

# Jeunes et jeux vidéo



Mars 2011



# CRIOC

Centre de Recherche et d'Information  
des Organisations de Consommateurs



# Agenda

1. Objectifs
2. Méthodologie
3. Le public
4. L'équipement
5. La sécurité des jeux sur internet
6. Les jeux préférés
7. Le temps consacré aux jeux
8. Le contrôle parental
9. L'acquisition des jeux
10. Paiement des jeux
11. Conclusions et recommandations

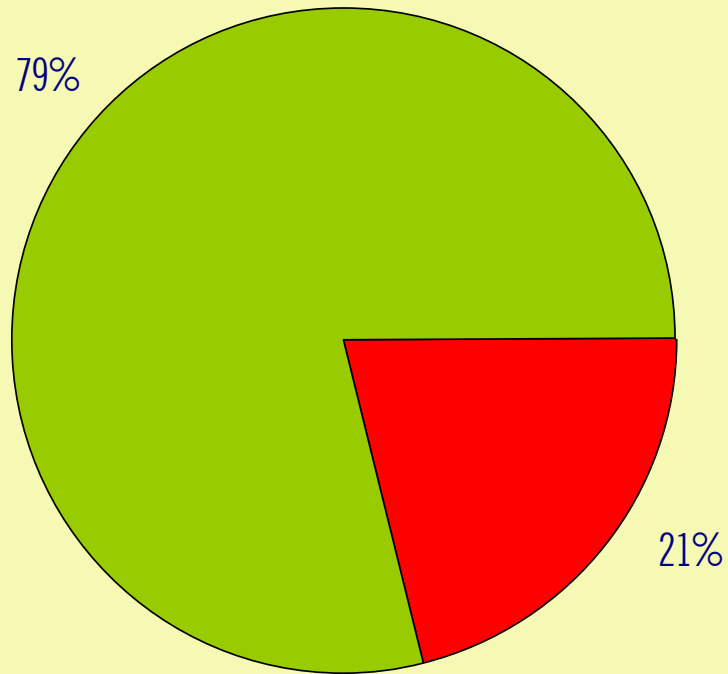
# Objectifs

- Etudier les habitudes et les goûts des jeunes en matière de jeux vidéo.
- A travers cette étude, il s'agira d'analyser différents aspects:
  - Le public
  - L'équipement
  - Le type de jeux
  - Le contrôle parental
  - Le temps consacré aux jeux
  - Le budget consacré aux jeux

# Méthodologie

- 2.862 interviews quantitatives, réalisées par le biais d'un questionnaire écrit auprès de 2 catégories de jeunes: les 10 -17 ans et de 18 ans et plus en Belgique.
- Field : octobre-novembre 2010 et janvier 2011.
- Echantillon aléatoire stratifié redressé.
- Les résultats ont fait l'objet des traitements statistiques adéquats.
- La marge d'erreur totale maximale sur l'échantillon est de 1,9%.
- Seuls les résultats significatifs sont présentés. Chaque donnée a toutefois été analysée en fonction du sexe, de l'âge, de la localisation, du groupe social, du groupe linguistique, du type de formation, de la taille du ménage et du type de ménage.

# Le public



■ Non ■ Oui

➤ T'arrive-t-il de jouer à des jeux vidéo (sur Internet, sur console, sur ordinateur)?

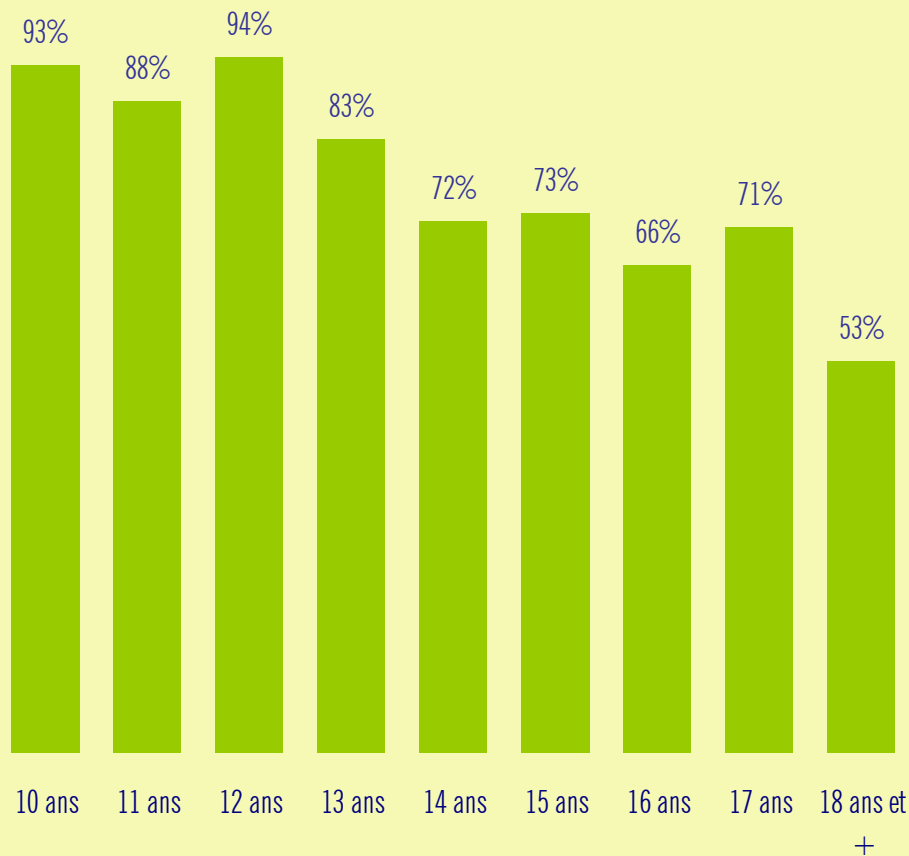
- La majorité des jeunes jouent à des jeux vidéo, que ce soit sur Internet, sur console ou sur ordinateur.
- Ils y jouent en moyenne 5,6 fois par semaine et y passent, toujours en moyenne, 1h20 par jour.

Base : Répondants

## Le public: différences par profil

- Jouer aux jeux vidéo est essentiellement un passe-temps masculin puisque les garçons sont plus nombreux que la moyenne, soit 87% (+8%), à déclarer pratiquer cette activité. Toutefois, les filles ne sont pas en reste bien qu'elles soient moins nombreuses à y jouer. En effet, plus de 7 sur 10 (71%) comptent les jeux vidéo parmi leurs loisirs.
- Les jeunes qui fréquentent les enseignements techniques (65%; -14%) et professionnel (71%; -8%) déclarent également moins souvent que les jeux vidéo font partie de leurs hobbies. Au contraire, les enfants de primaires sont un peu plus adeptes (87%; +8%) de ce genre d'activités. Les jeunes issu de l'enseignement général et artistique sont quant à eux dans la moyenne.
- Les jeunes flamands inscrivent moins souvent (76%; -3%) les jeux vidéo dans leurs passe-temps, particulièrement ceux qui habitent dans les petites localités (68%; -11%). Bruxelles a une proportion de joueurs un peu plus élevée que la moyenne (87%; +8%) tandis que la Wallonie se maintient globalement dans la moyenne, même si les villes wallonnes comptent un peu plus de jeunes qui jouent à des jeux vidéo (85%; +6%).
- Les jeunes issus de groupes sociaux modestes sont un peu plus nombreux que la moyenne à jouer à des jeux vidéo (84%; +5%), tandis que dans les familles monoparentales où la mère à la garde des enfants, la situation est inversée et moins de jeunes (74%; -5%) y jouent.
- Ceux qui ne sont pas satisfaits de leur vie familiale et qui ne s'entendent pas bien avec leurs amis ne trouvent pas refuge dans les jeux vidéo puisqu'ils sont moins nombreux (respectivement 71%; -8% et 68%; -11%) à mentionner cette activité dans leurs loisirs.

# Le public: différences par âge

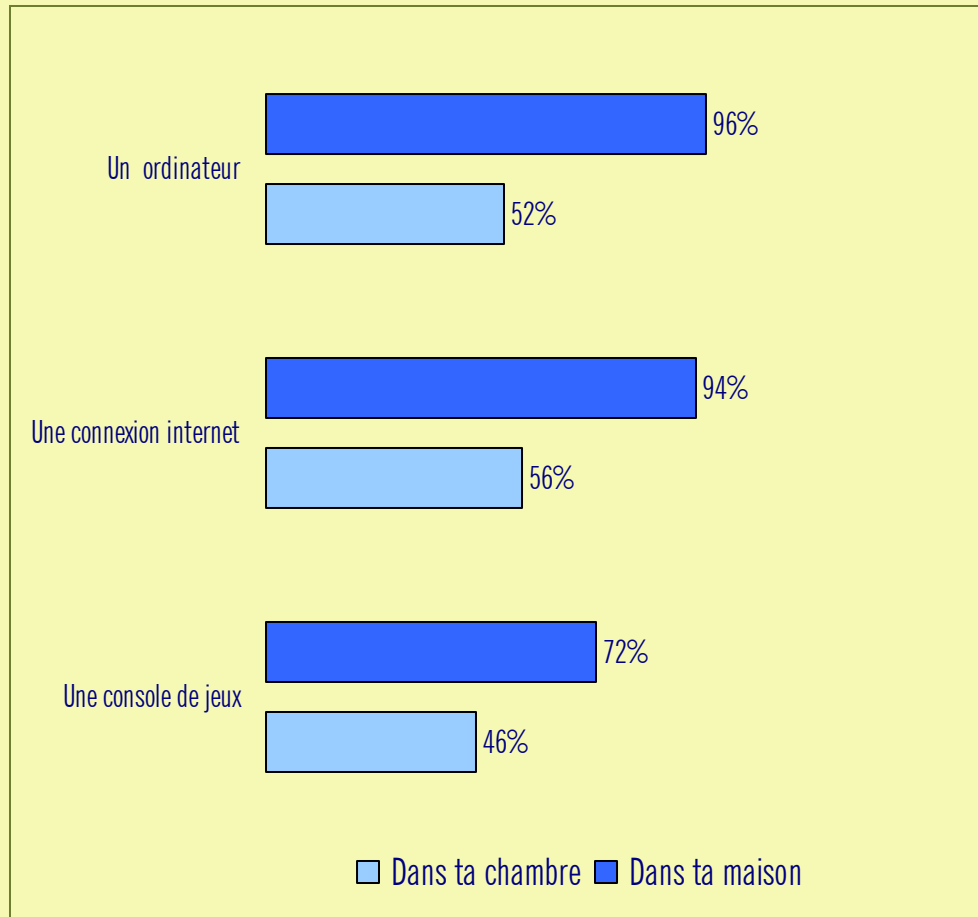


## ➤ T'arrive-t-il de jouer à des jeux vidéo?

- En moyenne les jeux vidéo ont du succès auprès de 8 jeunes interrogés sur 10.
- Entre 10 et 13 ans, plus de 3 jeunes sur 4 jouent aux jeux vidéo mais la popularité de ce passe-temps diminue un peu à partir de 14 ans, lorsque moins de 3 jeunes sur 4 s'adonnent à cette activité.
- Chez les 18 ans et plus, les jeux vidéo recueillent moins de suffrages puisqu'ils sont à peine plus d'un sur 2 à y jouer.

Base: tous les répondants

# L'équipement

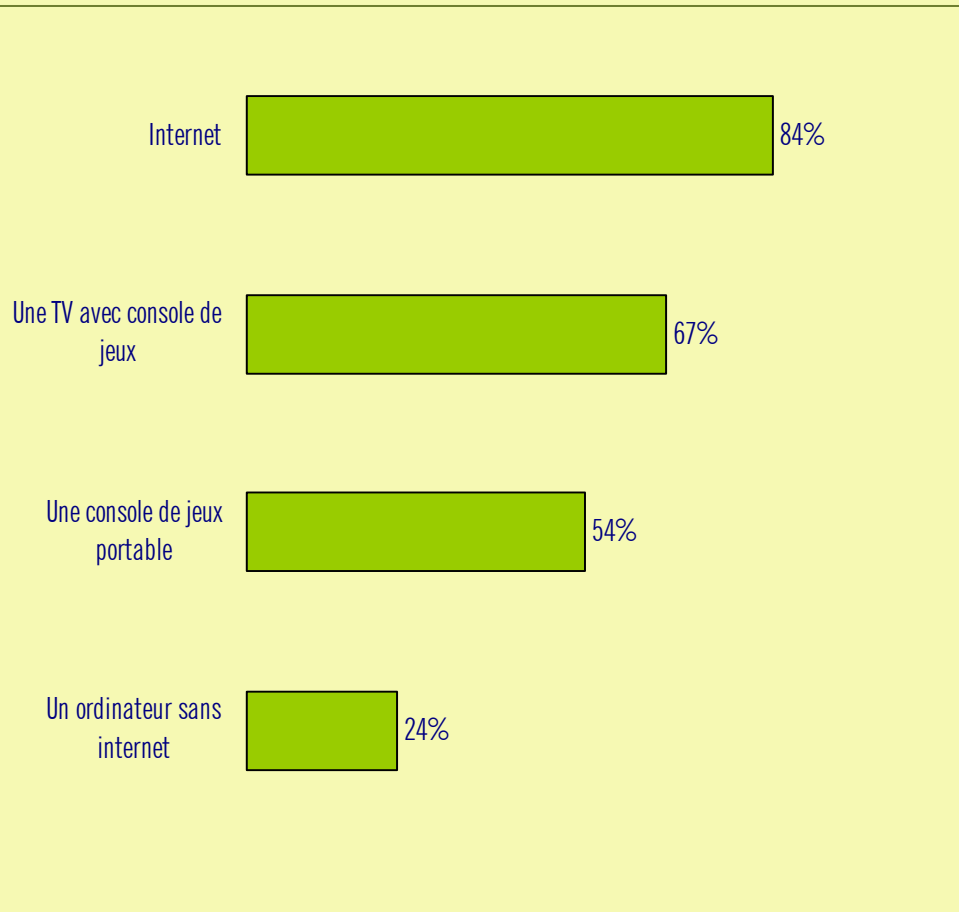


➤ Dans ta maison/ dans ta chambre, il y a . . .

- La plupart des jeunes ont accès à un ordinateur chez eux et un peu plus de la moitié ont un ordinateur directement dans leur chambre.
- Une connexion Internet est également disponible chez plus de 9 répondants sur 10. Dans plus de la moitié des cas, celle-ci est également accessible dans la chambre du jeune.
- Moins de 3 jeunes sur 4 ont une console de jeux dans leur maison, et moins de la moitié dans leur propre chambre.

Base: Répondants

# L'équipement

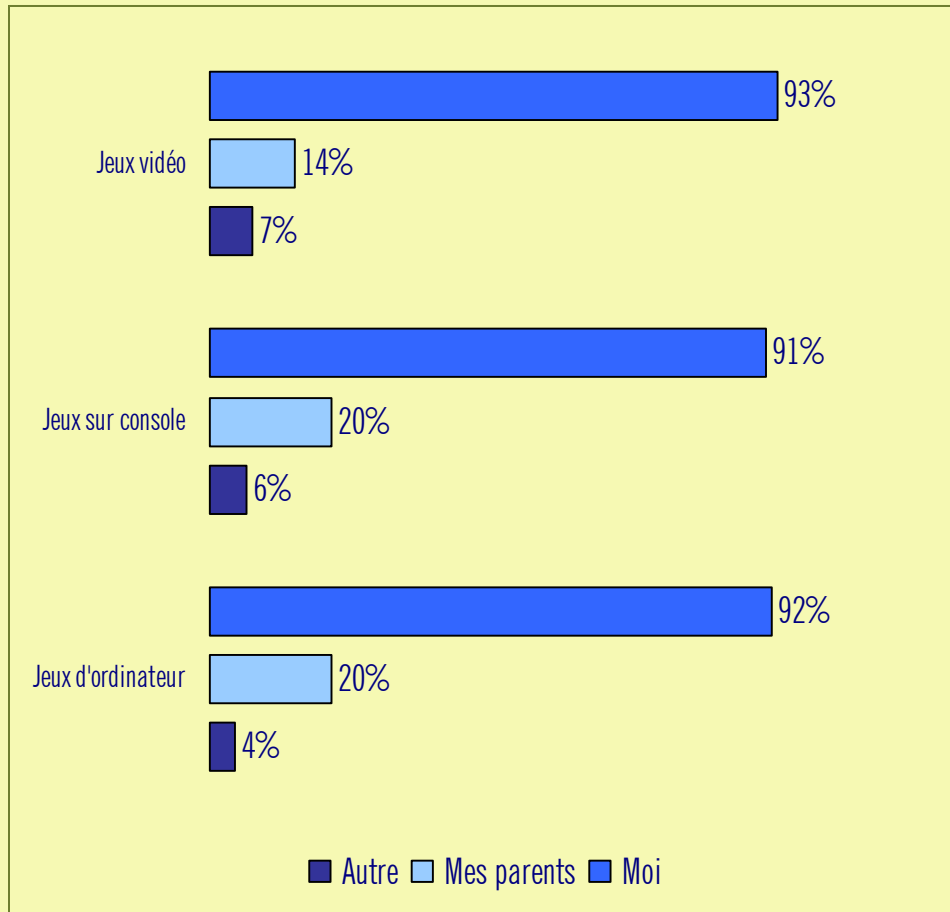


## ➤ Tu joues sur...

- Plus de 8 jeunes sur 10 jouent sur Internet, 7 sur 10 avec une console de jeux et une TV, 5 sur 10 avec une console de jeux portable et un sur quatre avec un ordinateur non connecté.
- En moyenne les jeunes joueurs utilisent 2,2 supports différents.

Base: Répondants qui jouent aux jeux vidéo

# L'équipement

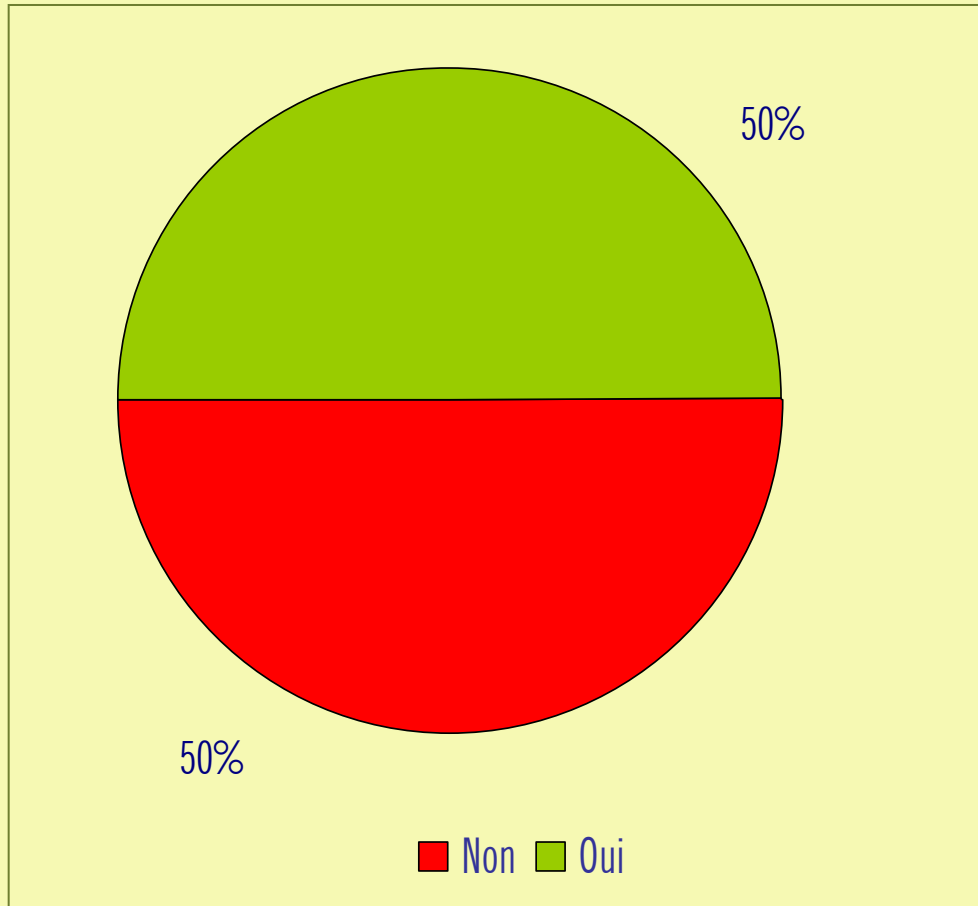


## ➤ Qui choisit?

- La plupart des jeunes interrogés décident eux-mêmes de jouer aux jeux vidéo, que ce soit sur ordinateur ou sur console.
- Les parents ne prennent cette décision que dans 1 cas sur 5, voire moins (14%), lorsqu'il s'agit de jeux vidéo.

Base: Répondants qui jouent aux jeux vidéo

# La sécurité des jeux sur internet

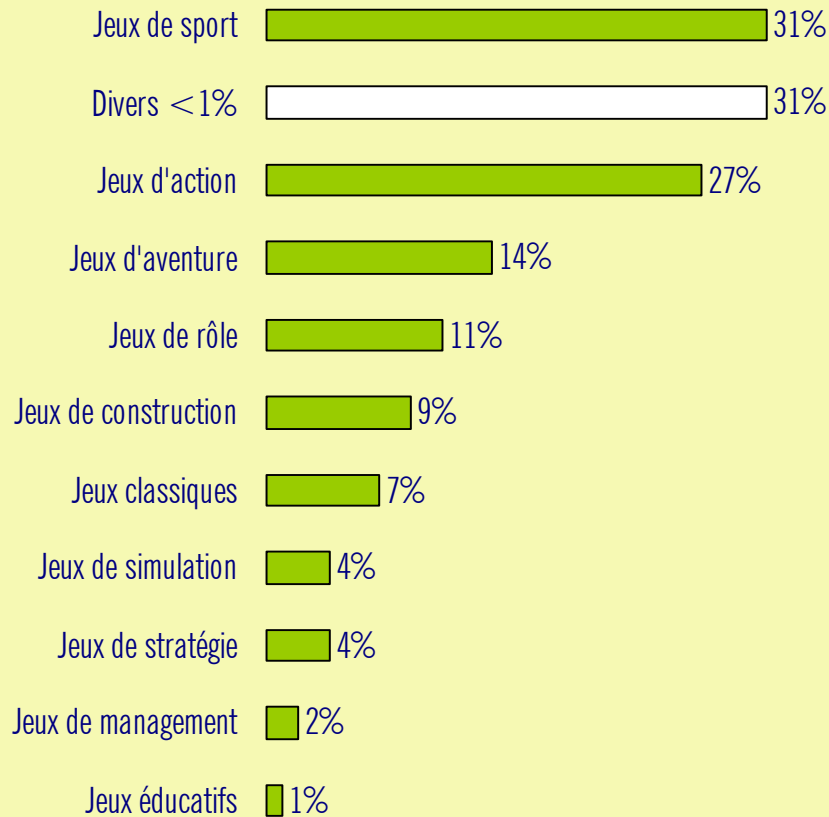


➤ Quand tu joues tu joues sur internet, c'est uniquement avec tes ami(e)s, des gens que tu connais.

- La moitié des jeunes qui jouent sur Internet jouent également avec des inconnus. C'est le cas des jeunes fumeurs qui consomment moins de 2 ou plus de 10 cigarettes par jour (29% les 2). Ceux qui fréquentent l'enseignement artistique (32%) et les garçons (37%) ont des comportements plus risqués en parlant à des inconnus.
- Au contraire, les non fumeurs (58%) et les filles ont une tendance plus faible (64% à répondre oui) que la moyenne à jouer avec des inconnus, de même qu'en Wallonie (59%), particulièrement dans les petites localités (74%). Les jeunes des familles monoparentales où la garde est accordée au père jouent aussi moins souvent avec des personnes qu'ils ne connaissent pas (81%).

Base : Répondants

# Jeux préférés



## ➤ Quels sont tes jeux préférés?

- Plus de 3 jeunes sur 10 préfèrent les jeux de sport (Fifa, EA sport, Need For Speed, ...), tandis que près de 3 sur 10 ont un penchant pour les jeux d'action (Call of Duty, Counter-Strike, Carmageddon, Pac-Man, Mario, Donkey Kong, ...).
- Les autres jeux ont moins de succès: à peine plus d'un jeune sur 10 déclare aimer les jeux d'aventure (Myst, Harry Potter, Legend of Zelda, Monkey Island, ...) ou les jeux de rôle (Star Wars, World of Warcraft, ...). De même que les jeux de construction (Sim City, Caesar, ...), les classiques (puzzle, cartes, échec, sudoku, ...), les jeux de simulation (Grand Prix, flight simulation IVAO, ...), de stratégie (Age of Empires, Age of Mythology, Blizzard's Warcraft, Worms, Tiberian Dawn, ...) ou encore de management (Second Life, Habbo Hotel, The Sims, ...).
- Rares sont ceux qui aiment les jeux éducatifs.

Base: Répondants qui jouent aux jeux vidéo

## Les jeux préférés: différences par profil

- **Les jeux de sport (31%)** : Les jeux de sport ont un succès plus important chez certaines catégories de personnes: les Bruxellois (43%), les jeunes qui vivent dans les communes rurales wallonnes (46%), les fumeurs de moins de 2 cigarettes par jour (50%) et les 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> secondaire (51%). Au contraire, les enfants de 10 (21%) ou 11 (16%) ans, ainsi que les filles (16%) jouent plus rarement aux jeux de sport. La proportion de jeunes qui n'aiment pas ces jeux est encore plus importante chez ceux qui ne s'entendent pas bien avec leurs amis (10%) ou qui étudient dans l'enseignement artistique (8%).
- **Les jeux d'action (26%)** : Les jeunes fumeurs sont plus adeptes (41%) que la moyenne de ce genre de jeux. De même, ceux qui fréquentent l'enseignement artistique sont également des inconditionnels des jeux d'action (45%). Les plus fervents joueurs se trouvent parmi les jeunes des villes wallonnes, où plus de la moitié d'entre eux (58%) aiment les jeux vidéo d'action. Au contraire, les enfants de 10 ans et les jeunes qui vivent dans un ménage de 2 personnes (15% les 2) ou les filles et les jeunes qui fument moins de 2 cigarettes par jour (13% les 2) sont moins sensibles à ce type de jeux. Les jeux vidéo d'action remportent le moins de succès auprès de ceux qui ne sont pas satisfaits de leur vie de famille (9%).

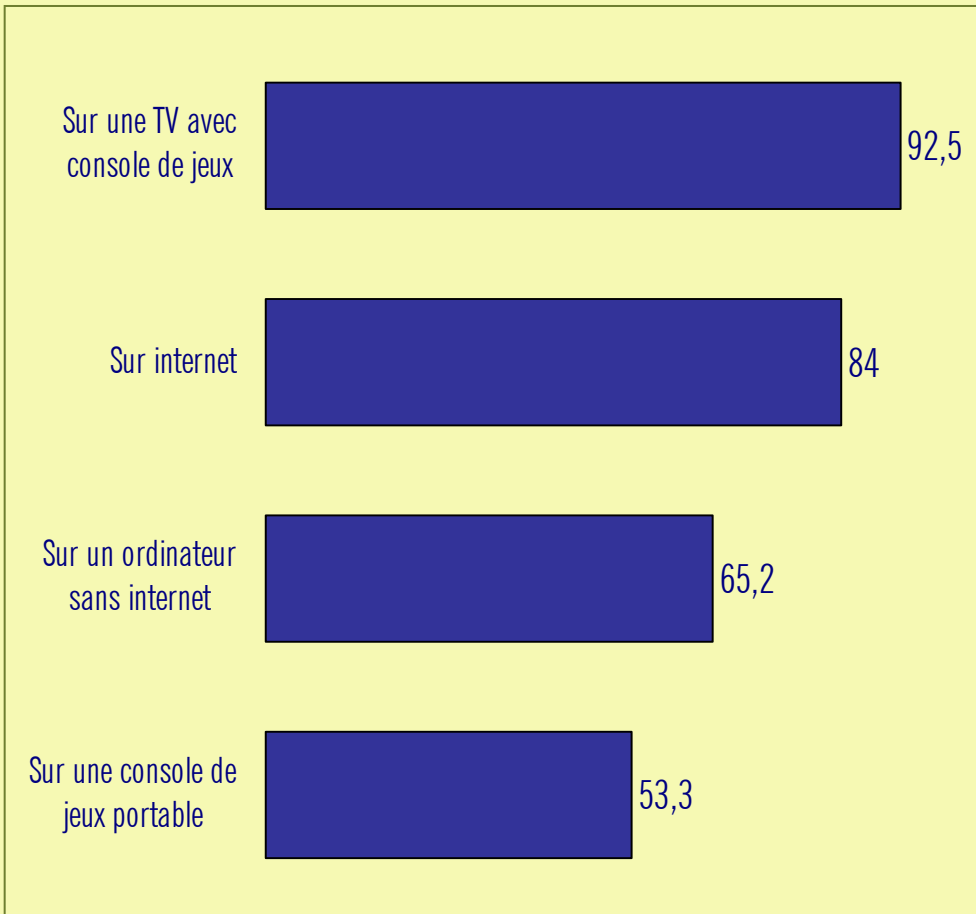
## Les jeux préférés: différences par profil

- **Les jeux d'aventure (14%)** : Les jeux d'aventure (14%) : Ces jeux sont plus fréquemment appréciés par des fumeurs ayant déjà essayé d'arrêter de fumer (40%), et, dans une moindre mesure, des élèves de l'enseignement artistique (35%) et des jeunes qui consomment entre 3 et 6 cigarettes par jour (31%). Les jeunes Bruxellois ont aussi un penchant plus important que la moyenne pour les jeux d'aventure, puisqu'ils sont près d'un sur quatre (24%) à les déclarer que ce type de jeu fait partie de leurs jeux préférés.
- **Les jeux de rôle (11%)** : Les jeux de rôle sont surtout populaires chez les jeunes qui suivent une formation artistique (37%), tandis que ceux qui vivent tantôt chez leur père, tantôt chez leur mère sont 1 sur 5 à aimer ces jeux. Les jeunes qui ne fument pas mais qui ne rejettent pas l'option de fumer dans le futur sont à peine moins (19%) à déclarer que les jeux de rôle sont leur jeux préférés.
- **Les jeux de construction (9%)** : Les filles sont plus nombreuses (18%) que la moyenne à aimer jouer à des jeux vidéo de construction. Les jeunes de ménages de 2 personnes (22%) ou ceux de l'enseignement artistique (25%) ont également plus d'affinités avec les jeux de construction. Mais ce sont les fumeurs qui consomment moins de 2 cigarettes par jours qui sont les plus nombreux (40%) à aimer jouer à ce type de jeux vidéo.

# Les jeux préférés: différences par profil

- **Les jeux classiques (7%)** : Les enfants de 11 ans sont un peu plus nombreux (14%) que la moyenne à aimer les jeux vidéo classiques. Les jeunes issus des petites localités wallonnes et les non fumeurs qui n'excluent pas la possibilité de fumer dans le futur (15% les 2) jouent également plus volontiers aux jeux classiques. Les jeunes qui ne sont pas satisfaits de leur vie familiale (17%) et ceux qui sont sous la garde de leur père (22%) sont plus adeptes des jeux classiques que la moyenne.
- **Les jeux de stratégie (4%)** : Bien qu'ayant un succès très limité, les jeux vidéo qui se basent sur une stratégie sont plus en vogue auprès des élèves de l'enseignement artistique (30%), auprès des jeunes issus des communes rurales flamandes (16%) ou de ceux âgés de 18 ans et plus (16%).
- **Les jeux de simulation (4%)** : ces jeux sont particulièrement appréciés des 18 ans et plus (16%), et des jeunes qui ne s'entendent pas bien avec leurs amis (22%).
- **Les jeux de management (2%)** : Parmi les fans de ces jeux, seuls les jeunes issus de ménages de 3 personnes atteignent les 10%.
- **Les jeux éducatifs (1%)** : Ils remportent un succès très restreint dans toutes les catégories sociodémographiques. Seuls les jeunes issu d'un ménage de 2 personnes sont légèrement plus enclins à jouer aux jeux éducatifs, mais dans une proportion qui n'atteint pas 1 sur 10 (7%).

# Temps consacré aux jeux vidéo



➤ Combien de temps as-tu joué hier? (en minutes)

- La veille de l'enquête, les jeunes avaient passé, en moyenne, plus d'1heure 30 à jouer sur une TV avec console de jeux, tandis qu'ils avaient passé à peine moins de temps sur Internet.
- Ils avaient également consacré plus d'1 heure sur un ordinateur sans Internet.
- Les jeunes avaient joué sur une console de jeux portable durant moins d'1 heure la veille de l'enquête.

Base: Répondants qui jouent aux jeux vidéo

# Le temps consacré aux jeux: différences par profil

- **Sur une TV avec console de jeux (92,5 minutes en moyenne) :**
  - Les jeunes qui vivent dans une famille monoparentale, que ce soit sous la garde de leur père (**206 minutes**) ou de leur mère (**170 minutes**) passent plus de temps que la moyenne devant la Tv, à jouer sur une console de jeux.
  - Au contraire, quand la garde est alternée (**73 minutes**) ou que les 2 parents sont encore ensemble (**80 minutes**), le temps consacré à jouer sur la console de la Tv est plus réduit.
  - Les jeunes qui ne sont pas satisfaits de leur vie de famille (**57 minutes**), qui ne s'entendent pas avec leurs amis (**69 minutes**), qui ne sont pas heureux à l'école (**75 minutes**) ou qui ne sont pas satisfaits d'eux-mêmes (**70 minutes**) jouent moins longtemps.
  - Les jeunes âgés de 10 (**46 minutes**) et 14 ans (**72 minutes**) jouent également moins que ceux de 15 ans (**141 minutes**).
  - Les élèves de l'enseignement professionnel déclareraient avoir joué plus de 2 heures (**139 minutes**) la veille.
  - A Bruxelles, le temps moyen consacré à jouer avec une console sur la TV est également plus faible (**65 minutes**).

# Le temps consacré aux jeux: différences par profil

- **Sur internet (84 minutes) :**
  - Les filles avaient joué moins (**71 minutes**) que la moyenne sur Internet.
  - Selon leur âge, les jeunes jouent également plus ou moins longtemps sur Internet: à 10 ans, ils jouent moins d'une heure, c'est-à-dire un peu moins que les jeunes de 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> secondaire (**60 minutes**).
  - Au contraire, en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> secondaire, ainsi qu'en 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>, les jeunes jouent plus (respectivement **100** et **114 minutes**).
  - Dans un ménage de 2 personnes, les jeunes jouent plus de 45minutes (**46 minutes**) tandis que dans ceux de 3, le temps moyen consacré à internet la veille avait été de plus de 2 heures (**139 minutes**).
  - Dans les villes wallonnes, les jeunes jouent en moyenne moins de 2 heures (**110 minutes**) alors que dans les petites localités, ils y jouent un peu plus d'1 heure (**66 minutes**).
  - En Flandre, le temps consacré la veille à Internet est plus limité (**75 minutes**) que la moyenne, particulièrement dans les communes rurales (**53 minutes**).
  - Les jeunes qui ne sont pas satisfaits de leur vie de famille (**61 minutes**) et les fumeurs qui ont déjà tenté d'arrêter (**61 minutes**) passent, sur Internet, moins de temps que la moyenne, de même que les enfants des familles monoparentales avec garde alternée (**68 minutes**) ou encore les 18 ans et plus (**62 minutes**).
  - Au contraire, les jeunes dont la garde est accordée à la mère (**112 minutes**), ceux qui ne sont pas heureux à l'école (**115 minutes**) ou qui ne sont pas satisfaits de l'endroit où ils vivent (**123 minutes**) et les fumeurs (**110 minutes**) passent plus de temps sur internet.

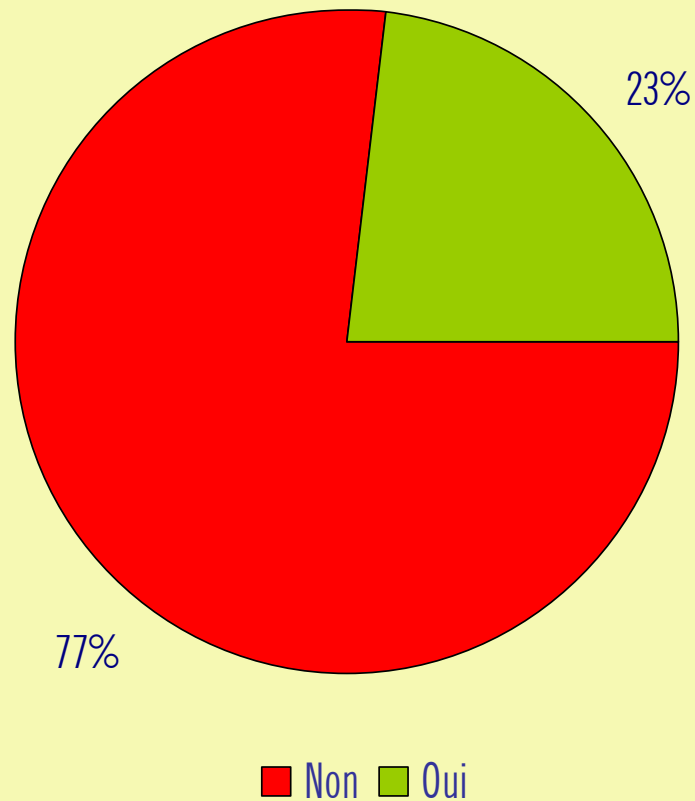
# Le temps consacré aux jeux: différences par profil

- **Sur un ordinateur sans internet (65,2 minutes) :**
  - En fonction de leurs caractéristiques socio-démographiques, le temps que les jeunes avaient consacré la veille de l'enquête à jouer sur un ordinateur sans Internet varie.
  - En effet, les jeunes flamands avaient davantage joué (**84 minutes**) que les Wallons (**45 minutes**).
  - De même, des différences sont visibles: à 12 ans et à 17 ans, les jeunes jouent moins longtemps (respectivement **37** et **40 minutes**) qu'à 13 ans où ils jouent sur un ordinateur sans internet pendant près de 100 minutes (**99 minutes**).
  - Les jeunes issus des groupes sociaux modestes (**98 minutes**) ou des groupes sociaux moyens (**52 minutes**) ne consacrent pas le même temps à ce loisir.
  - Les jeunes qui vivent dans un ménage de 3 personnes ont joué, la veille de l'enquête, un temps plus faible (**36 minutes**) que la moyenne, tandis ceux qui vivent dans un ménage de 6 personnes ou plus jouent plus d'1h30 (**98 minutes**).
  - Les jeunes qui résident uniquement chez leur mère et ceux qui ne sont pas satisfaits d'eux-mêmes jouent également moins que la moyenne (respectivement **49** et **30 minutes**).

# Le temps consacré aux jeux: différences par profil

- **Sur une console de jeux portable (53, 3minutes) :**
  - Ce sont les fumeurs qui ont déjà essayé d'arrêter qui consacrent le plus de temps (**147 minutes**) à jouer sur une console de jeux portable.
  - Les jeunes qui sont uniquement sous la garde de leur mère jouent également près d'une heure en plus que la moyenne (**111 minutes**), de même que les élèves de l'enseignement professionnel (**104 minutes**).
  - Les jeunes de 16 ans et ceux qui vivent dans un ménage de 6 personnes ou plus (respectivement **93** et **76 minutes**) passent plus d'une heure par jour à jouer sur une console portable.
  - Au contraire, ce sont les jeunes qui habitent dans les petites localités wallonnes qui jouent le moins longtemps (**24 minutes**) aux jeux sur console portable. Ceux qui vivent dans une commune rurale flamande ont une également tendance à jouer pendant moins longtemps (**37 minutes**) tandis que les jeunes de 11 (**36 minutes**) et 14 ans (**33 minutes**) jouent aussi moins que la moyenne.
  - Dans les ménages de 4 et 5 personnes, les jeunes interrogés avaient joué durant plus d'une demi heure (respectivement **33** et **37 minutes**) la veille de l'enquête.
  - Les jeunes qui ne sont pas satisfaits de leur vie familiale (**26 minutes**), d'eux-mêmes (**38 minutes**) ou de l'endroit où ils vivent (**38 minutes**), ainsi que ceux qui ne sont pas heureux à l'école (**31 minutes**) ou qui s'entendent moins bien avec leurs amis (**31 minutes**) déclaraient avoir moins joué la veille.

# Contrôle parental

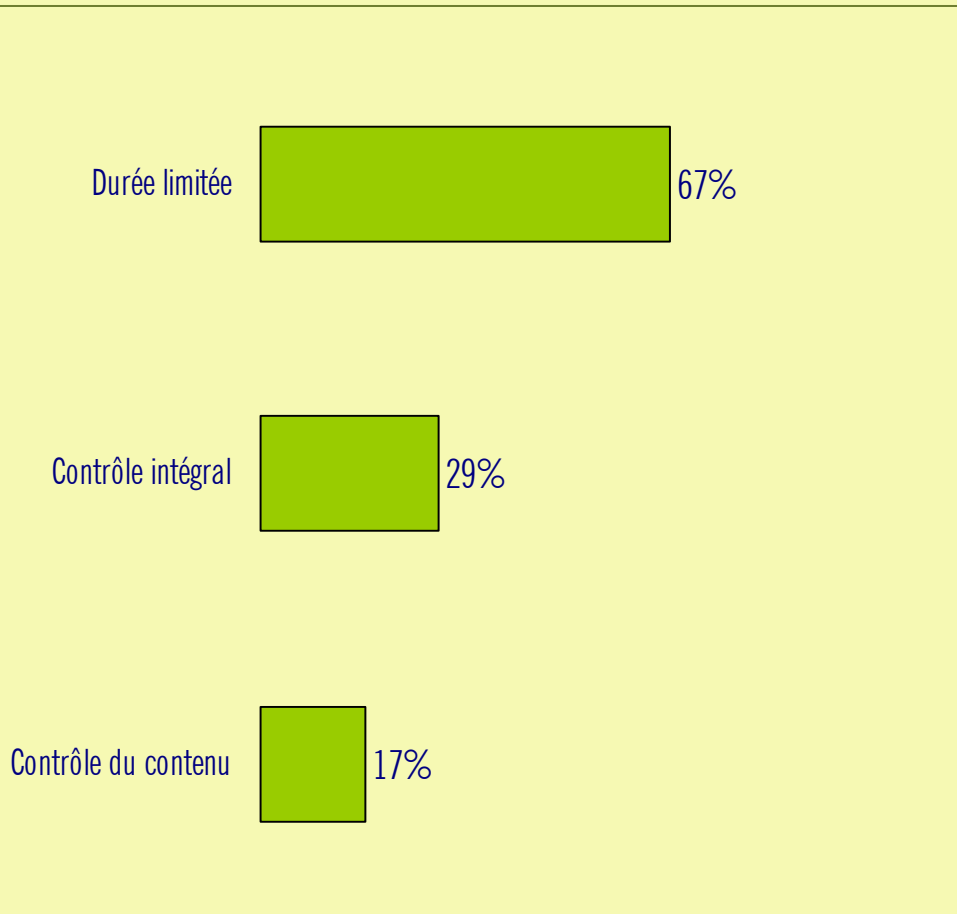


➤ Tes parents t'imposent-ils des règles pour jouer sur l'ordinateur?

- Moins d'un jeune interrogé sur 4 est soumis à des règles pour jouer sur l'ordinateur.
- La proportion de jeunes soumis à des règles diminue avec l'âge et passe de 49% à 10 ans à 9% à 17 ans. Par contre, les jeunes âgés de 18 ans et plus sont plus surveillés que ceux de 17 ans puisqu'ils sont tout de même plus d'1 sur 10 (11%) à devoir respecter les consignes pour jouer sur l'ordinateur.
- Les familles monoparentales où la garde est accordée à la mère imposent moins de règles (15%) aux jeunes que les familles où la garde est partagée par les 2 parents (30%).

Base : Répondants

# Contrôle parental

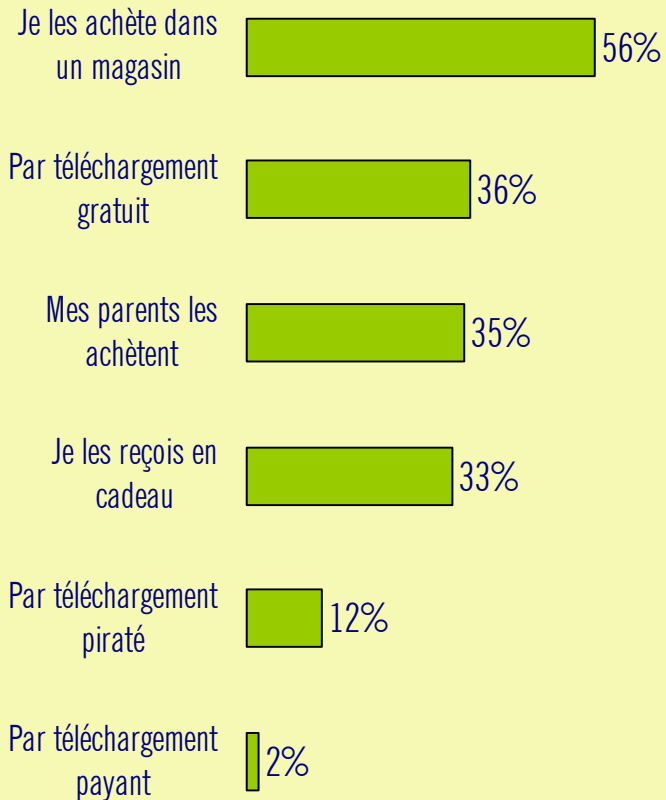


➤ Règles imposées en matière de jeux sur l'ordinateur.

- Dans plus d'un cas sur 3, les règles imposées aux jeunes concernent une limitation de la durée de l'activité à, en moyenne, 1,8 heure par jour.
- Près de 3 jeunes sur 10 ne peuvent pas jouer à tout ce qu'ils veulent.
- Pour moins d'un sur 5, les parents s'attachent à vérifier tous les jeux auxquels le jeune joue.

Base: Répondants qui ont des règles imposées.

# Acquisition de jeux

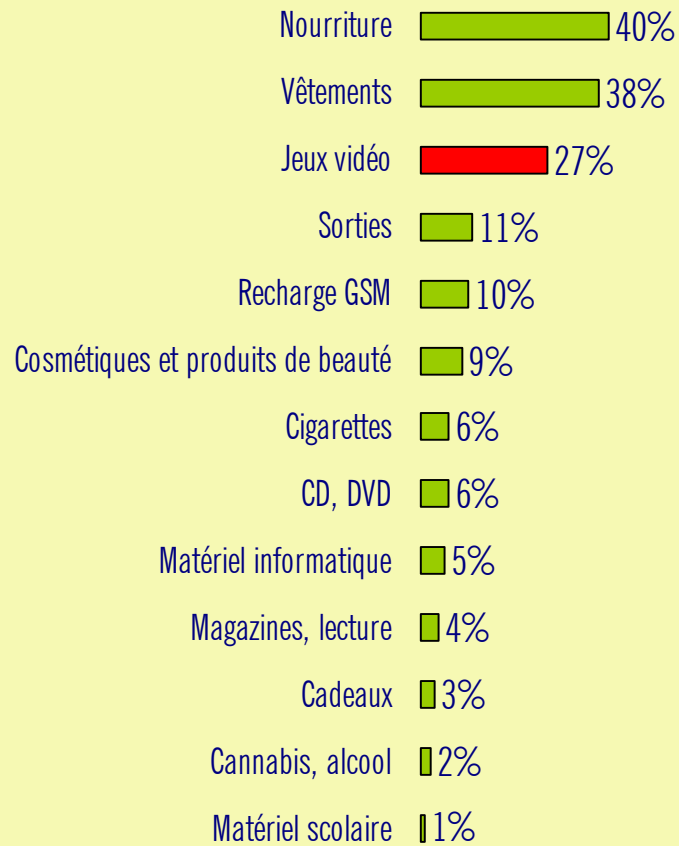


## ➤ Où trouves-tu ces jeux?

- Plus de la moitié des jeunes interrogés achètent leurs jeux vidéo dans un magasin.
- Plus d'1 jeune sur 3 télécharge gratuitement les jeux depuis le net ou ce sont ses parents qui les lui achètent.
- Un sur 3 les reçoit en cadeau.
- A peine plus d'un jeune sur 10 avoue qu'il obtient ses jeux par téléchargement piraté tandis que moins d'un sur 10 déclare payer pour télécharger des jeux vidéo.

Base: Répondants qui jouent aux jeux vidéo

# Acquisition de jeux avec de l'argent de poche

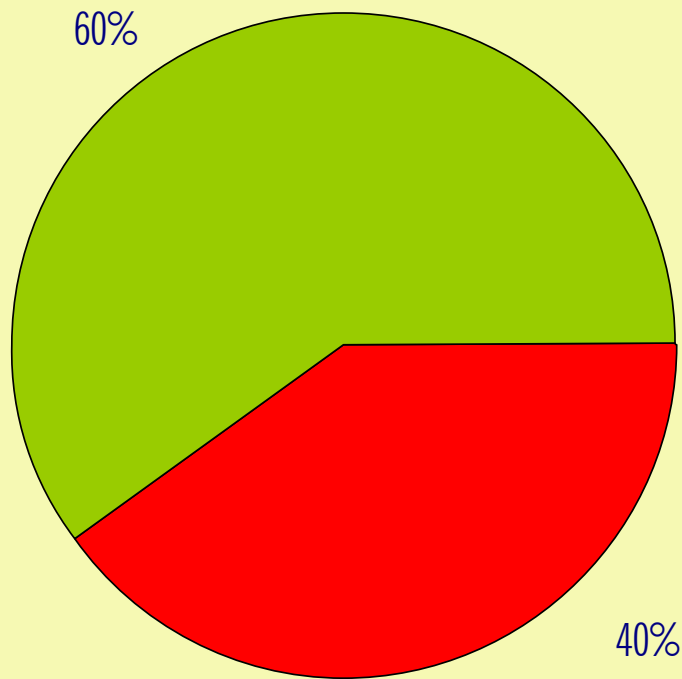


➤ Qu'achètes-tu avec ton argent de poche?

- Parmi les 76% des jeunes qui en bénéficient, plus d'un sur 4 achète des jeux vidéo avec son argent de poche.
- Les jeux vidéo occupent la 3<sup>ème</sup> place du podium des produits les plus achetés par les jeunes avec leur argent de poche, derrière les vêtements et la nourriture.

Base: Répondants qui ont de l'argent de poche

# Prescription des jeux



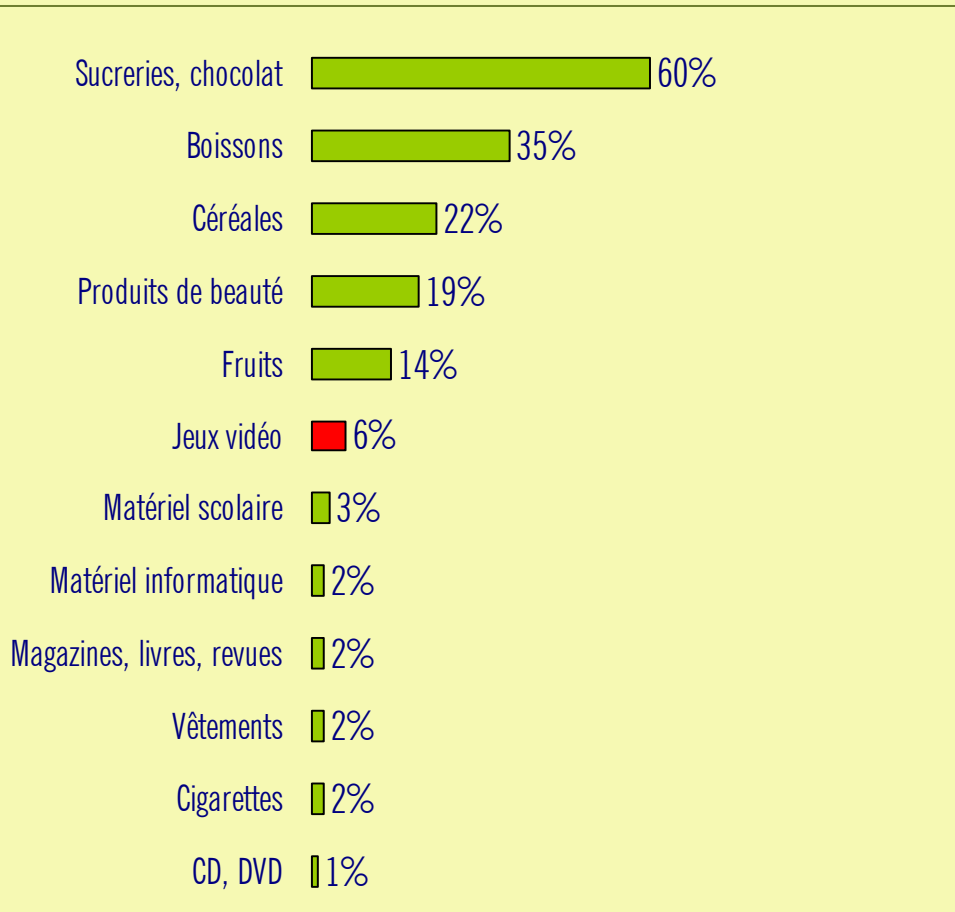
■ Non ■ Oui

➤ Avant les courses, proposes-tu parfois des produits à acheter?

- Six jeunes sur 10 proposent parfois des produits à acheter lors des courses du ménage.
- Cette attitude est particulièrement fréquente chez les fumeurs qui consomment moins de 2 cigarettes par jour (91%) et, dans une moindre mesure, chez les fumeurs qui ont déjà essayé d'arrêter (81%) et chez les 18 ans et plus (80%). Au contraire, les jeunes âgés de 10 ans (43%) et ceux qui vivent dans une commune rurale wallonne (42%) sont nettement moins nombreux que la moyenne à proposer l'achat de certains produits.

Base : Répondants

# Prescription des jeux

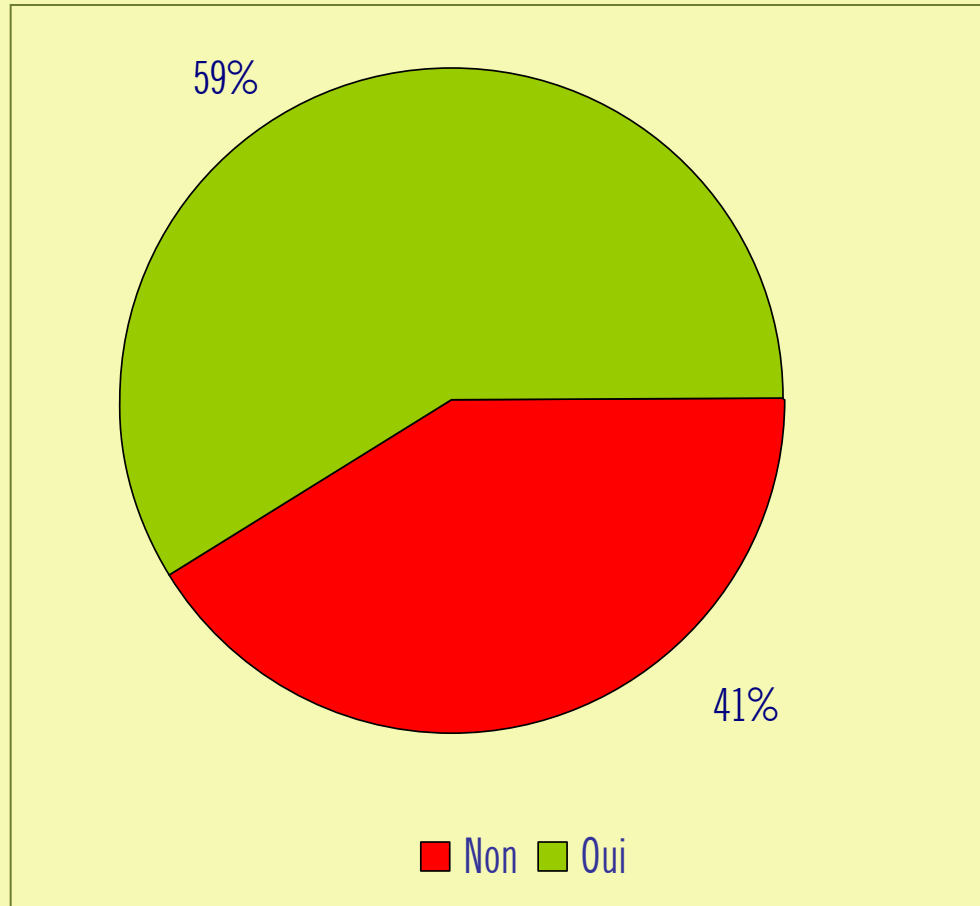


➤ Avant les courses, proposes-tu parfois des produits à acheter? Lesquels ?

- Les jeux vidéo n'arrivent qu'en 6<sup>ème</sup> place des produits que les jeunes proposent d'acheter lors des courses, derrière la nourriture, les boissons et les produits de beauté.
- Ce sont surtout les jeunes de 12 ans (22%), les fumeurs qui ont déjà essayé d'arrêter (25%) et les fumeurs qui consomment plus de 10 cigarettes par jour (29%) qui suggèrent de tels achats.

Base: Répondants qui proposent des produits

# Acquisition de jeux en magasin

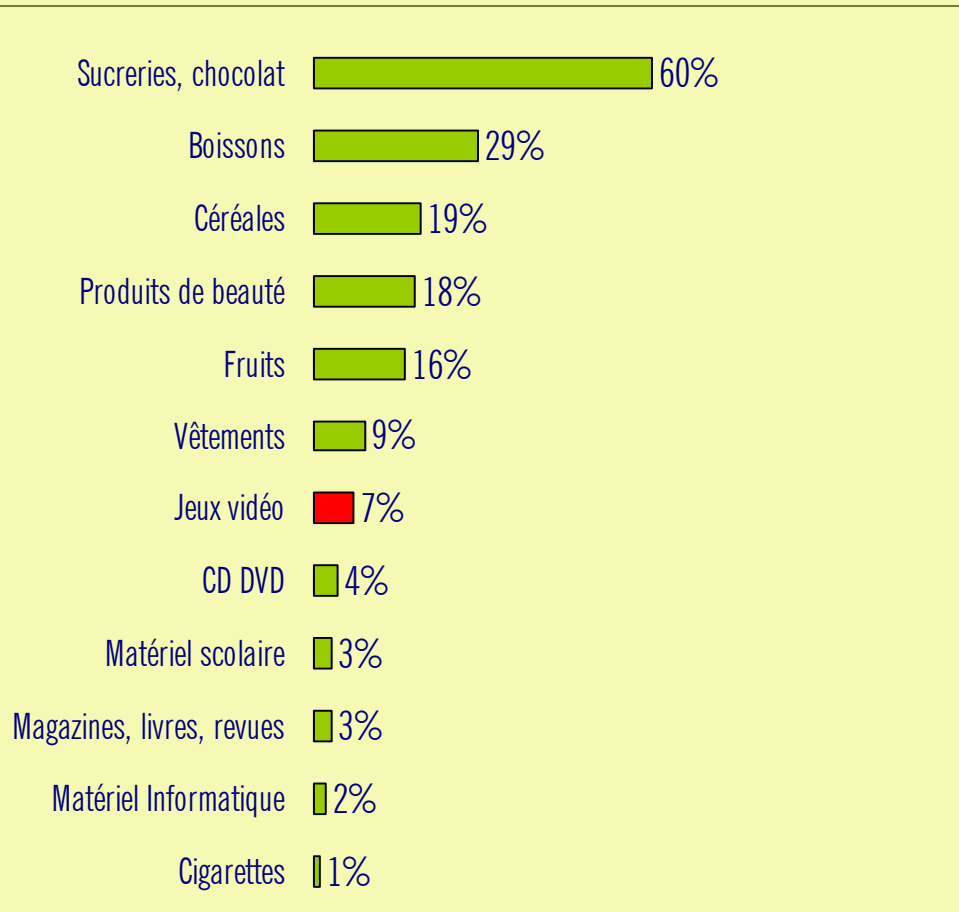


➤ Quand tu vas au magasin, mets-tu des produits dans le caddie?

- Près de 6 jeunes consommateurs sur 10 mettent eux-même des produits dans le caddie lors des courses.
- Plus de 8 jeunes consommateurs sur 10 de 5ème ou 6ème secondaire, de 18 ans ou plus, ou encore issus d'un ménage de 2 ou 3 personnes mettent plus régulièrement que la moyenne des articles dans le caddie. Au contraire, les jeunes des petites localités wallonnes sont à peine plus de 2 sur 5 à agir de la sorte, et les enfants de primaire sont moins de 2 fois sur 10 dans ce cas.

Base : Répondants

# Acquisition de jeux en magasin

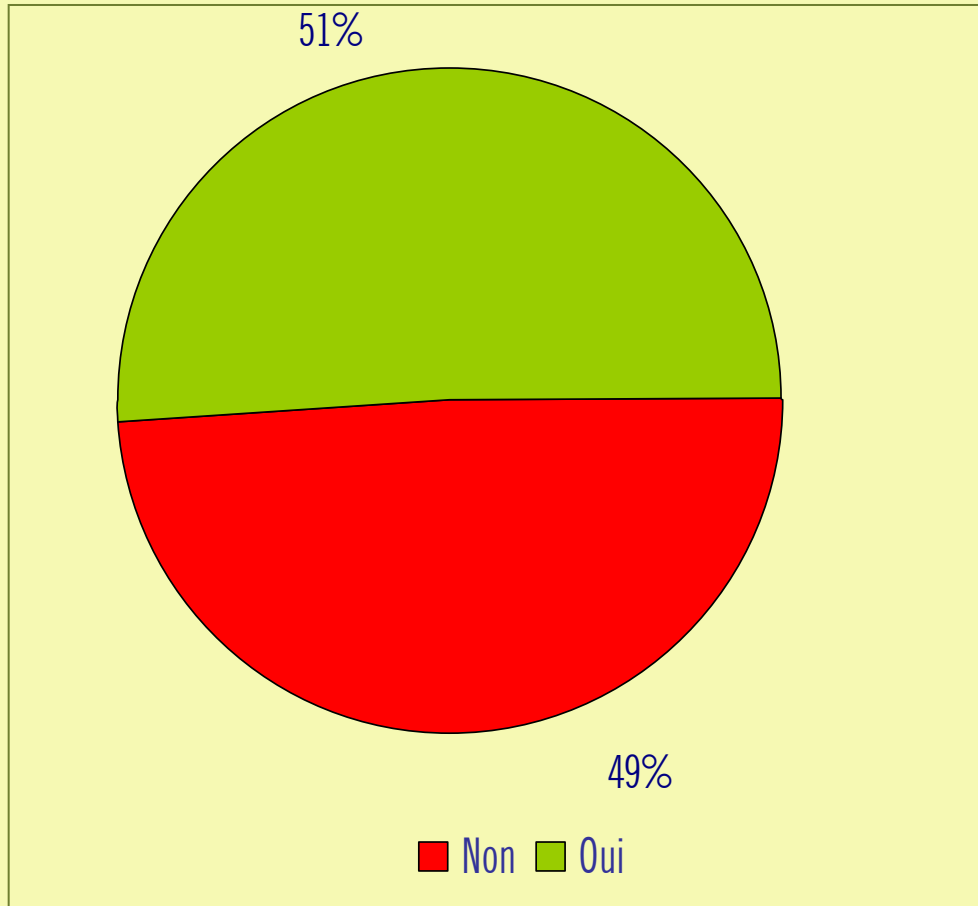


➤ Avant les courses, proposes-tu parfois des produits à acheter? Lesquels ?

- Les jeux vidéo arrivent en 7<sup>ème</sup> place des produits que les jeunes mettent eux-mêmes dans les caddies.
- Cette attitude est surtout déclarée par les jeunes de 1<sup>ère</sup> et de 2<sup>ème</sup> secondaire (24%), et particulièrement par ceux âgés de 12 ans (32%).

Base: Répondants qui proposent des produits

# Prospection sur le net

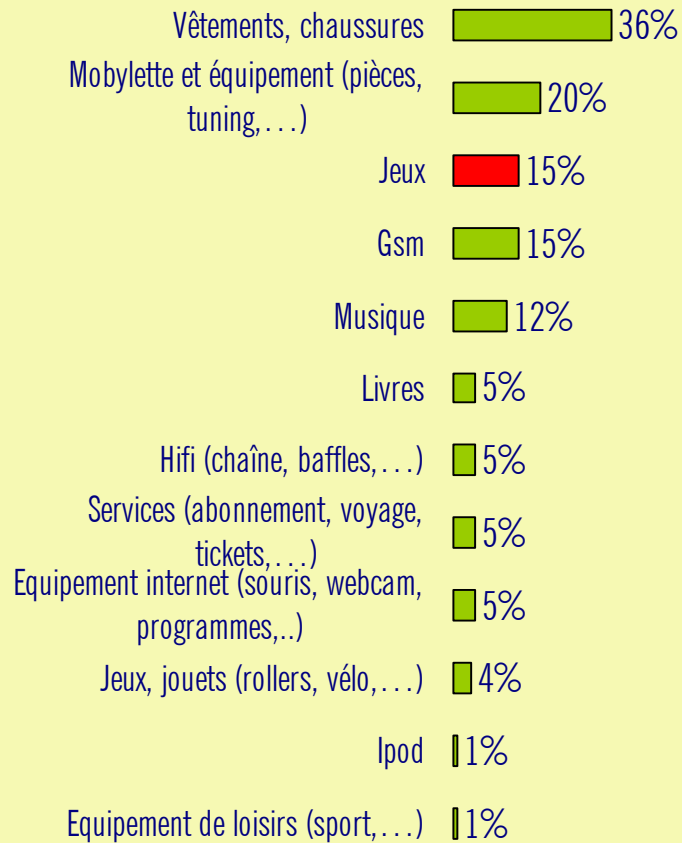


➤ T'arrive-t-il d'aller voir sur internet le prix de certains objets ou services?

- A peine plus de la moitié des jeunes interrogés regardent parfois le prix de certains objets ou services (concerts,...) sur Internet.
- Ce sont les fumeurs qui ont déjà tenté d'arrêter la cigarette qui sont les plus nombreux (88%) à explorer la toile pour rechercher des prix. Les 18 ans et plus ainsi que les jeunes de 16 ans sont également plus de 8 sur 10 (respectivement 83% et 81%) à fouiller le ner dans ce but. Au contraire, les élèves de 1ère et 2ème secondaire sont moins de 3 sur 10 (29%) à avoir ce réflexe.

Base : Répondants

# Prospection sur le net

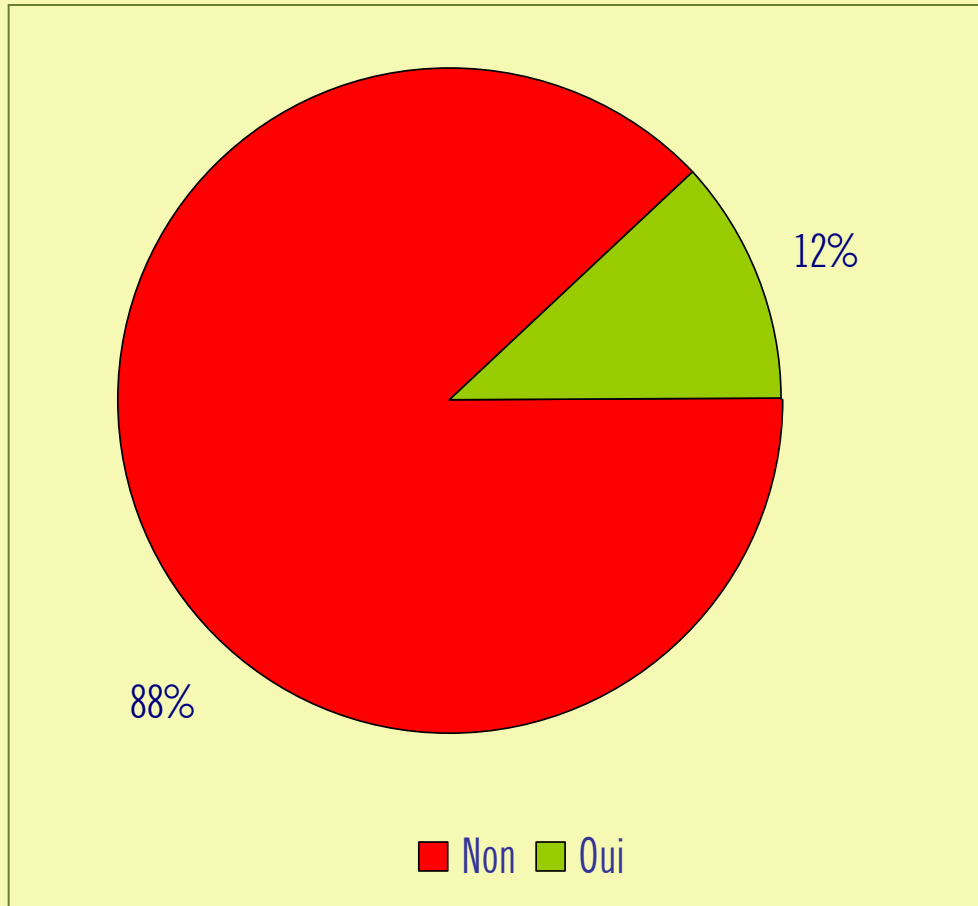


## ➤ Quel(s) produit(s) recherches-tu sur internet?

- Les jeux vidéo sont parmi les premiers objets pour lesquels les jeunes font une recherche de prix sur Internet.
- C'est à Bruxelles (40%) et, surtout, chez les jeunes qui ne sont pas satisfaits de l'endroit où ils vivent (43%) que cette attitude est la plus fréquente.

Base: Répondants qui prospectent sur internet

# Vente de jeux sur internet

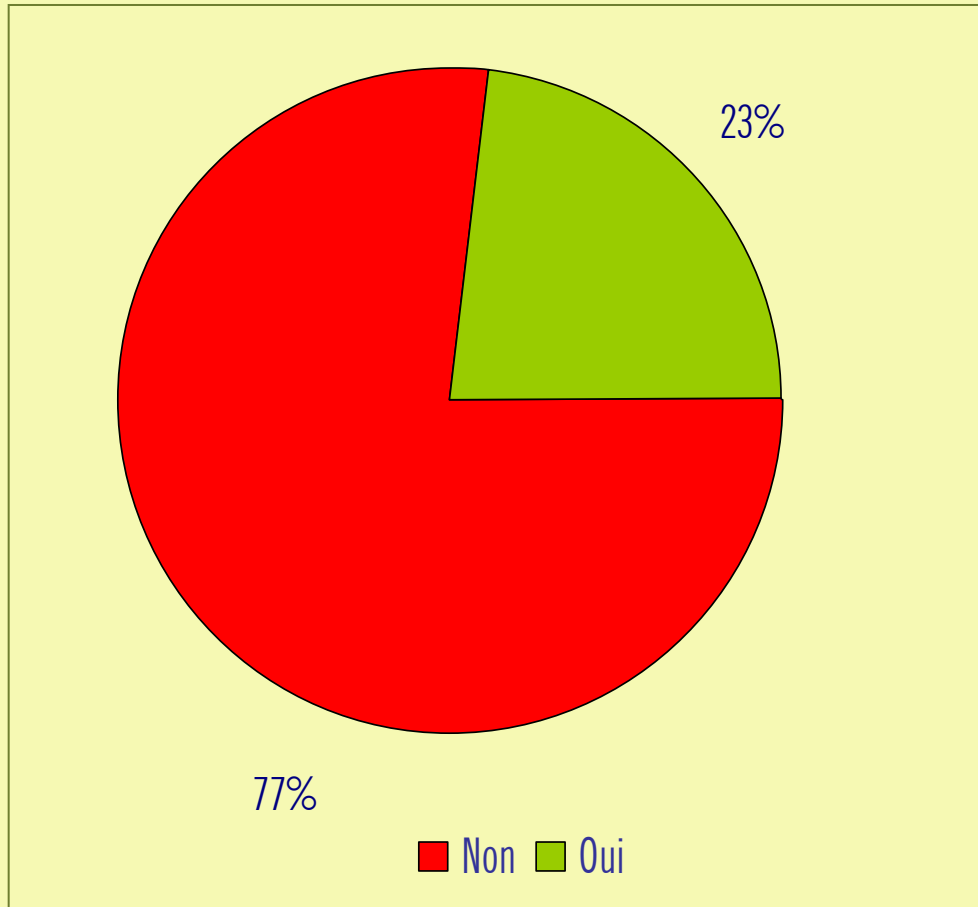


➤ As-tu déjà vendu quelque chose sur internet?

- Plus d'un jeune sur 10 a déjà vendu quelque chose sur Internet. Ces derniers ont fait, en moyenne, 2,7 opérations pendant le mois précédent l'enquête.
- Ce comportement est plus fréquent chez les fumeurs, qu'ils aient déjà essayé d'arrêter (33%) ou non (23%) et, dans une moindre mesure, dans les petites localités flamandes (25%).
- Dans près d'un cas sur 4 (23%) la vente concernait des jeux. Cela place les jeux vidéo en tête des objets les plus vendus par les jeunes sur internet.

Base : Répondants

# Achat de jeux sur internet

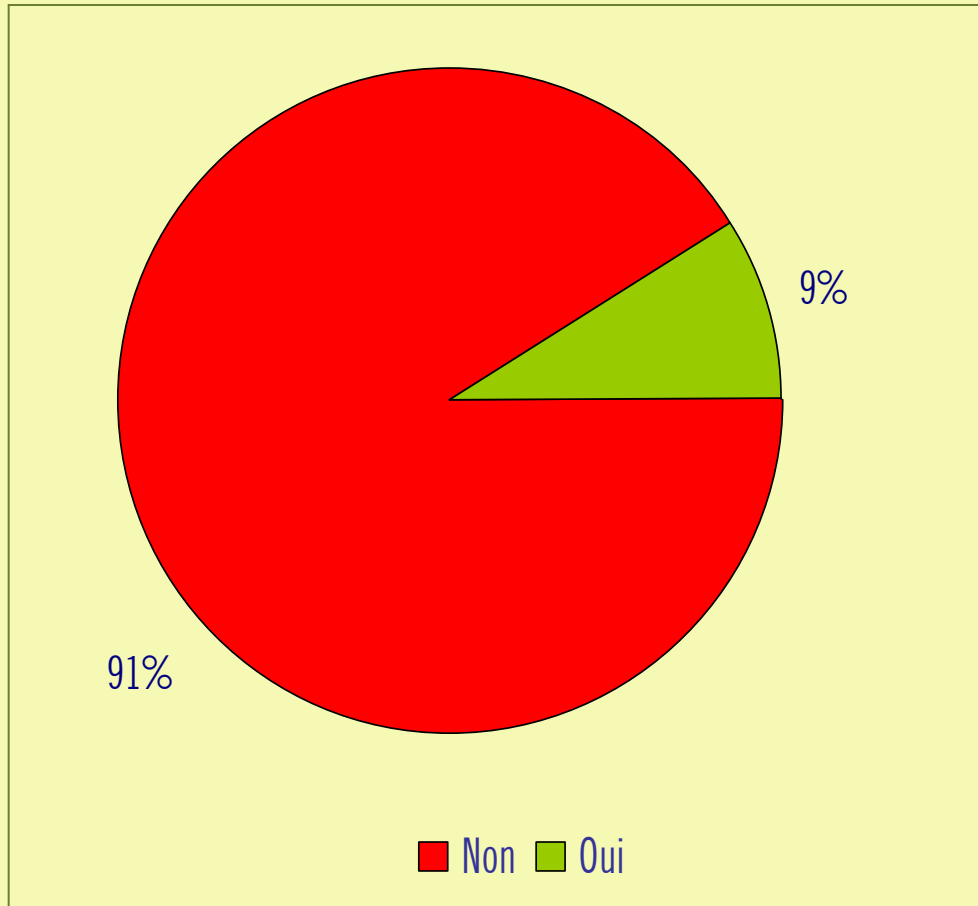


➤ As-tu déjà acheté quelque chose sur Internet?

- Près d'un jeune sur 4 a déjà acheté quelque chose sur internet, pour une moyenne de 1,5 opération dans le mois précédent l'enquête.
- Ce sont surtout les élèves de l'enseignement artistique (49%), les fumeurs qui ont déjà arrêté (48%) ou non (32%), mais qui fument moins de 2 cigarettes par jours (56%), qui se prêtent à cette activité. Les jeunes de 18 ans et plus sont près de 4 sur 10 à faire des achats sur internet.
- Comme pour la vente d'objet sur Internet, ce sont les jeux qui sont le plus recherchés (26%) pour les achats.

Base : Répondants

# Enchères sur internet

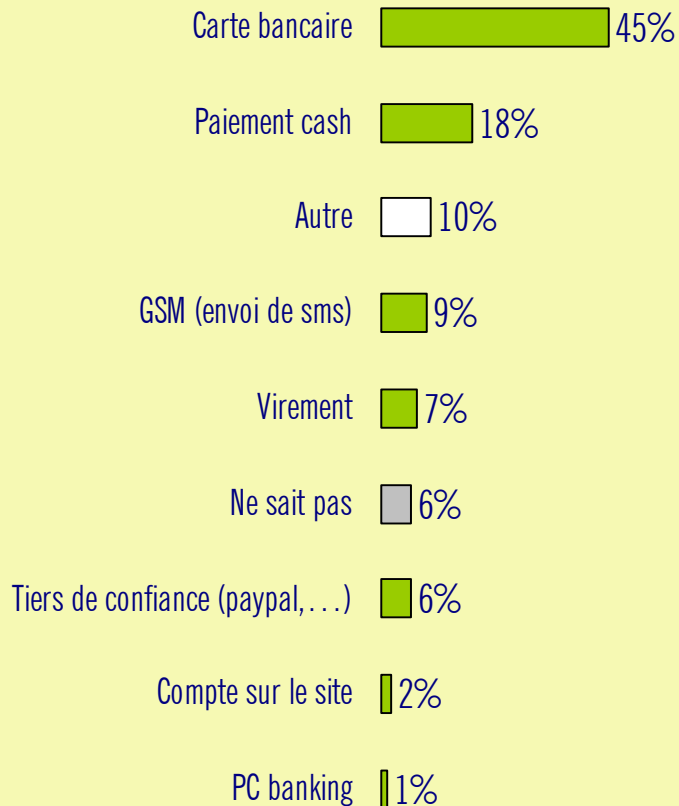


➤ As-tu déjà participé à des enchères sur internet?

- Très peu de jeunes ont activement participé à des enchères sur le net, bien qu'ils soient plus d'un sur 3 (34%) à avoir déjà visité des sites d'enchères (eBay,...).
- Parmi ceux qui ont déjà participé activement, les jeux vidéo (21%), au même titre que les vêtements et chaussures (21%), étaient les objets les plus convoités.
- Les jeunes avaient participé 2,6 fois, durant le mois précédent l'enquête, à des enchères sur internet.

Base : Répondants

# Paiement des jeux

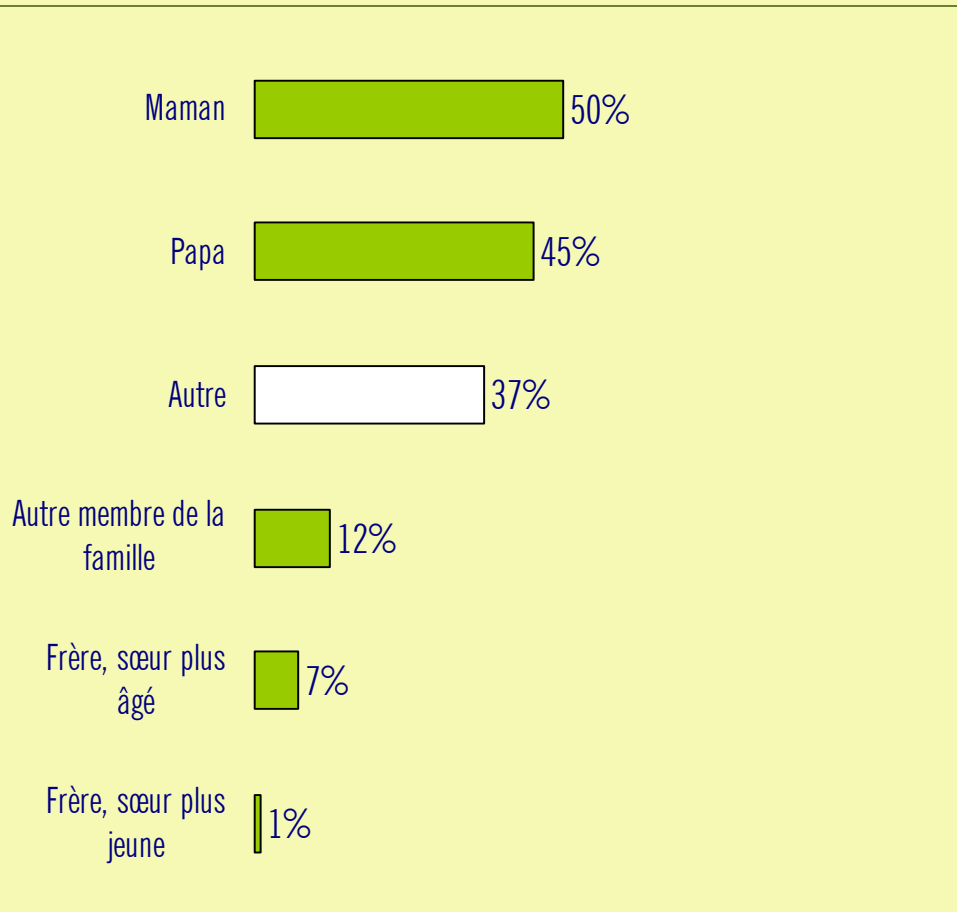


➤ Par quel(s) moyen(s) achètes-tu des jeux?

- Dans plus de 4 cas sur 10 les jeunes utilisent une carte bancaire pour acheter des jeux sur Internet.
- Le 2<sup>ème</sup> moyen de paiement le plus utilisé est le paiement cash, dont se sert près d'un jeune sur 5.
- Les autres moyens de paiement sont rarement utilisés.

Base: Répondants qui achètent des jeux

# Paieement des jeux



➤ Qui approvisionne tes comptes et paie pour tes jeux sur internet?

- Pour la moitié des jeunes interrogés, ce sont les parents, et plus souvent la mère que le père, qui prennent en charge le coût des jeux sur Internet.
- Dans plus d'un cas sur 10, c'est un autre membre de la famille (grands-parents, oncles, tantes,...) qui paient pour ces jeux.
- Les frères et sœurs sont rarement mis à contribution, particulièrement quand ils sont plus jeunes.

Base: Répondants

# Conclusions

- Le gaming est un loisir très répandu auprès des jeunes, auquel ils consacrent plusieurs heures par jour, presque tous les jours de la semaine. Ce sont surtout les jeux de sport qui leur plaisent. Ils les achètent le plus souvent eux-mêmes dans un magasin. Ils les obtiennent rarement par téléchargement piraté ou payant, mais quand c'est le cas, les parents sont souvent mis à contribution.
- Peu de jeunes explorent le net à la recherche d'information sur les jeux vidéo mais parmi ceux qui le font, les recherchent concernent très souvent les jeux vidéo. Certains jeunes participent même activement à des enchères sur le net en vue d'en obtenir.
- La plupart des logements sont dotés d'un ordinateur, d'une connexion Internet et/ou d'une console de jeux, contrairement aux chambres, qui sont moins souvent équipées de tels appareils multimédias. Peu de parents imposent des règles quant à leur utilisation et quand règles il y a, elles portent plus souvent sur une limitation de la durée consacrée aux jeux vidéo que sur le contenu de ceux-ci. Pourtant, la sécurité des jeunes peut être en jeu lorsqu'ils ne connaissent pas les personnes avec lesquelles ils jouent.

# Recommandations

- Le gaming est une activité ludique qui comporte certains avantages : initiation à la technologie dès le plus jeune âge, accroissement de l'estime de soi et de la confiance en soi lorsque le jeu est bien maîtrisé, il améliore également la capacité de résoudre des problèmes, la coordination, la rapidité d'exécution et la mémoire.
- Toutefois, il y a aussi des inconvénients auxquels il importe de prendre garde : la confiance en soi qu'entraîne la performance aux jeux peut entraîner le jeune à glisser du gaming au gambling, c'est-à-dire les jeux de hasard, qui nécessitent souvent de miser de l'argent. Le risque d'être alors entraîné dans un engrenage n'est pas nul. D'autre part, les jeux vidéo véhiculent des stéréotypes (sexuels, raciaux, . . .) ou peuvent inciter à la violence. Il importe que les parents sensibilisent les jeunes à ces dangers.
- Près de la moitié des jeunes ont un ordinateur et une connexion Internet dans leur chambre. Cela rend le contrôle parental plus difficile. Le temps que les jeunes passent devant la télévision requiert également une solution aux problèmes relatifs à la protection des mineurs d'âge. Sont en jeu le respect de la vie privée, le contrôle des pratiques commerciales, l'accoutumance aux jeux, le respect du droit à l'information et à la copie privée.

# Recommandations

- Il est inquiétant que le multimédia prenne très souvent la place de loisirs qui favorisent le bien-être physique et social du jeune.
- Ainsi, la pratique d'un sport, de manière non excessive, est bonne pour le corps. Faire partie d'un mouvement de jeunesse ou d'un club sportif est aussi une bonne école d'apprentissage des relations sociales. Les jeunes qui s'isolent pour s'adonner au gaming ou pour surfer sur internet passent à côté de cette source de socialisation. La réalité sociale peut être très complexe, et si les jeunes ont trop peu d'expériences pratiques, ils risquent d'avoir une fausse image de la réalité et moins de capacités d'adaptation sociale. La tâche revient au monde politique de sensibiliser les jeunes et les parents et de les aider à trouver un équilibre sain. De cette façon, on évitera que les citoyens de demain aient une vision tronquée de la réalité sociale. Ce sont en effet les jeunes d'aujourd'hui qui construiront le monde de demain.

# Recommandations

- Pendant l'adolescence, tant les activités sportives que culturelles reçoivent moins d'intérêt pour les jeunes: il serait donc nécessaire que des mécanismes soient mis en place afin d'encourager leurs activités. Nous pensons notamment à l'introduction de chèques sport ou au soutien supplémentaire aux clubs sportifs et au secteur culturel.
- Pour conclure, il s'avère que le groupe social auquel une personne appartient a une influence sur le choix d'une activité (ou sur la possibilité de la pratiquer). Les autorités publiques devraient rendre les loisirs actifs plus accessibles à tout le monde.

Editeur responsable :  
Marc Vandercammen

CRIOC

Fondation d'utilité publique – NE 417541646  
Boulevard Paepsem 20 - 1070 BRUXELLES  
Tél. 02/547.06.11 - Fax. 02/547.06.01  
[www.crioc.be](http://www.crioc.be)

Edition 2011  
Réf. catalogue : 016-11

D 2011-2492-32  
CRIOC

Prix : 40 €

Reproduction à des fins non commerciales autorisée moyennant mention de la source