

JEUX VIDÉO EN SEMAINE

ENQUÊTE
HBSC
2022

en quelques
chiffres :



266
écoles participantes



13100
élèves interrogés



3728
élèves de
5^e et 6^e primaire



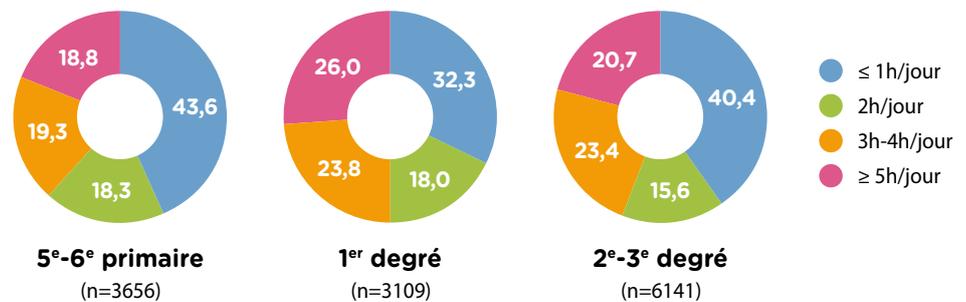
9372
élèves du secondaire

EN 2022, TROIS ÉLÈVES SUR CINQ JOUAIENT À DES JEUX VIDÉO AU MOINS DEUX HEURES PAR JOUR EN SEMAINE

En 2022, 12,6 % des élèves scolarisés à Bruxelles et en Wallonie déclaraient ne jamais jouer à des jeux vidéo en semaine, 12,2 % y jouer trente minutes par jour, et 14,3 %, une heure par jour en semaine. Par ailleurs, trois élèves sur cinq (60,9 %) déclaraient y jouer au moins deux heures par jour en semaine : ils étaient 16,8 % à y jouer deux heures par jour, 13,1 % trois heures par jour, 9,4 % quatre heures par jour, 7,2 % cinq heures par jour, 4,3 % six heures par jour, et 10,0 %, au moins sept heures par jour.

Globalement, le temps consacré à jouer à des jeux vidéo était plus élevé chez les élèves du 1^{er} degré du secondaire, intermédiaire chez ceux du 2^e-3^e degré, et le plus faible chez ceux de 5^e-6^e primaire (Figure 1). Les élèves du 1^{er} degré secondaire étaient plus nombreux à déclarer jouer à des jeux vidéo au moins cinq heures par jour en semaine que ceux du 2^e-3^e degré du secondaire et ceux en fin de primaire. A l'opposé, la pratique de jeux vidéo une heure ou moins par jour étaient la plus fréquente parmi les élèves de 5^e-6^e primaire, intermédiaire chez ceux du 2^e-3^e degré secondaire, et la moins fréquente chez ceux du 1^{er} degré secondaire (Figure 1).

Figure 1. Distribution des élèves de 5^e-6^e primaire, du 1^{er} degré secondaire et du 2^e-3^e degré secondaire selon le temps passé par jour à jouer à des jeux vidéo en semaine



Parmi les élèves du 2^e-3^e degré secondaire, ceux de l'enseignement général et technique de transition (54,7 %) étaient proportionnellement moins nombreux à déclarer jouer à des jeux vidéo au moins deux heures par jour en semaine, que ceux de l'enseignement technique de qualification (66,0 %) ou du professionnel (67,0 %), sans différence entre ces deux filières.



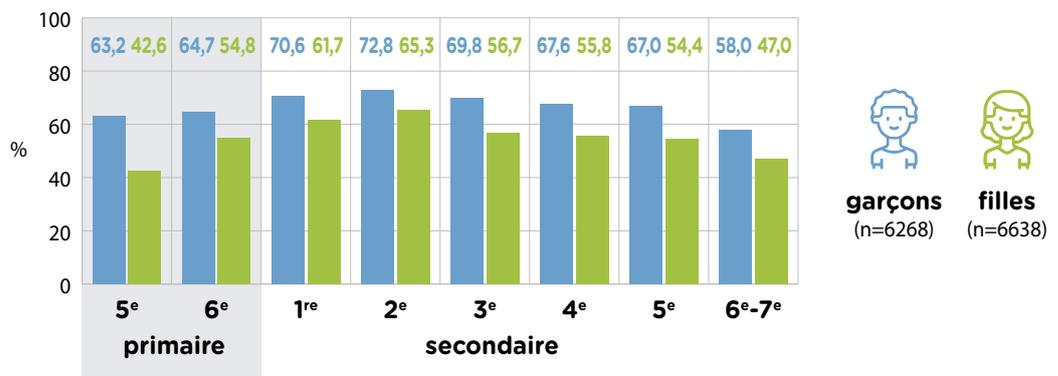
CONSTRUCTION DE L'INDICATEUR

Il a été demandé aux élèves d'indiquer le temps passé à **jouer à des jeux vidéo** durant la semaine à l'aide de la question suivante : «*Habituellement du lundi au vendredi, combien d'heures par jour joues-tu sur un ordinateur, une console de jeux (Switch®, Playstation®...), une tablette (iPad®...) ou un smartphone pendant ton temps libre ? Ne tiens pas compte des jeux qui demandent de bouger comme la Wii®.*». Les propositions de réponse allaient de «*jamais*» à «*7 heures par jour ou plus*». Ces propositions de réponse ont ensuite été regroupées en deux catégories afin de décrire les élèves jouant aux jeux vidéo deux heures ou plus par jour en semaine.

UNE PRATIQUE DES JEUX VIDÉO AU MOINS DEUX HEURES PAR JOUR EN SEMAINE PLUS FRÉQUENTE CHEZ LES GARÇONS

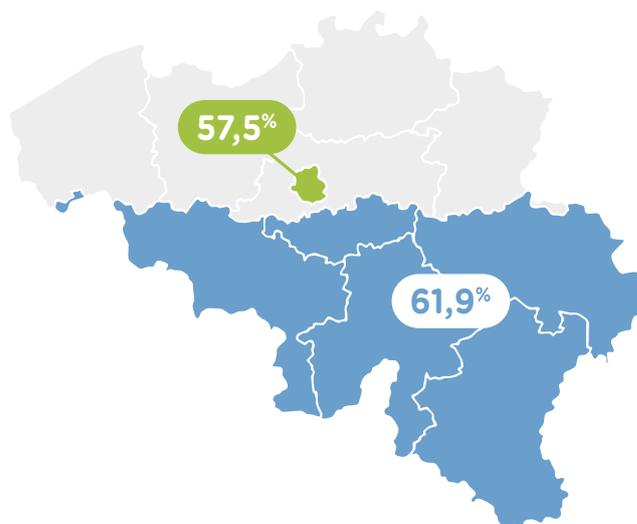
Globalement, les garçons (66,8 %) étaient proportionnellement plus nombreux à déclarer jouer à des jeux vidéo au moins deux heures par jour en semaine que les filles (54,8 %). Après analyse par niveau scolaire, cette disparité selon le genre était observée tout au long de la scolarité sauf en 2^e secondaire (Figure 2). Aussi bien chez les garçons que les filles, le fait de jouer à des jeux vidéo au moins deux heures par jour en semaine avait tendance à augmenter entre la fin du primaire et le début du secondaire puis diminuait jusqu'à la fin de secondaire (Figure 2).

Figure 2. Proportions d'élèves jouant aux jeux vidéo au moins deux heures par jour en semaine, en fonction du genre et du niveau scolaire



UNE PRATIQUE DES JEUX VIDÉO AU MOINS DEUX HEURES PAR JOUR EN SEMAINE PLUS FRÉQUENTE EN WALLONIE QU'À BRUXELLES

Figure 3. Jouer aux jeux vidéo au moins deux heures par jour en semaine à Bruxelles et en Wallonie



UNE PRATIQUE DES JEUX VIDÉO AU MOINS DEUX HEURES PAR JOUR EN SEMAINE EN AUGMENTATION DEPUIS 2010

Globalement, le fait de jouer aux jeux vidéo au moins deux heures par jour en semaine suivait une tendance linéaire à l'augmentation entre 2010 et 2022 chez les élèves de 5^e-6^e primaire et les élèves du secondaire (Figure 4). Cette augmentation était plus marquée chez les élèves de 5^e-6^e primaire.

Figure 4. Jouer aux jeux vidéo au moins deux heures par jour en semaine entre 2010 et 2022*, en fin de primaire et dans le secondaire



* Prévalences standardisées pour l'âge, le genre et la perception de l'aisance financière, avec la population d'enquête de 2022 comme référence ; analyses non pondérées.

Retrouvez nos études sur :
<https://sipes.esp.ulb.be/>