

LES JEUX VIDEO, JEU DE SOCIETE DU 21^{ème} SIECLE

"Jamais l'on n'a autant joué en France !" Tel est, en résumé, le principal enseignement tiré de l'étude "Les Français et le Jeu Vidéo", réalisée par Médiamétrie pour le compte du SELL, publiée fin novembre. Ce qui a pu être considéré comme une parenthèse due aux périodes de confinement s'avère finalement une tendance de fond qui semble même s'amplifier. Plus que jamais, il est important de sensibiliser ce public de "gamers" aux bonnes pratiques pour préserver leur santé visuelle et ce, quel que soit leur âge, puisque le jeu vidéo est véritablement devenu un loisir transgénérationnel.*

Ces joueurs, qui sont-ils ?

73 % des Français déclarent jouer aux jeux vidéo, au moins occasionnellement, un chiffre en hausse de 2 points depuis 2020. Parmi eux, on trouve **88 %** d'adultes (18 ans et +) et **12 %** d'enfants entre 10 et 17 ans. L'âge moyen du joueur Français est de **39 ans** et il se partage à égalité entre **50 %** de femmes et **50 %** d'hommes. Peu de différence avec ceux qui se disent joueurs réguliers, **58 %**, dont la moyenne d'âge est de **38 ans** et sont très légèrement majoritairement masculins, **53 %** vs **47 %** de femmes.

Le cliché de l'ado attardé scotché à sa console est bien loin !



Un loisir de plus en plus familial

L'autre enseignement important de l'étude du SELL, c'est la place occupée par le jeu vidéo au sein de la famille. Si, il y a encore quelques années, le jeu se pratiquait surtout en solitaire, le retour de la console au milieu du salon est sans aucun doute l'un des effets de la période de crise.

Aujourd'hui, **77 %** des parents jouent avec leurs enfants, soit 11 points de plus en 1 an !

Certes le smartphone reste le premier support de jeu mais il est suivi de près par la console de jeu TV. Au-delà, c'est la dimension sociale du jeu vidéo qui séduit les

Français, en particulier les plus jeunes. Ils sont en effet près de **60 %** à jouer à plusieurs, soit physiquement, soit en ligne. Ce sont même **33 %** des enfants qui déclarent avoir trouvé des amis grâce au jeu vidéo. La notion de communauté est essentielle pour ces joueurs, une communauté jugée bienveillante, accueillante et ouverte à d'autres centres d'intérêt.

Mais il n'y a pas que leur loisir favori dans leur vie. Comparés à l'ensemble des Français, les gamers sont même plus nombreux à se rendre au cinéma ou à pratiquer une activité sportive régulière.

Et pour les conseils, suivez le guide !

L'étude du SELL aborde aussi le travail engagé par l'ensemble des professionnels pour rendre le jeu vidéo responsable et protéger les plus jeunes, notamment par l'amélioration de l'information des parents sur les outils de contrôle à leur disposition.

C'est justement la mission que s'est fixé le collectif PédaGoJeux**, créé en 2008, avec pour objectif de permettre aux parents de mieux accompagner leurs enfants dans leur pratique en leur proposant une information équilibrée, sans angélisme ni diabolisation. Il est composé d'acteurs issus de la sphère publique, de l'industrie du jeu vidéo et du monde associatif.

Quel jeu choisir, pour quel âge, à quoi correspondent les signalétiques [PEGI](#)***, comment définir des règles... autant de questions que se posent toujours les parents même si l'étude du SELL mentionne qu'ils font preuve d'une attention accrue et qu'ils sont 92 % à déclarer connaître les systèmes de contrôle parental.

Pour diffuser ses recommandations au plus grand nombre, PédaGoJeux s'appuie sur son [site internet](#), très largement documenté, et sur son réseau de près de 200 Ambassadeurs (associations, acteurs publics, bibliothèques/médiathèques, ludothèques, centres de loisirs, collectivités territoriales...). Ces Ambassadeurs représentent PédaGoJeux sur le terrain, au plus près des préoccupations des parents avec qui ils peuvent échanger directement lors de rencontres locales et régionales ou dans le cadre de leur activité de clubs, par exemple.



L'AsnaV a rejoint PédaGoJeux en 2017 pour apporter son expertise et ses conseils en matière d'utilisation des écrans, indissociables du jeu vidéo, afin que la prévention prônée par le collectif s'étende également au domaine de la santé visuelle. A l'heure où de nombreuses questions se posent quant à l'utilisation intensive des écrans, la présence de l'AsnaV au sein de PédaGoJeux se justifie amplement pour aider les parents à mieux cerner les problématiques liées à la santé visuelle pour fixer des règles sans générer de conflit. Dire à son enfant qu'il doit faire

une pause toutes les 20 minutes ou alterner 1 heure passée sur son jeu vidéo avec 1 heure d'activité à l'extérieur sera toujours mieux compris que n'importe quelle interdiction !



* **Etude SELL/Médiamétrie** « Les Français et le Jeu Vidéo », réalisée sur Internet du 6 au 27 septembre 2021, auprès d'un échantillon de 4 016 internautes de 10 ans et plus.

** **Membres du collectif PédaGoJeux** : l'Union nationale des associations familiales (UNAF), le ministère en charge de la Famille, Internet sans crainte, le Syndicat des Editeurs de Logiciel de Loisirs (SELL), Jeux On Line, Action Innocence Monaco (AIMC) et l'AsnaV.

*** **PEGI** : Pan European Game Information.