

Les jeux vidéo, véritable vecteur de lien social

Axel Barre, ETX Daily Up, 1^{er} avril 2022

https://dailyup.etxstudio.com/articles/rn/fr/news_2315071/jeu-video/les-jeux-video-veritable-vecteur-de-lien-social-pendant-la-crise-sanitaire

« Outre d'avoir pleinement profité de la crise sanitaire, le secteur des jeux vidéo a également joué un rôle essentiel pour les adolescents pendant les confinements. Contrairement aux idées reçues, les jeux vidéo ont permis aux jeunes de conserver une vie sociale active, selon une étude.

Loin des clichés, le jeu vidéo a-t-il permis à des milliers d'adolescents de créer du lien social pendant la pandémie ? C'est en tout cas ce qui semble ressortir d'une étude de l'Ifop réalisée en collaboration avec HyperX*. Parmi les principaux chiffres de l'étude, on apprend que 94 % des adolescents se divertissent au moins occasionnellement avec les jeux vidéo et plus d'un adulte sur huit affirme jouer régulièrement. Plus surprenants, une majorité de parents (58 %) jouent régulièrement avec leurs enfants.

"La perception des jeux vidéo évolue positivement, même si les parents restent encore frileux sur certains points (temps passé, impacts sur la santé...). Néanmoins, grâce à l'enthousiasme des plus jeunes, les parents sont poussés en majorité à partager les activités vidéoludiques en famille, offrant la possibilité aux parents de mieux s'approprier ce loisir et donc de mieux accompagner leurs adolescents avec ces médias", résume Vanessa Lalo, psychologue spécialiste des pratiques numériques. Le jeu vidéo est de plus en plus vu comme une activité familiale comme une autre. L'étude précise que 76 % des parents qui pratiquent le jeu vidéo avec leur adolescent ont estimé s'être rapprochés et partager plus de moments ensemble.

L'image du jeu vidéo a bien changé

À travers l'étude, c'est toute l'image du jeu vidéo en lui-même qui semble avoir changé. Autrefois moquée et méprisée, la communauté des joueurs semble évoluer. D'après l'étude, 7 adolescents sur 10 considèrent que les jeux vidéo sont une pratique sociale à part entière, soit presque autant que le football (78 %). Une opinion pas forcément partagée par les parents qui n'adhèrent qu'à 42 % à cette idée.

"Suite aux confinements et couvre-feu successifs, nous avons pu observer que les parents changeaient peu à peu de regard sur les jeux vidéo, ne le voyant plus comme un unique objet de conflits familiaux, mais aussi comme un vecteur de lien social et de bien-être psychologique pour leurs enfants, en cette période exceptionnelle de pandémie nous ayant privé de nos habitudes sociales, scolaires, professionnelles, culturelles ordinaires", explique Vanessa Lalo dans l'étude.

L'essor du jeu vidéo, renforcé par les différents confinements, était pour les adolescents surtout un moyen de mieux supporter cette période et de réussir à maintenir du lien avec leur cercle familial et d'amis. L'étude affirme que 63 % des adolescents ont estimé que les jeux vidéo leur ont permis de rester en contact avec leurs amis. Si l'étude est réalisée avec HyperX, une entreprise spécialisée dans le secteur des jeux vidéo, reste que les chiffres semblent traduire un réel changement. »

**L'étude « Perception et pratique des jeux vidéo » a été réalisée par Ifop pour HyperX en décembre 2021 auprès de 1 000 adolescents âgés de 13 à 17 ans et l'un de leurs parents, représentatifs de la population française.*

Exploitation pédagogique

1. Qu'est-ce que le lien social ? Quelles sont ses différentes dimensions ?
2. Selon vous, pourquoi les jeux vidéo peuvent-ils permettre de renforcer le lien social ?
3. À l'aide de données tirées du document, illustrez l'idée selon laquelle les jeux vidéo permettent de renforcer le lien social.
4. Comment le regard porté par les adultes sur les jeux vidéo évolue-t-il ? Selon vous, comment peut-on l'expliquer ?
5. Selon vous, le jeu vidéo est-il toujours vecteur de lien social ?

Corrigé

1. Le lien social désigne les relations et les interactions qui se créent entre les individus au sein d'une société. Le lien social peut avoir différentes dimensions : sociale, économique, politique.
2. Les jeux vidéo permettent de renforcer le lien social de différentes manières. Tout d'abord, en permettant à différentes personnes de partager une activité commune. Les individus se rassemblent, passent du temps ensemble et créent des souvenirs partagés. Par ailleurs, les jeux vidéo offrent des occasions de communication et de collaboration avec d'autres joueurs (mise en œuvre de stratégies ou de tactiques). En outre, les jeux vidéo peuvent être une forme d'expression créative.
3. D'après l'étude mentionnée dans le document, on constate que 58 % des parents jouent régulièrement aux jeux vidéo avec leurs enfants, ce qui contribue à renforcer les liens avec ces derniers.
4. L'article permet de mettre en évidence le fait que la perception des jeux vidéo évolue positivement. Cela s'explique notamment par un effet de génération : beaucoup de parents ont eux-mêmes joué aux jeux vidéo quand ils étaient enfants et/ou continuent de pratiquer cette activité. Cette connaissance des jeux vidéo leur permet de mieux accompagner leurs enfants dans la pratique de ces activités : le jeu vidéo est alors envisagé comme une activité familiale qui rapproche les membres de la famille.
5. Les jeux vidéo peuvent parfois entraîner une rupture du lien social, notamment lorsqu'ils sont utilisés de manière excessive ou non équilibrée. Lorsqu'une personne consacre trop de temps à cette activité, cela peut entraîner une réduction de ses interactions sociales et un certain isolement qui peuvent entraîner une rupture du lien social. C'est notamment le cas de certains jeux en ligne, qui offrent une interaction constante avec d'autres joueurs, mais qui peuvent également entraîner une réduction des interactions de face-à-face et des phénomènes de dépendance.