

Attention aux jeux vidéo qui flirtent avec les jeux de hasard

Trois brefs films sensibilisent les gamers aux loot boxes, des « objets virtuels » [1] associés aux jeux de hasard présents dans les jeux vidéo. Ils mettent en lumière la manipulation psychologique utilisée par l'industrie du jeu.



© capture d'écran / Promotion santé

Valais

La thématique reste méconnue pour beaucoup de monde. Cependant, les loot boxes présents dans les jeux vidéo s'avèrent problématique car ils sont susceptibles d'accentuer rapidement une dépendance aux jeux vidéos. En effet, et comme l'explique Promotion santé Valais dans son communiqué de presse, « les loot boxes génèrent de la frustration et incitent le joueur ou la joueuse à dépenser sans pour autant avoir l'assurance d'y trouver un contenu intéressant. »

Ainsi, le programme de prévention du jeu excessif, soutenu par le Canton du Valais, innove et informe sur cette thématique grâce à trois vidéos pédagogiques. La première, animée et inspirée des jeux vidéo, permet de découvrir et de comprendre ce qui se cache derrière les loot boxes. Dans les deux autres capsules, le docteur Gabriel Thorens, médecin adjoint agrégé aux HUG et Niels Weber, psychologue spécialisé en hyperconnectivité, expliquent les mécanismes de dépendance et évoquent les aides existantes.

Divertissement électronique, divertissement rentable

Le jeu vidéo est la forme de divertissement classique la plus rentable, devant la télévision, le cinéma et le secteur de la musique. Il y a plus de vingt ans, l'industrie du jeu vidéo réalisait son chiffre d'affaires sur la vente des jeux. Aujourd'hui, la possibilité d'effectuer des achats en ligne a changé la donne et a fourni à l'industrie de nouveaux avantages. Les jeux gratuits génèrent ainsi plus de 80% des revenus du secteur du jeu vidéo, notamment grâce aux jeux sur smartphone et sur tablette tactile (87 milliards de dollars en 2018) [2].

Frontière sournoise entre loot boxes et jeux d'argent

Les similitudes entre les loot boxes et les jeux de hasard et d'argent sont inquiétantes. En Belgique, ces éléments ont d'ailleurs été interdits par la Commission des jeux de hasard en 2018 déjà [3]. En raison de leur présence dans des jeux souvent utilisés par des mineurs, de l'opacité des algorithmes et du recours à des stratagèmes de manipulation psychologique issus du monde des machines à sous [4], ils peuvent être liés au développement d'un comportement problématique chez les jeunes. Lorsque l'industrie du jeu permet aux adolescent·e·s d'acheter des loot boxes, elle les expose potentiellement à des conséquences négatives, constate l'association valaisanne. Et de rapporter que les acheteurs de loot boxes sont plus nombreux à dire qu'ils ont été tentés par des jeux de hasard et d'argent en ligne [5].

Pour la plupart des jeunes, le jeu reste un loisir avec lequel il n'y a pas de rapport problématique. Néanmoins, un petit pourcentage de mineur·e·s perd le contrôle et le jeu prend le dessus. Au vu des nouvelles problématiques liées à la présence de loot boxes dans les jeux vidéos, Promotion santé Valais a ainsi complété sa campagne de prévention du jeu excessif et d'information aux parents et aux jeunes. Ces nouveaux spots vidéo sont notamment

diffusés en Google Ads, Google Display et sur les réseaux sociaux. Depuis le lancement du site internet tujoues.ch, en mars 2021, le 90% des visites proviennent des publicités Google, soit là où sont les jeunes.

(croc / Promotion santé Valais)

- [Voir la vidéo pédagogique](#)
- [Interview](#) de Niels Weber, psychologue spécialisé en hyperconnectivité
- [Interview](#) du Dr Gabriel Thorens, médecin adjoint agrégé aux HUG
- [Site internet](#) tujoues.ch

[1] Loot boxes, https://fr.wikipedia.org/wiki/Loot_box

[2] Marché mondial des jeux vidéos, GREA, 2020

[3] [Billet : Loot boxes, le monde doit prendre exemple sur la Belgique, et vite](#), 2018

[4] Le Monde, Sous la pression, l'industrie du jeu vidéo va rendre les « loot boxes » plus transparentes, 2019

[5] Al Kurdi C, Notari L, Kuendig H. Jeux d'argent sur Internet en Suisse : un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéos, 2020.