



Les adolescents et les jeux vidéo

1. Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?
2. Quels sont les moments du jeu dans la vie d'un adolescent ?
3. Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?
4. Quels points de vigilance ?
5. Annexes



Les adolescents et les jeux vidéo

Conférence de presse
du 18 novembre 2010

TNS Sofres

Fabienne SIMON
Sarah DUHAUTOIS
Gaëlle DONNEZ

Action Innocence - UNAF

Véronique FIMA-FROMAGER
Patrick PION
Frédérique NICOLLET
Olivier GERARD

18PO69 | © TNS

Fiche technique de l'enquête

- * Enquête réalisée par téléphone à domicile auprès d'un échantillon national de 500 adolescents âgés de 12 à 17 ans, représentatif de l'ensemble des adolescents âgés de 12 à 17 ans

(autorisation parentale pour les 12-14 ans)

- * Méthode des quotas (sexe, âge, profession du chef de ménage) et stratification par région et catégorie d'agglomération

- * Date de réalisation : Du 9 au 11 septembre 2010





Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?

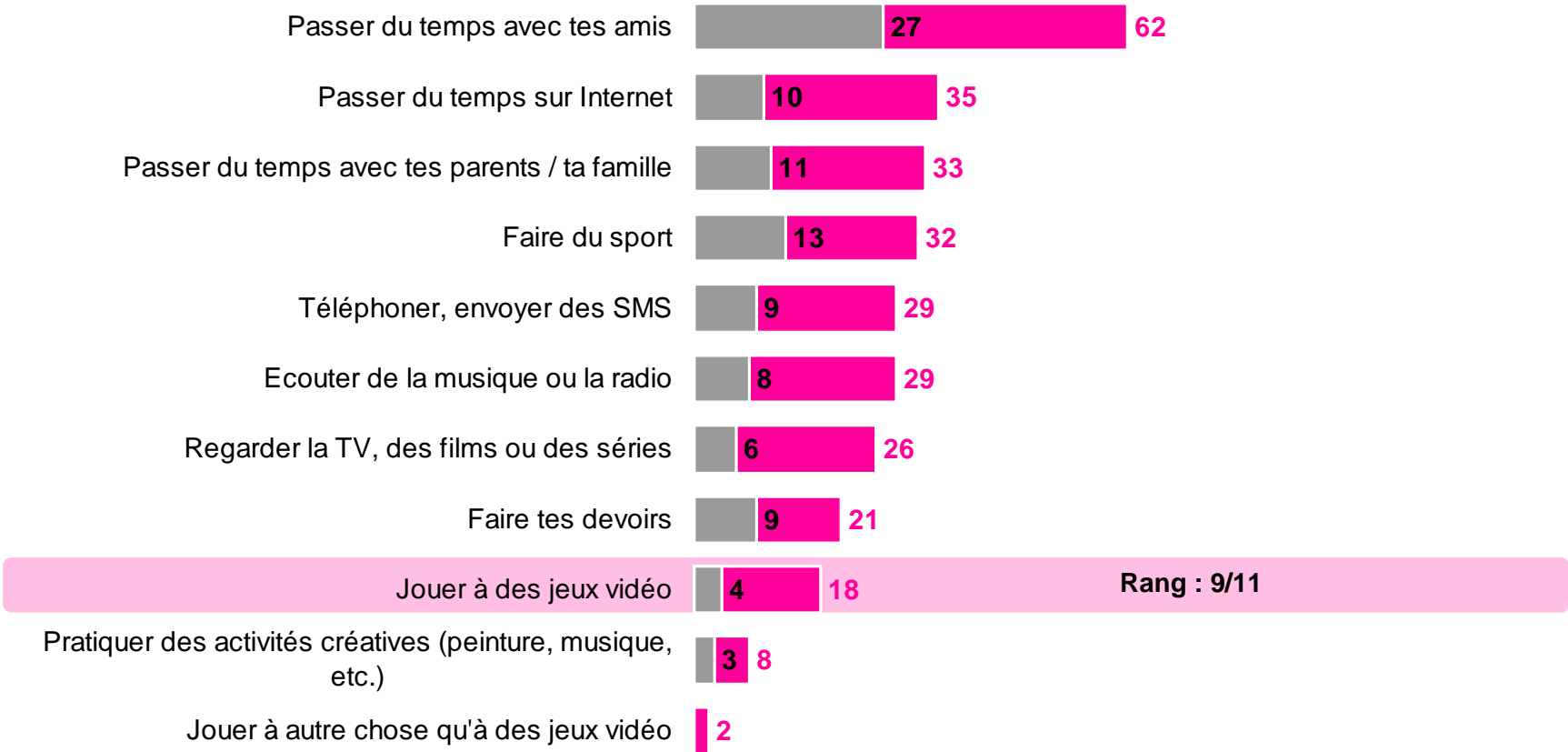
Les adolescents et les jeux vidéos

Les jeux vidéo : un loisir certes, mais auquel les adolescents consacrent moins de temps qu'à leurs amis et leur famille.. et à Internet

Parmi les activités suivantes, peux-tu me dire quelles sont les 3 auxquelles tu consacres le plus de temps?

En %

■ Total des réponses citées ■ Dont : réponse citée en premier



Base : Ensemble de l'échantillon, adolescents de 12 à 17 ans (n=500)

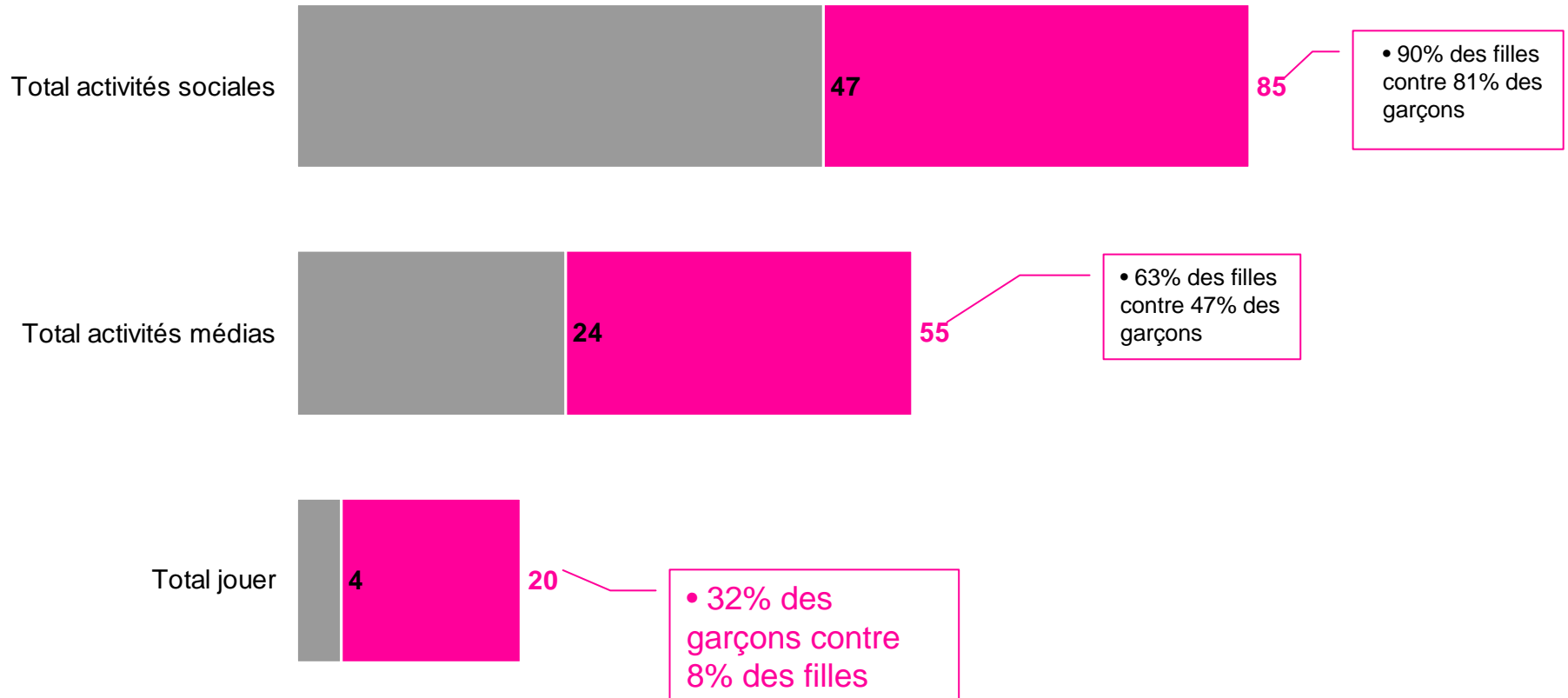


Les adolescents plus joueurs que les adolescentes

Parmi les activités suivantes, peux-tu me dire quelles sont les 3 auxquelles tu consacres le plus de temps?

En %

■ Réponse citée en premier ■ Total des réponses citées



Base : Ensemble de l'échantillon, adolescents de 12 à 17 ans (n=500)

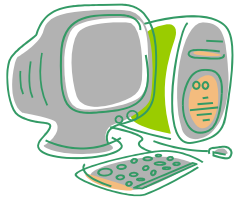
Les adolescents jouent sur TOUT

T'arrive-t-il de jouer sur...

En %

- Jamais
- Une fois par mois ou moins
- Plusieurs fois par mois
- Joue régulièrement (tous les jours + plusieurs fois par semaine)

Total joue



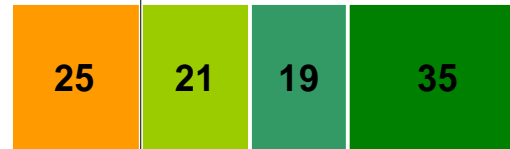
Un ordinateur (PC, Mac)



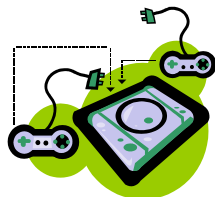
88



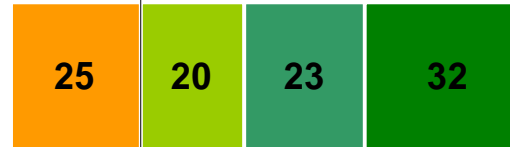
Une console portable (DS,PSP, ipod Touch...)



75



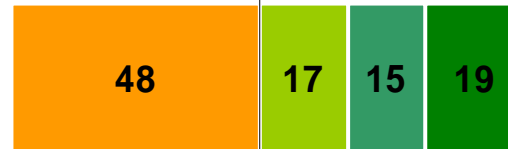
Une console de salon (Wii, PS2/PS3 /Xbox...)



75



Un téléphone portable



51

Base : Ensemble de l'échantillon, adolescents de 12 à 17 ans (n=500)

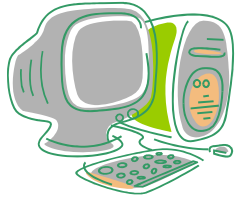
Excepté pour l'ordinateur, à chaque genre et chaque âge son support privilégié

Sur quoi joues-tu le plus souvent?

En %

■ Total des réponses citées

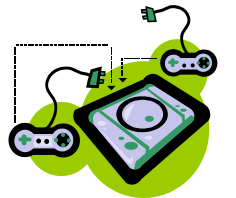
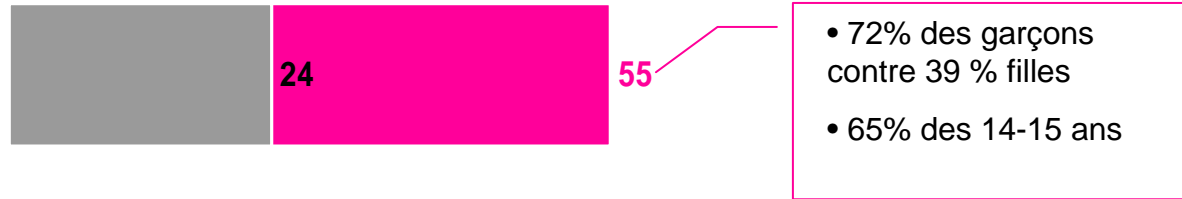
■ dont réponse citée en premier



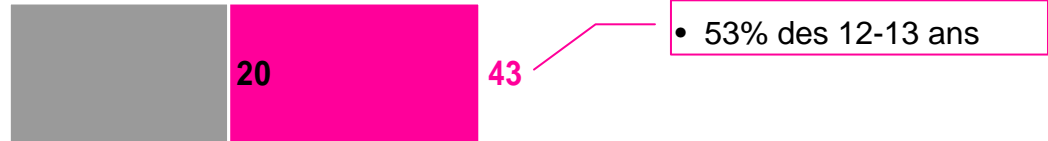
Un ordinateur (PC, Mac)



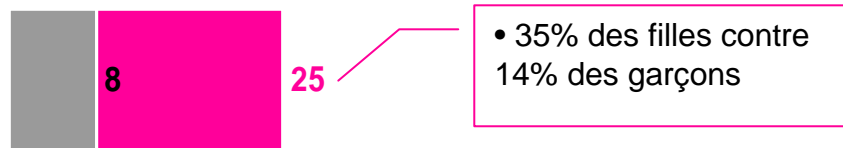
Une console de salon (Wii, PS2/PS3 /Xbox...)



Une console portable (DS, PSP, ipod Touch...)



Un téléphone portable



Base : adolescents de 12-17 ans qui jouent sur plusieurs supports (n=447)

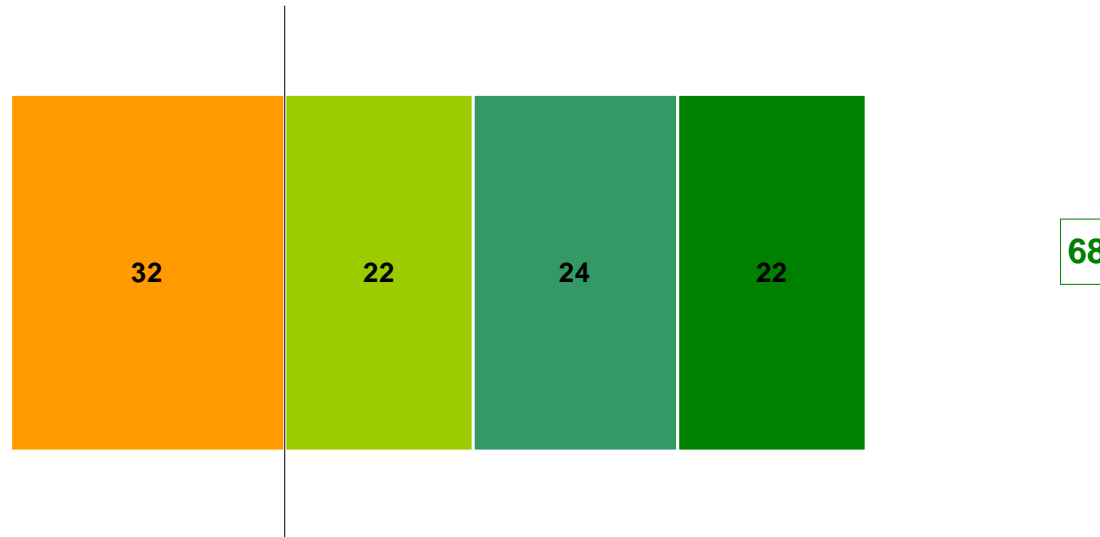
Les jeux vidéo en ligne : 2 adolescents sur 3 y ont déjà joué...

As-tu joué à des jeux vidéo en ligne ?

En %

■ Jamais ■ Rarement ■ De temps en temps ■ Souvent

Total Joue

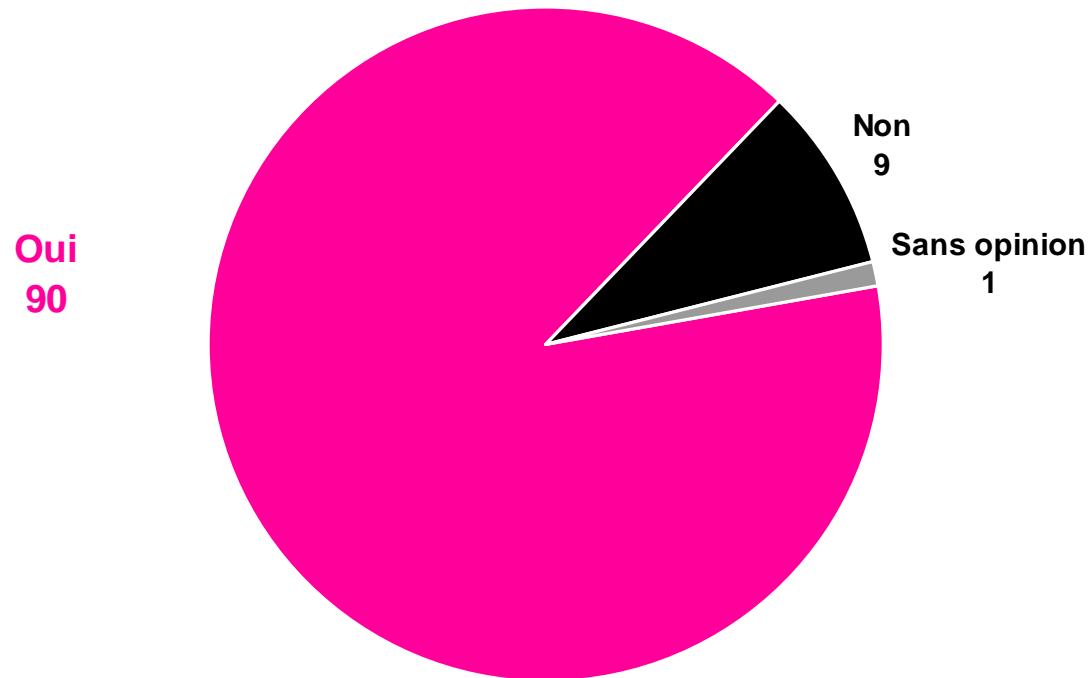


Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

...dont 9 sur 10 avec l'autorisation de leurs parents

Tes parents t'autorisent-ils à jouer à des jeux en ligne ?

En %



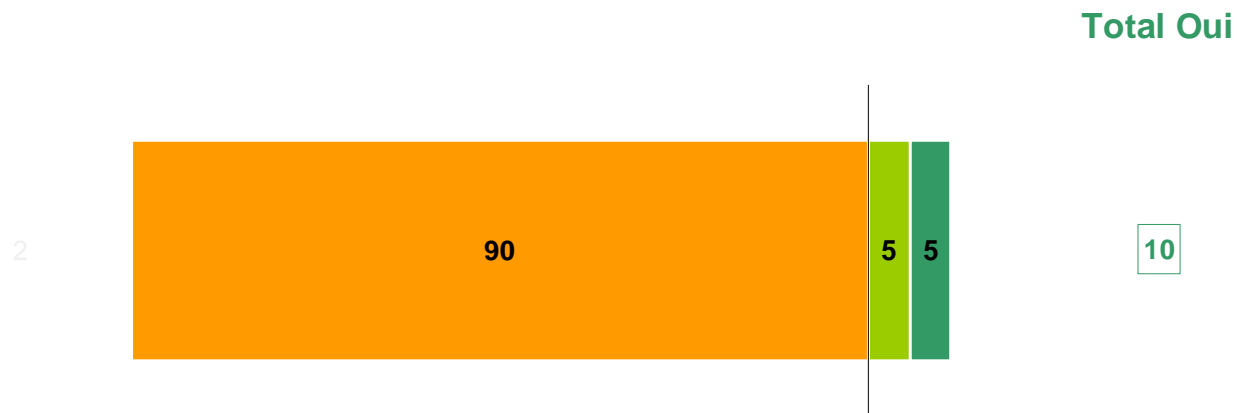
Base : adolescents 12-17 ans qui jouent à des jeux en ligne (n=340)

L'achat d'objets virtuels / du compte d'autres joueurs est peu fréquent...

As-tu déjà acheté des objets virtuels ou le compte d'un joueur contre de la monnaie réelle ?

En %

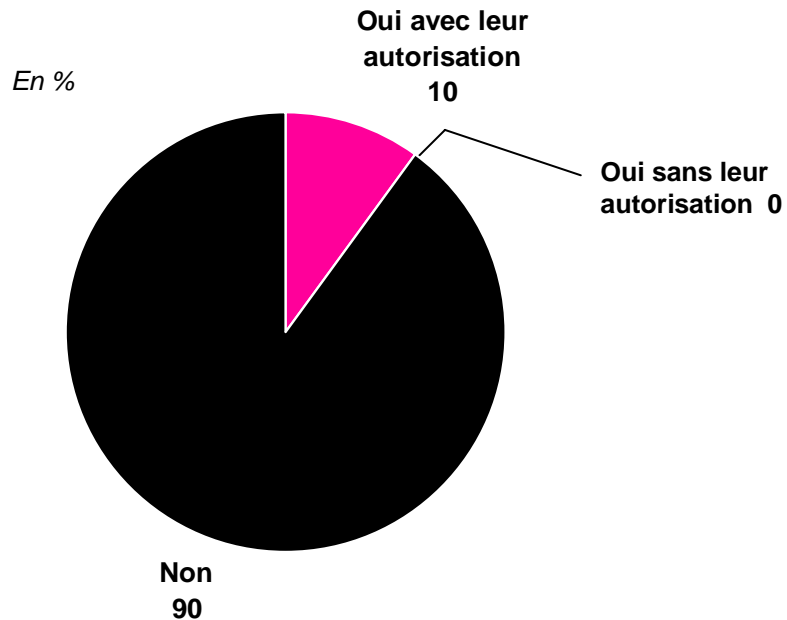
■ Non jamais ■ Oui une fois ■ Oui plusieurs fois



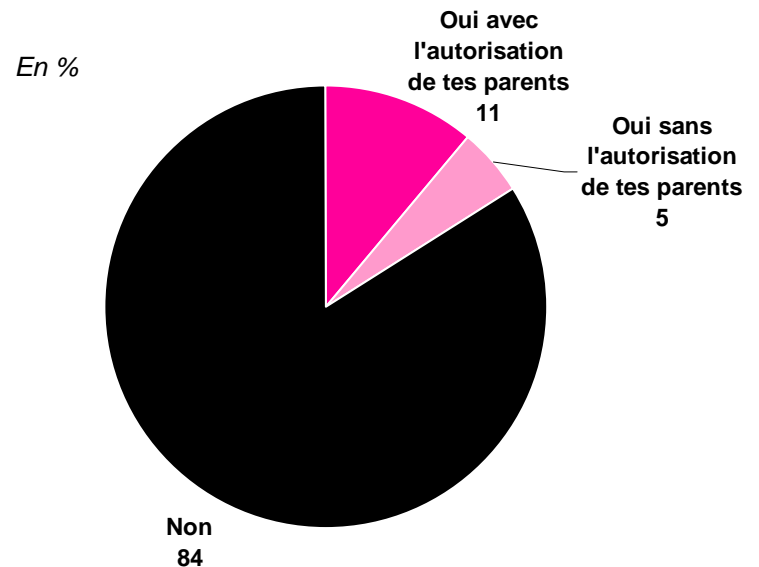
Base : adolescents de 12-17 ans qui jouent à des jeux en ligne (n=340)

...de même que l'utilisation de la carte bancaire des parents et de l'audiotel pour des jeux en ligne

As-tu déjà utilisé la **carte bancaire** de tes parents pour des jeux en ligne?



As-tu déjà utilisé l'**audiotel** (c'est-à-dire un numéro surtaxé) pour des jeux en ligne ?



Base : adolescents 12-17 ans qui jouent à des jeux en ligne (n=340)

Ce qu'il faut retenir

- * Les jeux vidéo constituent un loisir apprécié des adolescents, mais ils ne prennent pas le dessus sur leurs activités sociales et numériques : passer du temps avec ses amis, de même que sur Internet et en famille restent les trois activités auxquelles les adolescents consacrent le plus de temps.
- * L'ordinateur est le support privilégié pour jouer aux jeux vidéo, devant la console de salon, la console portable et bien plus encore, devant le téléphone portable.
- * Les jeux vidéo **en ligne** sont très prisés des adolescents : 68% d'entre eux y ont déjà joué, dont 22% *souvent*. Hormis le coût représenté par l'investissement de départ nécessaire pour jouer (achat de l'équipement et des jeux), peu d'adolescents dépensent de l'argent pour jouer en ligne.





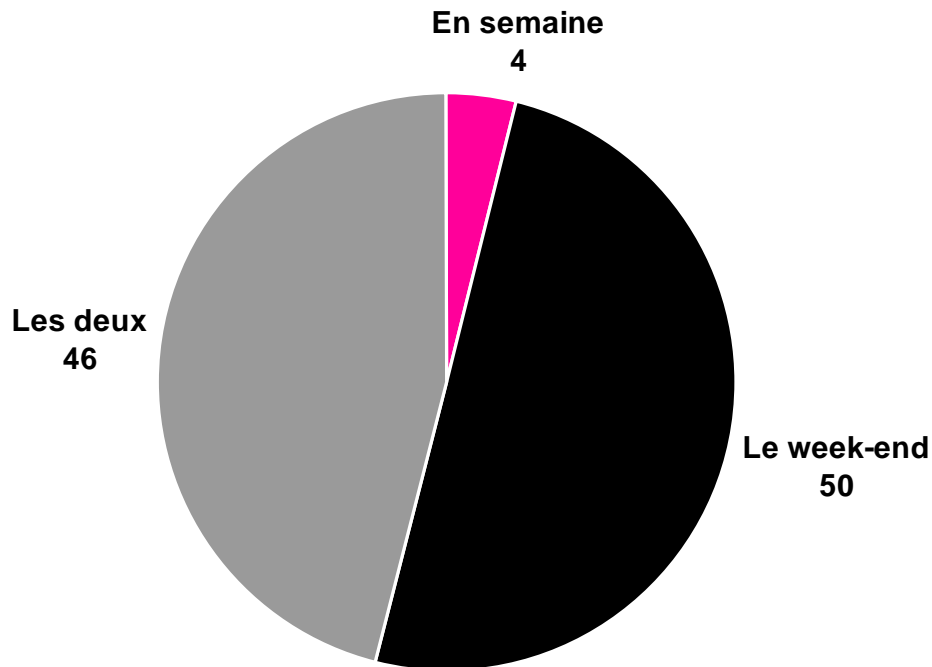
Quels sont les moments du jeu dans la vie d'un adolescent ?

Les adolescents et les jeux vidéos

Les ados privilégient le week-end pour jouer

Quand tu joues aux jeux vidéo, que ce soit sur un ordinateur, sur une console ou un téléphone portable, c'est plutôt...

En %



soit



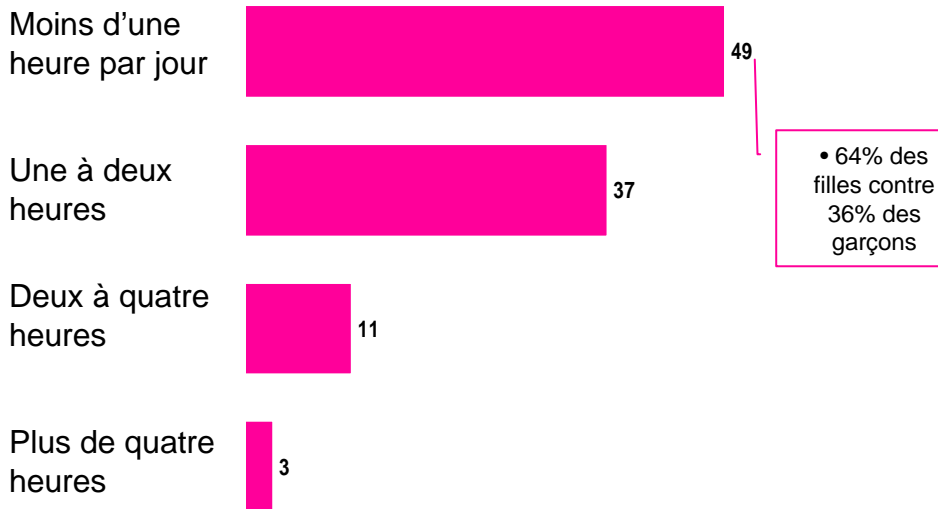
- 50% des adolescents qui jouent en semaine
- 96% des adolescents qui jouent le week-end

Base : Joueurs 12 -17 ans (n=500)

Et jouent plus longtemps le week-end que la semaine

En %

La **semaine**, combien de temps par jour en moyenne joues-tu aux jeux-vidéo ?



Le **week-end**, combien de temps en moyenne joues-tu aux jeux-vidéo ?



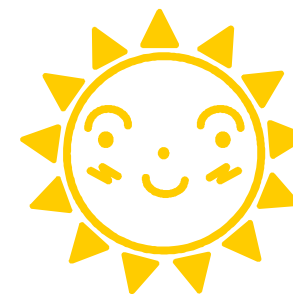
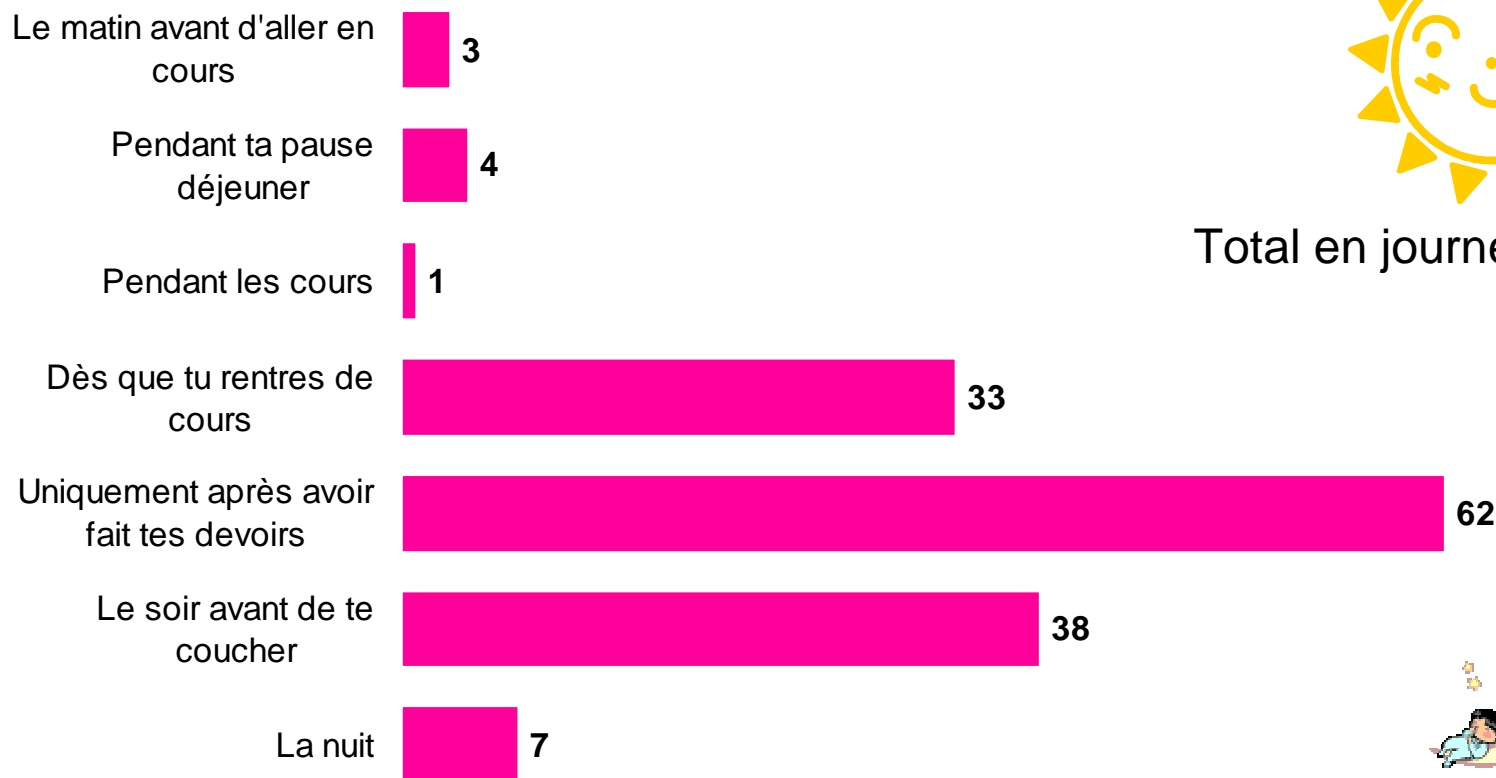
Base : adolescents de 12-17 ans qui jouent en semaine (n=248)

Base : adolescents de 12-17 ans qui jouent le week-end (n=479)

En semaine, 6 ados sur 10 jouent uniquement après avoir fait leurs devoirs, mais un sur 14 joue la nuit

La semaine, à quel moment de la journée joues-tu aux jeux vidéo en général ?

En %



Total en journée : 82 %



Total en soirée / nuit : 41%

Base : adolescents de 12-17 qui jouent en semaine (n=248)

Profil des différents types de joueurs

Sur 100 petits joueurs...



- **65 sont des filles** (+13 par rapport à la part qu'elles représentent dans l'échantillon au global)
- **38 ont entre 12 et 13 ans** (+4)
- **52 sont issus d'un foyer favorisé (chef de ménage PCS+)** (+7)
- **55 jouent aux jeux vidéo avec leurs frères et sœurs** (+2)

Sur 100 gros joueurs...

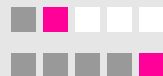


- **75 sont des garçons** (+41)
- **38 ont entre 12 et 13 ans** (+4)
- **59 sont issus d'un foyer défavorisé (chef de ménage PCS -)** (+12)
- **56 sont collégiens** (+9)
- **89 ont leurs deux parents présents au foyer** (+4)

Ce qu'il faut retenir

Si tous les adolescents jouent aux jeux vidéo, ils semblent pour la plupart raisonnables :

- ils choisissent les moments du jeu : plutôt le week-end que la semaine, après avoir fait leurs devoirs qu'avant...
- et ne jouent pas trop longtemps : moins d'une heure par jour pour la moitié d'entre eux
- Au total, seuls 22% d'adolescents sont des « gros joueurs ». Il s'agit surtout de garçons et de collégiens, issus de foyers plutôt modestes.





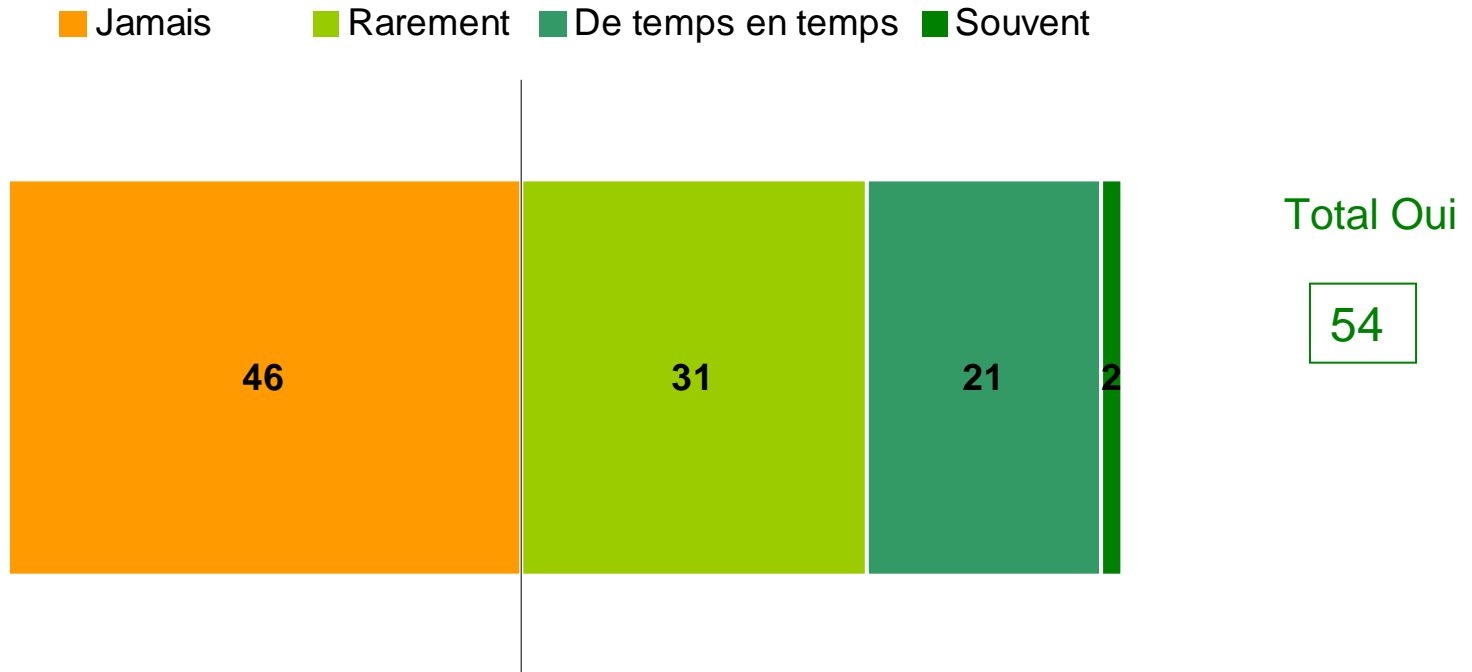
Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?

Les adolescents et les jeux vidéos

Des parents qui jouent aussi... et avec leurs enfants pour 54% d'entre eux

Tes parents jouent-ils avec toi aux jeux vidéos ?

En %

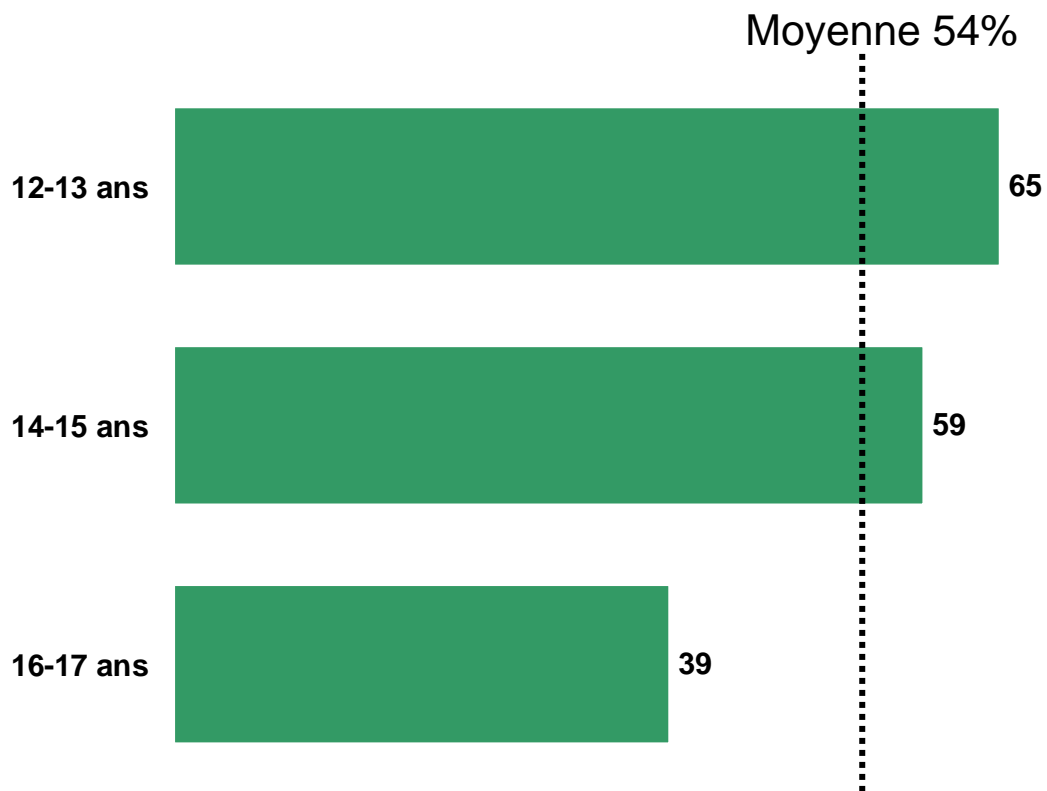


Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

Des jeux avec les parents qui décroissent avec l'âge

Tes parents jouent-ils avec toi aux jeux vidéos ? **Total Jouent** (Souvent, de temps en temps, rarement)

En %



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)



Les adolescents et les jeux vidéos > Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?



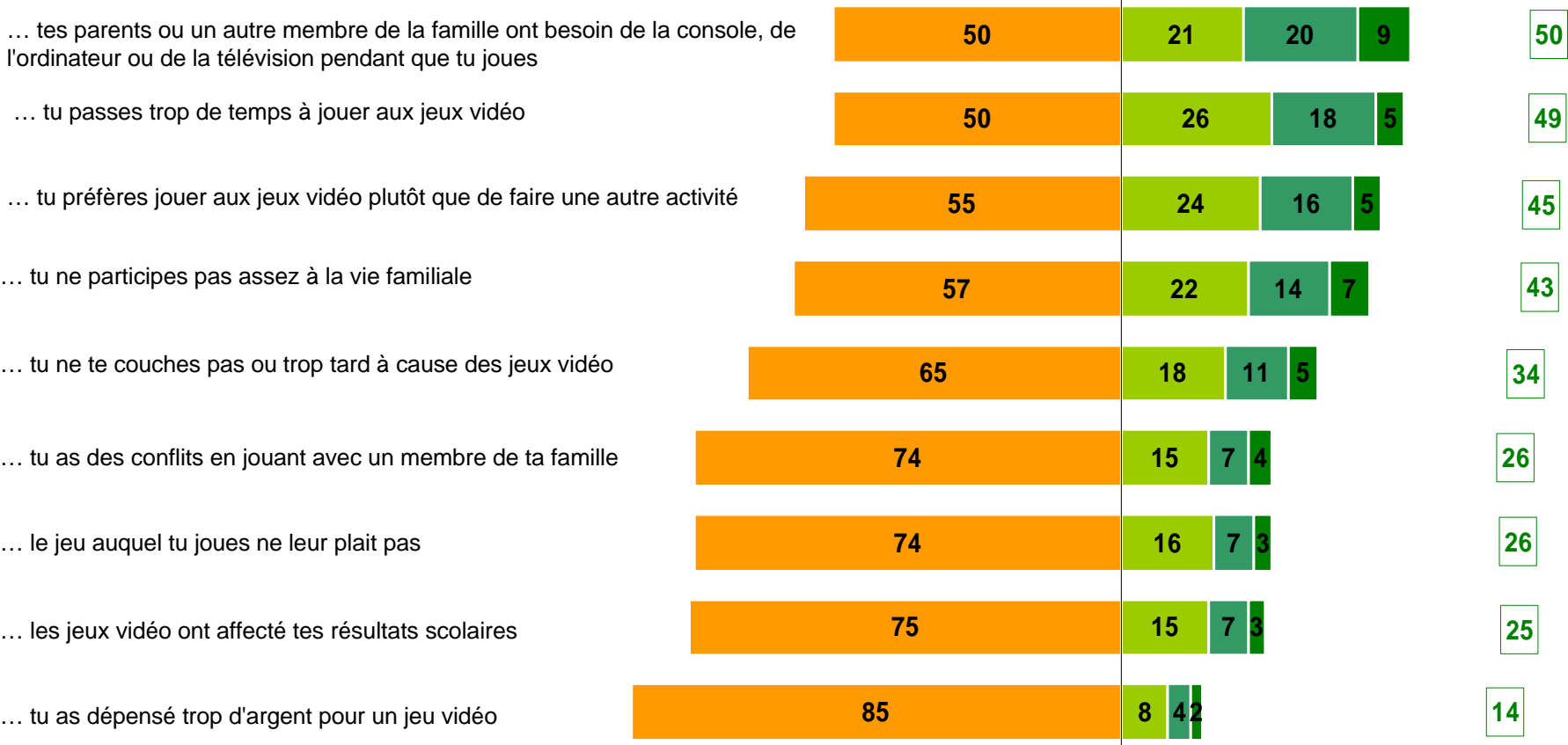
Des jeux partagés, mais également sources de disputes

Te disputes-tu avec tes parents parce que...?

En %

■ Jamais
 ■ Rarement
 ■ De temps en temps
 ■ Souvent

Total se disputent



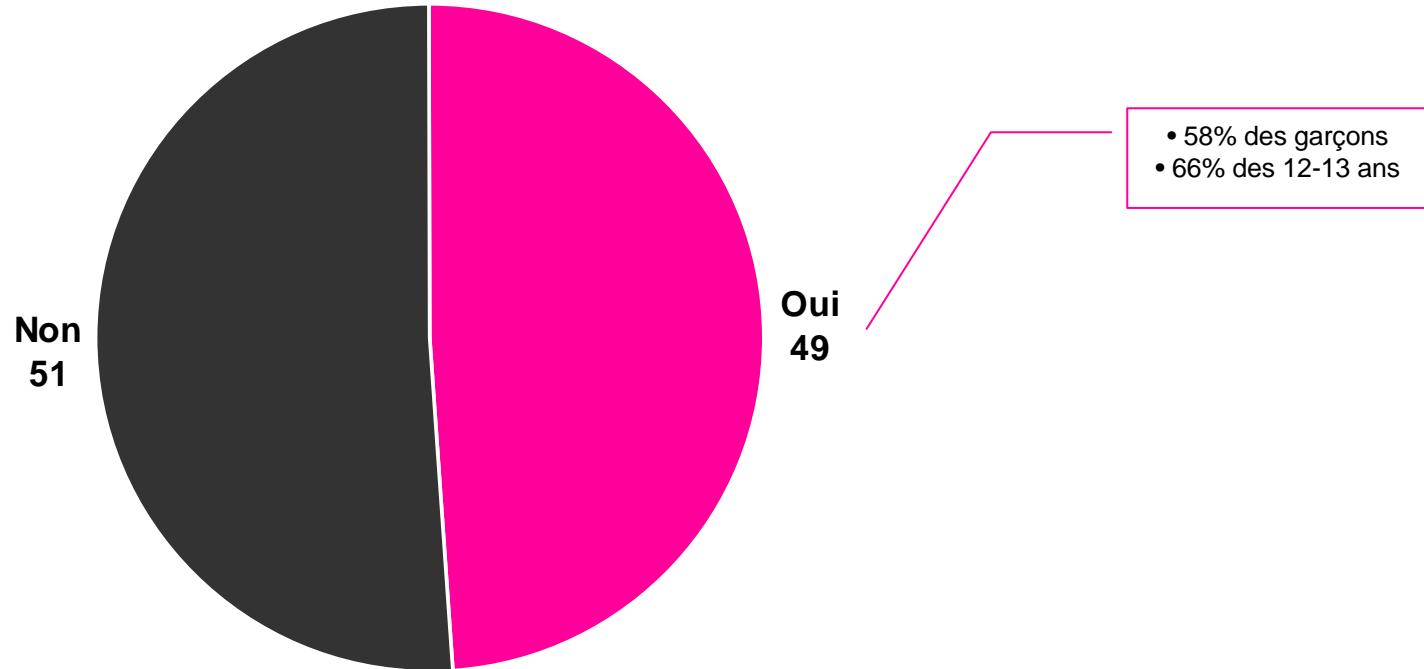
Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)



Des parents qui fixent également des règles, dans 1 foyer sur 2

Tes parents ont-ils fixé des règles à propos de jeux vidéo?

En %

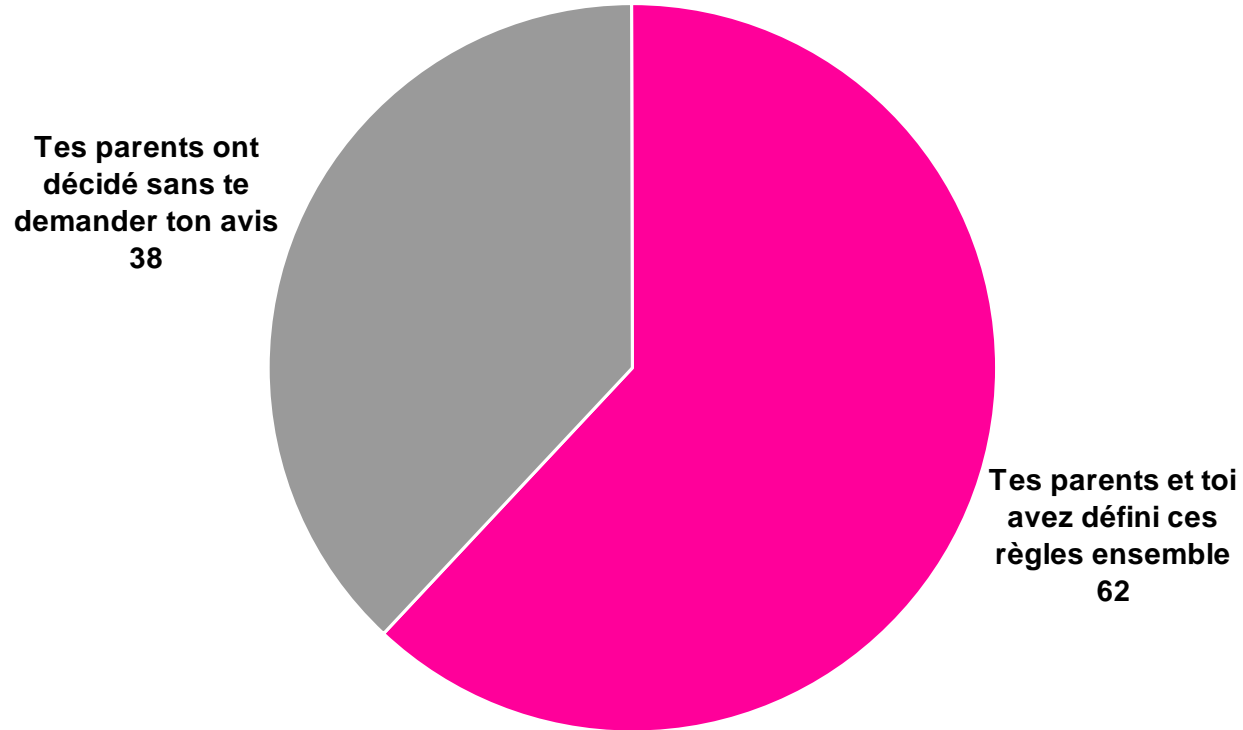


Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

Des règles fixées conjointement dans 6 foyers sur 10

Comment ces règles ont-elles été fixées ?

En %



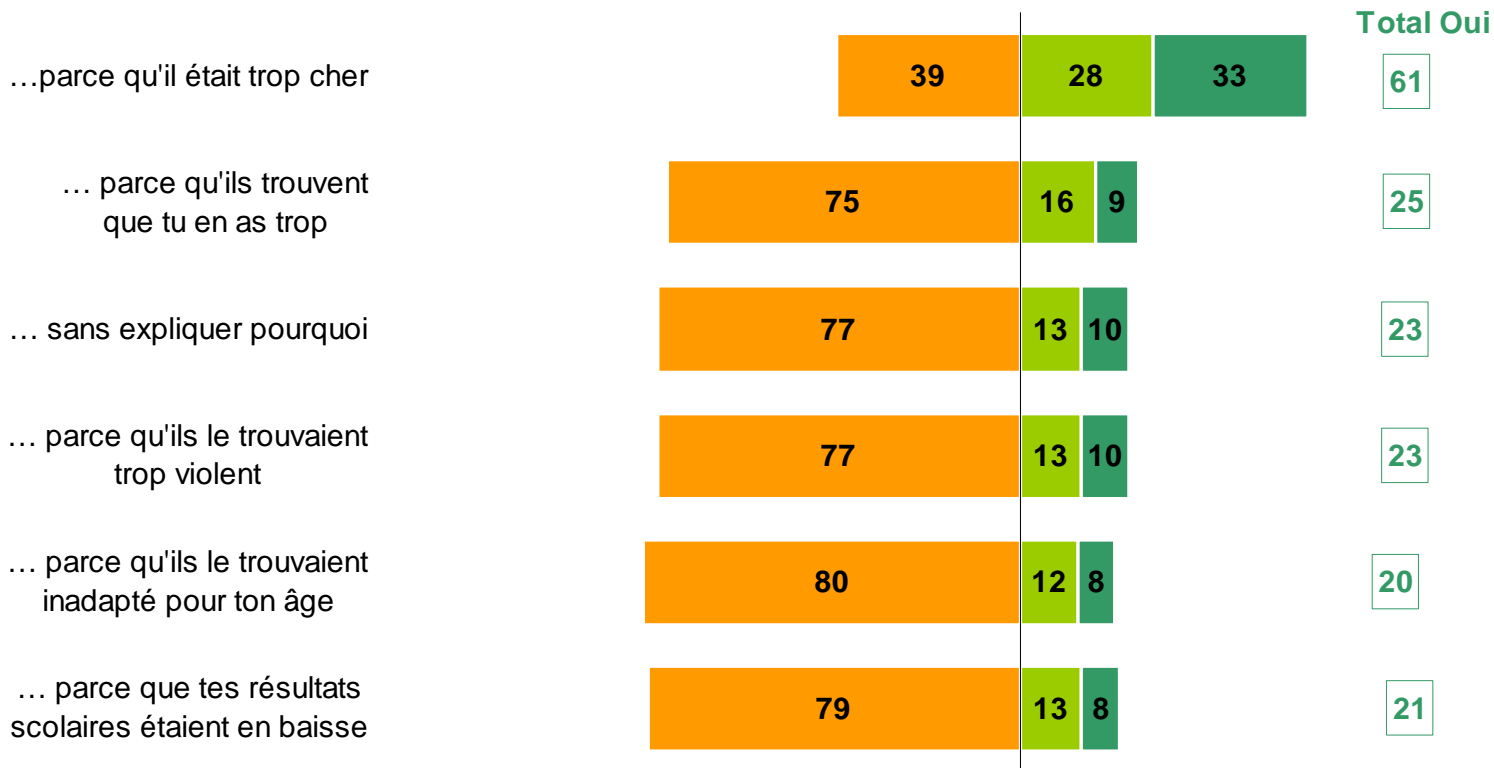
Base : Joueurs 12-17 ans dont les parents posent des règles (n=244)

Un contrôle des parents qui s'exerce également par le refus d'acheter un jeu

Tes parents ont-ils déjà refusé de t'acheter un jeu...

En %

■ Non jamais ■ Oui une fois ■ Oui plusieurs fois

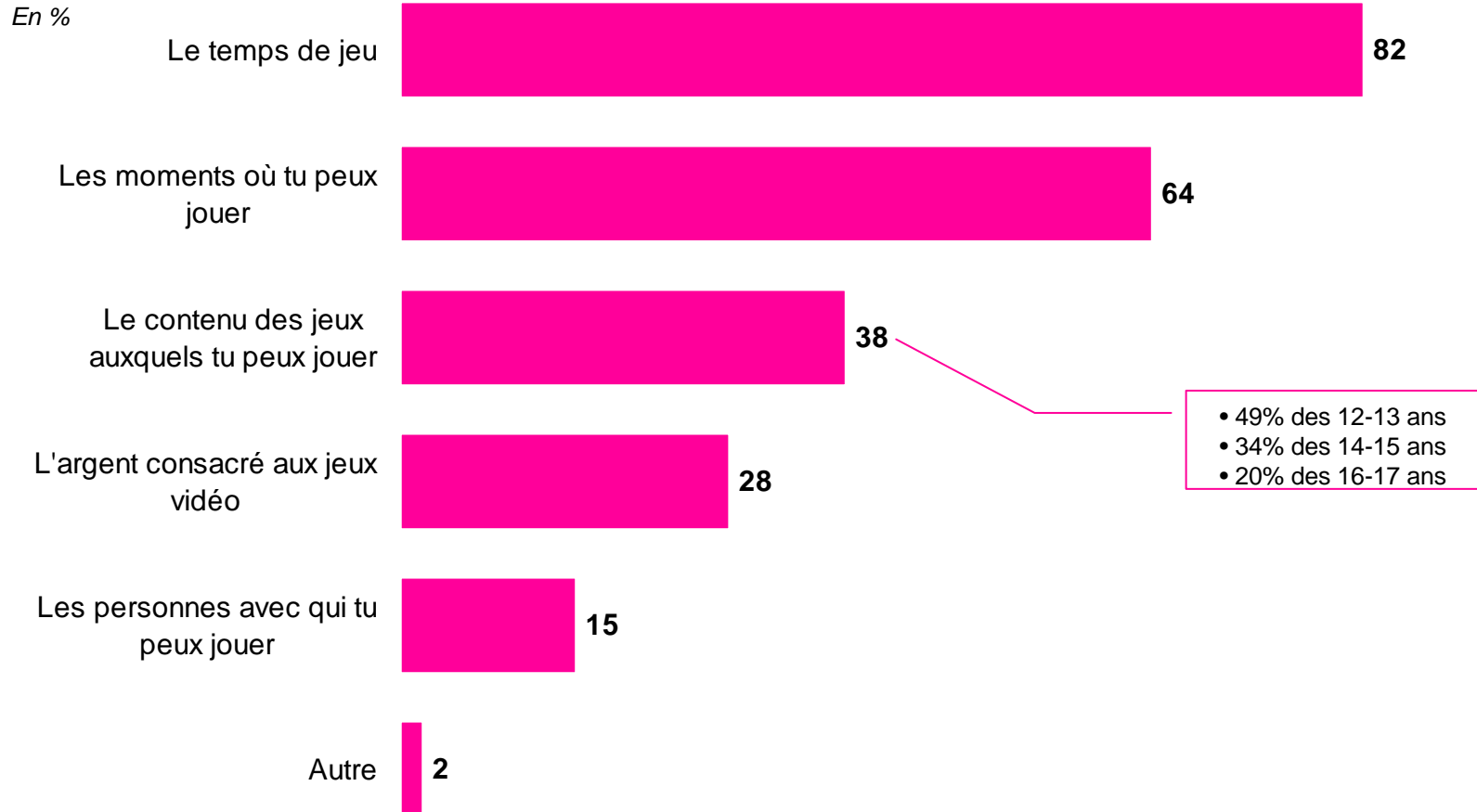


24% des adolescents se sont déjà vus refuser un jeu par leurs parents

Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

Des règles qui portent avant tout sur le temps de jeu et moins sur le contenu

Sur quoi portent ces règles?



Base : Joueurs de 12-17 ans dont les parents posent des règles (n=244)

Ce qu'il faut retenir

- * Dans près d'un foyer sur deux, les parents gardent un œil sur l'activité de leurs enfants :
 - la moitié des adolescents jouent au moins de temps en temps avec leurs parents aux jeux vidéo (54%)
 - une proportion équivalente s'est vue fixer des règles par ses parents en matière de jeux vidéo (49%) : des règles portant avant tout sur ce qui impact la vie familiale (le temps de jeu, les moments du jeu) et moins sur le contenu des jeux. Sur ce dernier point, plus l'adolescent approche de l'âge adulte, plus les parents le laissent libre.
 - 24% ont dû renoncer à l'achat d'un jeu à cause du refus de leurs parents : les motifs du refus sont avant tout liés au prix du jeu (alibi ou réelle motivation ?), mais là encore, beaucoup moins à leur contenu.
- * Le jeu vidéo fait partie de la vie familiale, il structure non seulement le temps passé en famille, mais également les discussions...et les disputes.
 - C'est avant tout le partage de l'équipement qui pose problème, devant les disputes liées à l'organisation de l'emploi du temps : temps passé à jouer, au détriment d'autres activités et de la vie familiale.





Quels points de vigilance ?

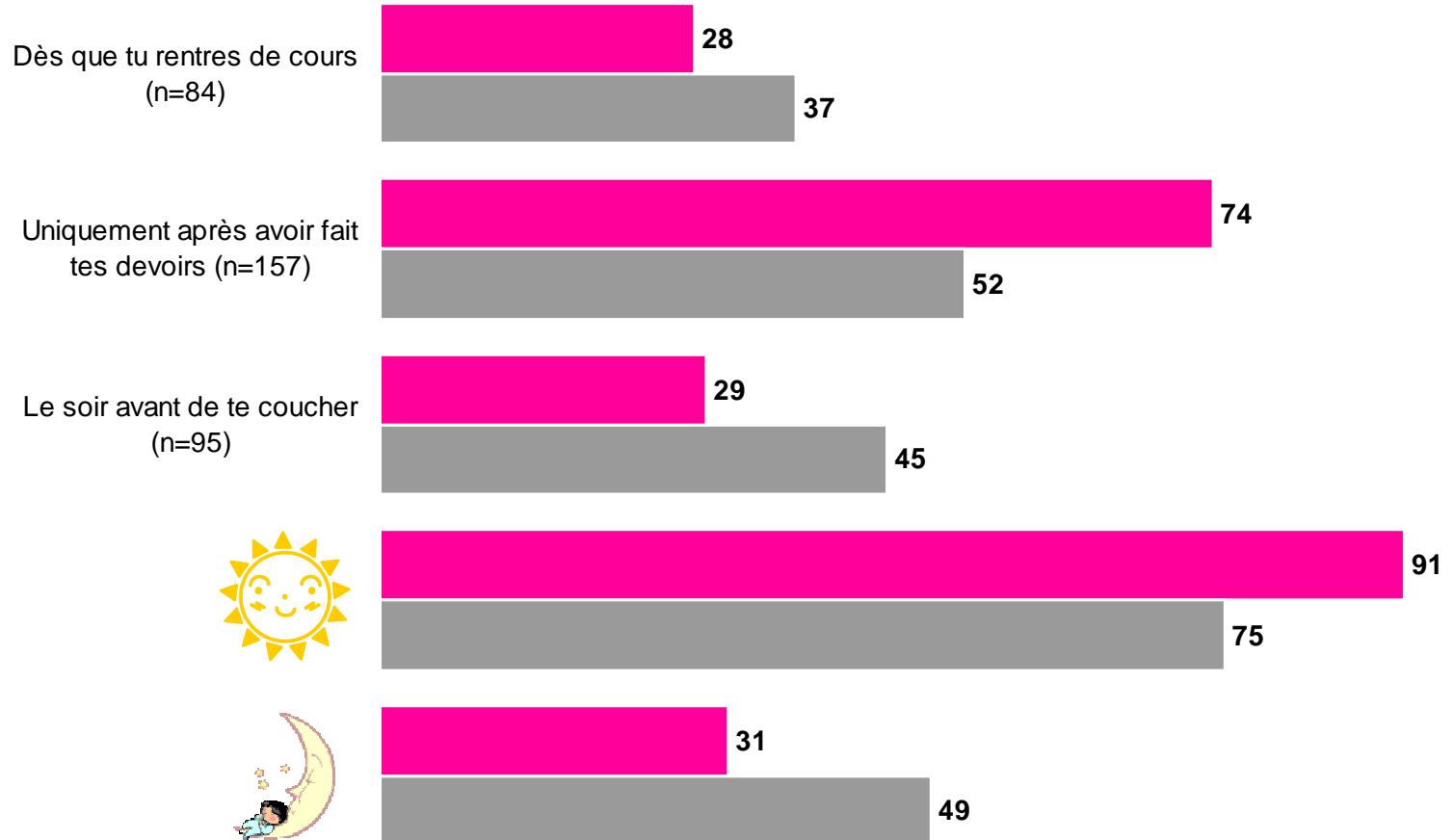
Les adolescents et les jeux vidéos

Des règles qui fonctionnent globalement, mais des disparités importantes... voire inquiétantes ?

La semaine, à quel moment de la journée joues-tu aux jeux vidéo en général ?

En %

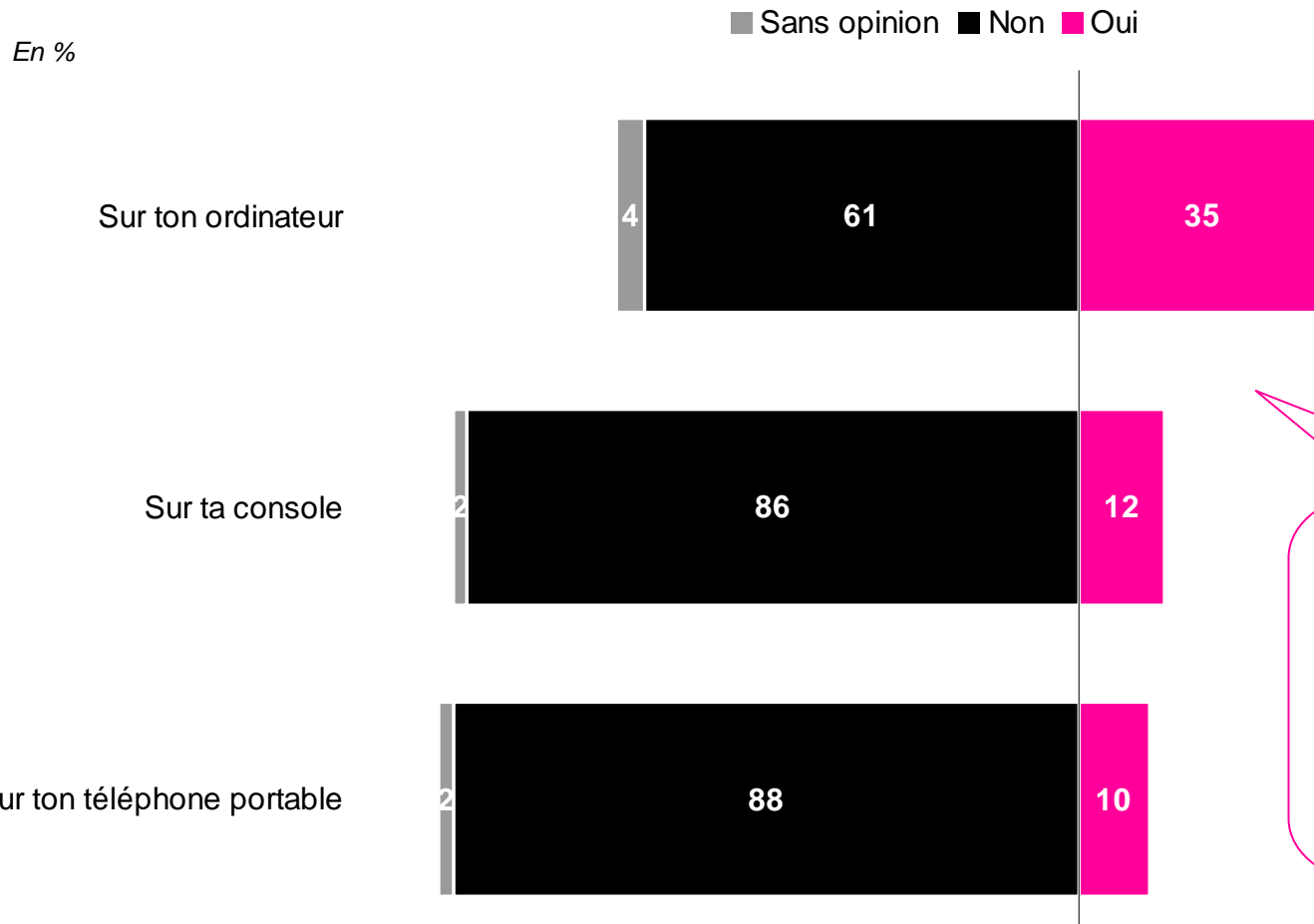
■ Adolescents à qui les parents ont posé des règles ■ Adolescents à qui les parents n'ont pas posé de règles



Base : adolescents de 12-17 qui jouent en semaine (n=248)

Un logiciel de contrôle parental peu installé

Un logiciel de contrôle parental est-il installé :



En 2009* : seuls 7% des adolescents savent qu'un logiciel de contrôle parental installé sur leur mobile*

L'installation (ou non) de ce logiciel dépend de plusieurs facteurs :

- notoriété,
- volonté des parents,
- aptitude à l'installer,
- connaissance de son utilité et de sa pertinence

Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

*Etude réalisée pour Action Innocence et l'UNAF par TNS Sofres, du 17 au 19 septembre 2009 auprès d'un échantillon de 500 adolescents de 12 à 17 ans, interrogés par téléphone selon la méthode des quotas

Les adolescents et les jeux vidéos > Quels points de vigilance ?



Des contenus de jeu qui gênent parfois les adolescents

T'est-il déjà arrivé d'être gêné par...

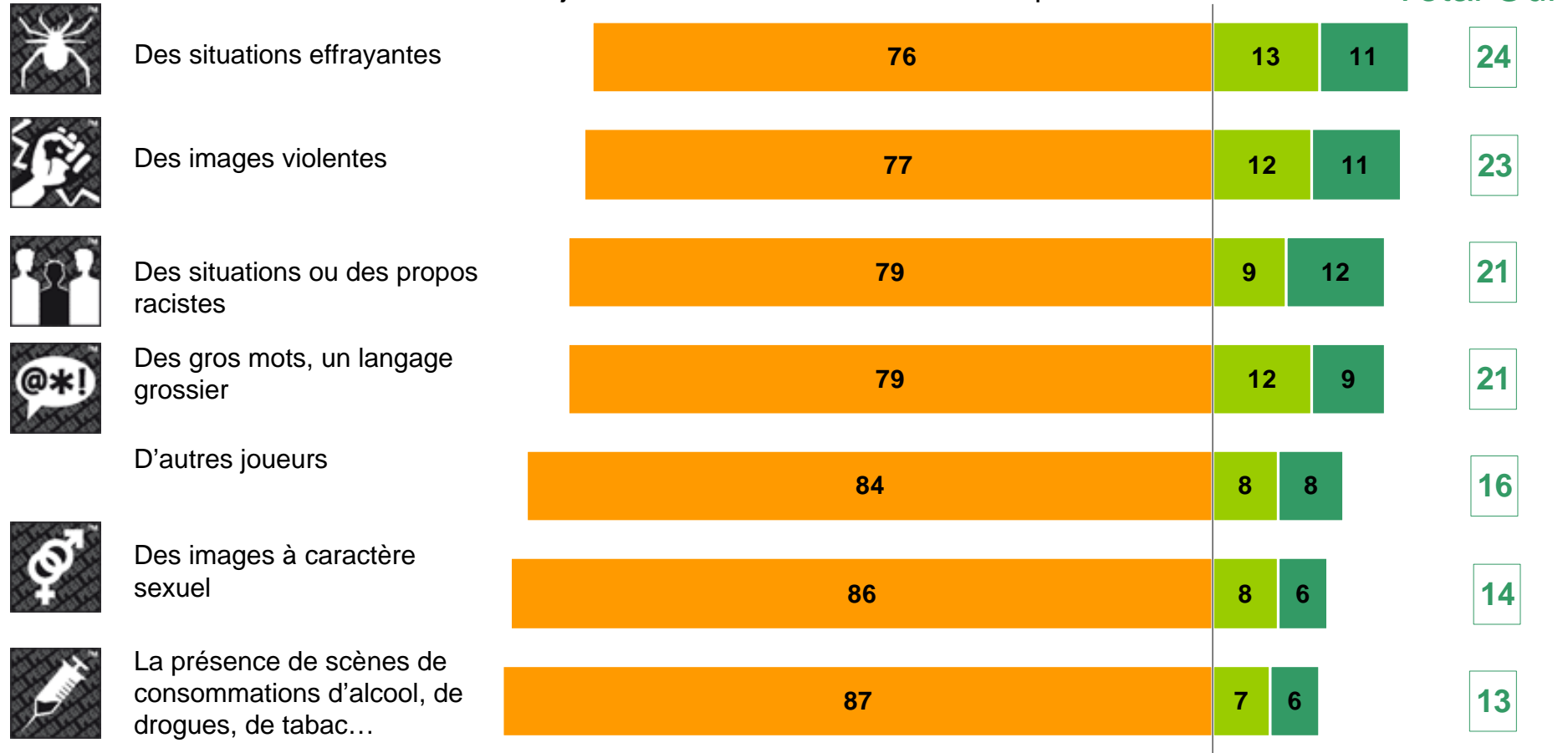
En %

■ Non jamais

■ Oui une fois

■ Oui plusieurs fois

Total Oui

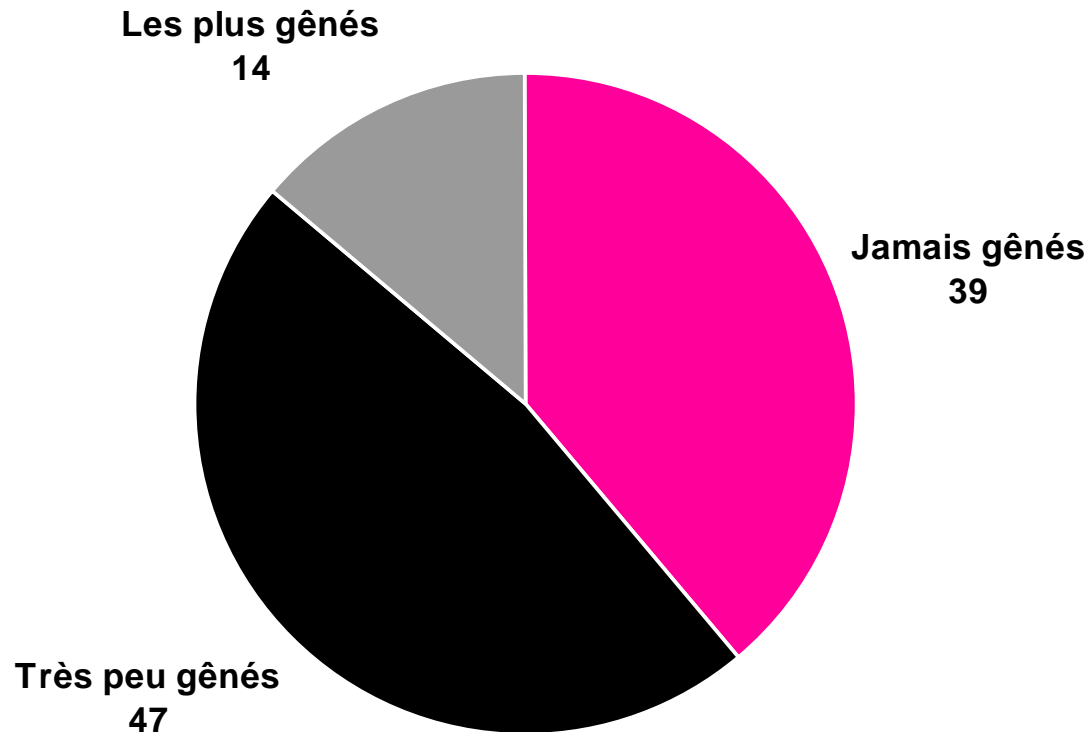


Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

Soit 6 adolescents sur 10 ayant déjà été gênés par du contenu de jeu vidéo

Variable construite à partir des réponses à la question « T'est-il déjà arrivé d'être gêné par... »

En %



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

Profil des joueurs gênés

Sur 100 adolescents qui n'ont jamais été gênés...



- 57 sont des filles (+5 par rapport à la proportion que les filles représentent dans l'échantillon au global)
- 41 ont entre 16 et 17 ans (+8)
- 49 sont issus d'un foyer aisé (chef de ménage PCS +) (+29)
- 58 sont lycéens (+11)

Sur 100 adolescents les plus gênés ...



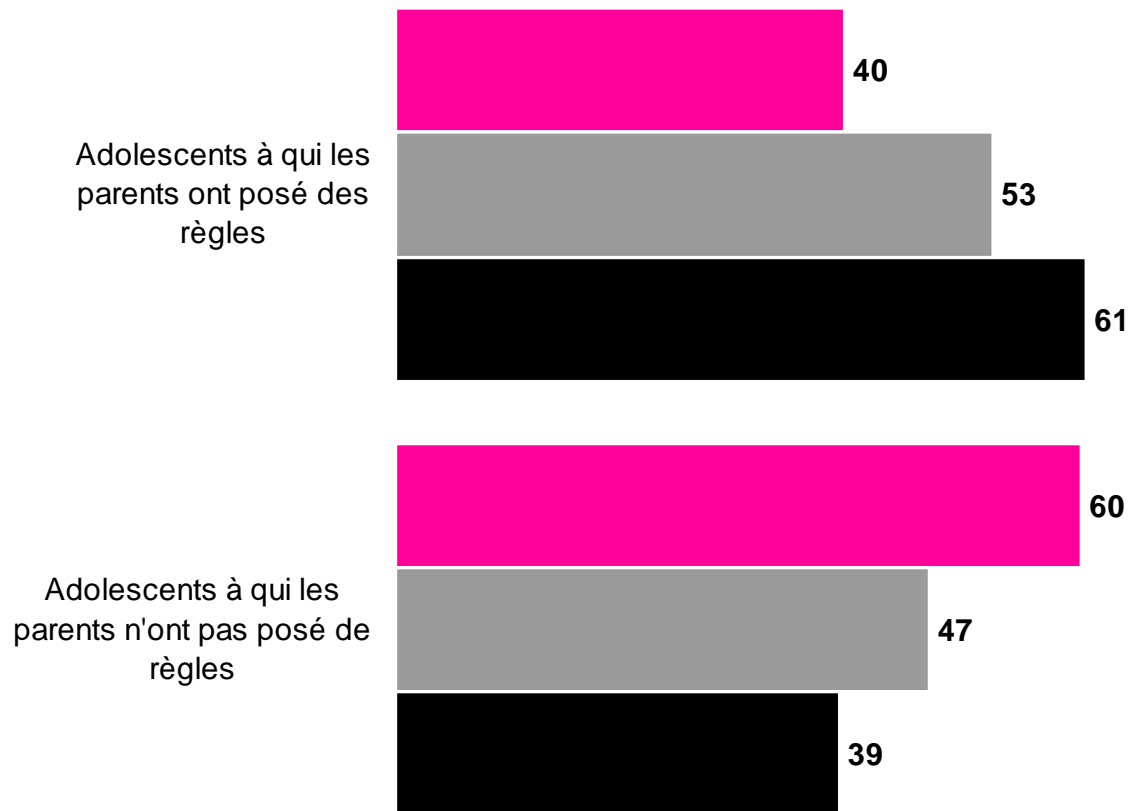
- 54 sont des filles (+2)
- 44 ont entre 12 et 13 ans (+10)
- 54 sont issus d'un foyer modeste (Chef de ménage PCS -) (+7)
- 62 sont au collège (+11)
- 88 ont leur deux parents présents au foyer (+12)
- 84 ont des frères et sœurs au foyer (+8)
- 64 jouent avec leurs frères et sœurs (+11)
- 37 jouent principalement sur un ordinateur (+10) / sur une console portable (+4)



Les adolescents à qui les parents ont fixé des règles sont les plus gênés...

T'est-il déjà arrivé d'être gêné par...

■ Jamais gênés ■ Très peu gênés ■ Les plus gênés



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

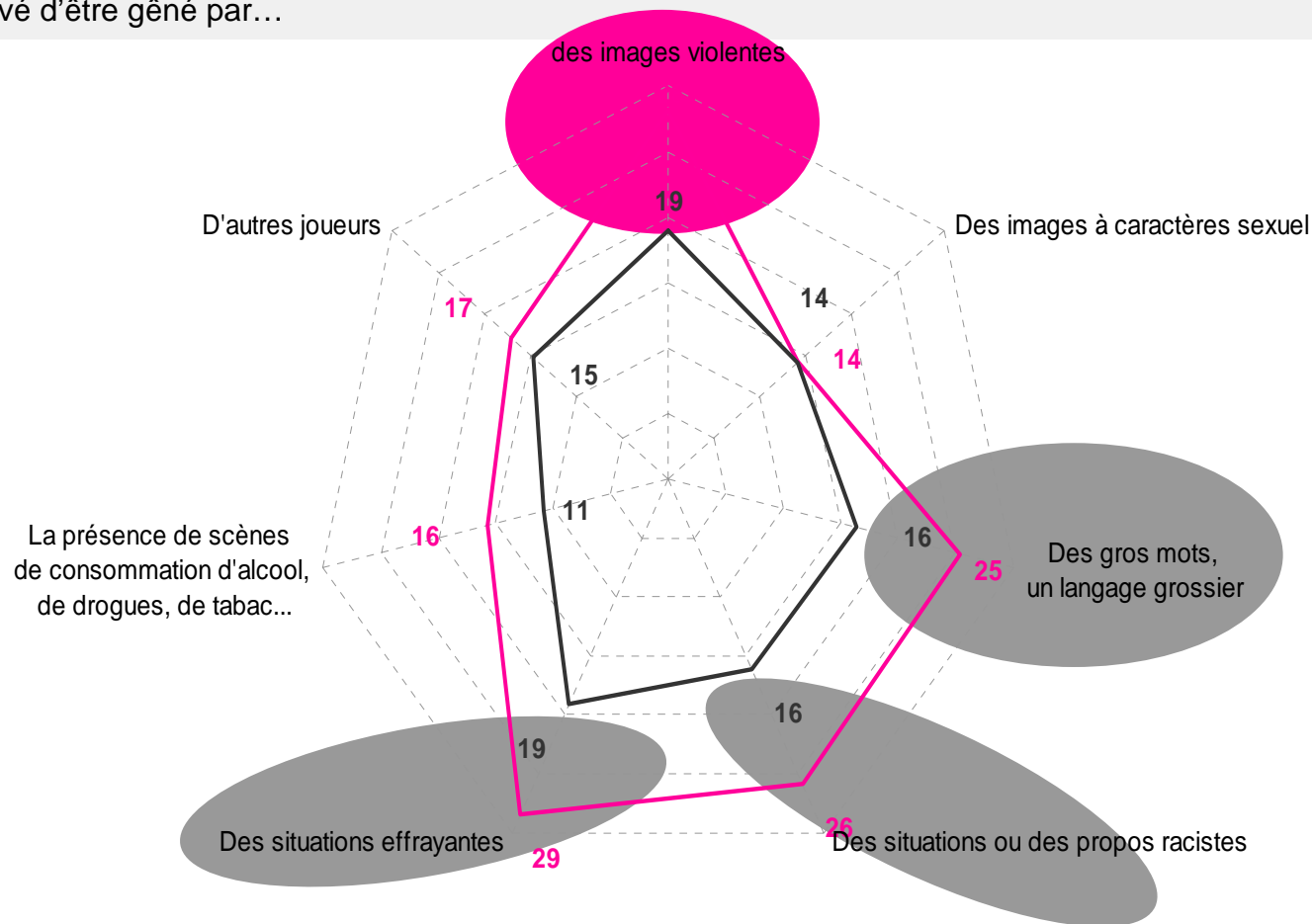


Les adolescents et les jeux vidéo > Quels points de vigilance ?



...manifestement, ils sont plus sensibilisés aux situations gênantes

T'est-il déjà arrivé d'être gêné par...



— Enfants dont les parents ont posé des règles (n=244) — Enfants dont les parents n'ont pas posé de règles (n=256)

Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)



Les adolescents et les jeux vidéo > Quels points de vigilance ?



Une bonne visibilité du système PEGI...

As-tu déjà vu sur les boîtiers des jeux vidéos des informations sur...?

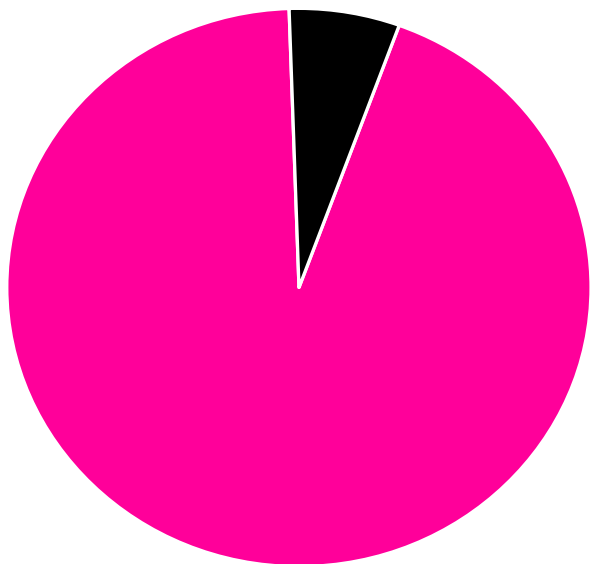
...l'âge minimum recommandé pour jouer

En %



Non
6

Oui
94



...le contenu du jeu vidéo

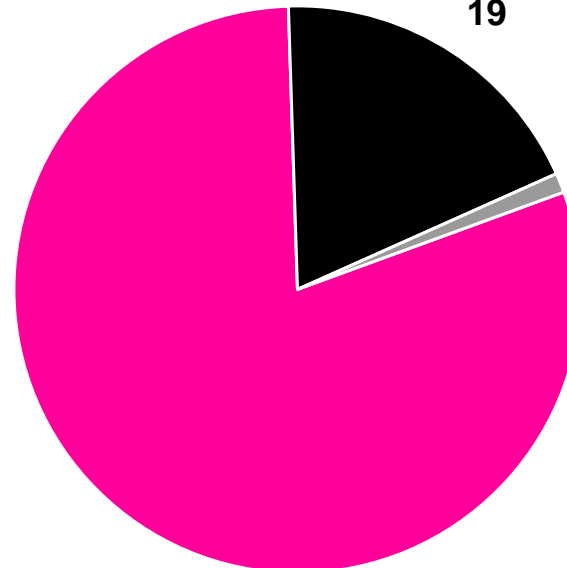
En %



Non
19

Sans opinion
1

Oui
80



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

... et pourtant 52% des adolescents transgressent les recommandations

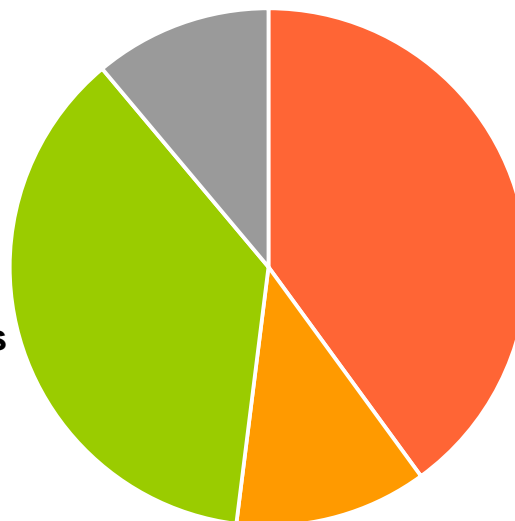
As-tu déjà joué à un jeu vidéo en sachant qu'il était déconseillé à un adolescent de ton âge?

En %

Je ne sais pas, je n'y fais pas vraiment attention
11

Non jamais
37

- 57% des filles
- 50% des 12-13 ans



Oui plusieurs fois
40

- 61% des garçons
- 59% des joueurs sur console de salon

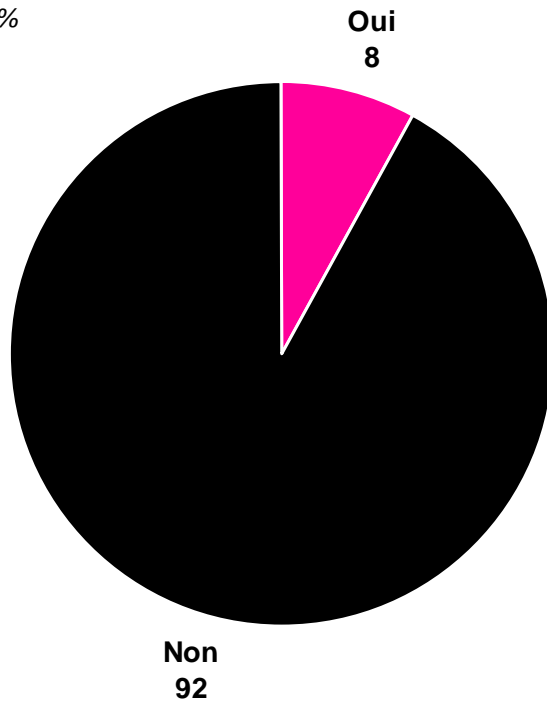
Oui une fois
12

Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

Trois mois après l'ouverture à la concurrence, 8% ont déjà essayé les jeux d'argent et de hasard en ligne

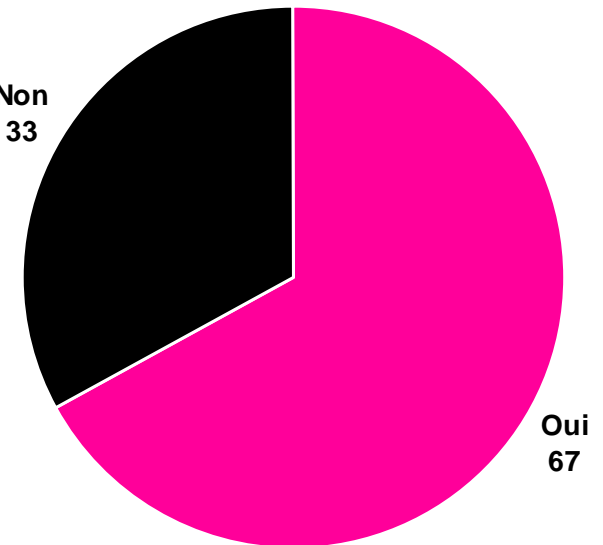
As-tu déjà essayé de jouer à des jeux d'argent ou de hasard en ligne?

En %



Les jeux de hasard et d'argent en ligne sont interdits aux mineurs. Le savais-tu ?

Non
33



Base : adolescents qui jouent à des jeux en ligne (n=340)

Ce qu'il faut retenir

- * Les règles, quand elles sont fixées par les parents, portent avant tout sur le temps de jeu et les moments du jeu, et beaucoup moins sur les contenus
- * Le logiciel de contrôle parental reste très peu installé (dans moins d'un foyer sur 3 sur l'ordinateur, un foyer sur 8 sur la console, et un foyer sur 10 sur le téléphone portable) : des proportions toutefois plus élevées que ce qui avait été relevé l'année dernière à propos du téléphone portable.
- * 6 adolescents sur 10 se sont déjà sentis gênés par du contenu de jeu, et notamment par des situations effrayantes, des images violentes et des propos racistes. Ce sont les joueurs à qui les parents fixent des règles qui figurent parmi les plus gênés : certainement parce que les règles conduisent les adolescents à se poser des questions et développent une certaine sensibilité et une certaine vigilance de leur part.
- * 52% des adolescents ont déjà joué à des jeux déconseillés pour leur âge, malgré une bonne visibilité du système PEGI : des conseils qui sont visibles, connus, mais qui restent peu suivis.
- * Trois mois après l'ouverture à la concurrence, deux tiers des adolescents savent que les jeux d'argent et de hasard en ligne sont interdits aux mineurs mais 8% d'entre eux ont déjà tenté d'y jouer. Une tendance à surveiller.



Annexes

Les adolescents et les jeux vidéos

Profil des joueurs : note technique

Variable construite à partir des réponses aux questions sur la fréquence de jeu :

« *Quand tu joues aux jeux vidéo, c'est plutôt en semaine, le week-end, les deux ?* » = Q3

« *La semaine, à quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?* » = Q4

« *La semaine, combien de temps par jour en moyenne joues-tu aux jeux vidéo ?* » = Q5

« *Le week-end, combien de temps en moyenne joues-tu aux jeux vidéo ?* » = Q7

Petit joueur : joue moins de trois jours en semaine et moins de deux heures le week-end
OU joue uniquement en semaine moins de 3 jours OU joue uniquement le week-end moins de deux heures

Joueur moyen : joue moins de deux heures par jour en semaine et moins de 4 heures le week-end
OU joue tous les jours ou presque moins de deux heures mais uniquement en semaine OU joue uniquement le week-end 2 à 4h

Gros joueur : Joue plus de deux heures par jour en semaine et plus de deux heures le week-end
OU joue 1 à 2 heures par semaine et plus de 4 heures le week-end OU joue tous les jours ou presque mais uniquement en semaine et plus de 2 heures par jour
OU joue uniquement le week-end mais plus de 4 heures OU joue au moins deux jours par semaine plus d'une heure et joue le week-end



Au total, une majorité de joueurs « raisonnables »

Variable construite à partir des réponses aux questions sur la fréquence de jeu :

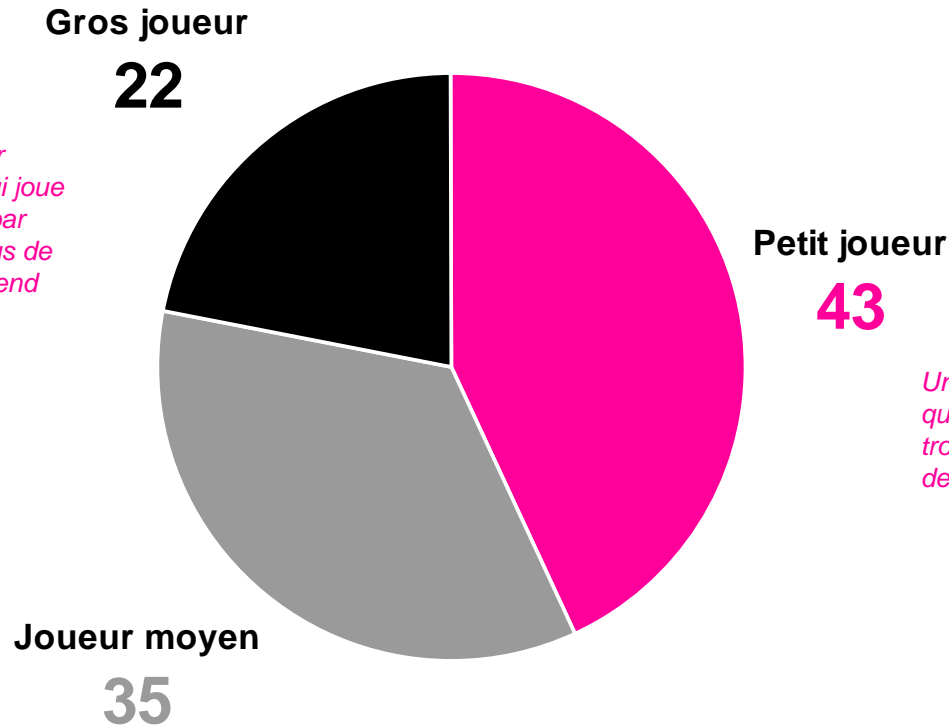
"Quand tu joues aux jeux vidéo, c'est plutôt en semaine, le week-end, les deux ?"

"La semaine, à quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?"

"La semaine, combien de temps par jour en moyenne joues-tu aux jeux vidéo ?"

"Le week-end, combien de temps en moyenne joues-tu aux jeux vidéo ?"

En %



Base : Joueurs 12 -17 ans (n=500)

Des fréquences de jeu en semaine plutôt variables, les garçons jouant plus souvent que les filles

La semaine, à quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo?

En %

4 à 5 fois, c'est-à-dire tous les jours ou presque



26

36% des garçons contre 16% des filles

2 à 3 fois



42

Une fois



31

44% des filles contre 19% des garçons

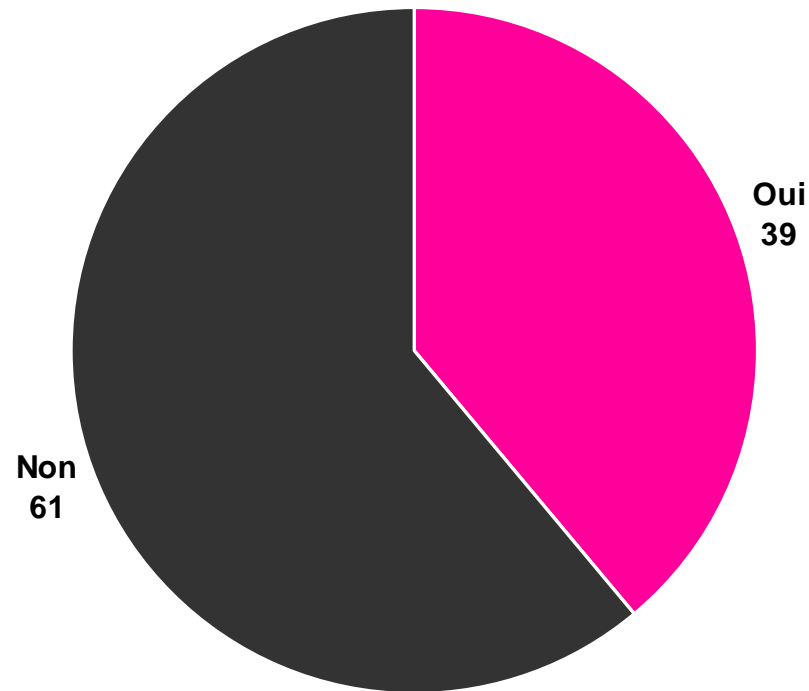
Sans opinion

1

Base : adolescents de 12-17 ans qui jouent en semaine (n=248)

Autorisation des parents de jouer à des jeux d'argent en ligne

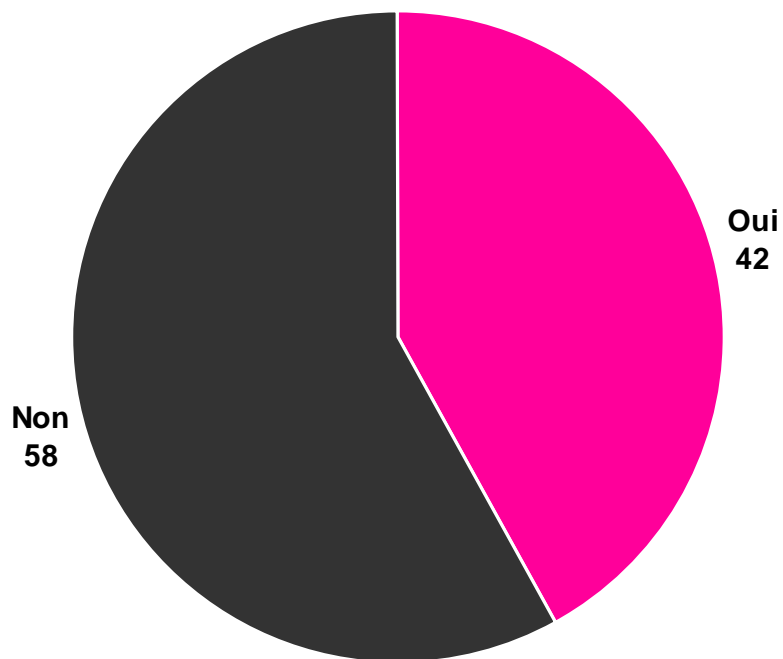
As-tu demandé l'autorisation tes parents pour jouer à des jeux d'argent ou de hasard en ligne?



Base : adolescents de 12-17 ans qui ont essayé de jouer à des jeux d'argent en ligne (n=38) *En raison de la faiblesse des effectifs, les résultats sont à interpréter avec prudence.*

Impossibilité de jouer à des jeux d'argent en ligne

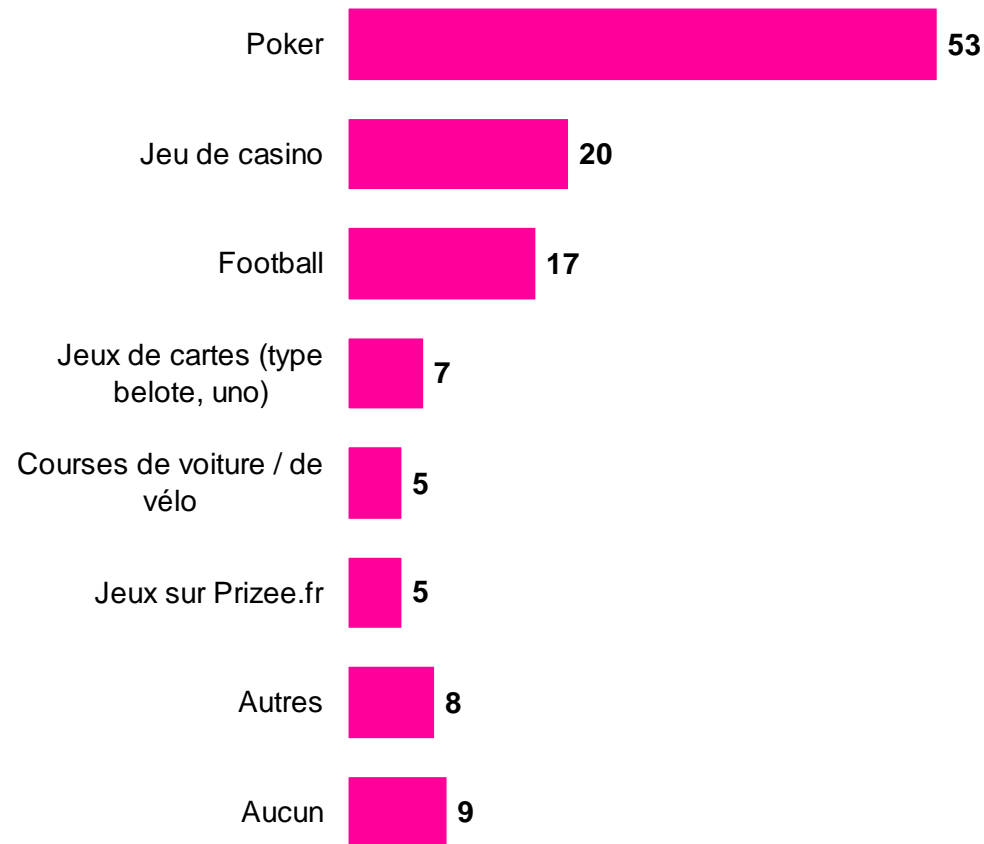
As-tu déjà été bloqué lorsque tu essayais de jouer à des jeux d'argent ou de hasard en ligne?



Base : adolescents de 12-17 ans qui ont essayé de jouer à des jeux d'argent en ligne (n=38) *En raison de la faiblesse des effectifs, les résultats sont à interpréter avec prudence.*

Types de pari déjà réalisés

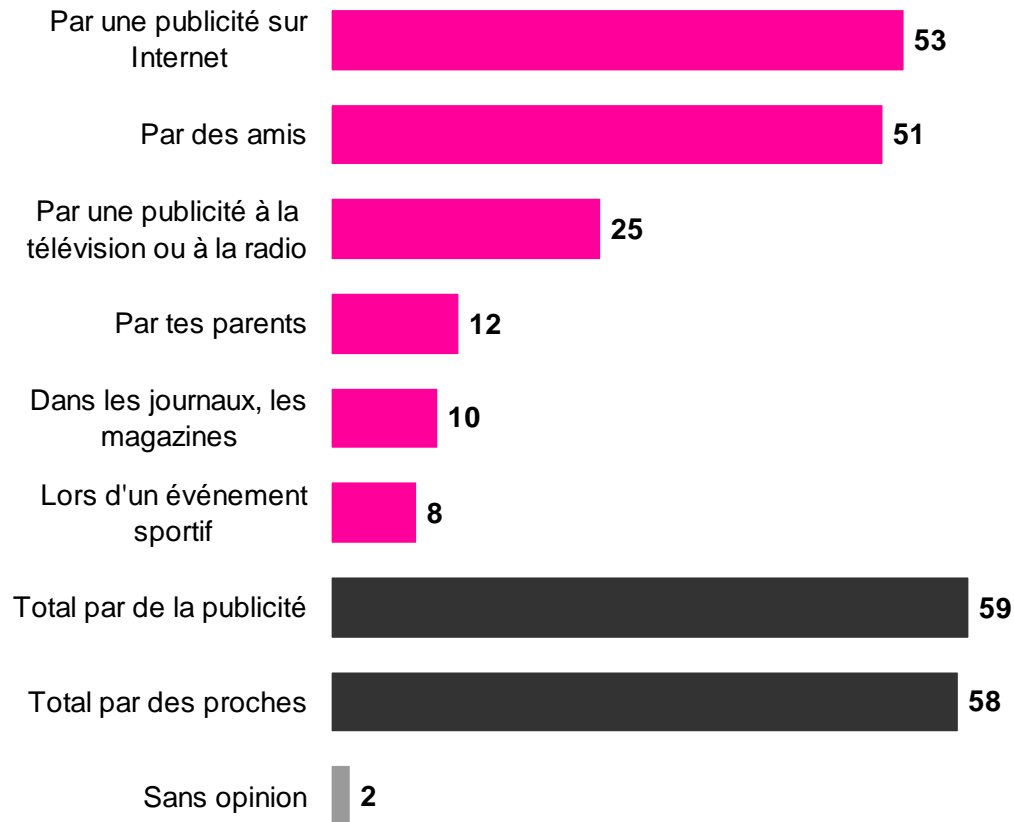
Quel type de pari as-tu déjà fait?



Base : adolescents qui ont essayé de jouer à des jeu d'argent en ligne (n=38) *En raison de la faiblesse des effectifs, les résultats sont à interpréter avec prudence.*

Moyen par lesquels les sites de jeux d'argent en ligne ont été connu

Comment as-tu connu ce ou ces sites sur les quels tu as essayé de jouer de l'argent en ligne?



Base : adolescents qui ont essayé de jouer à des jeu d'argent en ligne (n=38) *En raison de la faiblesse des effectifs, les résultats sont à interpréter avec prudence.*