



Les principaux enseignements de l'enquête

La Délégation Interministérielle a souhaité réaliser une enquête auprès de parents d'enfants de 6 à 17 ans, afin d'évaluer leur connaissance et leur perception des jeux vidéo auxquels jouent leurs enfants. Cette étude a été réalisée auprès d'un échantillon représentatif de 804 parents d'enfants de cette classe d'âge, du 14 au 15 octobre 2008.

1. Plus d'un parent sur deux ne parlent « jamais » avec leurs enfants ou seulement « parfois » des jeux vidéos que ces derniers pratiquent

Les parents semblent dans l'ensemble juger superflu de devoir rester systématiquement ou souvent aux côtés de l'enfant lorsqu'il joue à un jeu vidéo, voire même de discuter avec lui desdits jeux. Ainsi, **54% des parents ne parlent que parfois voire jamais avec leur enfant des jeux vidéo**, et ils ne sont que 18% à rester systématiquement ou souvent à ses côtés pendant qu'il joue et 11% à pratiquer avec lui. **Cette tendance est particulièrement prononcée à mesure que l'enfant grandit**. Ainsi, les parents sont logiquement plus nombreux à dialoguer avec leur enfant, rester à ses côtés pendant le jeu ou même jouer avec lui quand il est petit que quand il est adolescent, les parents d'enfants de 15 à 17 ans indiquant même majoritairement ne *jamais* être près de lui à ce moment-là (64%) et encore moins jouer avec lui (72%).

2. La vigilance des parents concernant les jeux vidéo diminue avec l'âge de l'enfant

Dans l'ensemble, les parents font attention aux jeux vidéo utilisés par leurs enfants quand ceux-ci y jouent. Ainsi, 69% d'entre eux disent qu'ils savent toujours à quel type de jeu joue leur enfant, 23% parfois, 4% rarement et 4% jamais. **C'est donc 31% des parents qui avouent ne pas toujours savoir comment leur enfant se divertit**, une proportion qui est loin d'être négligeable bien que minoritaire.

En fait, **c'est essentiellement l'âge de l'enfant qui détermine le niveau de vigilance des parents : plus il est âgé, plus ils lui font confiance et admettent ne pas être au courant de ses divertissements**. Ainsi, si l'attention des parents est importante quand leur enfant a entre 6 et 10 ans (84% savent toujours à quoi il joue), elle diminue quand l'enfant a entre 11 et 14 ans (64%) pour devenir minimale lorsque l'enfant atteint 15 ans : **la majorité des parents d'enfants de 15 à 17 ans (58%) indique ainsi ne pas toujours savoir à quoi joue leur enfant**, dont 12% qui avouent même ne *jamais* le savoir. Les parents considèrent donc majoritairement qu'au-delà d'un certain âge, il n'est pas forcément indispensable de tout savoir sur le type de jeux auxquels s'adonne leur enfant.



3. Les parents sont les principaux acheteurs de jeux vidéo, mais l'enfant reste prescripteur dans la plupart des cas

En grande majorité, les jeux auxquels s'adonnent les enfants sont achetés (79%), seuls 5% étant prêtés, et 15% téléchargés gratuitement. Notons que le fait de disposer à la maison d'une connexion Internet n'augmente pas la part des jeux téléchargés gratuitement, qui reste donc très minoritaire.

Ce sont les parents qui achètent le plus des jeux vidéo à leurs enfants, qu'il s'agisse de la mère (53%) ou du père (48%). Les frères et sœurs (5%), un autre membre de la famille (4%), ou une personne extérieure à la famille (4%) sont très peu pourvoyeurs de jeux. Les parents sont particulièrement nombreux à acheter les jeux de leurs enfants quand ce dernier est encore jeune, et cette proportion tend à décroître au fur et à mesure que l'enfant grandit. Ainsi, **quand l'enfant a entre 15 et 17 ans, les parents ne sont plus les principaux acheteurs de jeux : c'est davantage l'enfant lui-même qui va se procurer son jeu vidéo (40%)**.

Concernant enfin les lieux d'achat favoris, ce sont les magasins spécialisés en jeux vidéo (42%) et les supermarchés (40%) qui dominent la hiérarchie, loin devant Internet (5%), les magasins de jouets (5%) ou les amis (1%). Plus l'enfant est âgé, plus les jeux auxquels il joue et qui ont été achetés ont été acquis dans un magasin spécialisé, tandis qu'à l'inverse, plus l'enfant est jeune, plus le supermarché a été privilégié.

Si les parents sont les principaux pourvoyeurs de jeux vidéo quand ceux-ci ont été achetés – à l'exception des adolescents qui achètent eux-mêmes leurs jeux – **leur enfant reste le principal prescripteur**. En effet, quand les parents achètent un jeu vidéo à leur enfant, c'est essentiellement parce qu'il le leur a demandé (67%), seuls 24% indiquant que c'est parce qu'ils l'ont trouvé intéressant et 6% parce qu'ils en ont entendu parler dans une publicité, des journaux ou par des amis. Le rôle incitatif des enfants s'exerce dès le plus jeune âge puisque les parents d'enfants de 6 à 10 ans qui achètent des jeux vidéo sont déjà une majorité (54%) à le faire à la demande de leur enfant, cette proportion augmentant considérablement au fur et à mesure que celui-ci grandit (83% des parents d'enfants de 11-14 ans et 74% de ceux ayant un enfant de 15-17 ans).

Le poids des parents dans le choix du jeu vidéo est donc assez secondaire et s'il est encore prégnant pour un tiers (35%) de ceux qui achètent des jeux et dont la progéniture est âgée de moins de 11 ans, il devient vraiment marginal une fois que leur enfant est plus âgé.

En définitive, il ressort de cet état des lieux général que **la plupart des jeux vidéo auxquels jouent les enfants de 6 à 17 ans ont été achetés dans les circuits traditionnels et par le biais des parents dans la majeure partie des cas**. Pour autant, ces derniers connaissent-ils toujours les jeux favoris de leurs enfants ? Savent-ils si certains peuvent être violents ? Qu'en est-il des adolescents qui, comme on l'a vu, sont de plus en plus autonomes dans leur gestion des jeux vidéo ?



4. Les jeux vidéo : un loisir massivement répandu auprès des enfants de 6 à 17 ans

Les jeux vidéo sont devenus un objet incontournable pour les enfants de 6 à 17 ans : selon leurs parents, **la quasi-totalité d'entre eux s'adonne à cette pratique (96%)**, au moins occasionnellement. Il s'agit donc d'un loisir extrêmement répandu, y compris auprès des plus jeunes puisque même les 6-10 y jouent massivement (97%).

Plus significatif, **l'utilisation des jeux vidéo est très fréquente**. Ainsi, **une majorité d'enfants de 6 à 17 ans y joue « souvent » (53%)**, 35% « parfois » et seulement 8% « rarement ». Il semble que ce soit surtout les collégiens qui plébiscitent ces jeux, puisque selon leurs parents, près des deux tiers (63%) y jouent « souvent », même si les plus jeunes (49% des 6-10 ans) tout comme les plus âgés (50% des 15-17 ans) ne sont pas en reste. En fait, avant 11 ans, les enfants sont sans doute encore jeunes, ce qui explique certainement que les parents soient un peu moins enclins à accepter cette pratique. Et après 14 ans, il est probable que ce soit l'adolescent lui-même qui se lasse quelque peu des jeux, pour privilégier d'autres activités. En définitive, il est donc assez logique que la période du collège soit celle où les enfants jouent le plus aux jeux vidéo. Notons enfin que contrairement à certaines idées reçues, **les jeux vidéo attirent au global autant de filles que de garçons, mais que ces derniers y jouent plus régulièrement** : les deux tiers (64%) y jouent souvent, contre 42% des filles.

Parmi les enfants utilisateurs de jeux vidéo, plus des quatre cinquièmes (83%) y jouent au moins une fois par semaine, dont **32% s'avèrent être de gros consommateurs puisqu'ils y jouent au moins une fois par jour**. On retrouve à nouveau dans cette analyse détaillée de la fréquence de jeu une surreprésentation des collégiens (39% des 11-14 ans jouant aux jeux vidéo au moins une fois par jour contre 29% des 6-10 ans et 30% des 15-17 ans) et des garçons (40% y jouent au moins une fois par jour contre 24% des filles).

Les enfants qui jouent aux jeux vidéo et qui disposent de chacun des appareils testés le font massivement sur leur console de jeux (87%) mais aussi sur l'ordinateur de la famille (77%). Il s'agit des deux canaux les plus utilisés d'après les parents, au domicile familial donc mais aussi à l'extérieur puisque le troisième appareil utilisé est « un ordinateur ou une console de jeux chez des amis » (65%). Vient ensuite le propre ordinateur de l'enfant (60%), le téléphone portable (24%) et l'ordinateur public (15%) restant des outils encore utilisés de manière marginale pour jouer aux jeux vidéo.

5. Plus d'un parent sur trois marqué par la violence de certains jeux vidéo.

Cette relative liberté laissée à leur enfant au moment où il joue à un jeu vidéo, notamment quand il devient adolescent, n'est parfois pas exempte d'une certaine exposition à la violence, dont les parents ont conscience. Ainsi, **plus d'un parent sur trois (36%) déclare qu'il arrive à son enfant de jouer à des jeux vidéo qu'il estime violents**. Même si la majorité (63%) affirme le contraire, cette proportion de parents est significative, **d'autant que les adolescents, davantage exposés, ne sont pas les seuls concernés**. Ainsi, les parents de lycéens affirment majoritairement qu'il arrive à leur enfant de jouer à des jeux violents (55%), mais une proportion non négligeable de parents d'enfants plus jeunes



disent également la même chose (46% de ceux qui ont un enfant collégien, soit près d'un sur deux, et 22% des parents d'enfants plus jeunes, soit près d'un sur quatre). Notons également que sur ce sujet de la violence, il existe en dehors de l'âge une nette différence en fonction du sexe de l'enfant : près d'un parent qui parle de son garçon sur deux (49%) affirme que son enfant peut jouer à des jeux violents, contre seulement 23% des parents qui parlent de leur fille.

Par conséquent, si la vigilance est de mise, notamment pour les enfants les plus jeunes, une partie des parents indique tout de même ne pas toujours savoir à quoi joue leur enfant. Or **le système PEGI / PEGI ONLINE, qui offre un étiquetage clair des jeux vidéo en fonction de l'âge des enfants pour permettre aux parents d'acheter des jeux en toute connaissance de cause, est encore largement méconnu**. Ainsi, seuls 21% des parents dont les enfants jouent à des jeux vidéo en ont entendu parler, et parmi eux ils ne sont que 14% à véritablement savoir de quoi il s'agit. En revanche, **lorsque ce système est connu, il est très utilisé** (78% des parents qui achètent des jeux vidéo et qui ont connaissance de cet outil l'utilisent souvent) : **il gagnerait donc à être davantage montré et expliqué, notamment auprès des parents de jeunes enfants qui ne savent pas toujours à quoi joue leur enfant ou auprès de ceux qui estiment qu'il arrive à leur enfant de jouer à des jeux violents**.