

## Fiche descriptive

### Comment les jeux vidéo vous connectent

Les enfants ont besoin de parler entre eux, de converser et de découvrir le monde. Pour les parents bien intentionnés, les jeux vidéo apparaissent souvent comme une perte de temps, un gaspillage de leur enfance. Les jeux avec lesquels ils ont grandi n'avaient pas de manettes, de claviers, d'écrans ou de casque. Ici, c'est le casque qui est la clé. Bien que les joueurs soient physiquement isolés, ils passent du temps avec leurs amis de la même manière que les gens le font lorsqu'ils se parlent au téléphone. 77 % des enfants jouent à des jeux vidéo en ligne avec des amis au moins une fois par mois.



Source : [earnest.com](http://earnest.com)

## De quoi parlent les joueurs ?

Une étude menée en 2006 a démontré que les messages socio-émotionnels sont des instruments qui aident les joueurs à se connecter les uns aux autres, tels que "Merci pour l'aide", "Ouais, je suis d'accord avec toi" et "Wow, c'était drôle". Les messages axés sur les tâches sont centrés sur le jeu lui-même, comme "Comment ouvrir cette porte ?" ou "Entraîne-toi encore un peu". Par ailleurs, ces messages basés sur les émotions étaient 2,6 fois plus susceptibles d'être positifs que négatifs.

Cela signifie que, contrairement aux craintes des parents, la grande majorité des messages que les gens envoient en jouant à des jeux vidéo sont utilisés pour interagir avec les autres de manière positive.

## Les jeux vidéo : des espaces sûrs

Il existe également des éléments suggérant que les jeux vidéo peuvent être un endroit sûr où les personnes vulnérables peuvent expérimenter les interactions sociales.

Il s'agit notamment :

- de personnes atteintes de troubles du spectre autistique
- de personnes ayant un modèle d'attachement insécurisant (celles dont les relations peu fiables au début de la vie ont conduit à un sentiment de méfiance dans la plupart des autres relations)
- de personnes timides
- de personnes présentant des symptômes dépressifs et de personnes souffrant d'anxiété sociale.

Une conversation réussie exige une grande variété de compétences, comme la lecture du langage corporel, la compréhension du ton de la voix et le maintien du contact visuel. Les jeux vidéo en ligne peuvent permettre aux joueurs de parler à d'autres personnes et de se faire des amis à leur niveau, même s'ils ne sont pas capables,

émotionnellement ou physiquement, de quitter leur domicile. Cela peut les aider à acquérir les compétences et la confiance nécessaires pour essayer en personne.

En fait, des recherches ont montré que de nombreuses personnes qui se rencontrent en jouant à des jeux en ligne finissent par passer du temps avec ces personnes. C'est une raison de se réjouir pour les parents de jeunes qui sont par ailleurs socialement isolés.

### Conclusion

Les enfants et les adolescents passent de plus en plus de temps à jouer à des jeux vidéo en ligne avec leurs amis. Pour la plupart, il s'agit d'une expérience positive, qui leur permet de communiquer avec d'autres personnes à distance. Cela vaut particulièrement pour les personnes qui ont des difficultés à passer du temps avec d'autres personnes en face à face, comme par exemple celles qui souffrent de troubles dépressifs majeurs, de troubles du spectre autistique ou de troubles de l'anxiété sociale.

## REFERENCES

Finke, E., Hickerson, B., & McLaughlin, E. (2015). Parental intention to support video game play by children with autism spectrum disorder: An application of the theory of planned behavior.

[https://www.researchgate.net/publication/272080436\\_Parental\\_Intention\\_to\\_Support\\_Video\\_Game\\_Play\\_by\\_Children\\_With\\_Autism\\_Spectrum\\_Disorder\\_An\\_Application\\_of\\_the\\_Theory\\_of\\_Planned\\_Behavior](https://www.researchgate.net/publication/272080436_Parental_Intention_to_Support_Video_Game_Play_by_Children_With_Autism_Spectrum_Disorder_An_Application_of_the_Theory_of_Planned_Behavior)

Kowert, R. & Kaye, L.K. (2018). Video games are not socially isolating.

[https://www.researchgate.net/publication/327145306\\_Video\\_Games\\_Are\\_Not\\_Socially\\_Isolating](https://www.researchgate.net/publication/327145306_Video_Games_Are_Not_Socially_Isolating)

Andrew F. LCSW, (2019) Video Games Are Social Spaces

<https://www.psychologytoday.com/ie/blog/video-game-health/201901/video-games-are-social-spaces>

Andrew F., (2019) Video Games Are Social Spaces: How Video Games Help People Connect <https://www.jcfs.org/response/blog/video-games-are-social-spaces-how-video-games-help-people-connect>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>