

MYTHE

Tous les ados savent jouer aux jeux vidéo

Combien d'ados jouent vraiment aux jeux vidéo en Europe ?

Des recherches menées dans toute l'Union européenne ont montré que plus de 70 % des enfants et des adolescents jouent à des jeux vidéo (Ukiepedia, 2021). Bien que ce chiffre soit élevé, cela ne signifie pas nécessairement que tous les adolescents savent jouer aux jeux vidéo. Il y a les joueurs qui choisissent uniquement des jeux vidéo spécifiques, et qui peuvent ne pas être familiers avec d'autres genres et types de jeux vidéo.

Quels sont les types de jeux vidéo les plus populaires parmi les ados européens ?

Les jeux les plus populaires en Europe à l'heure actuelle sont les jeux vidéo d'action axés sur les champs de bataille et les tâches de tir, tels que League of Legends, Call of Duty, etc. Toutefois, ces statistiques évoluent chaque année. Par exemple, en 2020, le jeu vidéo le plus vendu était FIFA 21. Call of Duty figurait également parmi les meilleurs jeux vidéo de 2020, mais d'autres jeux comme Animal Crossing : New Horizons faisaient aussi partie du top des jeux vidéo de 2020 (IFSE, 2021).

En quoi est-ce bénéfique de jouer à des jeux vidéo ?

Jouer à des jeux vidéo présente de nombreux avantages, par exemple, rendre les adolescents responsables ou leur offrir des possibilités de réseautage ; cependant, ils ne sont souvent pas conscients de ces avantages lorsqu'ils jouent (iThrive Games, 2016). Lorsqu'ils sont utilisés dans un but éducatif, les jeux vidéo peuvent aider les éducateurs à observer les compétences et les caractéristiques de leurs élèves pour

identifier ce qu'ils pourraient améliorer (Gilboa, n.d.).

Comment le personnel éducatif peut-il présenter les jeux vidéo à des élèves qui ne les maîtrisent pas ?

Présenter les jeux vidéo à des élèves qui ne savent pas y jouer est une étape très importante de leur utilisation dans l'éducation. Dans un premier temps, les éducateurs doivent expliquer l'histoire du jeu et de ses personnages principaux, avant de passer aux aspects plus pratiques. Une personne qui n'est pas habituée à jouer à des jeux vidéo aura besoin de plus d'entraînement que les élèves plus expérimentés : c'est normal, et l'éducateur doit expliquer à tous les élèves qu'ils doivent se soutenir et s'entraider dans ce processus.

REFERENCES

References

Ukiepedia, 'Player Diversity & Demographics', (2022), https://ukiepedia.ukie.org.uk/index.php/Player_Diversity_%26_Demographics#GLOBAL.

IFSE, '2021 Key Facts', (2021), <https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-about-europe-s-video-games-sector/>.

iThrive Games, 'Why Do Teens Play Video Games?', (2016), <https://ithrivegames.org/newsroom/blog/why-do-teens-play-video-games/>.

Gilboa Deborah, 'Effects of Video Games on Teens: The Good, the Bad and the Useful', (n.d.), <https://yourteenmag.com/technology/teens-video-games>.

The #Gaming4skills project has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project code: 2020-1-FR01-KA201-080669

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

#gaming4skills

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