

Les jeux vidéo, c'est aussi pour les filles !

Menée sur environ 3.000 élèves américains -lycéens ou universitaires- l'étude de Pew Internet & American Life Project a confirmé que tous ont joué au moins une fois à un jeu vidéo, et qu'ils sont 65% à y jouer régulièrement, que ce soit sur console, PC ou sur Internet.

La découverte des jeux vidéo est généralement précoce, 69% ont commencé à jouer sur console dès l'école élémentaire, voire plus jeunes. L'accès aux jeux vidéo sur PC est plus tardif, pour 49% durant le collège. La démocratisation de l'informatique dans les foyers, avec des solutions économiques, est relativement récente, et s'accompagne souvent de la découverte du jeu en ligne.

Les filles, de plus en plus Jusqu'ici présenté comme une activité essentiellement masculine, le jeu vidéo intéresse de plus en plus le public féminin. Si les hommes restent majoritaires, les femmes sont plus particulièrement attirées par le jeu sur ordinateur, alors que les hommes le sont plutôt par les consoles. Mais c'est surtout sur le jeu en ligne qu'elles creusent la différence. **La crainte du virus** Pour les joueurs en ligne, la sécurité sensibilise les utilisateurs. 72% d'entre eux préfèrent les services hébergés aux systèmes en 'peer to peer'. 63% sont sensibles au risque de spyware (logiciels espions) présents sur ces services P2P, ce qui n'empêche pas plus de la moitié d'entre eux ? 54% - d'utiliser des services d'échange de fichiers. Le jeu vidéo confirme son rôle social, et les deux sexes sont aujourd'hui concernés. L'étude de Pew Internet & American Life Project est disponible sur son site : <http://www.pewinternet.org/> **Le jeu vidéo, c'est bon pour les amis, mais pas toujours pour les études !**

Le jeu vidéo est un facteur de communication chez les ados et jeunes adultes. Pour 20% d'entre eux, il participe à la création de liens d'amitié, ainsi qu'à l'entretien de ces derniers.

Autre facteur intéressant étudié par Pew Internet & American Life Project, l'implication du jeu vidéo sur les études. 48% des jeunes interrogés ont reconnu que le jeu vidéo empiète sur le temps d'étude, tandis que 9% ont admis que le jeu les empêche d'étudier sérieusement.