

Communiqué de presse

17 décembre 2014

ÉCRANS ET JEUX VIDÉO À L'ADOLESCENCE : PRATIQUES ET USAGES PROBLÉMATIQUES

Premiers résultats de l'enquête PELLEAS (Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé) menée en région parisienne auprès de plus de 2 000 élèves

La fréquentation des écrans constitue aujourd'hui un des loisirs favoris des adolescents. En parallèle, les interrogations suscitées par de possibles troubles induits par l'utilisation assidue des écrans (ordinateur, smartphone, console, tablette...) se multiplient. Tandis que la figure du jeune accro aux réseaux sociaux et, surtout, aux jeux vidéo a émergé dans le discours public, les professionnels de la prise en charge des addictions sont de plus en plus souvent confrontés à des demandes émanant de l'entourage des adolescents pour qui il ne s'agit plus d'un simple loisir.

Dans ce contexte, la consultation jeunes consommateurs (CJC) du Centre Pierre-Nicole de la Croix-Rouge française et l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) ont initié, pour la première fois, une enquête sur les pratiques d'écrans durant l'année scolaire 2013/2014 dans 15 établissements du secondaire (de la classe de 4^e à celle de 1^{er}) de la région parisienne. Pour l'OFDT, il s'agit d'un élargissement de son champ d'investigation dans le domaine des addictions sans produit, après les travaux auxquels il a collaboré ces dernières années sur les jeux d'argent et de hasard.

Menée grâce au financement de l'Agence régionale de santé d'Île-de France, l'enquête PELLEAS (Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé) a concerné plus de 2 000 élèves. Ses premiers résultats permettent d'évaluer la place des différentes pratiques d'écrans dans la vie des adolescents, en se centrant plus particulièrement sur les jeux vidéo. PELLEAS aborde la question des comportements les plus problématiques des jeunes. L'ensemble de ces conclusions sont détaillées dans un numéro de la publication *Tendances*¹.

➤ Les différents usages d'écrans

Surfer sur Internet pour le plaisir et jouer à un jeu vidéo arrivent en tête des pratiques d'écrans. Les autres activités étant de regarder la télé, participer à des réseaux sociaux, participer à des forums ou chats et envoyer des mails.

Le temps consacré à ce type de loisirs est à peu près équivalent entre collège et lycée, sauf pour les réseaux sociaux, fréquentés chaque semaine par 8 lycéens sur 10, contre 7 collégiens sur 10. Toutes ces activités sont plus répandues chez les garçons, à l'exception de l'envoi de mails.

➤ Jeux vidéo : pratiques par niveau scolaire, genre, type de jeux et supports

Concernant les jeux vidéo, plus de 8 jeunes sur 10 déclarent y jouer au moins une fois par semaine au collège comme au lycée : respectivement 88 % et 85 %. Les garçons sont nettement plus nombreux que les filles. On dénombre 94 % de pratiquants chez les collégiens, contre 84 % de joueuses chez les collégiennes. Au lycée, la sur-représentation masculine est encore plus marquée (92 % de garçons contre 78 % de filles). La prédominance des garçons s'accroît encore quand on demande aux jeunes s'ils ont joué à plus de 4 jeux vidéo dans la semaine : 54 % des collégiens et 44 % des lycéens sont concernés, contre 21 % des collégiennes et 15 % des lycéennes.

¹ Ivana Obradovic, Stanislas Spilka, Olivier Phan, Céline Bonnaire. Ecrans et jeux vidéo à l'adolescence. Premiers résultats de l'enquête PELLEAS (Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé). *Tendances* n°97, OFDT 2014, 6 pages. <http://www.ofdt.fr/publications/collections/periodiques/lettre-tendances/ecrans-et-jeux-video-ladolescence-tendances-97-decembre-2014/>

Trois types de jeux se classent en tête des activités vidéo ludiques déclarées par les jeunes. Il s'agit des jeux d'application (sur smartphone et tablette), des jeux de tir et d'action et des jeux de simulation (courses et sport). Les premiers sont les seuls autant pratiqués par les deux sexes. Les deux autres activités sont plus masculines, de même que les jeux de rôle et les jeux d'aventures (infiltration, survie). Seule la pratique de jeux de gestion (dans lesquels il s'agit de mener une mission : gérer une entreprise, un commerce ou un hôpital...) est plus féminisée.

Par ailleurs, les garçons semblent davantage attirés par les jeux pour adultes. Dès le collège, plus de huit garçons sur dix ont déjà joué à un jeu classé PEGI 18, c'est-à-dire déconseillé aux mineurs. Ils sont encore plus nombreux au lycée (près de 90 %). Ces chiffres s'expliquent par le fait que la plupart des « jeux de garçons », comme certains jeux de tir, d'aventures ou de rôle, sont classés PEGI 18, notamment en raison de leur caractère violent.

Plus amateurs de jeux vidéo, les garçons sont aussi plus nombreux à utiliser tous les types de supports pour jouer (console, tablette, ordinateur, smartphone...), alors que les filles privilégient les jeux sur smartphone.

➤ Focus sur les comportements problématiques

Au-delà de l'évocation des pratiques, l'enquête PELLEAS s'est attachée à décrire les caractéristiques des joueurs pouvant être considérés comme ayant un usage problématique de jeux vidéo. Les jeunes ont ainsi été interrogés sur les sept items d'une échelle de repérage précoce de l'usage problématique de jeu vidéo validée pour les adolescents (la *Game Addiction Scale*, dite échelle de Lemmens), pour déterminer s'il leur était déjà arrivé d'échouer à réduire leur temps de jeu, d'y passer un temps de plus en plus important, de penser toute la journée à un jeu vidéo, de négliger d'autres activités pour pouvoir continuer à jouer, de jouer pour oublier « la vraie vie », d'avoir essuyé des remarques de l'entourage à propos de leur pratique ou de se sentir mal en cas d'impossibilité de jouer. Une minorité de jeunes déclarent plusieurs de ces situations et, au regard des critères de cette échelle, 14 % des joueurs hebdomadaires seraient en situation d'usage problématique de jeu. Compte tenu du caractère régional de l'étude et de ses objectifs (qui n'étaient pas de quantifier le phénomène mais de décrire les profils d'usage problématique), ce chiffre doit être interprété avec prudence.

Il apparaît par ailleurs que les joueurs problématiques identifiés par l'enquête jouent davantage à tous les types de jeux mais beaucoup plus souvent que les autres aux jeux de rôle, de type MMORPG (*Massively Multiply Online Role Player Game*), et aux jeux de stratégie, tels que les MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), qui se jouent souvent en ligne.

Enfin, un certain nombre de facteurs associés à l'usage problématique ont pu être identifiés. Outre le genre (les garçons étant plus exposés que les filles), les circonstances de jeu (jouer seul et/ou en ligne), le fait d'avoir sa propre console de jeux, et de jouer à un grand nombre de jeux s'avèrent positivement liés à l'usage problématique à l'adolescence. Il en va de même pour les adolescents en situation de mal-être ou de « dépressivité », ceux qui ont déjà redoublé ou qui ont des parents eux-mêmes « souvent » ou « très souvent » connectés. D'une façon générale, les profils de joueurs problématiques se retrouvent parmi les adolescents dont l'encadrement parental est faible, par exemple ceux qui déclarent que leurs parents ignorent où ils sont le soir. Les adolescents indiquant qu'ils ne peuvent pas parler facilement à leurs parents, ni trouver du réconfort auprès d'eux sont également plus sujets aux comportements problématiques de jeu.