

À l'instar des autres activités de divertissement, les jeux vidéo favorisent la proximité des membres de la famille et des amis.

Les jeux électroniques au Canada : davantage qu'un « jeu d'enfant »

NATHAN BATTAMS

Il y a quelques décennies, attirées par les Pac-Man et autres PONG, des hordes de joueurs invétérés ont envahi les salles de jeux électroniques. Depuis, les jeux vidéo ont connu un essor sans précédent jusqu'à devenir une forme de divertissement très répandue au Canada. Grâce à l'essor des ordinateurs personnels et des consoles de jeux vidéo, l'industrie des jeux électroniques occupe désormais une place prépondérante : ce secteur a généré à lui seul l'équivalent de 2,3 milliards de dollars au sein du PIB au pays en 2012, ce qui en faisait le troisième marché en importance à l'échelle mondiale dans l'industrie des jeux vidéo¹.

Les Canadiens sont littéralement entourés d'appareils et de plateformes qui permettent de s'adonner aux jeux vidéo. Parmi les répondants interrogés en 2014, au moins six Canadiens sur dix (62 %) disaient posséder *au moins une* console de jeu vidéo dans leur foyer². En fait, si les jeux électroniques sont plus populaires que jamais auparavant, c'est notamment grâce à la multiplication des téléphones intelligents (62 % des répondants canadiens en possèdent un)³, lesquels donnent la possibilité aux personnes de tout âge de jouer ensemble, peu importe l'endroit où ils se trouvent. Le taux de pénétration le plus marqué touche cependant les ordinateurs personnels, que l'on retrouve dans 85 % des ménages canadiens interrogés⁴.

Alors que les jeux vidéo étaient autrefois considérés comme des « jeux d'enfants », ils font aujourd'hui partie du quotidien des Canadiens de tout âge. Ainsi, dans un sondage réalisé au Canada en 2014, 54 % des personnes interrogées ont déclaré avoir joué à un jeu vidéo ou d'ordinateur au cours du dernier mois et l'âge moyen des adeptes de jeux vidéo⁵

était de 33 ans. Selon les récentes données de Statistique Canada, les « joueurs » sont représentés dans tous les groupes d'âge, si bien que la proportion des internautes canadiens déclarant avoir utilisé Internet pour jouer à des jeux vidéo en 2014 s'établissait à 57 % chez les 16 à 24 ans, 36 % chez les 25 à 44 ans, 25 % chez les 45 à 64 ans et 27 % chez les 65 ans et plus⁶.

Les statistiques de l'Enquête sociale générale 2010 sur l'emploi du temps au Canada révèlent que les personnes qui s'adonnent à des jeux vidéo y consacrent en moyenne 2 heures et 20 minutes quotidiennement, comparativement à 1 heure et 48 minutes en 1998⁷. Au Canada, les jeunes jouent plus souvent aux jeux vidéo que les plus vieux, surtout les jeunes garçons. En 2011, près du quart (23 %) des élèves de la 7^e à la 12^e année disaient s'occuper à des jeux vidéo « tous les jours ou presque », mais cette proportion s'avérait beaucoup plus élevée chez les garçons (37 %) que chez les filles (9 %). Néanmoins, ce ne sont pas tous les jeunes qui s'intéressent aux jeux vidéo : dans le cadre du même sondage, 10 % d'entre eux ont affirmé « ne pas jouer à des jeux vidéo »⁸.

Il faut dire que les enjeux de santé liés à la pratique des jeux vidéo ont su alimenter de nombreux débats. De fait, la plupart des jeux électroniques sont des activités plutôt sédentaires qui risquent de porter préjudice à la santé physique⁹. Toutefois, certaines consoles plus récentes (p. ex. Wii de Nintendo et Kinect de Xbox) *intègrent* l'activité physique dans le cadre du jeu vidéo. D'ailleurs, certains médecins et divers organismes n'hésitent pas à y recourir pour favoriser les fonctions motrices chez certains patients à la suite d'un AVC¹⁰.



© Bigstock/11048027

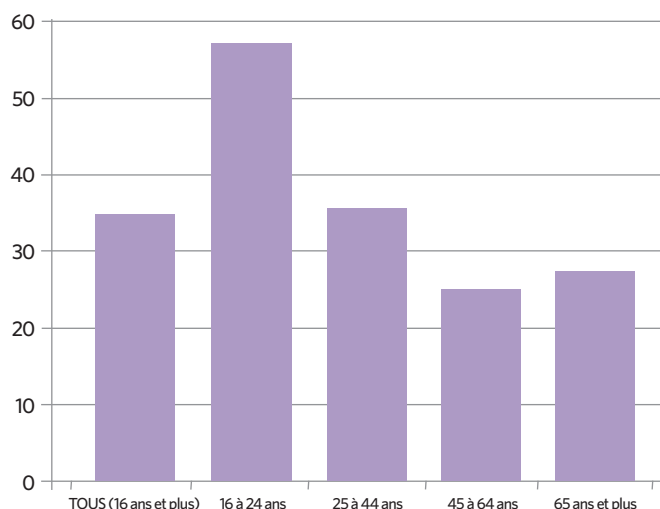


On ne saurait nier la popularité grandissante des jeux vidéo, et ce, pour toutes les tranches d'âge au Canada, d'autant qu'il n'est plus aussi mal vu qu'auparavant d'être un « joueur » d'un certain âge. Étant donné que les jeux vidéo ne sont plus une occupation *nécessairement* sédentaire, on tend à y recourir pour favoriser l'activité physique, mais les consoles vidéo qui intègrent ce type d'activité sont encore relativement récentes. Le temps saura nous dire s'il s'agit d'une nouveauté passagère ou d'un volet qui est appelé à perdurer dans le monde des jeux électroniques.

À l'instar des autres activités de divertissement, les jeux vidéo favorisent éventuellement la proximité des membres de la famille et des amis. D'ailleurs, plusieurs consoles vidéo modernes offrent désormais la possibilité d'une connexion en ligne, si bien que les kilomètres qui séparent les joueurs ne sont plus un obstacle. Compte tenu de l'intégration continue des appareils et des plateformes qui hébergent les jeux électroniques, il ne fait aucun doute que ces derniers demeureront un divertissement très prisé des Canadiens.▼

Nathan Battams est chercheur et auteur au sein de l'Institut Vanier de la famille.

Proportion des internautes canadiens déclarant jouer à des jeux en ligne sur Internet, 2012 (%)



Source : Statistique Canada, « Enquête canadienne sur l'utilisation d'Internet, utilisation d'Internet, selon le groupe d'âge, l'activité sur Internet, le sexe, le niveau de scolarité et le revenu du ménage » (tableau CANSIM 358-0153), Enquête canadienne sur l'utilisation d'Internet (octobre 2013). (Page consultée le 3 décembre 2013) <http://bit.ly/1fkUGyi>

¹ Nordicity, *Canada's Video Game Industry in 2013* (juillet 2013). (Page consultée le 3 décembre 2013) <http://bit.ly/H832wU>

² NPD Group, *Faits essentiels 2014 sur le secteur canadien du jeu vidéo* (étude réalisée pour le compte de l'Association canadienne du logiciel de divertissement). (Page consultée le 9 décembre 2014) <http://bit.ly/1qqofHV>

³ ComScore, *Mobile Future in Focus 2013* (février 2013). (Page consultée le 3 décembre 2013) <http://bit.ly/1c9vneo>

⁴ NPD Group

⁵ *Ibidem*

⁶ Statistique Canada, « Enquête canadienne sur l'utilisation d'Internet, utilisation d'Internet, selon le groupe d'âge, l'activité sur Internet, le sexe, le niveau de scolarité et le revenu du ménage » (tableau CANSIM 358-0153), *Enquête canadienne sur l'utilisation d'Internet* (octobre 2013). (Page consultée le 3 décembre 2013) <http://bit.ly/1fkUGyi>

⁷ Statistique Canada, *Enquête sociale générale 2010 : Aperçu sur l'emploi du temps des Canadiens*, n° 89-647-X au catalogue de Statistique Canada (juillet 2011). (Page consultée le 4 décembre 2013) <http://bit.ly/JDQG1o>

⁸ Centre de toxicomanie et de santé mentale, *The Mental Health and Well-Being of Ontario Students 1991-2011* (2012). (Page consultée le 3 décembre 2013) <http://bit.ly/N3eWrO>

⁹ Mark S. Tremblay, Rachel C. Colley, Travis J. Saunders et autres, « Physiological and Health Implications of a Sedentary Lifestyle » dans *Applied Physiology, Nutrition and Metabolism* (2010), 35:6. (Page consultée le 3 décembre 2013) <http://bit.ly/1bgA7SX>

¹⁰ Fondation des maladies du cœur et de l'AVC, *Jouer pour gagner* (novembre 2012). (Page consultée le 4 décembre 2013) <http://bit.ly/1fC16Jr>