



## Enfants, parents et jeux vidéo

**Le 18 décembre 2002** – Notre étude réalisée pour **Toys'r'Us** auprès des jeunes âgés de 8 à 14 ans et de leurs parents sur leur perception des jeux multimédias montre que les jeux vidéos font désormais partie intégrante du foyer : 80% des enfants affirment pratiquer les jeux vidéo ; c'est également le cas de près d'un tiers des pères interrogés et d'un quart des mères interrogées. Signe de cette familiarité accrue : parents et enfants appréhendent de manière homogène leurs comportements. Autre enseignement de notre étude : les enfants affirment passer au moins deux heures par semaine devant des jeux multimédias.

### Une pratique largement répandue parmi les enfants

Plus de 80% des enfants au foyer pratiquent les jeux multimédia quels que soient leur âge ou leur sexe. Ces réponses sont homogènes du point de vue des enfants et des parents. Ces derniers appréhendent donc plutôt bien le comportement de leurs enfants par rapport aux jeux multimédia.

Les pères ont une pratique plus importante (environ 1 sur 3) que les mères (environ 1 mère sur 4). Les interviewés parents ou enfants déclarent à peu près la même chose quant au niveau de pratique des jeux par le père et la mère dans le foyer. On notera que les parents d'enfants de 12-14 ans pensent que leurs enfants sont un peu moins intéressés par les jeux multimédia (81% des parents pensent que leurs enfants jouent, 91% des enfants déclarent y jouer).

### Au moins 2 heures par semaine

Dans l'ensemble, les parents sont plutôt conscients du temps passé à jouer par leurs enfants : 57% des parents pensent que leurs enfants jouent 2 heures par semaine ou moins, et, dans le même temps, 53% des enfants déclarent jouer 2 heures par semaine ou moins. Cette tendance est identique quels que soient l'âge ou le sexe de l'enfant (parents et enfants ont la même perception du temps passé).

Notons toutefois une légère tendance des parents à sous-estimer un peu les temps passés : au global, 30% des parents pensent que leurs enfants jouent de 1 à 2 heures, mais seuls 20% des enfants déclarent passer ce temps. Parallèlement, 26% des enfants déclarent passer plus de 4 heures par semaine, 20% des parents seulement attribuent cette durée de jeux à leurs enfants.

### La console de poche échappe largement au contrôle parental

Globalement, parents et enfants s'accordent bien sur le matériel utilisé à la maison. Cependant, lorsqu'il s'agit de matériel que l'on peut utiliser partout, y compris hors de la vue des parents, les différences sont flagrantes : 40% des enfants jouent à la console de poche et seulement 26% des parents perçoivent cette utilisation. Cette tendance est plus prononcée pour les jeunes enfants (8-11 ans) mais aussi chez les filles de 8-14 ans, sans doute très discrètes. La console de poche échappe ainsi largement au contrôle parental.

### Les filles préfèrent presque autant les jeux d'action et d'aventure que les garçons

Les jeux d'actions et d'aventures sont beaucoup plus pratiqués, devant les sports et les jeux de simulation et stratégie. Au travers des préférences de leurs enfants, les parents expriment plus leurs propres aspirations éducatives et pédagogiques. Dans la réalité, les attentes des enfants sont beaucoup plus ancrées dans l'action, l'aventure ou le sport.

Un phénomène encore plus accentué lorsque l'enfant est une fille, que les parents ont du mal à imaginer préférant les jeux d'action ou de sport aux jeux d'éveil.

Les jeux d'éveil sont loin d'être plébiscités par les enfants, malgré les attentes de leurs parents. A noter également que les filles préfèrent presque autant les jeux d'action et d'aventure que les garçons.

### **Les jeux multimédia : d'abord conçus pour s'amuser**

La fonction principale des jeux : s'amuser avec les copains et/ou la famille et se faire plaisir pour les parents comme pour les enfants.

30% des enfants affirment jouer pour éviter l'ennui (3ème raison), ce qui n'est que peu perçu par les parents. Quel que soit l'âge ou le sexe de l'enfant, cette fonction du jeu est beaucoup plus présente pour les enfants. La disponibilité des parents envers leurs enfants serait donc insuffisante, ces derniers se "réfugiant" alors dans les jeux pour passer le temps.

Les aspirations des parents penchent là encore vers l'éveil (14%), les enfants y étant peu sensibles, peut-être parce qu'il est difficile pour eux d'imaginer (ou d'avouer) que les jeux vont les aider dans leur développement.