

# Le jeune consacre deux fois plus de temps au jeu vidéo qu'au sport

## ■ Un sondage s'intéresse aux loisirs des 11-18 ans et à leur pratique du sport.

Les enfants sont-ils fainéants? Un sondage Dedicated réalisé auprès de 821 jeunes francophones tend à prouver le contraire.

### Quatre heures de sport par semaine

Certes, près d'un enfant sur trois ne pratique aucun sport (32%). Il s'agit parfois d'une question de temps disponible, parfois de budget. Mais les autres font du sport au moins une fois par semaine, hors école. Les garçons sont plus attirés par le football, le cyclisme et la natation. Les jeunes filles – qui se montrent aussi sportives que les garçons – ont une préférence marquée pour la danse et l'équitation.

En moyenne, ils y passent plus de quatre heures par semaine, même si cette durée diminue avec l'âge de l'enfant. Ils le font par simple plaisir et parce qu'ils sont conscients que cela est bénéfique pour leur santé. Rarement, un enfant affirme faire du sport parce que sa famille l'y oblige ou, plus simplement, parce que le sport en question serait à la mode.

Les quelque 32% qui n'en pratiquent jamais se justifient en affirmant qu'ils n'en ont tout simplement pas envie, que cela coûte trop cher ou qu'ils n'ont pas le temps.

### La musique, indétrônable

En dehors de l'école et des heures qu'ils consacrent au sport, les enfants passent leur temps libre – tant en semaine que le week-end – à l'écoute de la musique. Et ce, tout autant que de rester en ligne avec ses amis et de parler avec eux sur Internet. La famille n'est toutefois pas mise de côté: plus de sept enfants sur dix apprécient passer du temps avec ses proches.

Les activités culturelles séduisent moins puisqu'elles font environ un tiers d'adeptes. On notera par ailleurs que près d'un jeune sur cinq aime consacrer son week-end à la prière ou aux cours de religion.

### Plus de 8h par semaine à jouer sur l'ordi

Cela n'a rien d'étonnant: les jeux vidéo occupent une place importante dans la vie des jeunes. Quarante-deux pour cent des personnes interrogées y jouent d'ailleurs, même occasionnellement. Les supports préférés sont les smartphones et les tablettes même si les consoles de jeux classiques ont toujours beaucoup de succès.

Sur les supports mobiles, les enfants jouent en moyenne près de 5 heures par semaine. Avec une grande différence dans les genres: les garçons y passent deux fois plus de temps que les filles. Une proportion qu'on retrouve d'ailleurs pour les jeux sur console. Au total, tout genre confondu, les enfants y passeront 7 heures par semaine, soit une heure par jour en moyenne.

Lorsqu'on comptabilise le temps passé sur tablette et smartphone et celui passé sur ordi et console, on constate qu'en moyenne, un élève entre 11 et 18 ans passera plus de 8 heures par semaine à jouer à des jeux en tout genre.

Un enfant sur trois n'a jamais eu d'interdiction de la part de ses parents. Pour justifier les limitations, les parents invoquent souvent le fait que le jeu est trop violent, qu'il ne correspond pas à l'âge de leur enfant ou que, tout simplement, ce dernier y est accro et y joue trop.

Plus de la moitié des "gamers" se rendent d'ailleurs compte de leur dépendance. Un tiers d'entre eux avouent s'être déjà couchés trop tard à cause d'un jeu vidéo et ne pas arriver à se lever le lendemain. Plus d'un enfant sur huit avoue que les jeux le rendent agressif.

### Peu soucieux de la mode

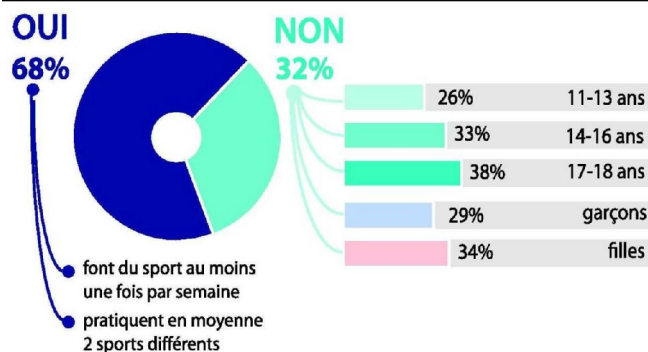
Rayon habillement, plus d'un enfant sur deux se désintéresse de la mode et des tendances vestimentaires de ses camarades de classe. Presque tous choisissent eux-mêmes leurs vêtements. Soit avec le budget de leurs parents, soit avec l'argent qu'ils auront eux-mêmes gagné.

Paradoxalement cependant, la marque du vêtement est le premier critère qui détermine l'achat. L'origine des pulls, t-shirt, jeans intéresse en revanche peu les jeunes. Les marques préférées sont des marques qui proposent

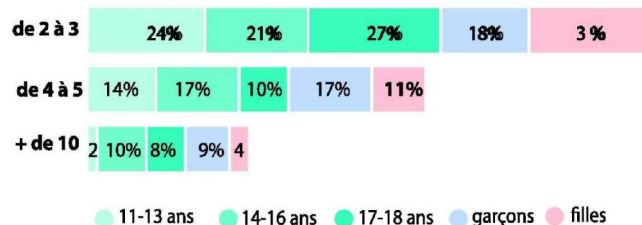
des vêtements sportifs.

Louise Vanderkelen

## Pratiques-tu un sport régulièrement?

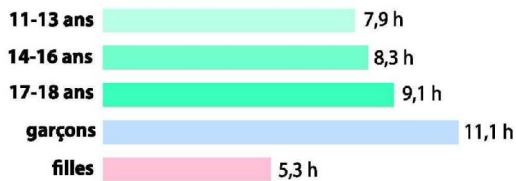
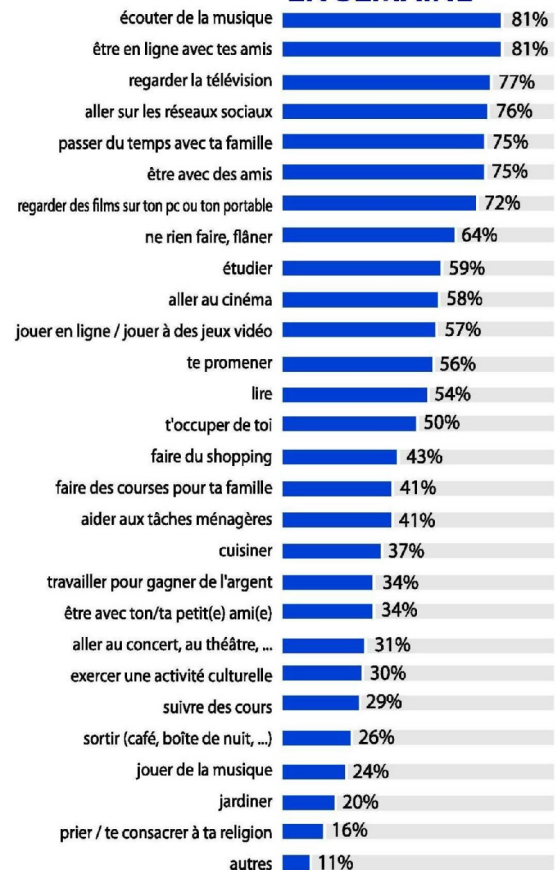
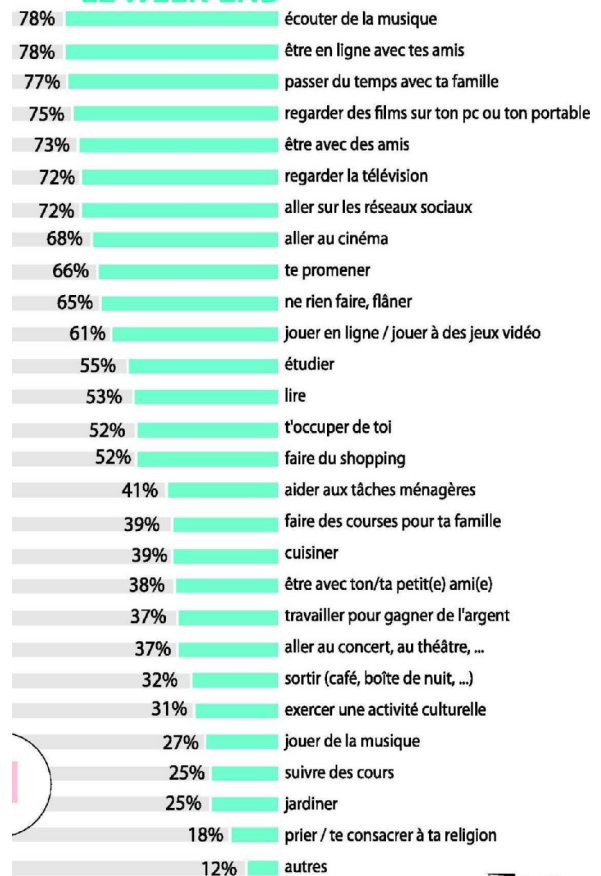


## Combien d'heures par semaine?



Joues-tu beaucoup aux **jeux vidéo**s?

en moyenne  
**8,3**  
heures par semaine

Combien d'**heures** par semaine?À quoi aimes-tu passer ton **temps libre**?**EN SEMAINE****LE WEEK-END**

**3 Questions à****MARC DUMOULIN**

Directeur de Dedicated,  
l'institut qui a mené le sondage.

**1 A la suite de ce sondage, quel portrait dressez-vous des jeunes?**

*On fait face à une jeunesse heureuse, qui se déclare satisfaite de son environnement immédiat. Le cercle intime de ces jeunes, la famille et leurs amis sont très importants. Ils sont une valeur refuge. Lorsque j'ai mené d'autres études, il y a cinq ou six ans, les jeunes de l'époque semblaient plutôt tiraillés par des discussions familiales autour des foyers recomposés. Aujourd'hui, ils se sentent intégrés dans ces familles multifformes. Ils s'y sentent bien. Trop bien peut-être. Le temps passé en famille et avec les copains et les copines, plutôt de façon virtuelle que direct, est énorme. Le jeune reste chez lui, est clairement sédentaire. Lorsqu'on additionne le temps qu'un jeune passe devant la télé, à jouer aux jeux vidéo et sur Facebook, cela dépasse les vingt heures par semaine.*

**2 Pensez-vous que les attentats de Bruxelles aient joué un rôle dans ce repli vers le cercle intime?**

*Ils se trouvent dans un environnement*

*menaçant depuis l'attaque de "Charlie Hebdo". On peut penser que le contexte terroriste les rend plutôt méfiants. Ils font de leur cercle intime une valeur refuge. Le monde extérieur, comme par exemple nos dirigeants politiques nationaux et internationaux, ne leur inspire pas beaucoup confiance.*

**3 Ils passent également énormément de temps sur Internet..**

*Il ne faut pas se le cacher, nous nous attendions à des chiffres énormes sur le temps passé par les enfants derrière un écran. Mais les résultats nous ont révélé des durées encore plus grandes. Et pourtant leurs réponses correspondent sans doute au temps minimum qu'ils y passent. On ressent une assez grande culpabilité. Ils avouent que les jeux vidéo les rendent accros, qu'ils vont dormir tard, qu'ils ont du mal à faire leurs devoirs. Et s'ils ont des activités culturelles et du sport très jeunes, cette pratique s'étiole au fur et à mesure des années et est remplacée par Facebook ou par les jeux vidéo.*

L.V.

**Le sondage****Fiche technique**

**La période.** Ce sondage a été effectué par Internet, du mercredi 7 au mardi 13 septembre 2016.

**L'échantillon.** Ce sondage a été réalisé sur un échantillon strictement représentatif de 821 jeunes francophones (195 à Bruxelles et 626 en Wallonie).

**La marge d'erreur maximale** est de  $\pm 3,4\%$  sur l'échantillon total.