



Contextes, motivations et régulations du jeu vidéo chez les adolescents

OFDT, 21 p.
Juillet 2022

La deuxième Note de résultats publiée par l'OFDT ce mois-ci s'intéresse aux pratiques de jeux vidéo chez les adolescents et préadolescents de 11 à 15 ans.

Les jeux vidéos, une pratique s'intégrant aux sociabilités juvéniles

Dans le prolongement de la Matinale du 1er juin sur les "pratiques d'écrans" et de jeux vidéo à l'adolescence, cette publication illustre, par des récits d'expérience recueillis lors d'entretiens semi-directifs, les attraits des jeux vidéo et comment ces pratiques s'intègrent, parmi d'autres activités, aux sociabilités juvéniles. L'espace vidéoludique permet la continuité, voire le renforcement, des relations amicales.

Support pour les compétences psychosociales, espace de prévention ?

Différents modes de régulations de la pratique sont mis en oeuvre et se répondent, sur les plans individuel, familial ou à l'échelle de la communauté de joueurs. Leur équilibre construit des pratiques de jeu raisonnées, contrôlées. Le jeu vidéo offrirait-il un terrain pertinent afin d'éprouver et renforcer des compétences psychosociales entre pairs ? Existe-t-il un avenir pour le jeu vidéo comme espace-relais de prévention des conduites à risque ?

Auteurs : Carine Mutatayi, Paul Neybourger, Antoine Philippon, Fabrice Guilbaud

 Téléchargez la [note de synthèse](#) pour en savoir plus (fichier PDF, 1,16 Mo)