Après, c'était le seul moment cool de la journée.* » (Garçon, 15 ans). Ainsi, les joueur-ses se sont beaucoup plus retrouvés-es pendant le confinement. « [...] *La pandémie, surtout la quarantaine, c'était incroyable pour tous les gamers parce que c'est l'univers en ligne, il y a tout le monde qui utilisait. Il était surchargé de ouf, n'importe quel jeu vidéo on ouvrait, n'importe quel Discord©, on savait qu'il y avait des gens qui étaient dessus pour rigoler etc. et on jouait tout le temps du coup on jouait encore plus. On avait encore plus de personnes à qui parler, à qui discuter. C'était vraiment... que pour la productivité et c'était super drôle, super sympa et tout le monde était présent [...].* » (Fille, 14 ans).

Dans l'optique d'entretenir un certain lien social, mais surtout de s'amuser à plusieurs, certain-es jeunes n'ont joué qu'à des jeux multijoueurs durant le confinement. Les jeux et plateformes de jeux étaient alors parfois utilisés comme un réseau social pour discuter avec ses ami-es. « *Avec mes amis, c'était un peu le seul contexte que je pouvais avoir (avec) eux ou que parler sur les réseaux sociaux donc c'est autre chose mais pour vraiment s'amuser, c'était un peu la seule manière. Ouais du coup, moi je... j'utilisais bah des jeux virtuels pour vraiment communiquer pendant le confinement. Et puis vraiment, pendant le confinement, je crois que je n'ai joué presque à aucun jeu solo ; j'ai vraiment joué à des jeux où je pouvais rencontrer des gens, l'envie de jouer, de communiquer parce que vraiment... c'était très long [...].* » (Garçon, 15 ans). Les plateformes de jeux étaient aussi utilisées par certain-es pour rencontrer d'autres gens ayant un intérêt commun qui était représenté par le jeu en question. « *[...] Oui enfin moi, j'utilisais ça pour rencontrer des gens. Je ne sais pas, sur Instagram, je ne me sens pas à l'aise de rencontrer des gens, de m'abonner à eux et parler avec eux parce que je connais pas leurs plaisirs, qu'est-ce qu'ils aiment faire alors que sur le jeu, tu as déjà un lien ; tu aimes bien ce jeu [...].* » (Garçon, 15 ans).

Une participante a également mentionné le fait que les jeux ouvraient à d'autres univers et que cet aspect avait été bénéfique durant cette période. « *[...] Et puis alors en même temps, Animal Crossing est sorti au moment où il y a le COVID qui est tombé ; [...] on est enfermé à l'intérieur, on a un jeu où on est sur une île où on peut se couler une petite vie, on peut être tous les jours dehors et créer tout ce qu'on veut ; ce n'est pas magnifique ça ?* » (Fille, 20 ans).

En ce qui concerne les achats, plusieurs jeunes ont considéré que comme le temps passé sur les jeux avait augmenté, ils-elles avaient été plus incité-es à dépenser de l'argent dans ces jeux. « *[...] Comme je vous l'ai dit, c'est un petit peu un moyen de se retrouver entre amis sans forcément être entre amis donc les gens étaient beaucoup plus sur les jeux sans même qu'il y ait des choses derrière qui soient faites pour donc forcément, les gens achetaient beaucoup plus dans les jeux [...].* » (Garçon, 16 ans). Ainsi, l'argent qu'ils ne dépensaient pas comme à l'accoutumée pouvait servir à faire plus d'achats pour des jeux ou dans les jeux. « *[...] A la pandémie, enfin, notre argent du coup mon argent de poche de base, souvent, je le dépense en petit goodies (des petits objets/accessoires) je vois dans la rue ou des trucs comme ça alors que du coup, j'avais un peu plus d'argent de poche du coup, c'était beaucoup plus simple. [...]. Je me cherchais plein de matériel, plein de trucs ou ce casque.* » (Fille, 14 ans).

3.11 Facteurs protecteurs et aides possibles en cas de problème

3.11.1 Jeux en ligne

Nous avons abordé avec les participant-es quels étaient les facteurs pouvant aider un-e jeune qui rencontrerait des problèmes liés aux jeux en ligne. Les parents semblent tenir une grande place quant à la réduction du temps passé à jouer, surtout pour les plus jeunes. « *[...] Quand tu joues trop et que tes parents remarquent que tu joues beaucoup trop bah là, ils t'engueulent un peu. Quand t'es petit, ils savent que tu ne sais pas gérer ton temps.* » (Garçon, 19 ans). Cependant, certain-es

jeunes ont soulevé le fait qu'il pouvait être difficile de parler de ces thématiques avec des parents, dû à l'écart générationnel. « *Bah, je pense que c'est plus compliqué d'en parler aux parents parce que... bah déjà, certains, ils n'ont pas grandi dans ça etc., ils ne comprennent même pas forcément trop le principe donc... ils ne comprendraient juste pas trop.* » (Garçon, 16 ans).

Plusieurs participant·es ont considéré que si un·e joueur·se jouait trop, alors le déclic devait avant tout provenir de lui·elle-même, même si les parents étaient une aide possible vers qui se diriger en cas de problèmes liés aux jeux en ligne. « *Souvent, on ne peut pas trop aider ; c'est surtout la personne qui se dit bon bah... maintenant, il faut que je fasse quelque chose de ma vie mais c'est assez difficile parce quand on joue le jeu vidéo, [...] il y a plein de choses en fait. Notre cerveau, il a toujours une activité qui est là pour faire route, on s'amuse voire même on s'amuse plus que dans la vie réelle du coup, c'est pour ça qu'il y a des personnes à la fin qui s'isolent, qui ne parlent plus, n'ont plus de lien avec la vraie vie et [...] ils terminent leur vie en jouant à des jeux vidéo parce que sincèrement, en tant que gamer, c'est vachement top quand même !* » (Fille, 14 ans). Néanmoins, il serait difficile de se rendre compte de ses difficultés dans les premiers temps. De plus, certain·es joueur·ses pourraient, dû à un certain isolement, se retrouver seul·es face à ce problème et ne pourraient ainsi bénéficier d'une aide externe. « *D'abord on dit que personne ne nous comprend, que tout tombe sur nous, qu'on ne sait pas ce qui se passe.* » (Garçon, 16 ans).

Quant au fait de parler de cette thématique avec d'autres jeunes ou adultes, certain·es nous on dit qu'ils·elles ne ressentiraient pas de difficultés à le faire. « *Moi je suis très direct donc ça, ça ne me dérangerait pas trop d'en parler. Si je vois qu'il y a un problème, j'en parle, je ne vais pas le garder pour moi mais oui, ça serait plutôt facile pour moi d'en parler avec la personne, ça ne me dérangerait pas trop [...].* » (Garçon, 19 ans). D'autres, en revanche, ont estimé que cela pourrait être difficile, par exemple dans le cas où le·la joueur·se ne se rendait pas compte qu'il·elle avait un problème ou qu'il·elle en avait honte. « *Pour moi, je ne la jugerais pas si elle a un problème avec les jeux en ligne. Après je pense que pour elle, [...] elle se dirait que c'est quelque chose de virtuel ; peut-être oui, avoir honte de parler de quelque chose qui peut être pas vraiment significatif mais qui a vraiment un impact dans sa vraie vie. L'impression de perdre contrôle de sa vraie vie alors que c'est juste un simple jeu virtuel.* » (Fille, 20 ans). Concrètement, plusieurs jeunes ont pensé que supprimer un jeu sur lequel un·e joueur·se passait beaucoup de temps pouvait être une première solution pour l'aider. « *Bah je pense que je dirais à la personne de supprimer le jeu et après, bah d'en parler à ses parents.* » (Fille, 16 ans). Sortir et faire des activités entre ami·es pourrait aussi aider de nombreux·ses jeunes à passer moins de temps à jouer selon plusieurs participant·es. « *[...] Du coup, sortir dehors, c'est ce qui m'a fait du bien, faire une grande pause, c'est aussi ce qui a été important [...].* » (Garçon, 16 ans).

3.11.2 Dépenses (achats intégrés et jeux d'argent)

Pour les dépenses dans des jeux, les parents ont souvent été considérés comme tenant une place importante pour prévenir des dépenses, quand les jeunes doivent leur demander leur carte et/ou de l'argent. « *Bah, il y avait des fois où je voulais dépenser plus de sommes mais je pensais plutôt aux répercussions que ça aurait avec mes parents, ce qu'ils allaient dire parce que du coup, ils pouvaient voir tout ce que je dépensais du coup, j'essayais de faire des petites dépenses pour pas qu'ils ne se rendent compte que je dépensais trop.* » (Fille, 16 ans).

Excepté les parents qui seraient une aide si un-e jeune rencontrait des problèmes vis-à-vis des dépenses faites dans un jeu, la majorité des participant-es ont dit ne pas savoir vers qui s'adresser en cas de problèmes liés à ces dépenses. *« Alors vers qui aller, je ne sais pas du tout alors actuellement, je n'en ai aucune idée de si je rencontrais quelqu'un qui avait un problème comme ça (lié aux dépenses), je ne vois vraiment pas chez qui aller ; ça c'est vraiment une bonne question. » (Garçon, 19 ans).*

Concernant les jeux d'argent, il serait plus difficile de s'apercevoir que quelqu'un a des problèmes liés aux jeux d'argent en ligne qu'hors ligne. *« Je crois que pour les, par exemple, les casinos physiques, si t'as un problème ou tu peux pas arrêter de dépenser de l'argent, je crois qu'il y a des associations qui peuvent t'aider, mais c'est très difficile pour les jeux en ligne, parce que ça ne se voit pas. Par exemple si tes amis voient que tu passes beaucoup de temps au casino, ils vont peut-être te dire quelque chose, mais si c'est en ligne, ils savent pas ce que tu fais sur ton ordinateur. C'est difficile de savoir qui a besoin d'aide et quand. » (Fille, 18 ans).* De plus, pour les jeux hors ligne, il existe des systèmes qui permettent de mettre en place une interdiction, contrairement aux jeux en ligne. *« Ouais et ce qui est sympa, c'est que, par exemple, – bon c'est sympa (rire) – c'est drôle, c'est assez marrant, mais, par exemple, on peut aller au casino et demander à l'accueil qu'on nous bannisse pendant telle période et même si on y retourne et qu'on dit "non, mais je veux enlever mon débannissement", ils vous disent, non vous avez signé que vous voulez pas qu'on vous laisse rentrer et ça je trouve ça sympa aussi. J'ai eu des amis à moi qui se sont bannis pendant un an pour être sûrs qu'ils allaient pas y retourner. » (Garçon, 20 ans).* Enfin, en ce qui concerne les jeux d'argent de manière globale, il serait parfois difficile pour un-e mineur-e d'en parler avec ses parents dû au fait qu'il serait illégal d'y jouer. *« [...] Je pense que oui s'il y a des parents qui sont trop stricts ou etc. bah, je pense pas que l'enfant aura envie de se confier à quelqu'un qui va l'engueuler juste après parce que c'est pas bien etc. alors qu'il avait juste besoin d'aide. » (Garçon, 16 ans).*

3.12 Recommandations par les jeunes

3.12.1 Temps passé à jouer : en comprendre la cause

Selon des participant-es, passer beaucoup de temps à jouer en ligne pourrait être la conséquence d'autres problèmes. Ainsi, en comprendre la cause permettrait parfois de réduire le temps passé sur les jeux. *« J'ai aussi pas mal entendu parler des enfants qui négligent leurs devoirs, négligent [...] leurs révisions ou autre parce qu'ils jouent, mais enfin généralement, ce que je me dis c'est que ce n'est peut-être pas forcément parce qu'ils jouent qu'ils ratent à l'école ou autre. [...] Il y a aussi parfois des mal-être ou des problèmes externes qui font que l'élève ou l'enfant va se réfugier vers les jeux vidéo en laissant le reste tomber mais parce que ça sera plus un réconfort plutôt qu'une addiction dans ce cas-là [...]. Enfin si l'élève se réfugie dans des jeux vidéo ou autre, c'est qu'il devait de toute manière enfin il y a un problème externe aux jeux vidéo. Il n'y a peut-être pas que ça. » (Fille, 20 ans).*

3.12.2 Jeux en ligne : en parler et expliquer les achats intégrés

Certaines participant·es ont considéré qu'il était très important et nécessaire d'expliquer, aux enfants, mais aussi aux parents, les risques qu'entraînent les jeux en ligne. En effet, selon une jeune, même si les parents tiennent une place importante dans la prévention relative aux jeux en ligne, le fait que les parents ne sont pas forcément bien informés sur ces problématiques rendrait leur intégration difficile. De plus, elle a rapporté que si la prévention sur l'utilisation des réseaux sociaux et du harcèlement en ligne était présente à l'école, une prévention qui ciblait également les jeux en ligne manquait. Elle a ainsi relevé que divulguer des informations privées dans des jeux en ligne ou sur les plateformes dédiées aux jeux était dangereux. Cet aspect mériterait, selon elle, davantage de prévention. « *Mais si les parents ne sont pas très bien au courant encore maintenant-on commence à arriver vers des générations qui sont au courant des dangers de l'addiction liée aux téléphones mais avant moins. [...] Alors... une partie des jeux parce qu'il y a certains jeux qui n'ont justement pas la possibilité de dialoguer et autres et puis ça peut être dangereux pour un enfant qui voit ça pour la première fois; "Ah bah tiens, je vais dire mon prénom puis je vais dire mon âge puis je vais dire où j'habite" et puis, non non, tu ne dis pas tout ça.* » (Fille, 20 ans). Une autre participante a insisté sur le fait que les jeunes devraient être plus informé·es sur les transactions possibles dans les jeux qui sont gratuits lors de leur installation. Ainsi, une meilleure connaissance des mécanismes et contenus de ces achats intégrés permettrait à un·e jeune d'effectuer une transaction en toute connaissance de cause. « *Bah, je trouve que justement, les jeux en ligne, on n'en parle pas [...]. A l'école des fois on en parle, des réseaux sociaux etc., le harcèlement en ligne mais les jeux en ligne, on n'en a jamais parlé. Bah, justement, les achats intégrés enfin le jeu est gratuit quand on le télécharge mais à l'intérieur, on peut acheter des choses et ça, on n'en parle jamais, ce qu'il faut acheter ou pas ou dans quel cas il faut faire attention parce qu'on n'en a jamais parlé. [...] Donc personne n'en parle et du coup, on est tout seul confronté à ça et on ne connaît pas, on n'en a jamais parlé donc on ne sait pas trop quoi en faire ; ce qu'il faut faire ou ce qu'il faut acheter ou non.* » (Fille, 20 ans). Pour les jeux de type *Pay-to-Win*, certain·es ont considéré qu'il serait nécessaire que les jeunes soient davantage averti·es qu'il s'agit de ce type de jeux, avant même de commencer à jouer. « *[...] Les microtransactions, il faut qu'elles soient honnêtes, ou qu'on [...] nous les explique clairement ou qu'il y ait un grand panneau, "Ok, si vous vous voulez jouer tout le temps, faudra payer tant".* » (Garçon, 20 ans). Cependant, il est aussi possible que même dans ce cas, le joueur ou la joueuse pense qu'il ou elle sera suffisamment fort·e et n'aura pas besoin de dépenser pour avancer dans le jeu. « *Parce qu'en fait, [...] dès qu'on commence un Pay-to-Win, on se dit "Mais non, moi je suis super forte aux jeux vidéo, pas besoin de payer de l'argent, pas besoin, je vais aller toute seule, je vais y aller à fond et je vais terminer le jeu"; jamais ! Ce n'est jamais comme ça (Rire).* » (Fille, 14 ans).

3.12.3 Jeux en ligne : Âge minimum et Contrôle de l'âge

Certain·es jeunes ont considéré qu'il fallait interdire aux jeunes mineur·es de moins de 16 ans les jeux en ligne qui offraient la possibilité de faire des achats intégrés. « *[...] Mais juste par exemple de, je ne sais pas, interdire aux gens de moins de 16 ans par exemple, d'acheter quoi parce que souvent, en-dessous de 16 ans, comme je vous l'ai dit, on est plus à risque donc je pense oui, peut-être interdire aux moins de 16 les achats [...].* » (Garçon, 16 ans).

De plus, selon certain-es participant-es, la raison pour laquelle des âges minimums sont instaurés dans les jeux en ligne devrait être davantage expliquée, que ce soit aux enfants et adolescent-es, mais aussi aux parents qui ont un certain contrôle dessus. « [...] Les restrictions vis-à-vis de l'âge, elles sont là pour quelque chose, c'est bien. Après, ce qui serait bien aussi, c'est si on apprenait aussi aux personnes qui comprendraient un peu mieux pourquoi est-ce qu'il y a des restrictions d'âge et puis si, aussi, ils mettaient, ils faisaient de la prévention- ça il y a un petit peu mais à quel âge ça serait bien que l'enfant il puisse commencer ou, à quel âge, attention, c'est un peu jeune encore, mais peut-être pas juste de dire que c'est trop jeune ; peut-être expliciter. [...] Même limite dans les écoles, de dire aux élèves "Vous savez pourquoi ce n'est pas très bien jouer à un jeu pour les 16 ans quand vous n'en n'avez pas 16 ? " [...]. » (Fille, 20 ans).

L'instauration d'âges minimums permettrait, selon certain-es jeunes, que les parents soient davantage avertis, et donc conscients des risques comportés dans les jeux. Cela permettrait ainsi un meilleur contrôle parental. « Je pense qu'on devrait aussi avoir des meilleurs contrôles d'âge. Parce que de l'argent qui part comme ça, par exemple des enfants qui ont pris les cartes de crédit de leurs parents, je pense que pour certains jeux vidéo [...] ils devraient, par exemple, demander une pièce d'identité [...] et à ce moment-là, même ces parents qui laissent leurs enfants jouer ce qu'ils veulent et qu'ils contrôlent pas ce que les enfants font, ils ont cet avertissement en quelque sorte parce que quand l'enfant va venir chez eux pour demander une pièce d'identité, ils vont se demander pourquoi et le jeu pour fournir ces informations de attention [...] sur ce jeu on peut acheter des choses ou quelque chose comme ça, et dans ce cas les parents sont aussi avertis de ce que font les enfants et quels sont les dangers. » (Garçon, 19 ans-GF).

3.12.4 Jeux d'argent : Environnement

Plusieurs jeunes ont considéré que la publicité pour les paris sportifs était très présente et que leur médiatisation devait être davantage réglementée, en particulier vis-à-vis des mineur-es qui pourraient être attiré-es par ces jeux. De plus, ces pubs devraient intégrer les risques, et spécifiquement la perte d'argent, que pouvaient engendrer les jeux d'argent. « Ben pour moi, les pubs faites à la télé par exemple. Par exemple, moi je suis avec des matchs de foot surtout et à chaque mi-temps etc., il y a au moins cinq-six minutes de pub pour des sites de paris en ligne. Et il n'y a pas que des gens âgés de plus de 18 ans qui regardent ça, et puis ben les jeunes peuvent aussi se faire tenter et jouer par la suite parce que c'est des pubs, pas agressives, mais [...] qui sont constamment ici, et elles passent très souvent. Donc peut-être que les pubs aussi jouent un rôle. [...] Surtout aussi là dans ces pubs dont on parle, il y a jamais cette notion de perte possible. Ils montrent toujours des images de personnes heureuses qui gagnent, qui gagnent constamment et jamais cette notion de perte qu'il faut prendre en compte aussi. Ils montrent vraiment que le positif de ces jeux quoi. » (Garçon, 18 ans-GF). Ainsi, il semblerait que la prévention des jeux soit perçue par certain-es jeunes comme un enjeu de santé publique au même titre que d'autres problématiques telles que le tabac, et qu'il faudrait que la publicité pour ce type de jeux soit bannie. « Elles (les pubs) sont tout le temps là hein- Moi aussi je suis pareil, je regarde beaucoup de matchs, [...] c'est assez dingue toutes les pubs qu'il y a. Et c'est peut-être un parallèle qui n'a pas forcément de rapport, mais on dit que le tabac est dangereux pour la santé, mais il y a la santé donc bien sûr physique, mais aussi mentale, et celle de l'addiction sur les jeux d'argent. Ça c'est une opinion personnelle, mais les jeux d'argent, je trouve que les pubs, on ne fait plus de pub pour le tabac, la santé aussi et je trouverais

logique de ne plus faire de pub aussi pour les sites de paris sportifs... Je trouverais cohérent en tout cas. » (Garçon, 17 ans-GF). En tant qu'enjeu de santé publique, plusieurs jeunes ont considéré que les jeux d'argent devaient être intégrés aux programmes de prévention scolaire. « La prévention. Moi je trouve que dans les écoles on fait de la prévention pour la drogue, pour l'alcool et des choses comme ça, et ben moi je mettrais les jeux d'argent au même titre, parce que la santé elle est pas que physique pour moi [...]. » (Garçon, 17 ans-GF).

En plus de la publicité, l'influence des influenceur-ses a également été discutée. Selon une participante, les parents devraient être mieux informés sur cette thématique, afin de pouvoir contrer l'influence des influenceur-ses quant aux jeux d'argent et ainsi mieux protéger leurs enfants. « [...] Ces derniers temps, avec l'Euro, il y a 2-3 youtubeurs qui font des... partenariats avec des applications où on parie [...]. [...] Je trouve ça extrêmement déplacé parce que c'est des enfants leur public généralement, et puis ils ne sont pas avertis [...]. Et le problème, c'est que... de ce que j'ai pu observer, les enfants ne sont pas vraiment au courant encore bien des dangers que c'est les jeux sur internet, les jeux tout court, [...] le problème principal, c'est que quand ils ont des personnes qui regardent souvent enfin YouTube© ça a une grosse place quoi dans la vie des jeunes [...]. Et ils se disent "Ah un jeu qui m'a été recommandé par, je vais y jouer". Et puis le problème, c'est que s'il n'y a pas la surveillance des parents derrière, les parents qui ne savent même pas que ça existe en fait ; ils ne savent même pas que leur enfant reçoit une promotion X,Y de ça ; peut-être ils savent mais ils ne sont pas très bien informés [...]. » (Fille, 20 ans).

3.12.5 Dépenses dans les jeux : sensibiliser à la valeur de l'argent

Plusieurs jeunes ont estimé, vis-à-vis des risques liés aux dépenses dans des jeux en ligne et/ou dans des jeux d'argent, qu'il serait important de permettre aux plus jeunes de prendre davantage conscience de la valeur de l'argent. Intégrer cette thématique aux programmes de prévention a également été discuté. « Je pense qu'il faudrait un peu plus enseigner la valeur de l'argent aux plus jeunes justement parce qu'ils l'ont pas trop étant donné que, comme je disais tout à l'heure, ils ont pas vraiment cette notion d'argent. Déjà, ils vivent chez leurs parents, ils gagnent pas de salaire, donc ils se rendent pas compte de tout ce que ça représente [...]. » (Garçon, 17 ans). Les rendre plus responsables et autonomes dans la gestion de leur argent de poche pourrait, selon certain-es, prévenir les problèmes liés aux dépenses dans les jeux. « C'est aussi une gestion d'argent dans le sens où voilà, pour moi, pour la prévention, à mon avis, c'est comme je vous l'ai dit, c'est la gestion de l'argent. Dans le sens où je pense qu'il faut beaucoup plus autonomiser les jeunes, je pense, leur donner un petit peu ce sentiment que c'est eux qui gèrent et c'est eux qui ont cette liberté pour ensuite pouvoir la gérer eux-mêmes. » (Garçon, 16 ans). Afin que le-la joueur-se se rende compte de ses dépenses, un jeune a également suggéré qu'il y ait constamment une jauge qui montre les sommes dépensées dans le jeu, que ce soit un jeu en ligne ou un jeu d'argent. « Je trouve aussi bien de la part des sites tels Unibet (un site de jeux d'argent en ligne) de faire justement ce rapport, [...] je trouve vraiment intéressant de pouvoir regarder dans tous nos historiques à combien on est. » (Garçon, 17 ans-GF).

4 Limitations

Quelques limitations quant à cette étude doivent être présentées.

Premièrement, nos résultats sont basés sur des récits auto-rapportés. Il se pourrait ainsi que nous ayons été confronté·es à un risque de désirabilité sociale et/ou d'autocensure lorsque les participant·es rapportaient leurs expériences personnelles. Cependant, le fait d'avoir mené des entretiens individuels, lorsque nous récoltions ces expériences, a permis de diminuer le risque du·de la participant·e d'adapter son discours à d'autres participant·es. Ainsi, ce biais a été réduit en augmentant le sentiment de sécurité durant la discussion.

Il se peut aussi que nous n'ayons pas rencontré les individus les plus vulnérables face aux jeux vidéo et jeux d'argent, mais le nombre de jeunes rencontrés (N=27) à travers différents biais nous a permis d'obtenir différentes perspectives. Nous avons ainsi pu récolter des expériences diverses et variées représentant des expériences de jeux négatives, mais aussi positives. Bien qu'une telle recherche n'ait pas pour objectif de présenter l'exhaustivité et la représentativité des expériences, nous avons réussi à assurer une certaine diversité quant à l'échantillon de participant·es en termes, notamment, de milieu et d'activité.

Cette étude s'intéressait aux expériences et opinions des adolescent·es âgé·es de 14 à 20 ans quant aux jeux en ligne, achats intégrés, et jeux d'argent et de hasard. Nous n'avons malheureusement pas réussi, pour les entretiens individuels, à recruter autant de filles (N=6) que de garçons (N=10). Cependant, les joueuses que nous avons interrogées avaient des profils différents en termes de fréquence de jeux, de supports utilisés, et de transactions, ce qui nous a permis de recueillir une certaine diversité de témoignages. De plus, nous n'avons pas atteint autant de jeunes de 14 ans (N=2) que nous l'aurions souhaité. Enfin, il a également été difficile d'atteindre plusieurs jeunes, et principalement des filles, jouant à des jeux d'argent en ligne.

5 Synthèse

Unanimement, les participant·es ont considéré que les jeux en ligne représentaient un réel divertissement et leur procuraient du plaisir. Le fait que les jeux en ligne permettent de construire, ou de maintenir des liens sociaux, est particulièrement ressorti. Pour certain·es joueur·ses, les jeux ne seraient même parfois utilisés que pour cet aspect, comme durant la période de confinement dû à la COVID-19, par exemple. Pour plusieurs joueur·ses, il n'existe pas de distinction nette entre la sphère des jeux en ligne et celle du réel. Les jeux semblent ainsi être plutôt un prolongement de leur vie sociale et leur permettent de s'épanouir. Les jeux en ligne représentent aussi un espace où les joueur·ses peuvent vivre des émotions très intenses, et parfois plus encore que celles qui peuvent être ressenties en faisant d'autres activités. Certain·es jeunes recherchaient également la liberté que permettent les jeux en ligne pour, notamment, être quelqu'un d'autre le temps du jeu, se comporter différemment et voir d'autres univers.

En ce qui concerne les microtransactions ou achats intégrés présents dans certains jeux en ligne, plusieurs d'entre eux, tels que les *skins* ou les éléments cosmétiques, ont souvent été perçus comme étant inutiles, mais certain·es jeunes ont tout de même rapporté ressentir du plaisir à personnaliser leurs jeux. Une certaine pression sociale des pair·es serait ressentie par plusieurs jeunes quant à ces transactions, notamment car elles indiqueraient que le·la joueur·se est fort·e car investi·e dans le jeu et détenant davantage d'items (qui aident à progresser, ou simplement esthétisent son jeu), et les pousserait alors à dépenser. Les *loot boxes*, ou coffres à butin dont le contenu n'est pas connu à l'avance, seraient appréciées lorsqu'elles permettent d'acquérir du contenu à bas prix. Certain·es jeunes ont dit aimer ne pas savoir ce qui se trouve à l'intérieur, ressentant une certaine excitation à leur ouverture. Au contraire, d'autres participant·es n'étaient pas du tout attiré·es par le hasard des *loot boxes* étant donné qu'ils·elles ne savaient pas ce qui s'y trouvait.

Les influenceur·es auraient aussi une place importante dans cette problématique. Plusieurs jeunes ont estimé que beaucoup de jeunes, y compris des enfants, étaient parfois influencé·es par les influenceur·ses sur des plateformes de streaming ou des réseaux sociaux à jouer et/ou faire des achats intégrés dans ces jeux, que ce soit pour des *skins* ou des *loot-boxes*. Ils·elles ont aussi considéré que certain·es influenceur·ses promouvaient les jeux d'argent.

De manière générale, les jeunes n'aimaient pas les jeux initialement gratuits qui devenaient payants en cours de route (pour pouvoir continuer à jouer ou gagner). Certain·es jeunes ont, notamment, dit avoir l'impression que payer dans ces jeux s'apparentait à de la tricherie. De plus, plusieurs d'entre eux·elles ont considéré que lorsqu'un jeu requérait de telles transactions, alors ils·elles devraient en être mieux informé·es avant de le commencer. Globalement, les participant·es ont estimé être fréquemment et fortement incité·es à faire des achats dans les jeux en ligne, notamment par les mécanismes qui opèrent dans ces jeux. Même s'ils·elles ne souhaitaient pas faire d'achats, ils·elles estimaient qu'il ne s'agissait que de marketing auquel ils·elles ne souhaitaient pas répondre, il apparaissait parfois difficile pour certain·es d'entre eux·elles de résister à la tentation.

La majorité des participant-es ont considéré que les plus jeunes n’avaient pas de notion de la valeur de l’argent et devraient être davantage protégé-es vis-à-vis des achats intégrés dans les jeux en ligne. C’est ainsi que plusieurs d’entre eux-elles ont estimé qu’un âge minimum devait être instauré dans les jeux dans lesquels il est possible de dépenser de l’argent, et qu’un meilleur contrôle de l’âge devait être opéré, informatiquement, et par les parents. Cette mesure irait dans le sens d’autres pays, tels que la Belgique qui a interdit l’achat des *loot boxes* aux mineur-es. En plus d’une faible notion de l’argent par les plus jeunes, les participant-es ont estimé qu’il était difficile, particulièrement pour les enfants, mais aussi pour les adolescent-es et parfois les adultes, de se rendre compte des sommes dépensées lorsque les transactions étaient opérées en ligne. De plus, certain-es d’entre eux-elles ont considéré que, particulièrement les enfants, ne seraient pas toujours conscient-es que l’argent dépensé est réellement de l’argent, et non une monnaie virtuelle du jeu, par exemple. En ce qui concerne les personnes majeures, plusieurs jeunes ont estimé que les conséquences dues aux transactions dans des jeux en ligne ou jeux d’argent étaient plus graves pour elles que pour les personnes mineures, en raison du risque d’endettement qu’elles pourraient provoquer.

Les jeunes ont souvent défini les jeux d’argent et de hasard comme étant des jeux dans lesquels il est nécessaire de dépenser de l’argent pour y jouer. Il est intéressant de constater que ce critère est celui qui se retrouve dans certains jeux du type *Pay-to-Win*. De plus, le fait que les *loot boxes* aient en premier lieu été définies par nos participant-es par le hasard, les rapproche des jeux d’argent et de hasard. Une autre caractéristique des jeux d’argent que nous avons retrouvée dans nos discussions sur les *loot boxes* est celle de gagner de l’argent. Certain-es jeunes nous ont, en effet, dit avoir l’impression de gagner de l’argent lorsqu’ils-elles achetaient une *loot box* et recevaient, par exemple, plusieurs éléments cosmétiques qui auraient coûté plus chers s’ils avaient été achetés séparément. L’apparence similaire, sonore et visuelle, des *loot boxes* et des jeux d’argent a également été soulevée. Plus globalement, plusieurs jeunes ont considéré que les jeux en ligne et les jeux d’argent avaient comme point commun d’être des loisirs et des divertissements. Ces différents témoignages démontrent que certains types de jeux en ligne, ainsi que les *loot boxes*, s’apparentent aux jeux d’argent et de hasard. Il se pourrait ainsi que les jeux en ligne soient une porte d’entrée vers les jeux d’argent, de par les caractéristiques qu’ils partagent. Certain-es jeunes arrivé-es à la majorité auraient, notamment, substitué les *loot boxes* par les jeux d’argent pour le hasard et l’excitation qu’ils engendrent.

Selon plusieurs jeunes, la publicité pour des achats intégrés et/ou jeux d’argent est trop présente, et, de plus, le fait que les mineur-es y aient accès serait problématique. Plusieurs jeunes ont considéré qu’elle devrait être bannie des espaces publicitaires et des réseaux sociaux, du moins pour les plus jeunes.

L’entourage, et plus particulièrement les parents tiendraient une place importante pour protéger les enfants et jeunes des risques qu’engendrent les jeux en ligne, transactions relatives ou jeux d’argent. Cependant, selon plusieurs participant-es, lorsqu’un-e jeune est confronté-e à un usage problématique des jeux, le déclic ne pourrait venir que de lui-elle-même.

Ces considérations mériteraient que davantage de prévention soit faite par rapport aux microtransactions et aux jeux d’argent.

6 Avis des expert·es

Les 8 et 12 octobre 2021, nous avons présenté une sélection de nos résultats à un groupe d'expert·es travaillant dans le domaine de la jeunesse et des jeux en ligne. Nous souhaitions obtenir leurs points de vue quant aux résultats de cette étude, mais surtout quant aux perspectives d'avenir afin de proposer des réflexions pratiques.

Sans se prétendre exhaustif, ce chapitre a pour objectif de mettre en lumière des éléments importants à prendre en considération dans les décisions futures portant sur les microtransactions dans les jeux en ligne.

Informations sur les pièges cognitifs et prévention

- Les joueur·ses doivent être informé·es, notamment grâce à une prévention adéquate, des pièges cognitifs des jeux en ligne qui les incitent à faire des microtransactions (disposer d'un temps limité pour faire un achat et recevoir de nombreux messages de rappel, être confronté·es à un·e joueur·se détenant une arme qui le·la rend plus fort·e, ou encore pouvoir acheter un item avec de la monnaie obtenue dans le jeu (au lieu de payer avec de l'argent) mais qui s'acquiert extrêmement lentement en sont autant d'exemples).
- Face à ces thématiques, il est important de sensibiliser les parents, et plus généralement les adultes ne jouant pas aux jeux en ligne, et exerçant une figure d'autorité sur les enfants et les jeunes.
- Il est important de montrer aux enfants et adolescent·es la manière dont ils·elles peuvent être manipulé·es et de mettre en exergue les stratégies des développeurs. Les joueur·ses peuvent alors développer leur esprit critique et des habiletés pour ne pas tomber dans ces pièges, tout en transmettant ces compétences autour d'eux·elles.
- Il est important d'établir une typologie de ces éléments-clefs facilitant des achats impulsifs (tels que cités ci-dessus relativement aux pièges cognitifs) permettrait aux joueur·ses de les reconnaître et d'éviter de se faire manipuler. Une telle liste aiderait également les parents à mieux comprendre les mécanismes en jeu dans les jeux en ligne.
- Ces problématiques peuvent être spécifiquement adressées dans des interventions de prévention à l'école et sites de prévention pour toute personne intéressée.
- La prévention et les informations devraient notamment être dispensées à l'école de manière systématique, et adoptées à un niveau cantonal ou fédéral. Travailler sur les pièges cognitifs, de manière globale, pourrait aussi être intégré aux différentes disciplines scolaires, tout au long de l'année. Ces différents aspects pédagogiques intégrés au Plan d'études pourraient également permettre de toucher davantage de parents afin de leur faire prendre conscience de ces problématiques.
- En ce qui concerne la prévention en milieu scolaire, il est important de différencier la prévention en fonction de l'âge des élèves et de travailler sur des axes aussi divers que le

renforcement des compétences psychosociales, la correction des croyances normatives et l'amélioration des connaissances (achats intégrés, etc.).

Âge minimum et contrôle de l'âge

- Fixer systématiquement des âges minimums permettrait de mieux contrôler les plus jeunes.
- Il serait important qu'un meilleur contrôle de l'âge soit mis en place informatiquement lorsqu'une transaction est opérée, mais par les parents également.

Genre

- Déconstruire les stéréotypes liés au genre dans la pratique des jeux en ligne.
- Comprendre les raisons qui expliqueraient des différences liées au genre quant aux achats intégrés, mais aussi aux jeux d'argent.
- Intégrer ces considérations dans la prévention.

Influenceur·ses

- La place des influenceur·ses a été jusqu'alors sous-estimée. Si elle continue à croître, alors il se peut que nous n'ayons que peu de contrôle là-dessus.
- Il est d'autant plus important, pour contrer certains messages d'influenceur·ses, de fournir des informations complètes aux enfants, adolescent·es, mais aussi aux parents, et transmettre des messages appropriés de prévention.
- Cependant, ces messages de prévention pourraient également passer par des influenceur·ses qui seraient sensibilisé·es à ces produits à risque et toucheraient un grand nombre de jeunes.

Législation et réglementation suisse

- La Suisse, dans sa législation et réglementation, peut s'inspirer des décisions qui ont été prises dans d'autres pays concernant les jeux *Free to Play* et les *loot boxes*.
- Etablir une liste de caractéristiques structurelles (disposer d'un temps limité pour faire un achat, niveau de difficulté trop élevé sans payer, ...) à risque, comme mentionné plus haut, serait également un atout pour des aspects de législation sur ces microtransactions.

7 Références

- 1 Arseneault L, Ladouceur R, Vitaro F. Jeu de hasard et consommation de substances psychotropes: Prévalence, coexistence et conséquences. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*. 2001;42:173-84.
- 2 Suris JC, Barrense-Dias Y, Berchtold A. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Fribourg. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2015
- 3 Messerlian C, Derevensky J, Gupta R. Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promotion International*. 2005;20(1):69-79.
- 4 Marmet S. Suchtmonitoring Schweiz-Themenheft Internetnutzung und problematische Internetnutzung in der Schweiz im Jahr 2015. *Addiction Suisse*, 2015
- 5 Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris JC. GenerationFRee: Rapport final de l'étude longitudinale sur la problématique des jeux d'argent chez les jeunes (15-24 ans) du canton de Fribourg. Lausanne: Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique, 2019
- 6 Suris JC, Akre C, Petzold A, Berchtold A, Simon O. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Neuchâtel. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2011
- 7 Suris JC, Flatz A, Akre C, Berchtold A. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Berne. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2012
- 8 Andrie EK, Tzavara CK, Tzavela E, Richardson C, Greydanus D, Tsoia M, et al. Gambling involvement and problem gambling correlates among European adolescents: results from the European Network for Addictive Behavior study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*. 2019;54(11):1429-41.
- 9 Skokauskas N, Satkeviciute R. Adolescent pathological gambling in Kaunas, Lithuania. *Nordic Journal of Psychiatry*. 2007;61(2):86-91.
- 10 Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris JC. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Fribourg 2017-2018 : résultats transversaux et longitudinaux : rapport intermédiaire. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2018
- 11 Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris JC. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Fribourg 2015-2016. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2016
- 12 Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris JC. La problématique des jeux d'argent chez les jeunes du canton de Fribourg 2016-2017: résultats transversaux et longitudinaux. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2017
- 13 Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris JC. La problématique des jeux d'argent chez les jeunes du canton de Fribourg 2018-2019 : résultats transversaux et longitudinaux Lausanne: Unisanté, Centre universitaire de médecine générale et santé publique, 2019
- 14 Bondolfi G, Osiek C, Ferrero F. Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*. 2000;101(6):473-5.
- 15 Brodbeck J, Duerrenberger S, Znoj H. Prevalence rates of at risk, problematic and pathological gambling in Switzerland. *The European Journal of Psychiatry*. 2009;23:67-75.
- 16 Bondolfi G, Jermann F, Ferrero F, Zullino D, Osiek C. Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta Psychiatrica Scandinavica*. 2008;117(3):236-9.
- 17 Lynch WJ, Maciejewski PK, Potenza MN. Psychiatric correlates of gambling in adolescents and young adults grouped by age at gambling onset. *Archives of general psychiatry*. 2004;61(11):1116-22.
- 18 Brezing C, Derevensky JL, Potenza MN. Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic Internet use. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*. 2010;19(3):625-41.
- 19 Raisamo S, Halme J, Murto A, Lintonen T. Gambling-related harms among adolescents: a population-based study. *Journal of Gambling Studies*. 2013;29(1):151-9.
- 20 Rockloff M, Russell AM, Greer N, Lole L, Hing N, Browne MJJoBA. Young people who purchase loot boxes are more likely to have gambling problems: An online survey of adolescents and young adults living in NSW Australia. *Journal of Behavioral Addictions*. 2021;10(1):35-41.

- 21 Promotion Santé Valais. Campagne 2021. Les loot boxes parlons cash avec des vidéos ! 2021; Available from: <https://www.promotionsantevalais.ch/fr/campagne-2021-2408.html>.
- 22 Lawn S, Oster C, Riley B, Smith D, Baigent M, Rahamathulla M. A Literature Review and Gap Analysis of Emerging Technologies and New Trends in Gambling. *International journal of environmental research and public health*. 2020;17(3).
- 23 Molinaro S, Benedetti E, Scalese M, Bastiani L, Fortunato L, Cerrai S, et al. Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: first results from the 2015 ESPAD study. *Addiction (Abingdon, England)*. 2018;113(10):1862-73.
- 24 Molde H, Holmøy B, Merkesdal AG, Torsheim T, Mentzoni RA, Hanns D, et al. Are Video Games a Gateway to Gambling? A Longitudinal Study Based on a Representative Norwegian Sample. *Journal of Gambling Studies*. 2019;35(2):545-57.
- 25 McBride J, Derevensky J. Gambling and Video Game Playing Among Youth. *Journal of Gambling Issues*. 2016;34:156-78.
- 26 Sanders J, Williams R. The Relationship Between Video Gaming, Gambling, and Problematic Levels of Video Gaming and Gambling. *Journal of Gambling Studies*. 2019;35(2):559-69.
- 27 Delfabbro P, King DL. Gaming-gambling convergence: evaluating evidence for the 'gateway' hypothesis. *International Gambling Studies*. 2020;20(3):380-92.
- 28 Abarbanel B, Johnson M. Esports consumer perspectives on match-fixing: implications for gambling awareness and game integrity. *International Gambling Studies*. 2018;19:1-16.
- 29 Holden J, Rodenberg R, Kaburakis A. Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance. *SSRN Electronic Journal*. 2016.
- 30 Chikish Y, Simó MC, García J, editors. eSports: a new era for the sports industry and a new impulse for the research in sports (and) economics?2019.
- 31 Toomey R. Upholding the Integrity of Esports to Successfully and Safely Legitimize Esports Wagering. *Gaming Law Review*. 2019;23.
- 32 Hayer T, Kalke J, Meyer G, Brosowski T. Do Simulated Gambling Activities Predict Gambling with Real Money During Adolescence? Empirical Findings from a Longitudinal Study. *Journal of Gambling Studies*. 2018;34(3):929-47.
- 33 Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris J-C. Adolescent-e-s, Internet et médias numériques : les côtés positifs (à paraître). Lausanne: Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique, 2020
- 34 Nicklin LL, Spicer SG, Close J, Parke J, Smith O, Raymen T, et al. "It's the Attraction of Winning That Draws You in"—A Qualitative Investigation of Reasons and Facilitators for Videogame Loot Box Engagement in UK Gamers. *Journal of Clinical Medicine*. 2021;10(10):2103.
- 35 Drummond A, Sauer JD. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*. 2018;2(8):530-2.
- 36 Nielsen R, Grabarczyk P. Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*. 2019;4.
- 37 Drummond A, Sauer JD, Hall LC, Zendle D, Loudon MR. Why loot boxes could be regulated as gambling. *Nature Human Behaviour*. 2020;4(10):986-8.
- 38 Brooks GA, Clark L. Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*. 2019;96:26-34.
- 39 Yokomitsu K, Irie T, Shinkawa H, Tanaka M. Characteristics of Gamers who Purchase Loot Box: a Systematic Literature Review. *Current addiction reports*. 2021:1-13.
- 40 Kim HS, Wohl MJA, Salmon MM, Gupta R, Derevensky J. Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors. *Journal of Gambling Studies*. 2015;31(4):1819-31.
- 41 Drummond A, Sauer JD. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature human behaviour*. 2018;2(8):530-2.
- 42 Griffiths MD. IS THE BUYING OF LOOT BOXES IN VIDEO GAMES A FORM OF GAMBLING OR GAMING? *Gaming Law Review*. 2018;22(1):52-4.
- 43 RTBF. Jeux vidéo: la fin des "loot boxes" pour les joueurs belges. 2019 [cited 2019 27 août]; Available from: https://www.rtbf.be/info/societe/detail_jeux-vidéo-la-fin-des-loot-boxes-pour-les-joueurs-belges?id=10134289.

- 44 Cerulli-Harms A, Münsch M, Thorun C, Michaelsen F, Hausemer P. Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers. Publication for the Committee on the Internal Market and Consumer Protection (IMCO), Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies, European Parliament, Luxembourg. 2020;202.
- 45 Jörg Breithut. Regierung will Kinder vor Kostenfallen beim Gaming schützen. Der Spiegel. 2021.
- 46 John Woodhouse. Loot boxes in video games. Commons Library Research Briefing; 2021. Available from: <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-8498/>
- 47 Kotaku. An Australian MP Is Introducing A Bill To Ban Loot Boxes For Under 18s. 2021; Available from: <https://www.kotaku.com.au/2021/07/an-australian-mp-is-introducing-a-bill-to-ban-loot-boxes-for-kids/>.
- 48 EsportsTalk. Brazil Goes to War With Loot Boxes, \$700,000+ Daily Fines On the Table. 2021; Available from: <https://www.esportstalk.com/news/brazil-goes-to-war-with-loot-boxes-700000-daily-fines-on-the-table/>.
- 49 Bendahan, Samuel. Jeux vidéo. Prévenir les abus des microtransactions apparentées aux jeux d'argent. 2018 [cited 2021 19 août]; Available from: <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaeft?AffairId=20183570>.
- 50 Office fédéral des assurances sociales. Message concernant la loi fédérale sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo. 2020; Available from: <https://www.fedlex.admin.ch/eli/fga/2020/2122/fr>.
- 51 Jeunes et média. Protection de la jeunesse: Films et jeux vidéo. 2021 [cited 2021 10 Octobre]; Available from: <https://www.jeunesetmedias.ch/specialistes-expertise/politique-droit/protection-de-la-jeunesse-films-et-jeux-video>.
- 52 Groupement Romand d'Etudes des Addictions (GREA). Le National entre en matière sur la loi sur les jeux vidéo et le cinéma. 2021; Available from: <https://www.grea.ch/publications/le-national-entre-en-matiere-sur-la-loi-sur-les-jeux-video-et-le-cinema>.
- 53 Feng W, Ramo DE, Chan SR, Bourgeois JA. Internet gaming disorder: Trends in prevalence 1998-2016. Addictive behaviors. 2017;75:17-24.
- 54 Leouzon H, Alexandre J-M, Fatséas M, Auriacombe M. L'addiction aux jeux vidéo dans le DSM-5, controverses et réponses relatives à son diagnostic et sa définition. Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique. 2019;177.
- 55 American Psychiatric Association [APA]. Internet Gaming Disorder. American Psychiatric Association; 2013; Available from: https://www.psychiatry.org/File%20Library/Psychiatrists/Practice/DSM/APA_DSM-5-Internet-Gaming-Disorder.pdf.
- 56 Petry NM, Rehbein F, Ko C-H, O'Brien CP. Internet Gaming Disorder in the DSM-5. Current Psychiatry Reports. 2015;17(9):72.
- 57 Plessis C, Altintas E, Romo L, Guerrien A. Validation française d'une échelle de mesure de l'utilisation problématique des jeux vidéo en ligne : l'Internet Gaming Disorder-20: French validation of a scale evaluating Internet Gaming Disorder: the Internet Gaming Disorder-20. The Canadian Journal of Psychiatry. 2021.
- 58 Organisation mondiale de la Santé [OMS]. Trouble du jeu vidéo. 2020; Available from: <https://www.who.int/fr/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>.
- 59 Giardina A, Di Blasi M, Schimmenti A, King D, Starcevic V, Billieux J. Online Gaming and Prolonged Self-Isolation: Evidence from Italian Gamers during the COVID-19 Outbreak. Clinical Neuropsychiatry. 2021;18:65-74.
- 60 Michaud Gigon Sophie. Mise en oeuvre de la loi sur les jeux d'argent. Les mesures de protection des joueurs inscrites dans la loi sont-elles réellement exécutées? : Le Parlement suisse; 2020. Available from: <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaeft?AffairId=20203725>
- 61 Addiction Suisse. Point de situation: Pandémie de COVID-19 et jeux de hasard et d'argent: observations, scénarios et mesures à prendre. 2020; Available from: <https://coronavirus.addictionsuisse.ch/wp-content/uploads/2020/06/PointSituation-04-26062020-fr.pdf>.
- 62 The NPD Group. Fourth Quarter 2020 U.S. Consumer Spending on Video Game Products Increased 26% While Annual Spend Gained 27% Compared to 2019. 2021; Available from: <https://www.npd.com/news/press-releases/2021/the-npd-group-fourth-quarter-2020-u-s-consumer-spending-on-video-game-products-increased-26-while-annual-spend-gained-27-compared-to-2019/>.
- 63 Statista. COVID-19 impact on the gaming industry worldwide - statistics & facts. 2021 [cited 2021 22 octobre]; Available from: <https://www.statista.com/topics/8016/covid-19-impact-on-the-gaming-industry-worldwide/#dossierKeyfigures>.
- 64 Flick U. An introduction to qualitative research: sage; 2018.

- 65 Barrense-Dias Y, Urben S, Chok L, Schechter D, Suris JC. Exploration du vécu de la pandémie et du confinement dus à la COVID-19 des adolescent-es et des parents. Lausanne: Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique, 2021
- 66 Collingridge DS, Gantt EE. The quality of qualitative research. *American Journal of Medical Quality*. 2008;23(5):389-95.
- 67 Tong A, Sainsbury P, Craig J. Consolidated criteria for reporting qualitative research (COREQ): a 32-item checklist for interviews and focus groups. *International Journal for Quality in Health Care*. 2007;19(6):349-57.
- 68 Boyce CNPPI. *Conducting in-depth interviews : a guide for designing and conducting in-depth interviews for evaluation input*. Watertown, MA: Pathfinder International; 2006.
- 69 Boudreau B, Poulin C. The South Oaks Gambling Screen-revised Adolescent (SOGS-RA) revisited: a cut-point analysis. *J Gambl Stud*. 2007;23(3):299-308.
- 70 Winters KC, Stinchfield RD, Fulkerson J. Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*. 1993;9(1):63-84.
- 71 Heary CM, Hennessy E. The use of focus group interviews in pediatric health care research. *Journal of pediatric psychology*. 2002;27(1):47-57.
- 72 Seifert SM, Schaechter JL, Hershorin ER, Lipshultz SE. Health effects of energy drinks on children, adolescents, and young adults. *Pediatrics*. 2011;127(3):511-28.
- 73 Barrense-Dias Y, Suris J-C. *Les boissons énergisantes et les jeunes : un point sur leur consommation*. Lausanne: Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique, 2020
- 74 Romrell D. *Gender and Gaming: A Literature Review*. 36th Annual Proceedings: Selected research and development papers presented at the Annual Convention of the AECT. 2013:170-82.
- 75 Frith H. *Focusing on Sex: Using Focus Groups in Sex Research*. *Sexualities*. 2000;3:275-97.
- 76 Hsieh HF, Shannon SE. Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*. 2005;15(9):1277-88.