



Extrait du 8^e Rapport de l'Observatoire des pratiques numériques des adolescents en Normandie - 2022

Sophie Jehel, Professeure en sciences de l'information et de la communication, Cempti, Univ. Paris 8 et

Jean Marc Meunier, Maître de conférences en psychologie cognitive, Paragraphe, Univ. Paris 8

5 janvier 2023

SOMMAIRE

Enquête niveau Seconde

- **Des usages numériques riches : culturels, informationnels, communicationnels**
- **Des réseaux socionumériques toujours plus nombreux et toujours plus tôt dans la vie des adolescents**
- **Des pratiques numériques très différenciées selon le genre**
- **Internet, un espace d'émancipation qui reste un sujet d'inquiétudes**
- **Des pratiques vidéoludiques en progression mais contrôlées chez les garçons**
- **Les pratiques de protection de la vie privée et des données personnelles**

Enquête niveau Première

- **Les pratiques informationnelles et éducation aux médias et à l'information**

Des pratiques vidéoludiques en progression, mais contrôlées chez les garçons

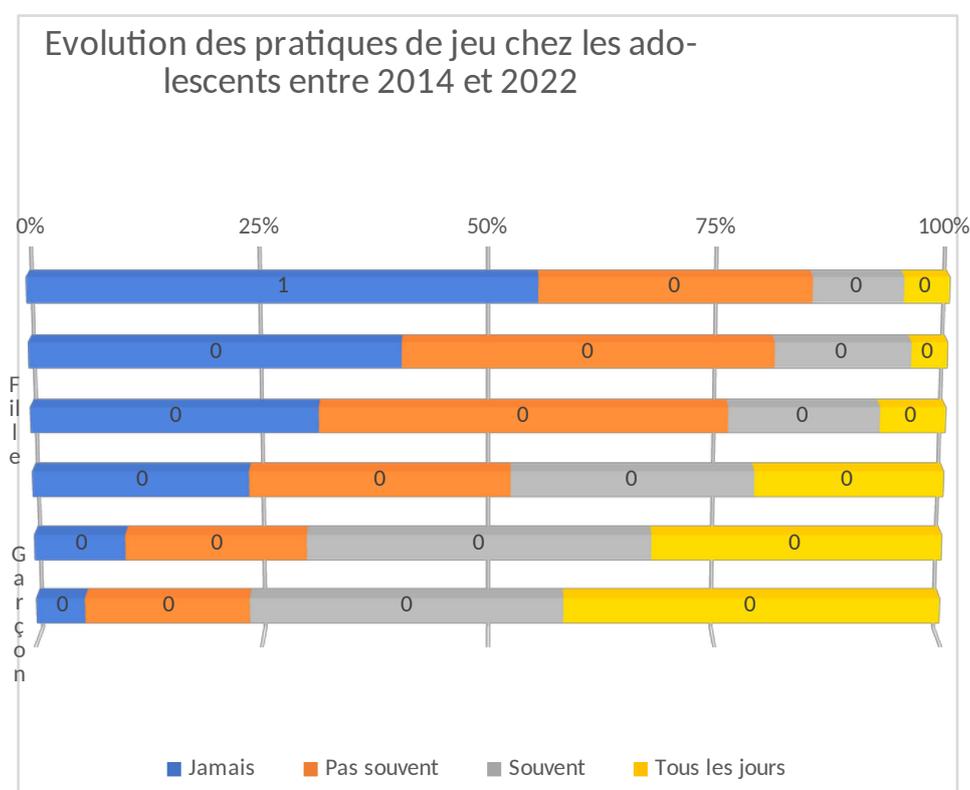
Les pratiques ludiques sur internet représentent une pratique très répandue, puisqu'elle est partagée par plus des deux tiers des jeunes de cet âge. Mais avec une forte différence de genre : 88% des garçons la mentionnent comme un usage régulier, et contre seulement 55% des filles. De fait, si de nombreuses exceptions existent, ils et elles ne jouent pas exactement sur les mêmes supports, ni aux mêmes jeux.

Une pratique des jeux en réseau qui reste plus masculine !

Ces pratiques vidéoludiques ont été étudiées auprès des adolescents de Seconde générale ou de lycée professionnel. Nous observons des différences de genre importantes, non tant dans l'accès aux jeux, étant donné la multiplicité des supports existants, que dans l'intensité de la pratique vidéoludique et dans le choix des jeux.

Près de huit garçons sur dix (77%) déclarent jouer à des jeux en réseau multi joueurs tous les jours ou souvent contre à peine une fille sur quatre (24%). La proportion est inverse chez les filles : près de huit filles sur dix (77 %) déclarent n'y jouer pas souvent, voire pas du tout.

Graphique 8 : Pratiques vidéoludiques sur les jeux multi-joueurs en réseau



Observatoire 2022, Seconde, 6458 réponses. 398 non réponse, Réponses à la question « Jouez-vous à des jeux en réseaux (multi-joueurs en ligne), comparé aux données des observatoires de 2014 et 2020

Une fréquence quotidienne ne saurait certes constituer un critère suffisant pour caractériser une conduite à risque. Ces données suggèrent cependant une fragilité plus importante des garçons à l'égard du risque de pratiques de jeu problématiques. La comparaison avec les précédentes enquêtes montre que la pratique du jeu reste stable par rapport à 2014 et 2020 chez les filles alors qu'elle progresse très fortement chez les garçons.

Graphique 9 : Comparaison des équipements pour jouer aux jeux vidéo, selon le genre

Supports de jeux	Garçons	Filles	Ecart
Console de salon (Playstation, Xbox)	71%	31%	-40%
Ordinateur personnel (fixe ou portable)	50%	29%	-22%
Smartphone	67%	61%	-6%
Ordinateur partagé	5%	4%	-1%
Autre appareil	2%	2%	0%
Tablette	14%	14%	0%
Console portable (Switch)	24%	27%	3%
Je ne joue pas	4%	21%	18%

Observatoire 2022, Seconde, 6458 réponses. 398 non réponses. Réponses à la question « Quel(s) support(s) utilisez-vous pour jouer en ligne ? »

Les différences de genre concernant le support de jeu sont également indicatives d'un risque plus important d'usage excessif chez les garçons. Si garçons et filles utilisent dans des proportions comparables le smartphone pour jouer (respectivement 69 et 61%), l'ordinateur et la console de salon sont deux fois plus utilisés par les garçons que les filles, ce qui traduit des pratiques de jeu moins ponctuelles et nomades chez les garçons et donc un risque accru pour l'isolement social.

Graphique 10 : Types de jeux joués selon le genre

Type de jeux	Garçons	Filles	Ecart
Jeu «Battle Royal» (Fortnite, Apex, PUBG, Warzone, etc.)	46%	16%	-31%
FPS (Call Of Duty, Battlefield, Rainbow Six, etc.)	40%	12%	-29%
Jeu de simulation de sport (FIFA, NBA, PES, Forza, etc.)	35%	11%	-24%
Jeu d'action-aventure (GTA, Red Dead Redemption, The Last of Us, Zelda, Assassin Creed, etc.)	43%	20%	-23%
Jeu de Stratégie (Clash of Clan, Clash Royal, Brawl Stars, Total War, etc.)	36%	15%	-21%
Jeux bac-à-sable (Minecraft, etc.)	20%	13%	-6%
Jeu de simulation de gestion (Farming Simulator, Zoo Tycoon, etc.)	11%	5%	-6%
MOBA (League Of Legend, Heroes of the Storm, DOTA, etc.)	5%	2%	-3%
Beat them all (Devil My Cry, God of War, Diablo, Dynasty Warrior, etc.)	2%	1%	-1%
STR traditionnel (Starcraft, Warcraft, AgeOfEmpire, etc.)	1%	1%	-1%
Autre	0%	0%	0%
Jeu de rôle (The Elders Scrolls, Final Fantasy, Pokemon, etc.)	5%	5%	0%
City-builder (SimCity, Anno, City Skyline, etc.)	1%	3%	2%
Plateforme de jeux (Roblox)	5%	8%	3%
Puzzle-game (Candy Crush, etc.)	1%	13%	12%
Aucun	4%	28%	24%
Jeux familial (Mario Kart, Mario Party, Wii Sport, etc.)	8%	35%	28%

Observatoire 2022, Seconde, 6458 réponses. 398 non réponses. Réponses à la question « Quels sont les types de jeux auxquels vous jouez le plus souvent en ce moment ? »

Cette tendance se confirme dans le choix des jeux. Les garçons s'adonnent plus souvent que les filles à des jeux immersifs de type jeu de simulation-action, combats ou action-aventure. Sur les jeux les plus immersifs, on observe un écart entre les garçons et les filles allant de 21 à 31 points de pourcentage. Les filles qui jouent leur préfèrent les *puzzle-game* ou les jeux familiaux de type Mario-

Kart ou Wii-Sport. Lorsqu'elles jouent régulièrement, les préférences de jeux sont cependant assez proches de celles des garçons comment témoigne le top 10 des jeux préférés.

Graphique 11 : Jeux préférés, selon le genre

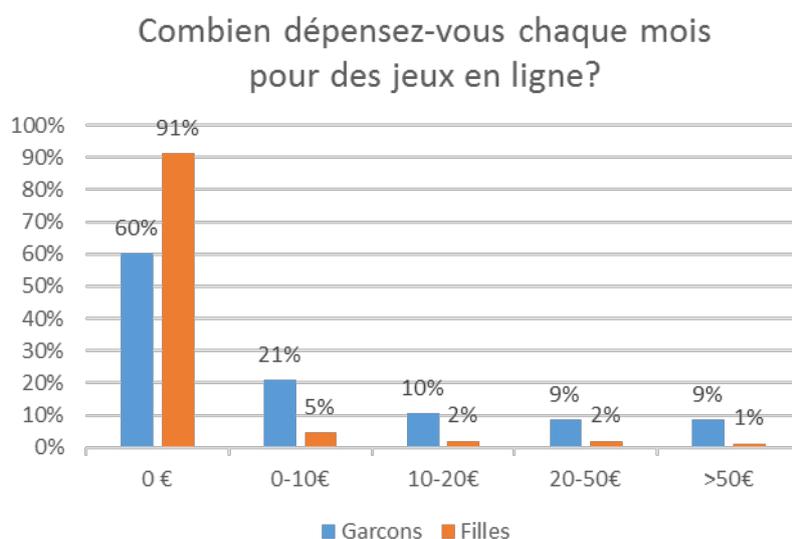
Top 10	Garçons	Top 10	Filles
Fifa	435	GTA	115
GTA	217	Clash of Clan	106
Minecraft	181	Call of duty	93
Call of duty	158	Les Sims	86
Farming	135	Fortnite	84
Fortnite	127	Fifa	78
Clash of Clan	91	Minecraft	68
Rocket	72	Animal crossing	62
War Zone	59	Genshin impact	52
Apex	47	Roblox	47

Observatoire 2022, Seconde, 6321 réponses. 715 non réponses. Réponses à la question « Quel jeu préférez-vous ? »

Le recours limité aux jeux d'argent et aux paris sportifs

S'ils jouent souvent, les adolescents y consacrent rarement beaucoup d'argent, même si la fragilité des garçons à l'égard du jeu se confirme quand on regarde les dépenses mensuelles pour ce loisir. Neuf filles sur dix ne dépensent rien. Elles sont à peine 5% à dépenser plus de 10 euros par mois. Chez les garçons, un peu plus d'un sur deux ne dépense rien pour les jeux en ligne, mais un sur quatre (25%) dépense une somme supérieure ou égale à 10 euros chaque mois. Ces sommes peuvent être importantes puisque 8% des garçons déclarent dépenser plus de 50€ contre 1% chez les filles. Ces dépenses sont très liées à la fréquence de jeu. Les adolescents qui jouent fréquemment sont également ceux qui dépensent le plus.

Graphique 12 : Dépenses occasionnées pour les jeux en ligne



Observatoire 2022, 6321 réponses. 715 non réponses. Réponses à la question « Combien dépensez-vous chaque mois dans des jeux en ligne ? »

Les paris sportifs et les jeux d'argent en ligne ne suscitent que peu d'engouement chez les adolescents. Neuf filles sur dix et près de huit garçons sur dix déclarent ne jamais faire de paris sportifs. 14% des garçons disent le faire ponctuellement contre 6% des filles, souvent avec des amis ou un parent. Seuls 5% des garçons et 1% des filles jouent régulièrement.

Quelques repères relatifs aux risques des usages excessifs des jeux vidéo

La pratique des jeux vidéo et particulièrement des jeux en ligne chez les adolescents est un sujet d'inquiétude pour les parents et les équipes éducatives. Certains adolescents peuvent y passer de nombreuses heures du jour, voire de la nuit. Un tel comportement est d'autant plus accessible que la connexion à Internet avec un débit satisfaisant s'est largement démocratisée. Par ailleurs les plateformes de jeu adoptent des stratégies marketing très incitatives avec de nombreux jeux gratuits dans une version limitée, comptant sur l'effet addictif du jeu pour passer à une version payante ou pour monétiser des accès à des niveaux supérieurs. Particulièrement marquée pour les versions multi-joueurs, la surconsommation de jeux en ligne peut conduire les jeunes à un isolement familial et social, au désinvestissement d'autres formes d'activités, notamment scolaires, mais a également des impacts sur la santé somatique : troubles du sommeil, céphalées, troubles cardiovasculaires et digestives (Benchebra et al., 2019)¹. Des recherches récentes évaluent la proportion d'adolescents présentant une addiction au jeu entre 4 à 8% et la proportion d'adolescents présentant un risque de développer une dépendance aux jeux d'argent et de hasard entre 10 et 14%. Les auteurs notent cependant de fortes disparités socio-culturelles. Ces proportions seraient ainsi bien plus fortes en Asie qu'en Europe. (González-Roz et al., 2017)². Une revue systématique des mesures de la prévalence du jeu pathologique réalisée par Montiel et al. (2021)³ se montre cependant plus optimiste en l'estimant à environ 1%, estimation confirmée dans une étude auprès d'adolescents en Ile-de-France qui fait état d'une prévalence de 1,24% Cependant, le risque de développer une addiction au jeu est neuf fois plus important chez les joueurs réguliers (Romo et al., 2011)⁴.

En conclusion, si les pratiques de jeux progressent chez les garçons, celles-ci restent dans l'ensemble plutôt contrôlées à ce que l'on peut constater dans le cadre de cet Observatoire.

¹ Benchebra, L., Alexandre, J.-M., Dubernet, J., Fatséas, M., & Auriacombe, M. (2019). Addiction aux jeux (d'argent et vidéo) et état de santé des joueurs : Une revue critique de la littérature. *La Presse Médicale*, 48(12), 1551-1568. <https://doi.org/10.1016/j.lpm.2019.10.014>

² González-Roz, A., Fernández-Hermida, J. R., Weidberg, S., Martínez-Loredo, V., & Secades-Villa, R. (2017). Prevalence of Problem Gambling Among Adolescents: A Comparison Across Modes of Access, Gambling Activities, and Levels of Severity. *Journal of Gambling Studies*, 33(2), 371-382. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9652-4>

³ Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of behavioral addictions*, 10(3), 566-586. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055>

⁴ Voir aussi l'avis du Haut conseil de la santé publique, *Effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans (seconde partie) : de l'usage excessif à la dépendance*, 8 mars 2021.