

**Carine Mutatayi, chargée d'études à l'OFDT**  
**Référente prévention, femmes et marketing social**

# **Jeu vidéo chez les 11-15 ans : Contextes, motivations et régulations**

# Étude qualitative auprès de 30 joueurs (pré)adolescents du grand public...

Afin de mieux cerner **les pratiques ordinaires de jeu vidéo chez les (pré)adolescents**, au prisme de leurs perceptions

**30 entretiens semi-directifs :**

8 avril- 3 juin 2021, visioconférence ou téléphone (distanciation covid-19)

transcripts et indexés sur Nvivo

Enquêteurs :

Carine Mutatayi, Paul Neybourger,  
Antoine Philippon, Dir.Fabrice Guilbaud.

## 3 axes de résultats

**Contextes de jeu vidéo**

**Motivations**

**Régulations**

**Note OFDT à paraître.**

# Les Jeunes joueurs entendus en entretien

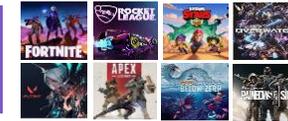
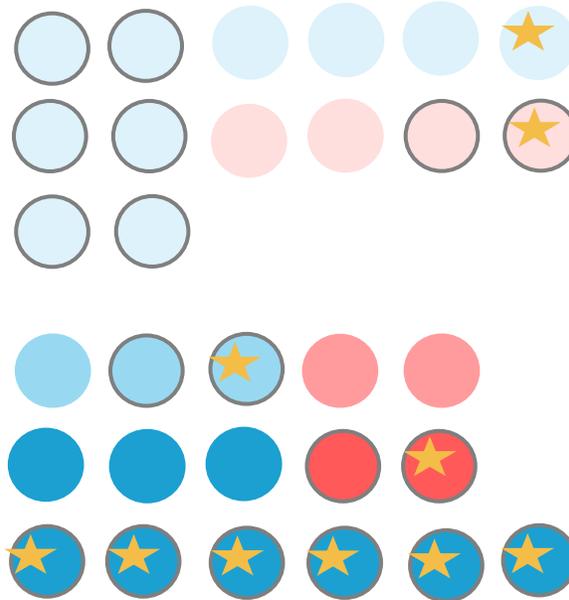
## 30 (pré)adolescents

principalement issus des classes sociales moyennes

**12** de 11-12 ans

**18** de 13-15 ans (60%)

**3/4** garçons



[ ++ jeu multijoueur en ligne ]  
(types MOBA, Battle Royale, etc.)

**14** joueurs du mercredi ou week-end  
(couleur claire)

**16** joueurs quotidiens

dont **11** joueurs "intensifs" (>1h/j)

★ **10** « performeurs », bons au jeu, compétitifs

# Les motivations au jeu

◆ Au-delà de sa fonction hédonique, la **fonction socialisante**, primordiale.

→ Un **espace de sociabilité juvénile**, de rencontre et de **retrouvailles**, où poursuivre les interactions avec les amis de la « vraie vie » ou les proches

- ✓ **Naila (11 ans)** : *Quand tu joues en équipe, tu peux rigoler avec les gens, tu prends du plaisir, tu parles. Y a de la rigolade, y a du stress, y a tout en fait.*
- ✓ **Etan ☆ (12 ans)** : *Quand il y a 100 personnes, on s'ennuie parce qu'on est tout seul, on parle pas avec des amis..*

# Les motivations au jeu

■ Faire « salon ». La **discussion simultanée** avec les amis ou proches s'avère consubstantielle du jeu voire centrale

→ Un air de réseau social ? Outil de continuité et d'intensification des relations amicales, familiales ou intimes

→ Performances, *gameplay* et qualités intrinsèques des jeux vidéo, souvent au second plan

✓ **Jonah, (15 ans)** : *Mais on joue pas forcément au même jeu. (...) Mais on reste en vocal et on reste, je sais pas, deux heures à peu près, deux, trois heures.*

✓ **Morgan★ (13 ans)** : *J'aime bien ce jeu Fortnite juste pour parler avec mes cousins, mes cousines et mes amis, mais sinon sans plus. C'est pas vraiment un jeu qui m'intéresse beaucoup. (...) On joue et on parle, en même temps. On raconte des petites anecdotes qui sont arrivées dans notre vie ou on parle sur le jeu.*

# Les motivations au jeu

## Accomplissement personnel ou collectif

- Une autre vitrine sociale de compétences et de reconnaissance
- Le sel de la défaite et le piment de la victoire
- Une échappatoire, valorisant l'exploit, offrant davantage de prise que le jeu en extérieur, loin du regard des adultes,

✓ **Alessio**☆ (14 ans) : *Oui, quand je perds, peut-être par frustration, j'ai envie de faire mieux que la partie d'avant, du coup. Et quand je gagne, plutôt par motivation, à l'inverse... Enfin, vu que j'ai gagné, j'ai envie de continuer à jouer (...) Je me sens fort, je me dis : « Moi et mon équipe, on a été les meilleurs dans une partie, pourquoi on ne le serait pas à nouveau dans la partie d'après ? » Ça motive.*

# Contextes des pratiques de jeu vidéo chez les ados

Une **mixité** d'origine, de genre, **d'âge et d'intentionnalités** sur une même *map* (scène), accrue par rapport à la « vrai vie »

- Un écart d'âge étendu, pallié en partie par un « repli » vers les pairs
- Un **décalage des compétences ou de l'engagement** lié aux écarts d'âge, potentiellement larges

**Noah☆ (14 ans)** : (...) Des fois *des parents d'amis* aussi qui jouent. Il y a *des plus grands, des plus petits*, ça dépend.

**Sacha (11 ans)** : Des fois, *ils sont plus grands que moi ou plus petits, mais on est quand même potes.*

**Thomas (14 ans)** : (...) Enfin, *ils sont pas beaucoup plus grands que moi (...)* Non, *ils ont entre 25 et 30 ans.*

**Rose (15 ans)** : Si je trouve des joueurs au hasard, (...) *ça peut être des adultes qui jouent... enfin « des adultes » : des gens de 20 ans, des gens de 30 ans, des gens de 10 ans, il peut y avoir de tout.*

# Contextes ...

... Parfois source de tensions inhabituelles, en particulier pour les plus jeunes ou inexpérimentés

Jeu vidéo **peu empreint du contrôle des adultes** sur le déroulement des *games* (parties) et les interactions

→ **Rôle initiatique et normatif** majeur des **pairs et de la fratrie**, passeurs de savoir-faire

- ✓ **Sacha (11 ans)** : *Euh ben, je l'ai connu assez tôt, peut-être un peu plus après le primaire. Parce que mon frère, il y jouait déjà.*
- ✓ **Naila (11 ans)** : *C'était entre moi et une pote dans [ville]. On se connaissait depuis la petite section. Et du coup, j'ai voulu essayer parce qu'elle jouait [en CM2], et du coup après, on a joué ensemble et après, j'ai fait des nouvelles rencontres et voilà.*

# Contextes ...

Une forte connectivité et un choix de jeux, supports et modes de jeu souvent par **opportunisme**, plus que par attrait, selon les amis disponibles, leur équipement, l'envie du moment ou le temps vacant

Le PC, symbole et vecteur de dextérité (meilleure avec clavier et souris) et d'expertise...

- Un virage dans l'intentionnalité de jeu et ce faisant dans l'intensité...
- Et un repli des pratiques vers l'espace intime de la chambre et de nouvelles sociabilités... Pratique tributaire des conditions d'habitabilité

- ✓ **Aaron (13 ans)** : *Si tu joues sur l'ordinateur, tu es plus fort que ceux qui jouent sur Switch par exemple. (...) En fait tu connais plus les touches par cœur et tu peux plus facilement gagner.*
- ✓ **Jason☆ (13 ans)** : *À partir du moment où je suis sur PC, j'ai beaucoup plus d'accessibilité, (...) des équipements sur des opérateurs ou des skins d'arme que je peux avoir gratuitement.*
- ✓ **Rose (15 ans)** : *Et quand j'ai eu un PC du coup, Fortnite, j'ai pu beaucoup plus l'exploiter, beaucoup jouer, mieux jouer avec d'autres amis et tout ça.*

## Des temps de jeu interstitiels :

- immiscés entre les obligations diverses (contexte de forte occupation et de chasse à l'ennui)
- extensibles, enchâssés dans les autres pratiques numériques, dans un contexte de forte connectivité

- Difficulté à estimer le temps dédié au jeu
- Du fait de sa matérialité, le **jeu vidéo s'avère plus visible** que les autres pratiques numériques, ce qui participe du haro parental

**Jason☆ (13 ans) :** *Mais quand [mon père] me dit d'arrêter, la plupart du temps, je suis pas en train de jouer... Je suis juste avec mes amis sur Discord, en train de parler avec eux.*

**Laureen (13 ans) :** *Les jeux vidéo, le temps, il passe vite. Donc moi, j'reste pas forcément tant que ça dessus. Et puis j'alterne des fois du coup entre les réseaux sociaux ou les jeux ou je vais lire ou quoi que ce soit d'autre. (...) Après, je pense que pour [mes parents], c'est justement plus de temps que je passe....*

# La régulation des pratiques: le temps et l'école ...

## Entre auto-régulation et suivi parental

Des régulations, exercées sur soi, entre joueurs et par les parents qui impliquent la **responsabilisation** au regard du temps, des interactions sociales, de la protection de son identité, du contenu des jeux voire des dépenses investies (éducation numérique). Jalon essentiel vers une pratique plus autonome des adolescents dans un espace où les parents ont peu de prise.

La **responsabilisation** principalement axée sur le temps dédié...

- Des repères et limites temporels (ex.: l'heure symbolique), principaux modes de gestion de l'accès au jeu vidéo

« Les devoirs d'abord ». **La préséance scolaire, un principe internalisé**, croissant avec l'âge

**Badis (11 ans)** : *Non, c'est surtout en 2020 que j'ai joué beaucoup, au confinement et tout ça. (...) Eh bien [maintenant], je joue pas tous les jours et, eh bien après c'est le collège, je dois faire mes devoirs. Il y a beaucoup plus de devoirs, il y a plus de choses.*

**Athena☆ (14 ans)** : *Priorité aux devoirs. (...) Tant que j'ai pas fini mes devoirs ou que je me suis pas avancée même pour les autres jours, je touche même pas à la console. C'est même pas quelque chose que mes parents me disent. Pour moi, c'est logique.*

# ... Entre auto-régulation et suivi parental

## Le jeu, contrepartie et récompense de la constance et la performance scolaires

- Participe à une sollicitude conditionnée et attentive, basée sur le dialogue, chez des joueurs « en contrôle »
- y compris chez des joueurs intensifs ou performeurs

**Alessio☆ (14 ans)** : *Des fois, surtout au repas, juste après avoir joué, je leur parle de mes exploits. Et bon, même s'ils comprennent rien...(...) Du coup, ça me fait plaisir, puisqu'ils s'intéressent à ce que je fais.(...) Par exemple, des fois, mes parents, ils passent dans la chambre, ils disent : « Alors, tu joues à quoi ? Ça va ? Ça se passe bien ? Tu gagnes ? » Et ça a l'air tout bête comme ça, mais en vrai, ça me fait trop plaisir.*

# Inter-régulation

■ **L'inter-régulation entre joueurs** : une fabrique de compétences psychosociales (CPS) ?

- Alliance, conciliation et attitudes solidaires (« carry »). L'esprit d'équipe, moteur et régulateur

✓ **Virgile (14 ans)** : *On joue à part – enfin, chacun de son côté – mais le but c'est quand même de s'entraider. Mais autre que de tuer l'ennemi, on... En fait on s'énerve jamais. En fait, y a pas besoin de s'énerver. (...) On se met toujours en accord. On peut pas se mettre en désaccord.*

... Entre autres leviers de (auto)régulation pour se préserver de l'excès (« trop jouer »)

# Conclusion

Les fonctions socialisantes, l'enrichissement (Tisseron, 2012), interrogent la croyance d'une pratique foncièrement génératrice d'isolement social et d'un rétrécissement des pratiques culturelles générales.

Les régulations relevées, y compris chez des joueurs intensifs, indiquent que le critère de la durée de jeu ne suffit pas à qualifier une pratique problématique.

La prégnance de la parole plus que du visuel interroge la pertinence de l'expression « d'addiction aux écrans ».

À la lumière des nombreuses interactions et modération entre pairs joueurs et des rôles interchangeableables, sans implication ni péril réel (Gaetan 2012, Gaetan, Therme et al. 2015, Rossé 2017), le jeu vidéo pourrait-t-il se concevoir comme un espace de consolidation des CPS entre pairs, un espace-relai de prévention ?

# Conclusion

## Références bibliographiques:

Gaetan S. (2012) Monde virtuel et avatar : de la mise en scène de soi à l'addiction. Aix-Marseille, Ecole Doctorale Cognition, Langage et Education (Aix-en-Provence), Thèse de doctorat Psychologie. <http://theses.fr/2012AIXM3056>

Gaetan S., Therme P., Bonnet A. (2015) L'utilisation addictive des jeux vidéo est-elle une solution adaptative à la perception de soi et à la symptomatologie dépressive des jeunes adolescents (11-14 ans) ? *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, Vol. 63, n° 4, p. 250-257. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0222961714001706>

Rossé E. (2017) Usages problématiques de jeux vidéo : l'âme et le corps substitués. *Psychotropes*, Vol. 23, n° 3, p. 41-55. <https://www.cairn.info/revue-psychotropes-2017-3-page-41.htm>

Tisseron, S. (2012). "Clinique du virtuel : rêvasser, rêver ou imaginer." *Adolescence* **79**: 145-157.

