

Développement et validation d'un questionnaire évaluant l'incitation des jeux vidéo aux dépenses financières.

G. Thorens, J. Keller, O. Bachar, S. Rothen

Affiliation des auteurs : Service d'Addictologie, Hôpitaux Universitaires de Genève, Genève, Suisse

Correspondant

PD DR Gabriel THORENS

Service d'Addictologie, Hôpitaux Universitaires de Genève

gabriel.thorens@hug.ch

Objectifs :

Les préoccupations relatives aux risques d'addiction et aux dépenses financières excessives induites par les jeux vidéo ont considérablement augmenté, notamment en raison de la généralisation des modèles free-to-play. Le cadre législatif, demeurant insuffisant, laisse les consommateurs vulnérables face aux mécanismes incitant à la dépense mis en place par les concepteurs de jeux. Cette étude vise à renforcer les mesures préventives en développant un questionnaire en français, simple et accessible aux usagers, destiné à évaluer le potentiel incitatif des jeux vidéo sur les dépenses financières.

Matériel et méthode :

Un questionnaire de 15 items, générant un score d'incitation à la dépense de 0 à 15, a été développé sur la base des mécanismes couramment utilisés par les développeurs de jeux vidéo (lootboxes, avantages en jeu, offres temporaires). Dix jeux représentatifs du marché actuel sur smartphone et dix jeux sur PlayStation ont été testés et évalués indépendamment par deux joueurs. La fidélité interjuge a été analysée à l'aide du coefficient de Kappa (κ).

Résultats :

L'analyse met en évidence une fidélité interjuge moyenne à bonne pour l'ensemble des jeux évalués ($\kappa = 0,689$). La fidélité interjuge spécifique aux jeux sur smartphone est également moyenne à bonne ($\kappa = 0,630$), tandis que celle des jeux sur PlayStation est excellente ($\kappa = 0,783$). Parmi les items évalués, 40 % (6/15) présentent une fidélité interjuge excellente ($\kappa > 0,75$), 47 % (7/15) une fidélité moyenne à bonne ($0,4 < \kappa < 0,75$), et 13 % (2/15) une fidélité médiocre ($\kappa < 0,4$).

Conclusion :

Le questionnaire élaboré démontre une bonne validité et une applicabilité potentielle en vue d'une diffusion et d'une utilisation simplifiée par le grand public. Il permettrait une meilleure autoévaluation des risques de dépenses excessives et d'addiction liés aux jeux vidéo.

Liens d'intérêts

Les auteurs certifient que le travail présenté n'a aucun lien avec l'industrie pharmaceutique, du tabac, de l'alcool, de la cigarette électronique et avec les compagnies de jeux.