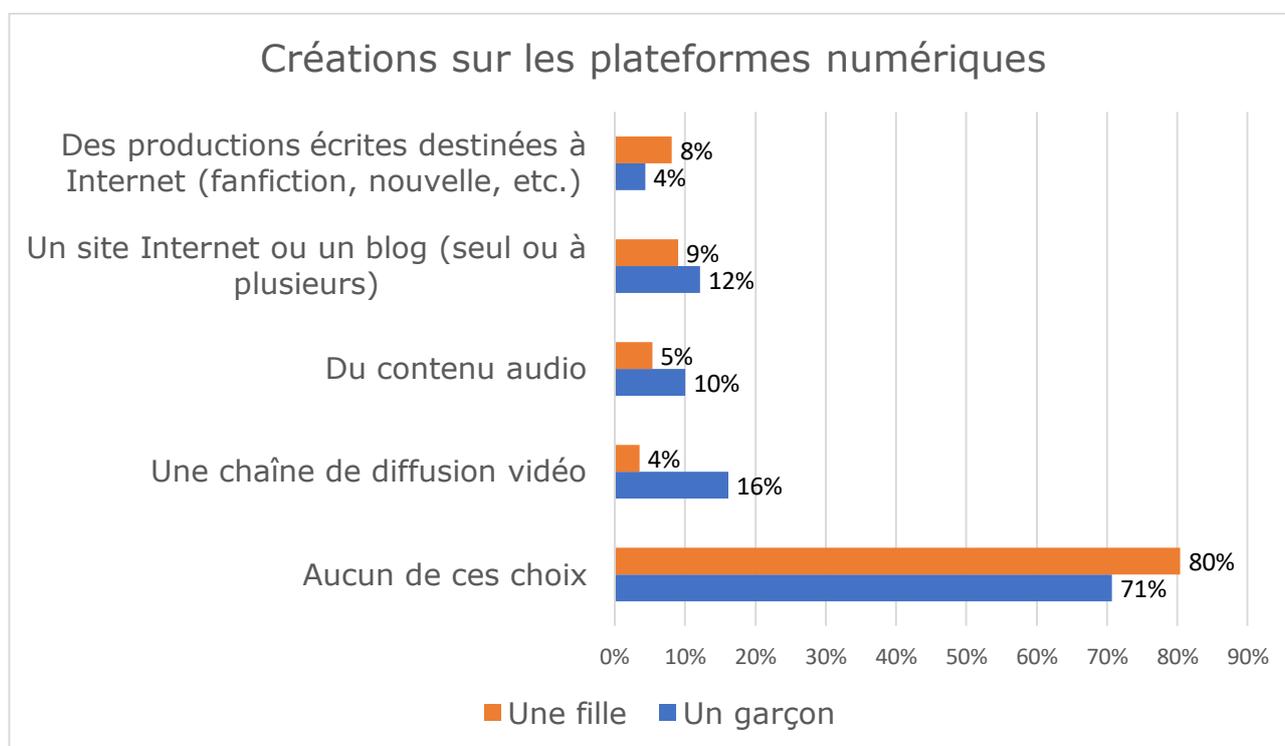


De plus en plus de pratiques vidéoludiques, mais peu de créations numériques éducatives

Un des atouts de l'Observatoire est sa longévité. Nous avons comparé les réponses recueillies en 2014 et celles de 2020. Elles montrent une stagnation du pourcentage d'adolescents impliqués dans des activités de création encadrées par des ateliers ou dans des modalités d'éducation aux médias. En revanche les activités ludiques augmentent et les jeux joués ont beaucoup changé.

Les créations numériques encadrées dans des ateliers restent marginales

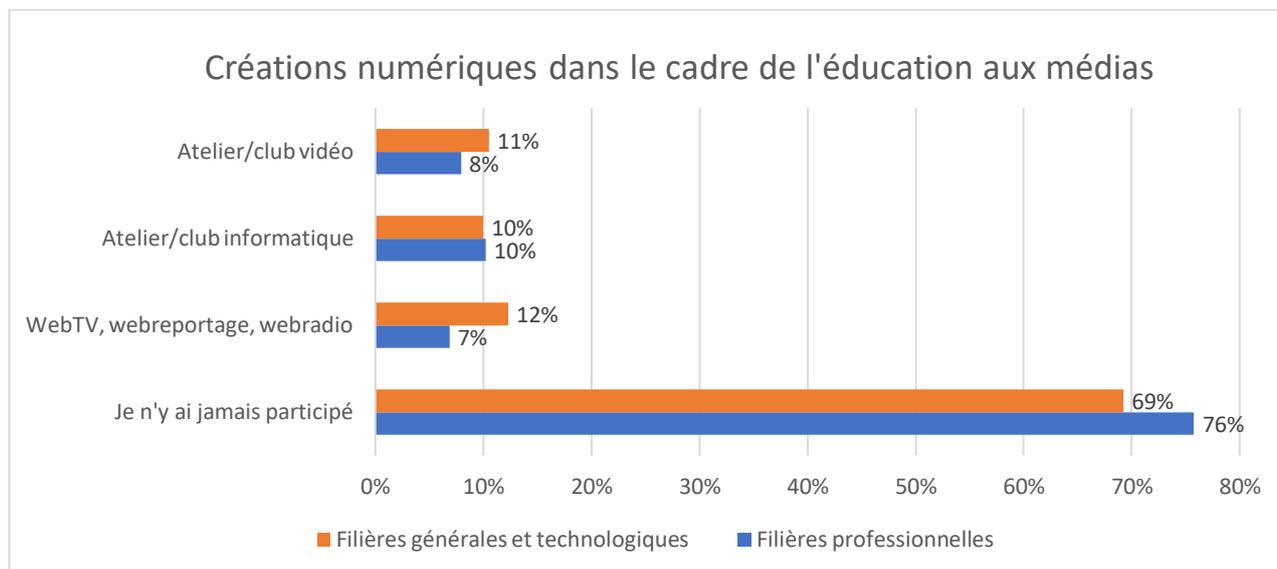
En 2014 environ 30 % des jeunes, aussi bien dans les filières professionnelles que générales disaient avoir créé (l'année de passation du questionnaire ou l'année précédente) un site ou un blog, individuellement ou à plusieurs. Ils ne sont plus que 10% en 2020, mais 10% ont créé une chaîne pour diffuser des vidéo, 8% du contenu audio, 6% des textes. Au total le pourcentage de jeunes concernés par ce type de production, à la maison ou en classe, est à peu près stable. Les filles sont néanmoins très en retrait dans ce type de création à la maison, sauf pour les textes écrits.



Observatoire 2020, 5237 répondants, 0 non réponse, Réponse à la question : « avez-vous créé cette année ou l'année dernière... ? »

Les filles s'investissent davantage dans la publication de photos et l'entretien de leurs comptes de réseaux sociaux numériques. Cela rejoint une des caractéristiques de la socialisation des filles toujours davantage tournée vers l'attention aux relations interindividuelles, mais aussi probablement leur moindre aisance technique, accrue par leur moindre équipement et les stéréotypes de genre qui façonnent leur socialisation.

Dans un cadre éducatif, le pourcentage de jeunes qui ont participé à des créations audiovisuelle ou radiophoniques reste faible (voir graphique infra), d'autant que la question posée ne fixe pas de limite temporaire⁹



Observatoire 2020. 5237 répondants, 0 non réponse, Réponses à la question : « Avez-vous déjà participé à un projet média dans un cadre éducatif (scolaire, association, etc) ? »

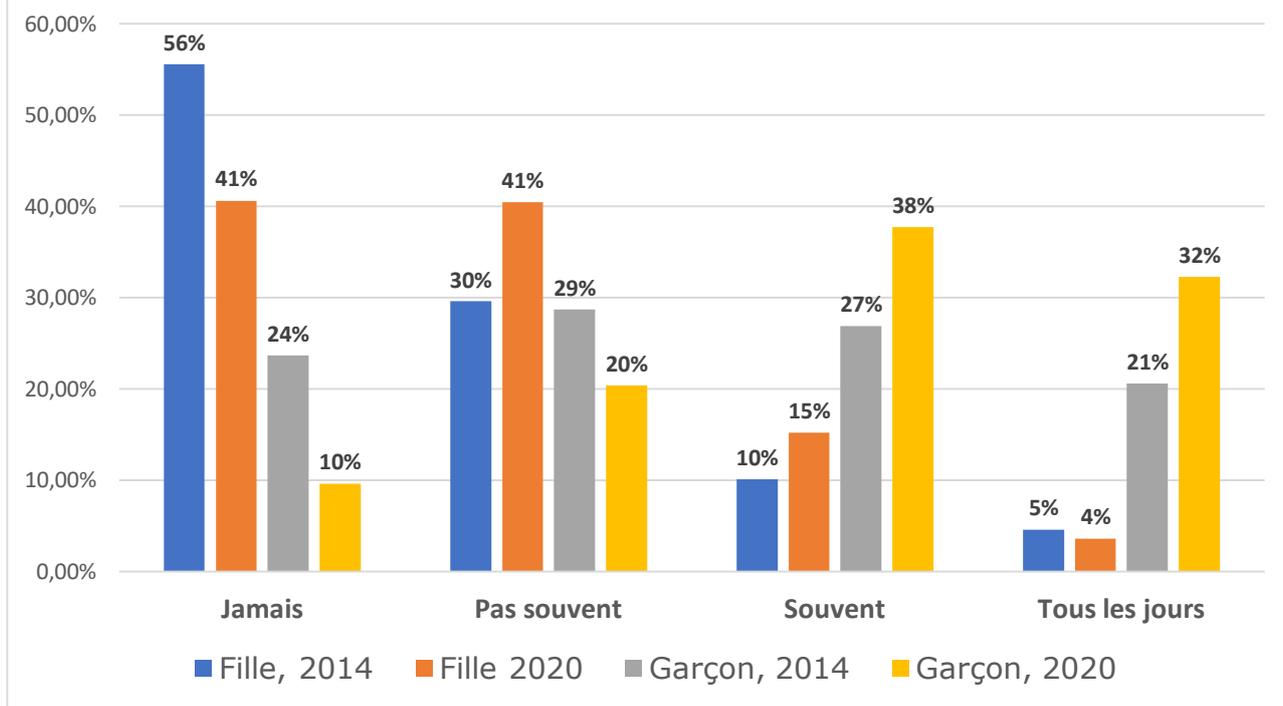
La création en ligne est moins présente dans les cursus des jeunes inscrits dans les filières professionnelles. Il peut s'agir de ce qu'ils réalisent pendant l'année en cours, ou pendant les études antérieures au collège.

Les adolescents jouent de plus en plus, surtout les garçons

Les adolescents, lycéens ou en filières professionnelles jouent de plus en plus sur internet. La pratique reste fortement genrée et privilégiée par les garçons.

⁹ Réponses à la question : « Avez-vous déjà participé à un projet média dans un cadre éducatif (scolaire, association, etc.) ? »

Fréquence de la pratique du jeu en réseau, selon le genre, 2014-2020



Observatoire 2020, 5237 réponses, 0 non-réponses. Réponses à la question : « Jouez-vous à des jeux en réseau ? ».

La pratique s'est banalisée, même les filles sont moins nombreuses à ne jamais jouer en ligne. Elles étaient 55% en 2014, elles ne sont plus que 40% en 2020. Mais c'est surtout auprès des garçons que cette pratique, très répandue chez les collégiens, se maintient à l'adolescence. 8 garçons sur 10 disent aimer jouer au jeu vidéo sur internet, un tiers des garçons déclare y jouer tous les jours. Samuel Coavoux explique cela par « la massification d'Internet et de la généralisation du jeu sur des terminaux non dédiés, comme le téléphone portable »¹⁰. Il évoque également la réduction de l'écart de genre. Celui-ci reste néanmoins très fort, comme nous pouvons le constater sur le graphique.

Les filles sont moins équipées de console de jeu depuis 2014 : elles disposent encore en 2020 de 2.5 fois moins de console dans leur chambre que les garçons (21% vs 52% des garçons). En 2020 elles préfèrent utiliser leur smartphone pour jouer (57% vs 29% qui utilisent une console de jeu). Les garçons ont vu légèrement baisser leur équipement en console de jeu personnelle depuis 2014, mais utilisent aussi bien une console (70%) que leur smartphone pour jouer (68%). Il faut dire que depuis 2014 de nombreux jeux peuvent se jouer sur téléphone ou sur PC.

Les jeux des filles diffèrent de ceux des garçons

Le premier jeu cité par les filles est Mario Kart. Il est très peu cité par les garçons (13% des filles Ainsi, y jouent, contre 1% des garçons). Viennent ensuite Super Mario, les Sims ainsi que plusieurs jeux sur téléphone (Candy Crush, Subway Surfer, Rider, Sand Balls, Piano Tiles). C'est une évolution qui témoigne d'une diffusion de la culture vidéoludique chez les adolescentes, car en 2014 le premier jeu des filles était Candy Crush. En dehors de quelques jeux comme Clash of Clan, Clash Royal ou Brawl Star, les garçons ne citent pas souvent les jeux qui ne se jouent que sur le téléphone parmi leurs jeux préférés, et sont très peu présents sur les jeux que préfèrent les filles.

¹⁰Samuel Coavoux, « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse », *La vie des idées*, 2019.

Samuel Coavoux explique ces différences de genre¹¹, par le fait que « le coût de l'engagement » dans ces contenus est bien plus élevé pour les femmes. A l'inverse, chez les hommes, le jeu vidéo est un élément de la culture qui lui est propre. » Les jeunes femmes continuent en effet à devoir lutter pour s'insérer dans une culture qui reste à dominante masculine et pour participer à des jeux en réseau souvent peu accueillants pour les filles du fait de la culture agressive qui y règne, en particulier quand les jeux reposent sur la compétition et l'élimination des autres joueurs¹². Laurent Bègue (2014), chercheur en psychologie sociale, considère que la « martialisation » des émotions induites par la violence guerrière virtuelle, [prégnante dans certains] univers persistants du jeu vidéo, déploie [...] son empire bien au-delà de l'expérience circonscrite du joueur devant un écran de visualisation. ¹³» Le chercheur s'appuie sur de nombreuses expériences réalisées en laboratoire.

Le harcèlement sur les plateformes de jeu vidéo : un problème persistant

En 2017 des faits de harcèlement sexiste sur jeuvideo.com avaient été dénoncés et la journaliste Nadia Daam qui les avait relayés en avait été également la cible. Depuis, Jeuvideo.com s'est engagé devant la Commission européenne à lutter contre les discours de haine¹⁴. En 2020 des faits de harcèlement ont été révélés et dénoncés au sein d'Ubisoft, une des entreprises phares en matière de jeu vidéo, au plus haut niveau de sa direction¹⁵. En 2019, une étude de l'association nord-américaine ADL (*Anti Defamation League*) a pu mesurer la banalisation du harcèlement en ligne sur les plateformes de jeu vidéo à partir d'une enquête sur le territoire nord-américain¹⁶ : 74% des joueurs en ligne avaient déjà été harcelés, 53% par des discours discriminatoires en raison de leur genre, de leur orientation sexuelle, de leur appartenance aux minorités ethniques ou de leur religion. Les jeux où se produisaient le plus souvent ces harcèlements, au point que les victimes décidaient d'arrêter de jouer, étaient notamment *Dota 2*, *Fortnite*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *NBA 2K*, *Madden NFL*, *World of Warcraft League of Legends*, pour citer des jeux auxquels les jeunes de l'observatoire ont également joué. Certains de ces jeux étaient également cités comme des espaces où les joueurs avaient vécu des expériences positives comme le fait de se faire des amis ou d'être aidé par d'autres joueurs (*World of Warcraft*, *Minecraft*, *NBA 2k*, *Counter-Strike: Global Offensive* et *Fortnite*), car bien sûr s'il n'y avait pas le plaisir de jouer et d'échanger avec d'autres joueurs, les adolescents ne joueraient pas autant. Dans le cadre de l'Observatoire des pratiques numériques des adolescents en Normandie 10% des garçons qui ont rencontré des problèmes sur internet les ont rencontrés sur les sites de jeu en ligne et 5% des filles. Les plateformes de jeu, n'apparaissent pas dans l'Observatoire comme le lieu principal des violences numériques, même si plus ils jouent fréquemment, plus ils y rencontrent de problèmes.

¹¹Samuel Coavoux, « La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo », *Enjeux numériques*, 2019.

¹² Selon le rapport du Haut conseil de la santé publique, *Analyse des données scientifiques : effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans*, Avis et Rapports, 2020, la dimension compétitive des jeux accroîtrait la stimulation des comportements ou pensées agressives.

¹³ Bègue Laurent, « Une martialisation des émotions ? De l'ultraviolence dans le jeu vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014/2 n° 14, p. 31-37.

¹⁴ Jeuvideo.com a rejoint le dispositif européen en juin 2019, https://ec.europa.eu/info/policies/justice-and-fundamental-rights/combating-discrimination/racism-and-xenophobia/eu-code-conduct-countering-illegal-hate-speech-online_en#monitoringgrounds. ; sur le site de jeuvideo.com des consignes ont été développées pour lutter contre le harcèlement : <https://www.jeuxvideo.com/harcelement.htm>.

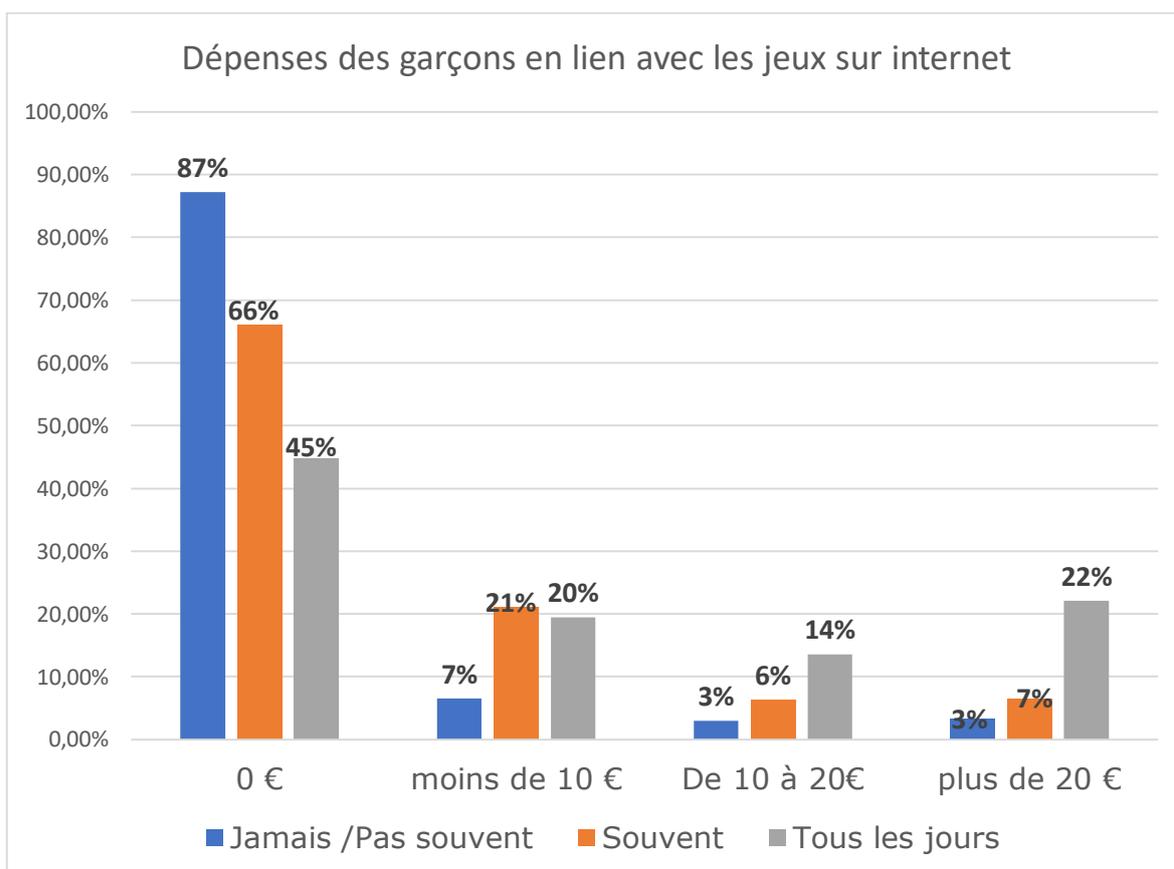
¹⁵ Erwan Cario et Marius Chapuis « Récits de harcèlement et d'agressions sexuelles à Ubisoft : 'Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave' » *Libération*, 1 juillet 2020

¹⁶ Enquête réalisée auprès de 1045 joueurs et joueuses de 18 à 45 ans, <https://www.adl.org/free-to-play>.

C'est sur les réseaux sociaux Instagram et Snapchat que les adolescents, filles et garçons, subissent le plus souvent des comportements agressifs, menaces, insultes, moqueries ou harcèlement.

Fortnite et FIFA au cœur des pratiques des garçons

Des évolutions importantes ont eu lieu depuis six ans dans les jeux préférés joués par les garçons. Fornite a détrôné GTA. En 2014 les trois jeux préférés des garçons étaient Call of Duty, GTA et Fifa. En 2020 Fortnite est le 1^{er} jeu préféré, devant Fifa et Call of duty. Fortnite a été classé 12 ans selon l'indice PEGI pour sa violence et les achats intégrés. Pedagojeux, la plateforme française qui explique les jeux vidéo aux parents, le présente comme « jeu de tirs à la troisième personne, immergeant le joueur dans un monde post-apocalyptique, coloré et à l'esthétique très 'cartoon' »¹⁷. Il existe deux modes de jeu, un mode coopératif, payant, « Fortnite : Save the world » et un mode basé sur la compétition, gratuit, « Fortnite : Battle royale », qui depuis 2018 connaît un très large succès, bien plus grand que celui du mode coopératif. Le joueur à travers son avatar surarmé affronte les équipes adverses et doit détruire des zombies dans un territoire qui se rétrécit. Le gagnant est celui qui a éliminé tous les autres personnages. Les joueurs sont incités pour gagner à équiper leur avatar de « skins » (des tenues) payants, vêtements, armes, pouvoirs. Il s'agit sans doute d'une des raisons pour lesquelles ce sont les joueurs les plus réguliers de jeu vidéo en réseau et particulièrement les garçons qui dépensent aussi le plus pour leurs jeux (voir graphique infra). 11% des garçons qui jouent tous les jours, dépensent plus de 50€ par mois.



Observatoire 2020, Population des garçons : 2608 répondants, 0 non réponses. Réponses à la question : « Combien dépensez-vous chaque mois pour des jeux en ligne ? » croisée à la question « jouez-vous à des jeux en réseau ? ».

¹⁷ <https://www.pedagojeux.fr/comprendre-le-jeu-video/les-jeux-qui-font-debat/fornite/>