

Jeux vidéo versus confinement

[ou
dépression versus
jeux vidéos ?]

Qui a dit que les jeux vidéo ne servent à rien ?

par Marco-Antonio R.

ALBI

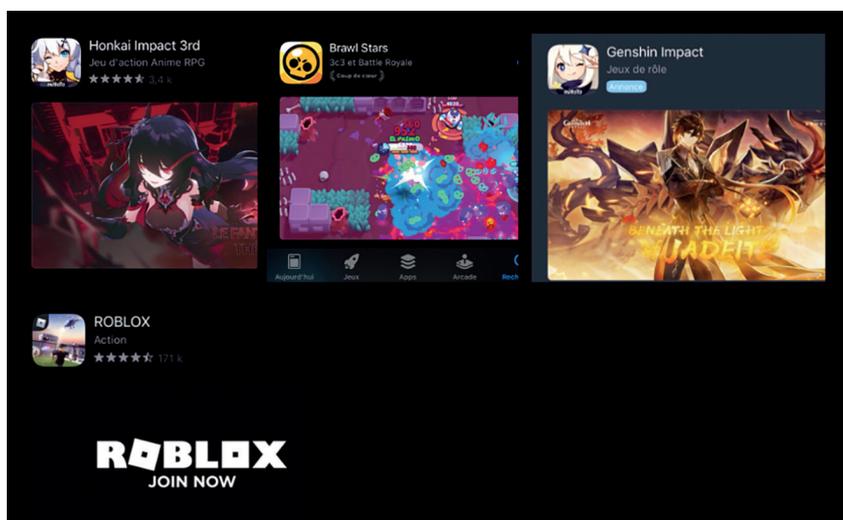
D'après une quinzaine de jeunes âgés de 14 à 18 ans interrogés sur leur pratique du jeu vidéo, on retient que :

👉 la majorité préfère jouer en groupe

👉 ils jouent 10 heures par jour

👉 ils jouent plus aux Jeux Online d'aventure et *Battle Royale*

👉 ils ne fréquentent pas les salles de jeux ni les associations mais préfèrent jouer à la maison.



Capture d'écran
Source internet



Depuis que le premier confinement a été annoncé, beaucoup de gens sont tombés en dépression dans le monde. Mais grâce aux jeux vidéo ces problèmes ont beaucoup diminué : il y a eu une grande explosion des nouveaux joueurs dans plein de jeux de différents types.

Les magasins et salles de jeux ont réalisé en 2020 une année record, en France par exemple avec un chiffre d'affaires de 5,3 milliards d'euros, une croissance de +11,3%, des marchés boostés : 2,3 millions de consoles, 27,5 millions de jeux complets et près de 7 millions d'accessoires vendus en 2020 (Source : <https://www.sell.fr/news/bilan-marche-jeu-video-2020>).

Même si les jeux vidéo ont aidé à diminuer la dépression, certaines personnes sont devenues *addicts* aux jeux vidéo. C'est pourquoi des parents conduisent leurs enfants chez le psychologue car ils pensent que l'addiction aux jeux vidéo est une maladie mentale.

Le 16 novembre 2020, Andrew PRZYBYLSKI, professeur de la prestigieuse université d'Oxford a pu, avec l'aide des investigateurs de l'université, questionner pour la première fois la relation entre la façon de jouer et le bien-être. Ils ont pu contredire ce qu'a dit l'OMS en 2018 par rapport à l'addiction aux jeux vidéo, cette dernière étant considérée comme une « Maladie Mentale ».

(Source : <https://www.france24.com>)