

Comment utiliser les jeux vidéo pour parler de jeux d'argent auprès des jeunes ?

Natacha Cattin, Isabelle Chatelain, association Rien ne va plus, Genève, Suisse

Objectifs

- Stimuler l'esprit critique des jeunes par rapport à leurs utilisations des écrans, en analysant le marketing de l'industrie des jeux vidéo.
- Faire le lien avec les jeux de hasard et d'argent, pour en faire la prévention.

Promotion auprès des professionnel.le.s

- Mise en avant de la prévention de l'usage excessif des jeux vidéo, en réponse à une préoccupation importante des professionnel.le.s et des parents.
- Atelier gratuit et modulable.

Déroulement de l'atelier

Au début, un temps de jeu est prévu avec des jeunes et les éducateur.trice.s puis une discussion ouverte a lieu.

Temps de jeu :

- Avec contrôles simples : réduit les inégalités entre joueur.euse.s et non-joueur.euse.s.
- Jeux multijoueurs (compétitif ou coopératif).
- Jeux que les jeunes ne connaissent pas : sort des normes de consommation.

Discussion dirigée :

- Récolte des jeux auxquels ils ou elles jouent (généralement : Call of Duty, FIFA, GTA V, Fortnite).
- Analyse critique de ces derniers avec les jeunes.

Cet atelier d'1h30 conçu pour accueillir entre 10 et 12 jeunes âgés de 12 à 25 ans, a eu lieu à 30 reprises en 2020, touchant plus de 200 jeunes.

EN PRATIQUE

En plus des mécanismes liés au temps passé derrière un écran, l'industrie met également en avant plusieurs outils conçus pour inciter les joueurs et joueuses à dépenser leur argent. Cette année, la discussion s'est systématiquement tournée vers les casinos en ligne ainsi que les paris sportifs.

Marketing des jeux vidéo

Argent

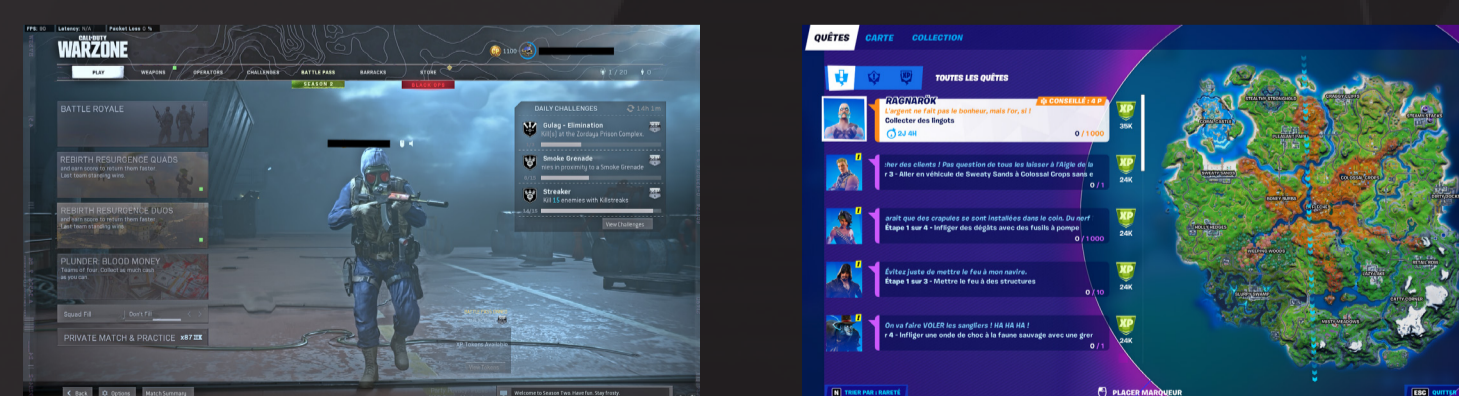
- Mise en évidence du mécanisme de l'argent virtuel dans une application mobile (Candy Crush).



- Analogie entre l'application mobile et les jeux auxquels les jeunes jouent.
- Mise en avant de la perte de notion d'argent et du lien avec les jeux d'argent.
- Travail sur la vision antagoniste des « bons jeux vidéo » et « méchants jeux d'argent » (manichéisme).
- Questionnements sur la manière de dépenser l'argent virtuel : loot boxes avec valorisation du gain proportionnelle à sa rareté (feu d'artifice, musique) ; jeux d'argent dans le jeu vidéo ; magasin temporaire...

Temps

- Analyse des jeux / menus.
- Explications des barres de progression :



Ces barres valorisent les joueur.euse.s, leur donne une illusion de progrès linéaire et prolongent l'épisode de jeu.

- Questionnements sur les différentes manières d'allonger les temps de jeu : bonus toutes les 24h, quêtes limitées dans le temps...

Marketing des jeux de hasard et d'argent

Parallèle avec les jetons donnés au casino.

Explication du fonctionnement des machines à sous, à travers l'expérience de B. F. Skinner (mécanisme similaire pour les loot boxes).

Accueil « tapis rouge » du casino : impression d'être VIP, nourriture et boisson gratuites.

Perte de notion du temps (absence d'horloge et de lumière naturelle...).

Conclusion

Le temps de jeu en première partie casse la barrière entre jeunes et intervenant.e.s, réduit les disparités d'expérience entre les joueur.euse.s et non-joueur.euse.s et valide le jeu vidéo comme un loisir possible. La discussion basée sur les jeux des participant.e.s permet de les intéresser et les investir.

À l'issue de cet atelier, les jeunes sont mieux équipés pour résister aux mécanismes incitant à trop jouer et peuvent faire plus de choix conscients. Cet atelier conforte l'importance de développer l'esprit critique face aux industries.

Certains jeunes apprécient de pouvoir parler de leur pratique de jeux de hasard et d'argent. Les éducatrices et éducateurs, enseignant.e.s découvrent souvent la présence de joueur.euse.s, cette fois de jeux de hasard et d'argent et bénéficient indirectement d'une sensibilisation.

Mettre en avant la problématique des jeux vidéo ouvre des portes pour une prévention des jeux d'argent auprès d'un public plus jeune, plus réceptif, et à priori n'étant pas concerné, ainsi qu'auprès des professionnel.le.s qui les accompagnent.

Qui sommes-nous ?

RNVP est une association qui a comme mission la prévention du jeu excessif, financée par la République et Canton de Genève, Suisse.

- Accueil psychosocial des joueur.euse.s et de leur proche.
- Formation, sensibilisation et atelier pour le réseau socio-sanitaire.
- Expertise aux médias et aux politiques.

www.rnvp.ch - info@rnvp.ch

Avec le soutien de :