

Les ressorts du succès des jeux vidéo

Le jeu vidéo est devenu la première industrie culturelle mondiale. Ce succès, accentué par la crise ne doit pas nous faire oublier ses dangers.

En 2020, l'industrie du jeu vidéo a battu tous les records avec un chiffre d'affaires de 5,3 milliards d'euros, en progression de 11,3 %, selon le bilan annuel du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), publié en mars. Le confinement y est évidemment pour quelque chose. Privés de sorties et de relations sociales, les Français se sont « évadés » en jouant massivement, tous âges confondus. Enfants, ados, parents... Tout le monde s'y est mis.

« Le jeu en famille est l'une des grandes tendances de l'année 2020, relève Nicolas Vignolles, délégué général du Sell. Ainsi, 66 % des parents ont joué au moins occasionnellement avec leurs enfants. Et 55 % l'ont fait pour partager des activités. » Le site de conseil PédagoJeux dresse le même constat et note une participation plus fréquente des pères. Notamment « chez les 35-45 ans qui avaient déjà une culture du jeu vidéo », remarque Olivier Gérard, porte-parole du collectif.

Sandra, 41 ans, employée de la Poste à Paris, s'est mise à la console pendant le premier confinement pour « faire plaisir » à ses enfants et « parce qu'il n'y avait pas grand-chose d'autre à faire ». « Depuis, raconte-t-elle, je joue de temps en temps à des jeux de tennis ou de danse et on rigole bien, même si je préfère les jeux de société. » Son mari, lui, dribble sur les terrains de foot virtuels avec leur fils Mathieu, qui en « redemande » : « J'aime bien jouer avec mes parents, sourit-il derrière son masque. C'est amusant et ça me permet de passer un peu plus de temps avec mon père, que je ne vois pas beaucoup à cause de son travail. »

Frédéric, 41 ans, ingénieur au CNRS n'a pas attendu le confinement pour jouer avec ses enfants. Passionné de jeux vidéo depuis l'adolescence tout comme son ex-compagne, il les a initiés dès leur plus jeune âge, en prenant soin de sélectionner des jeux adaptés. « Lorsque les enfants étaient petits, nous jouions pour partager un moment mais, à présent, tout le monde y prend plaisir, en particulier avec les jeux de stratégie. » Depuis leur



Un adolescent jouant à un jeu vidéo. Myriam Tirlor/Hans Lucas

séparation, Frédéric et Blandine, qui ont chacun la garde d'un enfant, organisent des parties en ligne le week-end pour permettre à toute la famille de se retrouver par écran interposé. Quentin, 11 ans, et Chloé, 10 ans, jouent également ensemble et chacun partage, par ailleurs, un temps de jeu avec les parents.

Comme beaucoup de jeunes, ils jouent aussi « un peu plus souvent » seuls depuis le début de la crise sanitaire et les confinements successifs. Selon le Sell, en novembre 2020, 94 % des 10-17 ans jouaient aux jeux vidéo, un sur deux le faisait tous les jours. Un tiers s'y adonne en ligne. Cette dernière pratique, qui consiste à jouer avec des amis ou des inconnus à distance, « s'est intensifiée parce qu'elle permet de maintenir une sociabilité », souligne Olivier Gérard. Nous-mêmes, nous avons conseillé

L'espace numérique a remplacé la rue pour les adolescents, parce que les parents les laissent de moins en moins sortir.»

aux parents de lâcher du lest pendant ces moments d'isolement, notamment auprès des adolescents. Mais il faudra être vigilant afin que ces nouvelles habitudes ne s'installent pas lorsque nous serons revenus à une vie normale. » (Lire ci-contre l'entretien.)

Le nouveau confinement ne devrait pas faciliter ce retour en arrière, d'autant que le jeu vidéo s'est beaucoup banalisé auprès des jeunes ces dernières années. « L'espace numérique a remplacé la rue pour les adolescents parce que les parents les laissent de moins en moins sortir, observe Vincent Berry, sociologue et auteur de *La Fin du game* (1). Les jeux vidéo les séduisent d'autant plus qu'ils offrent aujourd'hui un vaste registre d'expériences, souvent inspirées du cinéma. » Des expériences variées, certes, mais aussi « des sensations tellement fortes qu'elles écrasent tout, s'inquiète Olivier Phan, pédopsychiatre et addictologue à la Fondation santé des étudiants de France. « Si vous mettez

Les ressorts du succès des jeux vidéo

Prochain dossier : Ce que la musique apprend à nos enfants

«Les joueurs forment une communauté soudée. Ils partagent une passion qui exige de réelles compétences, contrairement à ce que l'on pourrait croire.»

●●● Suite de la page 19.

Disneyland dans la chambre des enfants, la plupart vont en profiter un temps et en ressortir, mais les plus fragiles y verront un ultime refuge. Je reçois des ados en consultation qui veulent arrêter l'école pour devenir des pros du jeu vidéo. C'est assez rare avec les autres activités.»

De 5 à 10 % des jeunes souffriraient, selon Olivier Phan, d'un «trouble lié à l'usage des jeux vidéo». Une pathologie favorisée par des jeux de type «battle royale», qui misent sur la compétition à outrance, avec un système de récompenses et de frustrations qui les rend très attractifs». Non seulement ces jeux sont «accrocheurs», mais ils augmentent la réactivité à la frustration», analyse l'addictologue.

Judith ne sait pas vraiment à quels jeux joue son fils de 13 ans mais elle le trouve «trop excité». «Pendant le premier confinement, il a beaucoup joué et avait du mal à se maîtriser», confie cette maman de 47 ans, ouvertement «anti-jeux». «Si ça ne tenait qu'à moi, il ne jouerait pas, assure-t-elle, mais c'est son père qui les lui offre.» À ses côtés, Sacha reconnaît, l'œil rieur, que certains «le stressent un peu» mais trouve surtout que ce loisir lui donne «confiance».

Chez Frédéric et Blandine, ce sont les parents qui choisissent. Leur fils Quentin a voulu essayer Fortnite, le «battle royale» qui fait fureur chez les ados, mais après un mois d'utilisation, son père, chez qui il vit, a décidé de le désinstaller. «Je n'ai pas aimé le concept, justifie-t-il. Un jeu dont le seul objectif consiste à tuer tout le monde pour être le dernier survivant ne me paraît pas intéressant.»

Si les blockbusters de ce genre sont souvent les plus rentables, ils finissent parfois par ternir, aux yeux du grand public, l'image d'un loisir récemment célébré par la ministre de la culture comme «une expression culturelle majeure». «On oublie que l'univers du jeu vidéo s'est beaucoup diversifié, rappelle Marion Haza, psychologue, experte à l'Observatoire de parentalité et de l'éducation numérique (Open). Il y a de très belles choses, de véritables objets artistiques, qui peuvent toucher tous les publics. Mais il est indispensable de questionner les usages et la place de cette activité afin de mieux l'encadrer.»

Paula Pinto Gomes

(1) Collectif, PUF, 2021.

repères

Les Français et le jeu vidéo

71 % des Français jouent aux jeux vidéo, au moins occasionnellement.

94 % des 10-17 ans jouent, dont 96 % des garçons et 93 % des filles.

Les quatre grands profils de joueurs. Les «casuals», c'est-à-dire occasionnels, (33 %), les «conviviaux» (29 %), les «actifs engagés» (19 %) et les «investis technophiles» (19 %).

Une pratique sociale mise en lumière pendant le premier confinement. 52 % des joueurs considèrent que la pratique du jeu vidéo permet de créer du lien social. C'est particulièrement le cas chez les jeunes.

Source : Sell



Un homme télétravaille pendant que son fils joue sur sa console. Céline Gaille/Hans Lucas

« Jouer en ligne peut être addictif »

Justine Atlan

Directrice de l'association e-enfance

Pour Justine Atlan, les joueurs en ligne forment souvent une communauté soudée, un aspect particulièrement apprécié en période de confinement.

Les jeux vidéo en ligne séduisent beaucoup les jeunes. Un tiers des 10-17 ans y jouent, contre 11 % des adultes. Quelle est la particularité de ce mode de jeu ?

Justine Atlan : Lorsqu'on parle de jeux vidéo, on imagine un jeune dans le salon, seul ou avec des amis, devant sa console, mais aujourd'hui la plupart des jeux se pratiquent différemment. L'enfant ou l'adolescent est toujours chez lui mais il se connecte à une plateforme Internet pour retrouver d'autres joueurs, des inconnus ou des amis avec lesquels il va jouer à distance. Ce mode permet

aussi d'échanger et c'est ce qui l'a rendu si populaire pendant le premier confinement.

Au-delà du confinement, comment expliquez-vous ce succès ?

J. A. : Le jeu vidéo, c'est du jeu et, en général, on n'aime pas jouer seul. Avec le jeu en ligne, on peut trouver des partenaires à tout moment. Chaque partie est une nouvelle expérience puisqu'on affronte de nouveaux joueurs. Le côté «monde persistant» est aussi très attrayant. Le jeu évolue même lorsque vous ne jouez pas, puisque d'autres continuent à le faire partout dans le monde.

C'est donc une pratique qui permet de vivre des expériences avec les pairs, ce qui est très important à l'adolescence. Les joueurs forment une communauté soudée. Ils partagent une passion qui exige de réelles compétences, contrairement à ce que l'on pourrait croire, et sont contents de se mesurer entre eux. On retrouve dans le jeu en ligne les mêmes vertus que dans le sport collectif, avec l'esprit de compétition mais aussi le sens de l'effort. Et puis,

comme je l'ai dit, c'est un lieu de socialisation, même s'il n'y a pas de présence physique. L'absence du corps peut même se révéler libératrice pour des adolescents mal dans leur peau et complexés.

Le jeu vidéo en ligne est néanmoins décrié, quels sont les risques ?

J. A. : Le jeu en ligne peut être addictif puisqu'on peut y jouer à toute heure du jour et de la nuit. Comme on joue en équipe, on n'est pas censé interrompre la

«Ils véhiculent parfois aussi une "philosophie" contestable.»

partie n'importe quand, ce qui peut allonger encore le temps de jeu. L'autre danger, ce sont les mauvaises «rencontres» puisqu'on joue souvent avec des inconnus. En outre, les échanges entre joueurs peuvent être violents, avec des insultes ou du dénigrement, comme sur les

réseaux sociaux. Les jeux en ligne véhiculent parfois aussi une «philosophie» contestable puisqu'il faut tuer tous les autres pour survivre. Enfin, certains sont faussement gratuits pour appâter un maximum de joueurs, comme Fortnite, très populaire auprès des jeunes. Pas besoin d'acheter le jeu mais il faut constamment payer pour élargir le périmètre d'action ou acquérir de nouveaux pouvoirs, ce qui peut revenir très cher.

Ce type de jeux semble plus difficile à encadrer. Quels conseils donner aux parents ?

J. A. : Quel que soit le jeu, il faut s'intéresser à ce qu'aime son enfant et ne pas dénigrer ce loisir. Si les parents manifestent de la bienveillance, les enfants et même les ados seront contents de partager avec eux et cela leur permettra de comprendre le fonctionnement du jeu. C'est essentiel pour encadrer cette activité, sinon ils seront vite dépassés. Et si les règles ne sont pas respectées, ils ont aussi le droit de débrancher la console!

Recueilli par Paula Pinto Gomes