



Since January 2020 Elsevier has created a COVID-19 resource centre with free information in English and Mandarin on the novel coronavirus COVID-19. The COVID-19 resource centre is hosted on Elsevier Connect, the company's public news and information website.

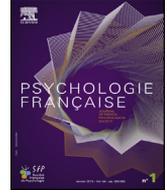
Elsevier hereby grants permission to make all its COVID-19-related research that is available on the COVID-19 resource centre - including this research content - immediately available in PubMed Central and other publicly funded repositories, such as the WHO COVID database with rights for unrestricted research re-use and analyses in any form or by any means with acknowledgement of the original source. These permissions are granted for free by Elsevier for as long as the COVID-19 resource centre remains active.



Disponible en ligne sur [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)

**ScienceDirect**

et également disponible sur [www.em-consulte.com](http://www.em-consulte.com)



Article original

# Impact de la pandémie liée au COVID-19 sur la pratique des jeux vidéo selon la personnalité et le type de passion dans une population adulte

## *Impact of the COVID-19 pandemic on gaming use according to personality and type of passion in adults*

T. De Rostolan<sup>a</sup>, C. Bonnaire<sup>b,c,\*</sup>

<sup>a</sup> Université de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt, France

<sup>b</sup> Laboratoire de psychopathologie et processus de santé, université de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt, France

<sup>c</sup> Centre de soins d'accompagnement et de prévention en addictologie Pierre Nicole, Croix-Rouge française, 75005 Paris, France

### INFO ARTICLE

Historique de l'article :

Reçu le 8 septembre 2021

Accepté le 11 avril 2022

Disponible sur Internet le xxx

Mots clés :

COVID-19

Confinement

Jeux vidéo

Personnalité

Passion

### R É S U M É

**Introduction.** – La pandémie liée au COVID-19 a modifié les habitudes quotidiennes de la population. Dans ce contexte, certaines activités ont été favorisées, parfois même encouragées, telles que l'usage des jeux vidéo (JV).

**Objectif.** – L'objectif de cette étude était d'investiguer l'impact de la pandémie sur la pratique des JV en tenant compte du type de passion et de la personnalité.

**Méthode.** – Une méthodologie mixte a été utilisée. En sus de la quantité de pratique des JV, le Big Five Inventory a permis d'évaluer la personnalité et l'Echelle de passion de distinguer le type de passion selon le modèle dualiste. Un entretien semi-directif permettait d'évaluer l'impact des confinements sur la pratique ludique et le ressenti du joueur durant cette période. Parmi les 137 joueurs de JV (âge moyen de 30,26 ans) ayant rempli les auto-questionnaires, 10 ont participé à l'entretien semi-directif.

\* Auteur correspondant. Laboratoire de psychopathologie et processus de santé, institut de psychologie, université de Paris, 71, avenue Édouard-Vaillant, 92100 Boulogne-Billancourt, France.

Adresses e-mail : [trostolan@gmail.com](mailto:trostolan@gmail.com) (T. De Rostolan), [celine.bonnaire@u-paris.fr](mailto:celine.bonnaire@u-paris.fr) (C. Bonnaire).

<https://doi.org/10.1016/j.psfr.2022.04.002>

0033-2984/© 2022 Société Française de Psychologie. Publié par Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés.

**Résultats.** – Quel que soit le type de passion, le temps de pratique des JV a augmenté durant les confinements (en fréquence et en temps). Une relation négative a été retrouvée entre l'Ouverture et le temps de pratique des JV la semaine avant et durant la pandémie, ainsi qu'avec la passion obsessive. Les données qualitatives ont montré que le JV est apparu comme une activité occupationnelle, source de plaisir, d'évasion par rapport émotions négatives liées à la crise sanitaire, et de soutien social.

**Conclusion.** – L'usage des JV a été évoqué par les participants comme une stratégie efficace pour faire face aux difficultés engendrées par la pandémie de COVID-19.

© 2022 Société Française de Psychologie. Publié par Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés.

## A B S T R A C T

---

**Keywords:**  
COVID-19  
Lockdown  
Gaming use  
Passion

**Introduction.** – The pandemic linked to Covid-19 has changed the daily habits of the population. In this context, some activities have been favored, sometimes even encouraged, such as the use of video games.

**Objective.** – The objective of this study was to investigate the impact of the COVID-19 pandemic on video game use taking into account the type of passion and personality.

**Method.** – A mixed methodology was used. In addition to the amount of gaming use, the Big Five Inventory was used to assess personality and the Passion Scale to distinguish the type of passion according to the dualistic model. A semi-structured interview made assessed the impact of confinements on gaming use and the gamer's feelings during this period. Among the 137 gamers (mean age 30.26) who completed the self-questionnaires, 10 participated in the semi-structured interview.

**Results.** – Whatever the type of passion, gaming use increased during the lockdown period (in frequency and time). A negative relationship was found between Openness and gaming use during the week before and during the pandemic, as well as with obsessive passion. Qualitative data showed that gaming use emerged as an occupational activity, source of pleasure, escape from negative emotions related to the COVID-19 pandemic, and social support.

**Conclusion.** – The use of video games was mentioned by participants as an effective strategy to deal with the difficulties caused by the COVID-19 pandemic.

© 2022 Société Française de Psychologie. Published by Elsevier Masson SAS. All rights reserved.

---

## 1. Introduction

Les mesures sanitaires liées à la pandémie de SARS-CoV-2 (COVID-19) – plus spécifiquement les différents confinements – ont imposé de nombreux changements dans les habitudes de vie des individus. Dans ce contexte de restriction des possibilités de déplacement, d'interactions sociales et de loisirs, certaines activités ont été favorisées, parfois même encouragées, telles que l'usage des jeux vidéo (JV). En effet, dans le cadre de la campagne #HealthyAtHome, l'Organisation mondiale de la santé (OMS) a recommandé de jouer aux JV afin de favoriser le maintien d'une socialisation et de réduire le stress (WHO, 2020). L'objectif était d'atténuer les impacts de la pandémie de COVID-19 sur la santé mentale des individus. Aussi, il n'a pas été surprenant de constater une augmentation des

ventes de JV (BBC, 2020), une augmentation du nombre de joueurs et de l'intensité de la pratique des JV durant la pandémie (Jonchery & Lombardo, 2020 ; Toledo, 2020). Cependant, les impacts potentiels d'une telle recommandation sur le bien-être des enfants et des adolescents ont suscité de nombreuses préoccupations dans la communauté scientifique (King et al., 2020 ; Kriz, 2020), ainsi que diverses recommandations d'usage (Ko & Yen, 2020). Les inquiétudes concernaient notamment les individus ayant déjà un trouble de l'usage des JV – nommé par les anglo-saxons Internet Gaming Disorder (IGD, APA, 2013). Dans ce contexte plusieurs études ont mesuré l'impact de la pandémie sur la pratique et l'IGD. Pour exemple, une étude longitudinale menée en Chine chez des enfants et des adolescents avant (d'octobre à novembre 2019 – T1) et pendant la pandémie du Covid-19 (d'avril à mai 2020 – T2) a montré que l'utilisation des JV et l'IGD ont augmenté de manière significative chez les adolescents à T2 (Teng et al., 2021). La symptomatologie anxiodépressive à T1 prédisait positivement l'IGD et l'utilisation des JV à T2. Oka et al. (2021) ont montré que la prévalence probable de l'IGD a augmenté de 1,6 fois avant et pendant la pandémie, notamment chez les jeunes (< 30 ans).

Cette augmentation de l'usage peut être expliquée par une augmentation du temps libre (notamment pour ceux n'ayant pas pu continuer leur activité professionnelle), l'impossibilité de se déplacer, ainsi qu'une recherche de contact social (Cmentowski & Krüger, 2020). En effet, les JV permettent de se divertir et de se détendre, de réduire le stress – voir de s'échapper pendant un certain temps des difficultés et de la peur qui accompagnent la pandémie – et de fournir la possibilité d'interagir avec des ami.e.s sur des forums de jeu (Granic et al., 2014 ; Kriz, 2020). Cependant, à notre connaissance, aucune étude n'a investigué l'impact du confinement sur la pratique des JV selon une approche mixte. Dans une perspective de merging data (Driscoll et al., 2007), il semble particulièrement pertinent de combiner une évaluation quantitative (mesure du temps de JV et de l'intensité d'usage) et qualitative (afin d'évaluer le vécu du confinement sur la pratique du jeu et les fonctions de l'usage des JV). Par ailleurs, en l'absence de consensus concernant la définition et les critères diagnostiques de l'IGD et dans la perspective de ne pas pathologiser cette pratique (Bean et al., 2017 ; Griffiths et al., 2016 ; Kardefelt-Winther et al., 2017), il semble particulièrement pertinent d'investiguer l'usage des JV sous l'angle de la passion. En effet, bien que les critères de l'Organisation Mondiale de la Santé (WHO, 2019) soient apparus comme plus satisfaisants pour diagnostiquer correctement l'IGD, d'autres études empiriques sur des échantillons cliniques sont nécessaires pour déterminer précisément ces derniers et leur valeur pronostique (Castro-Calvo et al., 2021).

Selon Vallerand et al. (2003), la passion est définie comme une forte inclination envers une activité que l'individu aime, à laquelle il accorde de la valeur et dans laquelle il investit une quantité importante de temps et d'énergie. Le modèle dualiste de la passion (Vallerand et al., 2003) distingue deux types de passion : la passion harmonieuse et la passion obsessionnelle. La première s'intègre bien dans la vie de l'individu, est associée à des émotions positives durant et après l'activité, et n'entraîne pas de difficultés dans les différents domaines de la vie du sujet. À l'inverse, dans la passion obsessionnelle, l'engagement dans l'activité reflète une idée de nécessité, de besoin ardent, sans avoir la possibilité de se contrôler. L'individu avec une passion obsessionnelle privilégiera sa passion aux dépens des autres sphères de sa vie, comme les relations interpersonnelles, les obligations professionnelles ou familiales. Le type de passion, harmonieuse ou obsessionnelle, a une incidence sur le bien-être psychologique de la personne qui pratique l'activité (Przybylski et al., 2009). La passion harmonieuse est liée à une plus grande complétion des besoins de base (autonomie, relations sociales et compétences) contrairement à la passion obsessionnelle (Przybylski et al., 2009). Par ailleurs, les joueurs ayant une passion obsessionnelle présenteraient des niveaux de bien-être perçus inférieurs à ceux ayant une passion harmonieuse (Lafreniere et al., 2009 ; Lemerrier-Dugarin et al., 2021). À notre connaissance, aucune étude n'a investigué l'impact de la pandémie selon le type de passion de l'individu.

À l'instar de la passion (Balon & Rimé, 2013), certains traits de personnalité ont été associés à l'usage des JV et à l'IGD (voir Gervasi et al., 2017 pour une revue systématique de la littérature). La personnalité caractérise les comportements uniques et les processus mentaux propres d'un individu, en association avec son environnement (Racine & Nadeau, 1995). Le modèle le plus couramment utilisé dans la littérature actuelle est celui du Big Five, modèle à 5 facteurs, à savoir l'Agréabilité, le Conscientisme, le Névosisme, l'Extraversion et l'Ouverture (McCrae & Costa, 1987, 2008). Dans la population des joueurs de JV, il existerait un lien entre le style de pratique du jeu, l'intensité d'usage

et la personnalité du joueur (Bean & Groth-Marnat, 2014 ; Abbasi et al., 2021). De plus la personnalité des individus serait également en lien avec leur capacité d'adaptation aux conditions difficiles de vie durant la pandémie (Ahmed et al., 2021). Ainsi, les individus ayant des scores plus élevés en Agréabilité, Conscientisme, Extraversion et Ouverture et des scores plus bas en Névrosisme, auraient tendance à éprouver moins de difficultés à trouver des activités pendant le confinement, auraient un meilleur sommeil, moins de stress et moins de peur concernant la Covid-19. Par ailleurs, l'extraversion est apparue comme un facteur de protection face au syndrome d'anxiété lié au Covid-19. Ce trait de personnalité aurait favorisé l'activation de mécanismes d'adaptation (par exemple, se connecter avec les autres, faire preuve d'esprit communautaire, etc.) qui auraient diminué les effets psychologiques négatifs de la crise sanitaire (Nikčević et al., 2021). Cependant, à notre connaissance, aucune étude n'a investigué les liens entre la personnalité selon le modèle du Big Five et la pratique des JV durant la pandémie.

À la lumière des données de la littérature, l'objectif de cette étude était d'investiguer l'impact de la pandémie sur la pratique des jeux vidéo en tenant compte du type de passion et de la personnalité, à travers une méthodologie mixte.

## 2. Méthode

### 2.1. Participants et procédure

Ont été inclus dans cette étude des joueurs de jeux vidéo âgés entre 18 et 65 ans. La personnalité étant considérée comme stable à partir de 18 ans (Rolland, 2019), nous n'avons pas inclus dans cette étude des individus mineurs. Les participants devaient avoir été concernés par les mesures de restrictions en lien avec la situation sanitaire due au Covid-19 durant les années 2020 et 2021. Le recrutement – qui s'est effectué du 1<sup>er</sup> février 2021 au 30 avril 2021 – a été réalisé sur Internet, sur les réseaux sociaux généralistes ainsi que sur des plateformes d'échanges textuels spécialisées dans le jeu vidéo. Avant de remplir le questionnaire en ligne (créé sur Framiform et conservé de façon sécurisée), les participants devaient lire la lettre d'information contenant les objectifs de l'étude, garantissant l'anonymat et spécifiant le caractère volontaire de leur participation. Les coordonnées des chercheurs étaient bien spécifiées afin de répondre aux éventuelles questions ou pour le retrait de participation ultérieur éventuel. Ensuite, les participants devaient signer le formulaire de consentement libre et éclairé. Toutes les données recueillies lors de cette étude ont été étudiées et conservées de façon anonyme et sécurisée. Chaque participant se voyait attribué un code et aucun fichier de correspondance entre le nom et le code du participant n'a été créé. L'enregistrement de chaque entretien a été détruit une fois celui-ci retranscrit. Les données seront détruites au bout de deux ans.

L'échantillon final se compose de 137 joueurs de jeux vidéo dont 89 hommes (64,2 %), 45 femmes (33,6 %), et 3 non binaires (2,2 %), avec un âge moyen de 30,26 ans (l'étendue était de 17, le premier quartile de 25,00, le second de 32,00 et le troisième de 39,25). Eu égard des temps de jeu auto-déclarés (environ 2 h par jour la semaine et 4 h par jour le weekend), les joueurs de notre étude correspondent aux « actifs engagés » (qui représentent 19 % de l'ensemble des joueurs) ou « investis technophiles » (qui représentent eux aussi 19 % de l'ensemble des joueurs) (SELL, 2020). Parmi les premiers, 60 % jouent au moins une fois par jour et 20 % jouent plus de 10 h au cours des 7 derniers jours. Parmi les seconds, 33 % jouent plusieurs fois par jour et 22 % jouent plus de 15 h au cours des 7 derniers jours.

### 2.2. Outils d'évaluation

#### 2.2.1. Évaluation quantitative

Des données sociodémographiques ont été recueillies telles que l'âge, le genre, le niveau d'étude, la situation professionnelle et maritale. Une question portait également sur l'impact de la situation sanitaire liée au Covid-19 sur l'activité professionnelle : Comment votre activité professionnelle a-t-elle été impactée depuis l'application des mesures sanitaires ? Cinq modalités de réponse étaient proposées : votre activité professionnelle n'a pas été impactée (avec déplacement sur le lieu de travail) ; vous avez pu continuer votre activité en télétravail ; votre activité professionnelle a diminué ; vous avez

subi une perte de votre activité professionnelle ; votre activité professionnelle a été significativement augmentée.

Plusieurs questions portaient sur l'évolution de la pratique des jeux vidéo avant et durant les périodes de restriction sanitaire : Avant la crise sanitaire qui a débuté en mars 2020, quel était votre temps moyen (en minutes) passé par jour, la semaine (du lundi matin au vendredi soir) sur votre activité de jeu vidéo ? Depuis le début de la crise sanitaire, quel est votre temps moyen (en minutes) passés par jour, la semaine (du lundi matin au vendredi soir) sur votre activité de jeu vidéo ? Avant la crise sanitaire, quel était votre temps moyen (en minutes) passé par jour, le weekend (du samedi matin au dimanche soir) sur votre activité de jeu vidéo ? Depuis le début de la crise sanitaire, quel est votre temps moyen (en minutes) passé par jour, le weekend (du samedi matin au dimanche soir) sur votre activité de jeu vidéo ?

De plus, une question portait sur l'impact des mesures sanitaires sur la pratique ludique : Comment estimez-vous l'effet des mesures sanitaires sur la fréquence de pratique de votre activité ? Six modalités de réponses étaient proposées : la fréquence a fortement augmenté ; la fréquence a moyennement augmenté ; vous ne trouvez pas que ces mesures ont impacté votre fréquence de pratique ; la fréquence a moyennement diminué ; la fréquence a fortement diminué ; vous ne pratiquez plus du tout votre activité à cause des mesures sanitaires.

Pour évaluer la passion, nous avons utilisé l'échelle de la passion de [Vallerand et al. \(2003\)](#). Celle-ci se compose de deux sous-échelles de 6 items [Vallerand, 2015](#) : la passion harmonieuse (par exemple, « Le jeu vidéo est en harmonie avec d'autres activités de ma vie ») et la passion obsessionnelle (par exemple, « J'éprouve de la difficulté à contrôler mon besoin de pratiquer mon activité de jeux vidéo »). De plus, une sous-échelle composée de cinq items permet de mesurer le degré de passion des participants (p. ex., Jouer aux jeux vidéo est une passion pour moi). Les participants devaient indiquer leurs réponses sur une échelle de 1 (Pas d'accord du tout) à 7 (Très fortement d'accord). L'échelle de la passion possède de bonnes qualités psychométriques ([Vallerand et al., 2008](#)). Dans cette étude, les deux sous-échelles ont démontré une cohérence interne satisfaisante :  $\alpha = .790$  et  $\alpha = .778$  pour la passion harmonieuse et obsessionnelle, respectivement.

Une procédure en deux étapes a été utilisée pour déterminer le type de passion des participants ([Vallerand & Houliort, 2003](#)) : non passionnés, passion harmonieuse et obsessionnelle. Premièrement, les cinq items du degré de passion ont été utilisés pour différencier les individus passionnés et non passionnés. Aussi, les individus dont le score moyen sur les cinq critères de passion se situait au-dessus de l'échelle de réponse des participants ont été classés comme passionnés. Deuxièmement, l'attribution de passion harmonieuse ou obsessionnelle a été effectuée en comparant les scores standardisés (notes z) des deux sous-échelles de passion. Les individus ont été classés dans le groupe afférent selon leur score standardisé le plus élevé sur les deux sous-échelles (voir [Vallerand & Houliort, 2003](#)). Les scores ont été standardisés car, bien que la plupart des individus obtiennent des scores plus élevés sur la sous-échelle passion harmonieuse que sur la sous-échelle passion obsessionnelle, certains ont des scores sensiblement plus élevés sur l'échelle de passion obsessionnelle que d'autres. La standardisation des notes permet de saisir ces différences et de classer les individus dans leur groupe de passion approprié (voir [Koestner & Zuckerman \(1994\)](#) pour une procédure similaire).

La personnalité a été évaluée grâce au Big Five Inventory (BFI ; [John & Strivastava, 1999](#)), dans sa version française (BFI-Fr ; [Plaisant et al., 2010](#)). Cet outil représente un moyen court, efficace, sûr et valide de mesure des différences individuelles des cinq grandes dimensions de la personnalité telle qu'elles ont été définies dans le modèle des Big Five. Dans sa version en auto-évaluation, cet outil se compose de 45 items cotés sur une échelle de Likert allant de 1 = « désapprouve fortement » à 5 = « approuve fortement ». Les cinq traits évalués et désignés par une lettre sont : E (Extraversion, Energie, Enthousiasme) ; A (Agréabilité, Altruisme, Affection) ; C (Conscience, Contrôle, Contrainte) ; N (Emotions Négatives, Névrosisme, Nervosité) ; O (Ouverture, Originalité, Ouverture d'esprit). Dans notre étude, tous les traits ont démontré une bonne cohérence interne :  $\alpha = .883$  pour E,  $\alpha = .817$  pour A,  $\alpha = .889$  pour C,  $\alpha = .880$  pour N et  $\alpha = .875$  pour O.

### 2.2.2. Evaluation qualitative

Un entretien semi-directif était proposé aux participants afin d'évaluer l'impact des confinements sur la pratique ludique, le ressenti du joueur durant cette période et la fonction de l'activité de jeu

**Tableau 1**

Questions posées lors de l'entretien semi-directif.

- 
- Q1 : D'après vous quel impact a eu le confinement sur la pratique de votre activité de jeux vidéo/sur votre passion ?  
(Relance : Percevez-vous, du fait du confinement, d'éventuelles modifications de l'accès à votre activité de jeux vidéo ? Relance : Les différents confinements ont-ils eu le même impact sur cette pratique ? Comment l'expliquez-vous ? Que vous a apporté la pratique des jeux vidéo durant cette période ?)
- Q2 : Comment avez-vous vécu le changement de votre pratique liée aux jeux vidéo durant les confinements ?  
(Relance : Pourriez-vous décrire votre ressenti ?)
- Q3 : Que ressentez-vous à l'idée d'un retour à une situation sanitaire normale, vis-à-vis de la pratique votre activité de jeux vidéo/de votre passion ?
- Q4 : Imaginez-vous un impact à long terme que le confinement pourrait avoir sur votre activité de jeu vidéo ? Comment vous le décririez ?
- Q5 : Voudriez-vous partager d'autres idées ou impressions concernant cette période de confinement et votre activité de jeux vidéo ?
- 

pour l'individu. Ce dernier était composé de cinq questions principales et des relances éventuelles ont été opérationnalisées afin de préciser le discours des participants (voir [Tableau 1](#) pour le détail des questions).

### 2.3. Méthode d'analyse des données

#### 2.3.1. Méthodologie de l'analyse des données quantitatives

L'ensemble des données ont été analysées avec le logiciel SPSS software (version 20). Des analyses descriptives ont été effectuées sur l'échantillon total. Un test de comparaison de moyennes (test-T pour échantillons appariés) a été effectué pour comparer les temps de jeu (semaine et weekend) avant et durant la pandémie liée au Covid-19 dans chacun des trois groupes (passion harmonieuse, passion obsessive, non passionnés). Le  $d$  de Cohen a été calculé pour tester les tailles d'effet. Après avoir effectué des corrélations de Bravais Pearson entre nos variables (scores de passion, temps de jeu avant et durant la pandémie, et traits de personnalité), une analyse de régression linéaire a été réalisée. Le seuil de significativité choisi était de  $p < 0,05$ .

#### 2.3.2. Méthodologie de l'analyse des données qualitatives

Nous avons effectué une analyse de contenu thématique afin d'explorer le discours des participants. L'analyse consistait à transposer la transcription des entretiens semi-directifs en thèmes représentatifs du contenu en lien avec les objectifs de notre étude. Ainsi, après avoir réalisé un repérage, effectué un relevé de thèmes puis un regroupement sur des axes thématiques, un arbre thématique a été construit. L'objectif était d'identifier des thématiques et la fréquence à laquelle elles apparaissaient dans les entretiens afin d'investiguer l'impact des différents confinements sur la pratique ludique. Nous avons choisi de réaliser une analyse en continu, en suivant les étapes recommandées par [Paillé et Mucchielli \(2016\)](#) en créant des rubriques, en faisant un relevé de thèmes et en tenant un journal de thématisation.

## 3. Résultats

### 3.1. Résultats quantitatifs

L'ensemble de l'échantillon était constitué majoritairement d'hommes (64,2 %), ayant un niveau d'étude élevé (Bac + 5 ; 45,9 %), célibataires (37,2 %), salariées à plein temps (59,6 %) (voir [Tableau 2](#)). La grande majorité des participants a été en télétravail durant la pandémie du Covid-19 (54,4 %). La très grande majorité pense que leur temps de jeu a augmenté durant la pandémie (32,4 % une augmentation forte et 45,6 % une augmentation moyenne) et pour l'ensemble des participants, on constate une augmentation significative du temps de jeu avant et durant la pandémie la semaine et le weekend ( $p < .001$ ).

Parmi l'ensemble des participants, 66 (48,2 %) avaient une passion harmonieuse, 63 (46,3) une passion obsessive et 6 étaient non passionnés (4,4 %) (voir [Tableau 3](#)). Quel que soit le groupe

**Tableau 2**  
 Caractéristiques sociodémographiques de l'échantillon (n = 137).

Variables	Total (n = 137) n/m (%/ET)
Âge	30,2 (7,8)
Genre	
Femme	46 (33,6)
Homme	88 (64,2)
Non binaire	3 (2,2)
Niveau d'étude	
Primaire ou collège	0
Secondaire	1 (0,7)
Baccalauréat	18 (13,3)
Bac + 2	18 (13,13)
Bac + 3	27 (20,0)
Bac + 5	62 (45,9)
> Bac + 5	9 (6,7)
Situation familiale	
Célibataire	51 (37,2)
En couple sans enfants	45 (30,7)
En couple avec enfants	18 (13,1)
Vit avec parents	16 (11,7)
En colocation	8 (5,8)
Foyer ou équivalent	2 (1,5)
Situation professionnelle	
Salarié à temps plein	81 (59,6)
Salarié à mi-temps	2 (1,5)
À la recherche d'un emploi	10 (7,4)
Étudiant.e	35 (25,7)
Au foyer ou congés parental	2 (1,5)
Autre	6 (4,4)
Impact situation sanitaire sur activité professionnelle	
Pas d'impact	32 (23,5)
Télétravail	74 (54,4)
Diminution activité	11 (8,1)
Perte de l'activité	12 (8,8)
Augmentation activité	7 (5,1)

d'appartenance concernant le type de passion, la grande majorité des participants a déclaré que leur temps de jeu avait augmenté (fortement ou moyennement) durant la pandémie du Covid-19. Pour les groupes passion harmonieuse et passion obsessive, le temps de pratique des jeux vidéo durant la semaine ( $d = 0,49$  et  $d = 0,44$ ,  $p < .001$  respectivement) et le weekend ( $d = 0,40$ ,  $p = .001$  et  $d = 0,34$ ,  $p < .001$  respectivement) a augmenté de façon significative. Par ailleurs, une relation positive et significative a été retrouvée entre la passion harmonieuse et le temps de pratique des JV la semaine durant la pandémie ( $\beta = 0,20$  [1,76–18,81],  $p = 0,018$ ), entre la passion obsessive et le temps de pratique des JV la semaine durant la pandémie ( $\beta = 0,19$  [0,93–15,35],  $p = 0,027$ ), et entre la passion obsessive et le temps de pratique des JV le weekend avant la pandémie ( $\beta = 0,17$  [–0,05–8,25],  $p = 0,05$ ).

Aucune différence n'est apparue significative entre les trois groupes concernant les traits de personnalité. Tous les groupes avaient des scores d'Agréabilité plus élevés. Une relation négative et significative a été retrouvée entre l'Ouverture et le temps de pratique des JV la semaine avant la pandémie ( $\beta = -0,30$  [–13,86––3,42],  $p = 0,018$ ), mais également entre l'Ouverture et le temps de pratique des JV la semaine durant la pandémie ( $\beta = -0,24$  [–25,63––3,30],  $p = 0,012$ ). Enfin, il existait une relation négative et significative entre l'Ouverture et la passion obsessive ( $\beta = -0,19$  [–0,48––0,03],  $p = 0,026$ ).

### 3.2. Résultats qualitatifs

Dix sujets ont accepté de participer à l'entretien semi-directif. Parmi ces derniers, cinq présentaient une passion obsessive (PO), quatre une passion harmonieuse (PH) et un participant était non passionné.

**Tableau 3**  
Données liées à la pratique des jeux vidéo et à la personnalité.

	Total (n = 137) n/m (%/ET)	Groupe PH (n = 66) n/m (%/ET)	Groupe PO (n = 63) n/m (%/ET)	Groupe NP (n = 6) n/m (%/ET)
<b>Passion</b>				
Harmonieuse	30,28 (6,1)			
Obsessive	16,64 (7,2)			
Degré de passion	27,54 (5,4)			
<b>Effet mesures sanitaires sur fréquence pratique</b>				
Augmentation forte	44 (32,4)	19 (28,8)	21 (33,3)	3 (50,0)
Augmentation moyenne	62 (45,6)	31 (47,0)	30 (48,4)	1 (16,7)
Aucun impact	23 (16,9)	12 (18,2)	8 (12,7)	2 (33,3)
Diminution moyenne	1 (0,7)	0	1 (1,6)	0
Diminution forte	3 (2,2)	2 (3,0)	1 (1,6)	0
Arrêt lié aux mesures sanitaires	3 (2,2)	2 (3,0)	1 (1,6)	0
<b>Temps JV semaine (minutes)</b>				
Avant la crise sanitaire	134,9 (147,7)	125,7 (125,3)	149,2 (172,4)	82,7 (89,7)
Durant la crise sanitaire	249,0 (309,1)***	246,3 (325,74)***	259,8 (308,2)***	150,2 (125,6)***
<b>Temps JV weekend (minutes)</b>				
Avant la crise sanitaire	204,4 (175,1)	186,8 (149,4)	229,2 (200,1)	82,8 (69,1)
Durant la crise sanitaire	285,6 (253,7)***	260,5 (215,5)**	315,5 (295,7)***	220,3 (176,1)***
<b>Personnalité BFI-Fr</b>				
E (Extraversion, Énergie, Enthousiasme)	22,6 (7,3)	22,5 (7,4)	22,8 (7,4)	21,5 (4,4)
A (Agréabilité, Altruisme, Affection)	37,2 (6,4)	37,1 (6,1)	37,1 (6,6)	38,7 (7,4)
C (Conscience, Contrôle, Contrainte)	29,5 (7,4)	28,7 (8,2)	30,2 (6,6)	29,2 (5,9)
N (Émotions négatives, Névrosisme, Nervosité)	26,0 (7,2)	26,9 (7,6)	25,4 (6,9)	22,7 (4,9)
O (Ouverture, Originalité, Ouverture d'esprit)	29,9 (5,3)	30,3 (5,3)	29,5 (5,1)	30,7 (5,0)

Groupe PH : joueurs ayant un score de passion harmonieuse ; groupe PO : joueurs ayant un score de passion obsessive ; groupe NP : joueurs n'étant pas passionnés par leur activité de jeu ; \*\*\*p < .001 ; \*\*p < .001.

Les différents thèmes et sous-thèmes abordés ainsi que leur fréquence d'occurrence sont présentés dans le [Tableau 4](#).

### 3.2.1. Impact de la crise sanitaire sur la pratique des JV

La moitié des participants atteste d'une augmentation de leur usage des jeux vidéo. En effet, la crise sanitaire et ses conséquences a modifié les habitudes quotidiennes, les repères et a généré des manques et des difficultés auxquels les JV sont parfois venus pallier.

**3.2.1.1. Limite poreuse entre vie professionnelle et personnelle.** Concernant la période de crise sanitaire, les participants témoignent de difficultés d'usage accrues du fait du manque de cadre temporo-spatial durant les confinements, mais également des limites plus poreuses entre vie privée et vie professionnelle : « On travaille sur l'ordinateur qui en temps normal sert à jouer, c'est donc plus difficile de créer une séparation claire entre les deux espaces ».

**3.2.1.2. Augmentation du temps disponible et facilité d'accès aux JV.** La crise sanitaire a permis, pour 5 participants (dont la personne non passionnée, 3 PO et une PH), une augmentation importante du temps libre (chômage, diminution des temps de trajet, diminution des loisirs extérieurs), ce qui a causé une augmentation du temps de jeu. (« Le confinement m'a donné du temps supplémentaire pour jouer », « Depuis le confinement je passe beaucoup plus de temps, alors que ma pratique était déjà disons conséquente »). Les JV sont apparus comme une activité accessible facilement, contrairement

**Tableau 4**

Arbre thématique des thèmes et sous thèmes principaux abordés par les joueurs de jeux vidéo.

Thème	Sous-thème	Fréq	% code	Cas	Exemples de verbatim
Intensité de jeu et crise sanitaire	Augmentée	5	2,5	5	« Depuis le confinement je passe beaucoup plus de temps, alors que ma pratique était déjà disons conséquente » « ça a ouvert complètement des possibilités »
	Égale	3	1,5	3	« C'est toujours essentiellement le soir et le weekend, je pense que ça n'a pas augmenté »
Confinements/situation sanitaire	Plus disponible/plus de temps libre	9	4,5	5	« Le confinement m'a donné du temps supplémentaire pour jouer », « depuis le confinement je passe beaucoup plus de temps, alors que ma pratique était déjà disons conséquente »
	Un loisir accessible facilement	7	3,5	6	« Il suffit d'un ordinateur et c'est parti » « Un des rares loisirs autorisés » « Ca a explosé, ça a été favorable pour le JV »
	Manque de contact social	5	2,5	3	« Mes seuls contacts sociaux du weekend ce sont mes échanges avec ma caissière »
	Anxiogène	4	2	2	« Période anxiogène »
	Reprise du JV	3	1,5	2	« Y'a beaucoup de gens de notre génération qui avaient abandonné le JV et qui s'y sont remis »
	Barrière poreuse vie privée/vie professionnelle	3	1,5	1	« Le télétravail a effacé ce mur, l'a rendu plus flou », « l'outil de travail, c'est l'outil de jeu »
	Arrêt pratique solitaire	3	1,5	1	« La différence c'est que depuis le confinement, j'ai arrêté de jouer seul »
	Numérisation de la société accélérée	2	1	2	« Les jeux vidéo, le télétravail, les jeux de plateau, ça fait partie d'une grande tendance de numérisation de la société »
	Une aubaine	1	0,5	1	« Je pense que le grand public s'est dit que ça devait être une aubaine pour les joueurs »
	Aucun problème	1	0,5	1	« Je suis misanthrope et asocial, je préfère être obligé de rester chez moi qu'être obligé de voir des gens, donc... » « mon problème c'est être dans la foule donc ouais le confinement ça m'arrange »
Améliore l'estime	1	0,5	1	« On a l'habitude de sauver le monde dans les JV et là pour sauver le monde il suffit de continuer à jouer aux JV dans notre canapé »	

Tableau 4 (Continued)

Thème	Sous-thème	Fréq	% code	Cas	Exemples de verbatim
Apports du JV	Évasion/déconnexion/bulle	18	9	7	« il y a cette possibilité de pouvoir s'évader. De sortir du quotidien » « c'est une manière de s'évader »
	Socialisation	14	7	7	« les MMORPG c'est des jeux où on peut se faire des amis, une vraie communauté d'amis » « moi je le fais pas pour remplir le temps vide, c'est vraiment pour le manque social »
	Amusement/source de plaisir	11	5,5	6	« Les jeux à plusieurs, c'est plutôt pour déconner » « être avec des amis pour s'amuser ensemble, le fait de gagner est secondaire » « c'est aussi la seule chose qui me procurait du plaisir. »
	Occupation	7	3,5	4	« Ça peut occuper » « [le JV pendant le confinement c'est] pour combler le temps, c'est souvent des gens qui sont très en manque, qui ont vraiment rien à faire »
	Régulation des émotions	7	3,5	4	« Le jeu vidéo fait partie des choses qui me permet d'évacuer un peu », « ça me permettait d'être un peu plus zen »
	Soutien émotionnel	5	2,5	3	« Le jeu vidéo est un réconfort pendant cette période anxiogène » « ça m'a permis de bien vivre ce qui se passait tout autour » « c'est une protection »
	Découverte/nouveauté	5	2,5	4	« WoW c'est un jeu qui se renouvelle sans cesse. » « on de s'ennuie pas, ya pas de temps mort dans le JV »
	Partage en famille	4	2	4	« C'est pas terrible, je sais mais régulièrement, mon ainée se mettait sur mes genoux quand je jouais ça nous donnait des moments de complicité, même dans le tracas. »
	Apprendre (compétences)	4	2	3	« Au niveau des réflexes, de la résolution de problèmes »
	Immersion/flow	4	2	3	« Quand je joue je suis focalisé à 100 % »
	Distraction face aux pensées négatives	4	2	2	« Avoir un temps de cerveau disponible pour penser à autre chose que la situation »
	Autodétermination	3	1,5	3	« Il y a cette possibilité d'être presque maître de la narration » « je suis plus actif face à un jeu vidéo que face à une série »
	Estime de soi/accomplissement	3	1,5	2	« Y a un côté euh confiance en soi »
	Soutien émotionnel	2	1	2	« Si ça va pas, je mets un message sur le Discord, et là y a toujours quelqu'un qui est là, ou plusieurs et on peut faire un raid, ou même juste parler »

Tableau 4 (Continued)

Thème	Sous-thème	Fréq	% code	Cas	Exemples de verbatim
Usage intensif du JV	Coopération/management	2	1	2	« C'est un jeu (wow) ou chacun a son rôle, une partie du rôle à faire » « pour arriver à un objectif, y a que le leadership qui vous porte »
	Caractère artistique du JV	1	0,5	1	« Pour moi c'est un art au même titre que le cinéma »
	Besoin de régulation/éviter perte de contrôle	6	3	4	« J'essaie de réguler[...]. Cette pratique », « Comme je suis conscient d'être addict, j'essaie de réguler ma passion », « Je dose pour ne pas passer ma journée devant les écrans », « Je place moi-même des barrières de base, à ne pas dépasser »
	Perte de notion du temps	5	2,5	3	« Si je mets le doigt dedans, j'ai l'impression d'avoir joué une demi-heure, mais en fait il est 3 h du matin »
	Jouer au détriment des choses importantes	4	2	1	« J'ai accordé beaucoup plus de temps aux JV et parfois au détriment de mes activités professionnelles » « j'oublie de manger »
	Récompense source de dépendance	3	1,5	3	« Ça te libère des endorphines parce que tu as des concepts sur la récompense », « Volonté des éditeurs de faire des jeux qui créent de la dépendance »
	Conscience intensité	2	1	2	« Je suis conscient que j'ai une pratique assez intense de ma passion »
	Activité essentielle	2	1	2	« Je n'aurais pas pu le concevoir, de n'avoir pas accès aux JV »
	Activité compulsive	1	0,5	1	« Je suis passé à une pratique beaucoup plus compulsive »
	Nécessaire à l'épanouissement	1	0,5	1	« Pour moi c'est une addiction, parce que ça fait partie de mon quotidien et je me verrais mal vivre sans »
	Manque du jeu	1	0,5	1	« J'ai de la frustration si je peux pas jouer »
	Attention des plus âgés envers les plus jeunes	1	0,5	1	« La communauté va veiller à ce qu'il [le jeune mineur] ne passe pas trop de temps avec nous »
Importance de guider/éduquer les jeunes	1	0,5	1	« Ça serait bien que les parents guident les enfants ou adolescents » « apprendre à mettre ses propres limites »	

Fréq : fréquence, nombre de fois où le code est apparu dans les entretiens ; % code : pourcentage d'apparition du code au regard du nombre total de code ; cas : nombre d'entretiens sur 10 où le code apparaît. Discord : logiciel utilisé par les joueurs. Il rassemble tous les logiciels de voix existants (Skype, TeamSpeak, Mumble, etc.) dans un seul logiciel et permet donc aux joueurs d'échanger vocalement ou par messagerie instantanée.

aux autres activités généralement suspendues (« Il suffit d'un ordinateur et c'est parti », « Un des rares loisirs autorisés »).

### 3.2.2. Apport des JV durant la crise sanitaire

3.2.2.1. *Evasion.* Pour une grande majorité des sujets, le principal attrait du JV durant la pandémie était sa propension à générer une sensation d'évasion de la vie quotidienne (7 sujets sur 10, dont 1 non passionné, 3 ayant une PH et 3 une PO) (« J'y consacre beaucoup de temps parce que ça me permet vraiment de rentrer dans un univers et de sortir de ce quotidien »). Il permet de visiter de grands espaces, dans des univers « plus exotiques » ou d'être plongé dans la nature, ce qui a constitué une source de réconfort durant les confinements (« Pour moi, j'ai complètement oublié que j'étais dans un espace clos, qu'on était enfermés »).

3.2.2.2. *Source de plaisir.* Le JV était aussi considéré (6 sujets sur 10, dont 1 non passionné, 2 ayant une PH et 3 une PO) comme une source de plaisir intense, rapide et facilement accessible en période de confinement (« C'est la chose qui m'a apporté le plus de plaisir lors du confinement »).

3.2.2.3. *Lutte contre l'ennui, aspect occupationnel.* Le JV était également un moyen de lutter contre l'ennui (pour 7 sujets sur 10 dont 3 présentant une PH, 3 une PO ainsi l'individu non passionné), du fait de ses vertus purement occupationnelles (« Quand on a rien à faire, on tourne en rond, ça occupe »). Pour certains ( $n=2$ , tous les deux avec des caractéristiques de PO) cela permettait de lutter contre l'impression parfois difficile d'oisiveté lors de chômages engendrés par la situation sanitaire. Le télétravail et l'absence de possibilité de loisirs extérieurs, ont créé des occasions de jeu plus nombreuses et l'augmentation du temps libre a entraîné pour beaucoup ( $n=5$ , dont la personne non passionnée, 2 présentant une PH et 2 une PO) une modification du comportement de jeux : augmentation du temps de jeu, passage au jeu en ligne massivement multi-joueurs, reprise de la pratique du JV mise de côté par les contraintes de la vie quotidienne : « Le confinement m'a donné du temps supplémentaire pour jouer », « La différence c'est que depuis le confinement, j'ai arrêté de jouer seul, je me suis mis à jouer en MMO », « Y'a beaucoup de gens de notre génération qui avaient abandonné le JV et qui s'y sont remis durant la pandémie ».

3.2.2.4. *Régulation des émotions.* Au-delà de son caractère stimulant (« On ne s'ennuie pas, y a pas de temps mort dans le jeu vidéo »), les jeux vidéo sont apparus comme un moyen de régulation des émotions (pour 4 sujets sur 10, dont la personne non passionnée, 2 sujets avec une PH et un avec une PO), en permettant « d'évacuer un peu », « d'être un peu plus zen », « le jeu vidéo, ça me permet de me détendre, de penser à autre chose, de me sentir mieux ».

3.2.2.5. *Source de soutien social.* De nombreux sujets (7 répondants sur 10, dont 3 sujets avec une PH et 4 avec une PO) considéraient que le jeu vidéo a été, lors de cette période, une source de soutien social, grâce notamment aux jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs « Si ça va pas, je mets un message sur le discord et là y a toujours quelqu'un qui est là, ou plusieurs et on peut faire un raid ». Les jeux vidéo étaient également une source de partage en famille (pour 4 sujets dont 2 ayant une PO et 2 une PH) : « Régulièrement, mon aînée se mettait sur mes genoux quand je jouais, ça nous donnait des moments de complicité, de partage, même dans le tracas ».

3.2.2.6. *Soutien à la gestion de la promiscuité.* Pour les 5 participants ayant vécu les confinements en collectivité ou en famille, le JV était également un lieu permettant de ne penser qu'à soi et oublier la promiscuité engendrée par la situation (« Un endroit à soi, une sorte de bulle. Une bulle pour moi », « Avoir les enfants qui étaient non-stop à m'envahir, hein, littéralement. Autant dans l'attention que dans le contact physique, heu... je me sentais le besoin de les rejeter. Donc ça me permettait d'être un peu plus zen »).

3.2.2.7. *Sensation de reprise de contrôle de l'environnement.* La pratique des JV est également apparue comme un moyen de reprendre un peu le contrôle sur son environnement (pour 5 sujets dont 2 ayant une PO et 2 une PH et la personne non passionnée), d'être acteur de sa vie : « Y'a un côté décisionnaire

que je trouve. . .bah qui me plaît ! On a moins l'impression d'être un mouton et de subir, d'être victime de la situation ».

### 3.2.3. Crainte d'un usage intensif des jeux vidéo

3.2.3.1. *Crainte d'un usage problématique.* Plusieurs sujets (5 sujets, dont 3 ayant une PO et 2 une PH) ont fait part de leur crainte de développer un usage problématique des JV : « J'ai peur de m'enfermer sur moi, de ne plus être moi-même », « Je pourrais facilement avoir une addiction aux jeux vidéo, mais par contre je suis au courant ». La perte de la notion du temps, favorisée par la mise à mal des repères et du cadre habituel ont favorisé l'usage des JV (« Si je mets le doigt dedans, j'ai l'impression d'avoir joué une demi-heure, mais en fait il est 3 h du matin »).

3.2.3.2. *Stratégies de régulation de l'usage du JV.* Pour presque la moitié des participants (4 sujets, dont 3 ayant une PO et 1 une PH) il est apparu nécessaire de trouver des moyens de contrôler (« J'essaie de réguler ma passion [. . .] par exemple aujourd'hui j'ai régulé ma pratique du JV pour n'en faire qu'une heure en début d'après-midi, puis je suis allé faire un tour parce que je savais que j'allais passer le reste de l'après-midi sur l'écran »), de maîtriser le temps de jeu, afin d'éviter de passer dans ce qu'ils considèrent comme un usage trop important (« Il m'est arrivé quand j'étais très jeune de commencer un JV à 19 h et de le finir à 3 h du matin, parce que j'étais à fond dans l'histoire. Ça m'est arrivé une fois et à partir de cette fois-là j'ai dit non, faut que je fasse attention. Là, c'est pas sain donc j'ai fait attention », « Je place moi-même des barrières de base, à ne pas dépasser »).

Certains participants ( $n=4$ , dont 2 ayant une PO et 2 une PH) ont été attentifs à ce que certains joueurs, notamment les plus jeunes n'aient pas une pratique trop intensive. Aussi, s'est mis en place un mentorat des jeunes joueurs par des joueurs plus âgés (« Ca va de l'adolescent jusqu'à jeune adulte. C'est là où on a le plus de temps. Mais, si c'est risqué, c'est là où euh quand on joue en communauté on va veiller à ce qu'ils ne passent pas leur temps avec nous », « On ne va pas l'impliquer outre mesure dans l'organisation », « L'âge c'est un critère de recrutement [. . .] on ne veut pas de cette responsabilité-là »), et plus généralement une vigilance de la part des autres joueurs, des membres de la guild (« En général, ça va de l'adolescent au jeune adulte, vers la fin des études quoi. C'est là qu'on a le plus de temps, mais si c'est risqué, dans le sens où euh. . . on va veiller, la communauté va veiller à ce qu'ils ne passent pas leur temps avec nous », « On est pas leurs parents, on fait pas de jugement, mais l'amener de manière plus sympathique, le message [arrête de jouer pour étudier] était là. Ou alors on va pas l'impliquer outre mesure dans l'organisation »).

Un participant (présentant une PO), a décrit ses difficultés à gérer sa pratique du JV depuis le début de la crise sanitaire, principalement du fait du confinement et du télétravail : « Le confinement m'a donné du temps, du temps supplémentaire pour pouvoir jouer et au-delà de ça, c'est vrai, j'ai constaté une perte de contrôle et maîtrise sur ce temps que je mettais à disposition pour le jeu ». Il a commencé une thérapie car il se trouvait gêné dans sa vie quotidienne préférant parfois jouer au JV au détriment de son sommeil, de ses repas et de ses relations familiales : « Quand je joue je perds complètement la notion du temps, et la notion de mes besoins vitaux, d'une certaine manière. C'est que j'attends le plus possible pour aller faire pipi le moins souvent et je peux complètement oublier de manger ».

## 4. Discussion

L'objectif de cette étude était d'investiguer l'impact de la pandémie sur la pratique des jeux vidéo en tenant compte du type de passion et de la personnalité.

Tout d'abord, les résultats de notre étude montrent que les participants ont augmenté leur temps de pratique du JV durant la pandémie et ce, quel que soit le type de passion (harmonieuse, obsessionnelle ou non passionnée). Une très grande majorité, pour ne pas dire la quasi-totalité des participants rapporte une augmentation moyenne ou forte de leur fréquence d'usage des JV. De même, les temps moyens de jeu durant la semaine et le weekend ont fortement augmenté, parfois même doublé. Ces résultats sont concordants avec les quelques études effectuées sur les effets de la pandémie sur l'usage des JV menée auprès d'adolescents ou jeunes adultes ayant mis en avant une augmentation des usages (Balhara et al., 2020 ; Teng et al., 2021). Plusieurs chercheurs avaient suggéré que la pandémie de COVID-19 pourrait potentiellement conduire les enfants et les adolescents à jouer davantage aux jeux

vidéo (King et al., 2020 ; Király et al., 2020 ; Ko & Yen, 2020). Les résultats de notre étude montrent que cette prédiction, confirmée chez les adolescents et jeunes adultes, s'avère également juste dans la population adulte.

Eu égard du type de passion, notre étude a montré une relation positive entre la passion harmonieuse et obsessionnelle et l'augmentation du temps de jeu la semaine durant la pandémie. Aussi, quel que soit l'investissement et la place qu'occupe le JV dans l'existence du sujet, la crise sanitaire actuelle a engendré une augmentation de la pratique des JV. Le contexte sanitaire a donc eu un impact important sur la pratique de leur passion, notamment la semaine, où il est devenu difficile pour tous de trouver des activités en dehors des écrans. En effet, il a été montré que l'usage d'Internet (ainsi que l'usage problématique) a fortement augmenté durant la pandémie (Dong et al., 2020). La crise sanitaire et ce qu'elle a induit – tel que l'isolement social, l'inquiétude pour soi et pour ses proches, l'exposition à des situations traumatisantes (Leboyer & Pelissolo, 2020) – a contribué à l'apparition ou à l'aggravation de divers symptômes ou troubles dans la population générale (par exemple, une symptomatologie anxieuse et dépressive) (Choi et al., 2020 ; Salari et al., 2020 ; Shevlin et al., 2020 ; Qiu et al., 2020). Aussi, l'usage d'Internet et plus spécifiquement celui des jeux vidéo dans notre étude, s'est apparenté à une stratégie de coping pour faire face aux difficultés engendrées par la situation sanitaire du COVID-19. Dans la littérature scientifique, le coping est apparu comme une motivation importante du comportement de jeu. Plusieurs études ont montré que l'évasion était une des principales motivations liées à la pratique des JV, notamment chez les joueurs ayant un trouble de l'usage (Hilgard et al., 2013 ; Bányai et al., 2019 ; Goh et al., 2019 ; Moudiad & Spada, 2019). Les données qualitatives de notre étude confirment ces résultats. En effet, les joueurs de jeu vidéo – quel que soit leur degré de passion – ont utilisé les jeux vidéo comme stratégie pour faire face aux contraintes liées aux mesures sanitaires. Aussi, se plonger dans l'univers des jeux vidéo leur a permis d'éprouver du plaisir, de s'évader d'un quotidien difficile et a également constitué une source, non seulement de plaisir dans un quotidien où les sources de plaisir étaient taries, mais également de soutien social important. On peut ainsi faire l'hypothèse qu'un engagement élevé dans le comportement de jeu pendant la pandémie ait eu un effet protecteur contre des symptômes dépressifs (Balhara et al., 2020). Les jeux vidéo sont également apparus comme une nouvelle façon de satisfaire les besoins humains fondamentaux dans le cadre des contraintes de la société moderne actuelle (Demetrovics et al., 2011). Aussi, il n'est pas surprenant de constater que l'usage des jeux vidéo durant cette période de crise sanitaire, a été une source non seulement de divertissement, d'échappatoire, de soutien social mais également d'accomplissement, donnant aux joueurs la sensation de (reprise de) contrôle (du moins dans l'univers virtuel). Cela est venu pallier l'impression – probablement génératrice d'anxiété – d'absence de maîtrise de la situation actuelle. Les rendez-vous au sein du jeu avec d'autres joueurs ont permis de redonner un cadre dans une situation où celui de la vie quotidienne habituelle a été totalement bouleversé, donnant un côté rassurant et amenant des rituels nouveaux et réconfortants. Aussi, l'usage des jeux vidéo a eu une fonction adaptative pour les individus et leur a permis de mieux vivre cette période particulièrement difficile.

La question de l'usage problématique a été abordée par plusieurs participants. Cela semble inquiéter principalement les sujets ayant une passion obsessionnelle. En effet, la passion obsessionnelle implique que l'activité induit plus de conséquences négatives pour la personne – telles que délaisser sa famille, ses autres loisirs, son activité professionnelle au profit du JV – pouvant se rapprocher des caractéristiques liées à un trouble de l'usage. Cependant, ces participants étaient conscients du risque d'un usage excessif et ont mis en place des stratégies de régulation de leur pratique, en se forçant à avoir d'autres loisirs, à « sortir », afin de ne pas tomber dans ce qu'ils caractérisent eux-mêmes, improprement, « d'addiction ».

Eu égard de la personnalité, les participants ont obtenu des scores d'agrément élevés. Ce résultat est concordant avec l'étude de Lemercier-Dugarin et al. (2021) qui a montré que les joueurs qualifiés « d'hyperjoueurs » (joueurs ayant une pratique très intense), avaient des scores d'agrément supérieurs aux non-joueurs. Cette tendance à coopérer avec les autres (plutôt que d'être méfiant et opposant) et à être fiable est une caractéristique importante des joueurs de jeux massivement multi-joueurs,

notamment des jeux de rôle. En effet, le fonctionnement d'une guilde<sup>1</sup> repose sur la coopération et le fait de pouvoir compter sur les membres de sa guilde pour être présent lors des raids ou instances<sup>2</sup>. Par ailleurs, dans notre étude, l'ouverture est apparue comme négativement liée au temps passé à jouer (avant et pendant la pandémie) ainsi qu'à la passion obsessive (elle-même associée positivement au temps passé à jouer aux jeux vidéo le weekend avant la pandémie). Malgré des données contrastées dans la littérature (Gervasi et al., 2017), ce résultat est concordant avec l'étude de Montag et al. (2011) ayant trouvé une relation négative entre le trouble de l'usage des JV et l'ouverture. L'ouverture fait référence à une tendance à la curiosité, la créativité et une préférence pour la nouveauté et la variété. Les personnes ayant ce trait de personnalité sont intellectuellement curieuses, apprécient l'art et sont sensibles à la beauté. Elles ont également tendance à être plus conscientes de leurs émotions. Par conséquent, les personnes ayant des scores d'ouverture élevés auraient besoin de changer d'activité afin d'assouvir leurs besoins de nouveauté et de découverte, laissant moins de place à une pratique intensive du jeu vidéo dans leur vie quotidienne. À l'inverse, un individu ayant un score d'ouverture bas aura moins tendance à diversifier ses sources de loisirs et ses passions, étant moins poussé à rechercher des nouveaux éléments de satisfaction, et de ce fait pourrait avoir tendance à rester focaliser plus facilement sur une unique passion. Aussi, quand la passion est empêchée par des circonstances externes, telles que la pandémie du COVID-19, l'individu ayant un score d'ouverture bas ne sera pas poussé par le besoin de nouveauté pour se diriger vers des occupations autres. Ces résultats mettent en exergue des pistes de recherches futures. D'une part, il serait intéressant d'étudier les liens entre le rôle endossé par les joueurs lors des raids (par exemple, soigneur ou attaquant) et la personnalité. D'autre part, il semble pertinent d'investiguer les éventuelles différences entre les joueurs ayant une passion harmonieuse et ceux ayant une passion obsessive quant à leur fonctionnement interpersonnel au moyen de l'Inventaires des Problèmes Interpersonnels (IIP, Barkham et al., 1996). Cela permettrait également d'évaluer s'il existe des liens entre la place du joueur au sein de la guilde (par exemple le chef de guilde) et les sous-dimensions de l'IIP (par exemple, dominateur ou socialement évitant), et de faire un parallèle entre la place et la fonction du joueur dans le jeu et celles du joueur dans les relations IRL (*In Real Life*).

Cette étude présente plusieurs limites, notamment sa nature transversale et la petite taille de l'échantillon. Une étude longitudinale, menée sur un échantillon plus important, aurait mieux été à même de déterminer les différences d'utilisation de l'usage des JV avant et durant la pandémie. L'analyse qualitative a été réalisée de façon manuelle, individuelle et autonome. Une double lecture des entretiens qualitatifs avec une confrontation des résultats aurait permis de limiter les biais d'interprétation et de garantir une fidélité inter-juges. Seuls dix joueurs ont accepté de participer à l'entretien de recherche. Toutefois, nous avons pu atteindre une saturation thématique, celle-ci l'étant généralement avec douze participants (Paillé & Mucchielli, 2016). De même, l'échantillon était auto-sélectionné, limitant la généralisation des résultats à l'ensemble de la population des joueurs de jeux vidéo en ligne (Khazaal et al., 2014). Malgré l'utilisation d'une méthodologie mixte, les auto-évaluations peuvent entraîner divers biais tels que la désirabilité sociale (Dunning et al., 2004), ce que nous n'avons pas contrôlé dans cette étude. De la même façon, la participation à une étude basée sur le volontariat peut sélectionner des individus ayant des scores élevés d'agrabilité, venant ainsi biaiser l'évaluation de la personnalité. Il en est de même pour l'âge de nos participants, ainsi que leurs niveaux d'étude élevés. Enfin, il aurait été intéressant d'évaluer le type de jeu vidéo pratiqué par les joueurs, s'il s'agit de jeu solitaire ou multi-joueurs et si le choix du type de jeu aurait pu être modifié du fait des contraintes liées à la situation sanitaire. De plus, une évaluation d'un éventuel niveau d'usage problématique aurait permis de mettre en lien la personnalité, le type de passion et un usage problématique du jeu vidéo, ceci dans le contexte de la crise sanitaire actuelle. Cependant, malgré ses

<sup>1</sup> Une guilde est un regroupement de joueurs qui jouent régulièrement ensemble. Les membres de la guilde sont appelés des *guildmates* ou compagnons de guilde.

<sup>2</sup> Dans les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs, les raids désignent des attaques d'envergure auxquels participent de nombreux joueurs (souvent les membres d'une même guilde) afin d'atteindre un objectif précis (par exemple, vaincre une autre guilde). Ils sont préparés en amont, ce qui nécessite préparation, coordination et investissement. Une instance est une zone spéciale (par exemple un donjon) dans laquelle est dupliquée à l'identique le contenu du jeu pour chaque groupe de joueurs y pénétrant.

limites, cette étude est la première à utiliser une méthodologie mixte et à investiguer l'impact de la pandémie sur l'usage des JV auprès d'une population adulte.

## 5. Conclusion

Notre étude a montré que la crise sanitaire actuelle a entraîné une augmentation de l'usage des JV. Celle-ci n'a pas pour autant présenté un caractère négatif pour les participants. Au contraire, elle s'est avérée être une stratégie efficace pour faire face aux difficultés engendrées par la pandémie de COVID-19 et notamment réguler les émotions (négatives) lors de cette période anxiogène. Les données qualitatives n'ont à cet égard montré aucune différences entre les joueurs ayant une passion harmonieuse et ceux ayant une passion obsessionnelle. Cette étude apporte donc un regard intéressant sur la crise sanitaire actuelle, en plaçant le jeu vidéo comme un outil efficace de protection contre le mal-être causé par les restrictions sanitaires. Nos résultats ont mis en exergue le rôle de soutien, voire de protection du jeu vidéo, en période de crise sanitaire. Cependant, bien que ce recours aux jeux vidéo puisse être un moyen efficace de faire face aux défis de santé mentale provoqués par la pandémie de COVID-19 (Viana & de Lira, 2020), il est essentiel de maintenir un usage contrôlé et équilibré (Király et al., 2020). En effet, et notamment chez les joueurs ayant une passion obsessionnelle, les restrictions liées à la pandémie (confinements, couvre-feux, etc.) ont permis de lever les obstacles quant à la pratique de l'activité passionnée. Ces derniers ont évoqué - plus que ceux ayant une passion harmonieuse - la nécessité de contrôler leur usage et le risque encouru par l'accès « illimité » aux jeux vidéo dans un contexte où les frontières entre vie privée et vie professionnelle étaient mises à mal. Cependant, notre échantillon, composé d'adultes ayant pour la grande majorité une activité professionnelle représente probablement un groupe moins vulnérable que les enfants et les adolescents qui, une fois cette période dépassée, risque d'avoir des difficultés à retrouver un équilibre de vie alliant pratique des écrans, reprise d'une scolarité à temps plein et activités extrascolaires. La reprise d'un mode de vie antérieur à celui de la crise sanitaire et notamment d'une scolarité et d'une activité professionnelle en présentielle ainsi que des activités de loisirs, permettra de déterminer les éventuels effets à long terme du bouleversement que nous venons de traverser.

## Déclaration de liens d'intérêts

Les auteurs déclarent ne pas avoir de liens d'intérêts.

## Références

- Abbasi, A. Z., Shah, M. U., Rehman, U., Hlavacs, H., Ting, D. H., & Nisar, S. (2021). The Role of Personality Factors Influencing Consumer Video Game Engagement in Young Adults: A Study on Generic Games. *IEEE Access*, 9, 17392–17410. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3053207>
- Ahmed, O., Hossain, K. N., Siddique, R. F., & Jobe, M. C. (2021). COVID-19 fear, stress, sleep quality and coping activities during lockdown, and personality traits: a person-centered approach analysis. *Personality and Individual Differences*, 178, 110873. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.110873>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Balharra, Y. P. S., Kattula, D., Singh, S., Chukkali, S., & Bhargava, R. (2020). Impact of lockdown following COVID-19 on the gaming behavior of college students. *Indian Journal on Public Health*, 64(6, Suppl S2), 172–176.
- Balon, S., & Rimé, J. L. B. (2013). Passion and personality: Is passionate behaviour a function of personality? *European Review of Applied Psychology*, 63(1), 59–65. <https://doi.org/10.1016/j.eraap.2012.06.001>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among e-sport gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94, 152117. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>
- Barkham, M., Hardy, G. E., & Startup, M. (1996). The IIP-32: A short version of the Inventory of Interpersonal Problems. *British Journal of Clinical Psychology*, 35(1), 21–35. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8260.1996.tb01159.x>
- BBC. (2020). Lockdown and loaded: Coronavirus triggers video game boost.. Retrieved September 3, 2020, from <https://www.bbc.com/news/business-52555277>
- Bean, A., & Groth-Marnat, G. (2014). Video gamers and personality: A five-factor model to understand game playing style. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.1037/ppm0000025>
- Bean, A. M., Nielsen, R. K. L., van Rooij, A. J., & Ferguson, C. J. (2017). Video game addiction: The push to pathologize video games. *Professional Psychology: Research and Practice*, <https://doi.org/10.1037/pro0000150>

- Castro-Calvo, J., King, D. L., Stein, D. J., Brand, M., Carmi, L., Chamberlain, S. R., Demetrovics, Z., Fineberg, N. A., Rumpf, H.-J., Yücel, M., Achab, S., Ambekar, A., Bahar, N., Blaszczynski, A., Bowden-Jones, H., Carbonell, X., Chan, E. M. L., Ko, C.-H., de Timary, P., & Billieux, J. (2021). Expert appraisal of criteria for assessing gaming disorder: An international Delphi study. *Addiction*, *116*(9), 2463–2475. <https://doi.org/10.1111/add.15411>
- Choi, E. P. H., Hui, B. P. H., & Wan, E. Y. F. (2020). Depression and anxiety in Hong Kong during COVID-19. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(10), 3740. <https://doi.org/10.3390/ijerph17103740>
- Cmentowski, S., & Krüger, J. (2020). Playing with friends-The Importance of social play during the COVID-19 Pandemic. In *Extended Abstracts of the 2020 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. <https://doi.org/10.1145/3383668.3419911> (pp. 209–212)
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavioral Research Methods*, *43*(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Dong, H., Yang, F., Lu, X., & Hao, W. (2020). Internet addiction and related psychological factors among children and adolescents in China during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) epidemic. *Frontiers in Psychiatry*, *11*, 751. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00751>
- Driscoll, D. L., Appiah-Yeboah, A., Salib, P., & Rupert, D. J. (2007). Merging Qualitative and Quantitative Data in Mixed Methods Research: How To and Why Not. *Ecological and Environmental Anthropology*, *3*(1), 19–28.
- Dunning, D., Heath, C., & Suls, J. M. (2004). Flawed self-assessment: Implications for health, education, and the workplace. *Psychological Science in the Public Interest*, *5*(3), 69–106. <https://doi.org/10.1111/j.1529-1006.2004.00018.x>
- Gervasi, A. M., Marca, L. L., Costanzo, A., Pace, U., Guglielmucci, F., & Schimmenti, A. (2017). Personality and Internet Gaming Disorder: a systematic review of recent literature. *Current Addictive Report* (published online, <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0159-6>)
- Goh, C., Jones, C., & Copello, A. (2019). A further test of the impact of online gaming on psychological wellbeing and the role of play motivations and problematic use. *Psychiatric Quarterly*, *90*, 747–760. <https://doi.org/10.1007/s11266-019-09656-x>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, *69*(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Griffiths, M. D., van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., & Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction*, *111*(1), 167–175. <https://doi.org/10.1111/add.13057>
- Hilgard, J., Engelhardt, C. R., & Bartholow, B. D. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: The gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). *Frontiers in Psychology*, *4*, 608. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00608>
- John, O. P., & Srivastava, S. (1999). *The Big Five Trait Taxonom: History, measurement, and theoretical perspective*. New York: United States: Guilford Press.
- Jonchery, A., & Lombardo, P. (2020). *Pratiques culturelles en temps de confinement*. *Culture Etudes*, *6*, 1–44.
- Kardefelt-Winther, D., Heeren, A., Schimmenti, A., van Rooij, A., Maurage, P., Carras, M., et al. (2017). How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours? *Addiction*, *112*, 1709–1715. <https://doi.org/10.1111/add.13763>
- Khazaal, Y., van Singer, M., Chatton, A., Achab, S., Zullino, D., Rothen, S., Khan, R., Billieux, J., & Thorens, G. (2014). Does self-selection affect samples' representativeness in online surveys? An investigation in online video game research. *Journal of Medical Internet Research*, *16*(7), e164. <https://doi.org/10.2196/jmir.2759>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, *9*(2), 184–186. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>
- Király, O., Potenza, M. N., Stein, D. J., King, D. L., Hodgins, D. C., Saunders, J. B., Griffiths, M. D., Gjonneska, B., Billieux, J., Brand, M., Abbott, M. W., Chamberlain, S. R., Corazza, O., Burkauskas, J., Sales, C. M. D., Montag, C., Lochner, C., Grünblatt, E., Wegmann, E., & Demetrovics, Z. (2020). Preventing problematic Internet use during the COVID-19 pandemic: Consensus guidance. *Comprehensive Psychiatry*, *100* <https://doi.org/10.1016/j.comppsyg.2020.152180> (Article 152180)
- Ko, C.-H., & Yen, J.-Y. (2020). Impact of COVID-19 on gaming disorder: Monitoring and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, *9*(2), 187–189. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00040>
- Koestner, R., & Zuckerman, M. (1994). Causality orientations, failure, and achievement. *Journal of Personality*, *62*, 321–346. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1994.tb00300.x>
- Kriz, W. C. (2020). Gaming in the Time of COVID-19. *Simulation & Gaming*, *51*(4), 403–410. <https://doi.org/10.1177/1046878120931602>
- Lafreniere, M. A. K., Vallerand, R. J., Donahue, E. G., & Lavigne, G. L. (2009). On the costs and benefits of gaming: The role of passion. *CyberPsychology & Behavior*, *12*(3), 285–290. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0234>
- Leboyer, M., & Pelissolo, A. (2020). Les conséquences psychiatriques du Covid-19 sont devant nous... *Annales Médico-Psychologiques*, *178*(7), 669–671. <https://doi.org/10.1016/j.amp.2020.08.020>
- Lemerrier-Dugarin, M., Romo, L., & Zerhouni, O. (2021). « Je suis un gamer ! » au-delà des stéréotypes, les enjeux d'une identité passionnelle. *Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique*, *179*(3), 293–297. <https://doi.org/10.1016/j.amp.2021.01.007>
- McCrae, R. R., & Costa, P. T. (1987). Validation of the Five-Factor Model of Personality Across Instruments and Observers. *Journal of Personality and Social Psychology*, *52*(1), 81–90. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.52.1.81>
- McCrae, R. R., & Costa, P. T., Jr. (2008). The five-factor theory of personality. In O. P. John, R. W. Robins, & L. A. Pervin (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research*. The Guilford Press (pp. 159–181).
- Montag, C., Flier, M., Markett, S., Walter, N., Jurkiewicz, M., & Reuter, M. (2011). Internet addiction and personality in first-person-shooter video gamers. *Journal of Media Psychology*, *23*(4), 163–173. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000049>
- Moudiad, S., & Spada, M. M. (2019). The relative contribution of motives and maladaptive cognitions to levels of Internet Gaming Disorder. *Addictive Behaviors Reports*, *9*, 100160. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100160>

- Nikčević, A. V., Marino, C., Kolubinski, D. C., Leach, D., & Spada, M. M. (2021). Modelling the contribution of the Big Five personality traits, health anxiety, and COVID-19 psychological distress to generalised anxiety and depressive symptoms during the COVID-19 pandemic. *Journal of Affective Disorders*, 279, 578–584. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.10.053>
- Oka, T., Hamamura, T., Miyake, Y., Kobayashi, N., Honjo, M., Kawato, M., Kubo, T., & Chiba, T. (2021). Prevalence and risk factors of internet gaming disorder and problematic internet use before and during the COVID-19 pandemic: A large online survey of Japanese adults. *Journal of Psychiatric Research* (published online, <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2021.07.054>)
- Paillé, P., & Mucchielli, A. (2016). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (4e éd.). Paris: Armand Colin.
- Plaisant, O., Courtois, R., Réveillère, C., Mendelsohn, G. A., & John, O. P. (2010). Validation par analyse factorielle du Big Five Inventory français (BFI-Fr). Analyse convergente avec le NEO-PI-R. *Annales Médico-psychologiques, Revue psychiatrique*, 168, 97–106. <https://doi.org/10.1016/j.amp.2009.09.003>
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in video games. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 485–492. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0083>
- Qiu, J., Shen, B., Zhao, M., Wang, Z., Xie, B., & Xu, Y. (2020). A nationwide survey of psychological distress among Chinese people in the COVID-19 epidemic: implications and policy recommendations. *General Psychiatry*, 33(2), e100213. <https://doi.org/10.1136/gpsych-2020-100213>
- Racine, S., & Nadeau, L. (1995). *Interaction entre les troubles de la personnalité et la toxicomanie*. Montréal Québec: RISQ.
- Rolland, J.-P. (2019). *L'évaluation de la personnalité : le modèle à cinq facteurs*. Bruxelles: Mardaga.
- Salari, N., Hosseini-Far, A., Jalali, R., Vaisi-Raygani, A., Rasoulopoor, S., Mohammadi, M., & Khaledi-Paveh, B. (2020). Prevalence of stress, anxiety, depression among the general population during the COVID-19 pandemic: a systematic review and meta-analysis. *Globalization and Health*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s12992-020-00589-w>
- Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs. (2020). *Les français et le jeu vidéo en 2020*. Médiamétrie. Disponible at <https://www.afjv.com/news/10392.etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm>
- Shevlin, M., McBride, O., Murphy, J., Miller, J. G., Hartman, T. K., Levita, L., Mason, L., Martinez, A. P., McKay, R., Stocks, T., Bennett, K. M., Hyland, P., Karatzias, T., & Bentall, R. P. (2020). Anxiety, depression, traumatic stress and COVID-19-related anxiety in the UK general population during the COVID-19 pandemic. *British Journal of Psychology*, 6(6), e125. <https://doi.org/10.1192/bjo.2020.109>
- Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Griffiths, M. D., & Guo, C. (2021). Depression and anxiety symptoms associated with internet gaming disorder before and during the COVID-19 pandemic: A longitudinal study. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(1), 169–180. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00016>
- Toledo, M. (2020). *Video Game Habits & COVID-19..* Publié en ligne <https://doi.org/10.2139/ssrn.3676004>
- Vallerand, R. J., Mageau, G. A., Elliot, A. J., Dumais, A., Demers, M.-A., & Rousseau, F. (2008). Passion and performance attainment in sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 9(3), 373–392. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2007.05.003>
- Vallerand, R. J. (2015). *Psychology of Passion: A dualistic model*. New York, NY : Oxford University Press. *Revue québécoise de psychologie*, 38(3), 217–223. <https://doi.org/10.7202/1041845ar>
- Vallerand, R. J., Blanchard, C. M., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C. F., & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme : on obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 756–767. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.4.756>
- Vallerand, R. J., & Houliort, N. (2003). Passion at work: Toward a new conceptualization. In D. Skarlicki, S. Gilliland, & D. Steiner (Eds.), *Social issues in management: Vol. 3. Emerging perspectives of values in organizations* (Vol. 3). Greenwich, CT: Information Age Publishing (pp. 175–204).
- Viana, R. B., & de Lira, C. A. B. (2020). Exergames as coping strategies for anxiety disorders during the COVID-19 quarantine period. *Games for Health Journal*, 9(3), 147–149. <https://doi.org/10.1089/g4h.2020.0060>
- World Health Organization. (2019). *International Classification of Diseases: ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. Available at: <https://icd.who.int/dev11/l-m/en> (accessed 10 December 2019)
- World Health Organization. (2020). *#HealthyAtHome - mental health..* Retrieved September 3, 2020, from: <https://www.who.int/campaigns/connecting-the-world-to-combat-coronavirus/healthyathome/healthyathome-mental-health>