

## LES ESPORTIFS EN MILIEU SCOLAIRE : DES JOUEURS COMME LES AUTRES ?

Antoine Lemay, M. Sc., Doctorant en psychologie (D.Psy), Université du Québec à Montréal



**Au Québec, 18% des 14 et 17 ans présenteraient une utilisation à risque des jeux vidéo et environ 4,6% des adolescents seraient dépendants aux jeux vidéo (JV), soit 6,8% des garçons et 1,3% des filles. Le 1er programme parascolaire de jeux vidéo eSport ayant été implanté en 2018, cela suscite encore beaucoup de questionnements.**

**Qu'est-ce que le sport électronique (SE) :** Le eSport se définit comme la pratique compétitive de JV, professionnelle ou amateur, coordonnée par différentes ligues et tournois, où les joueurs, seuls ou en équipe, compétitionnent.

### PROFIL D'ADOLESCENTS PRATIQUANT DU SE AU SEIN D'UN PROGRAMME PARASCOLAIRE :

L'étude menée auprès de 176 garçons de 4e et 5e secondaire (67 = eSport / 109 = non-eSport) visait à comparer les adolescents au sein d'un programme parascolaire eSportif à leurs collègues de classe (joueurs de JV de façon non-eSportive).

#### Caractéristiques sociodémographiques

- Les étudiants eSportifs et les étudiants non-eSportifs ont des moyennes scolaires, des temps d'étude, des situations d'emploi et des configurations familiales similaires.
- Les étudiants eSportifs sont plus fréquemment célibataires (94%) que les étudiants non-eSport (81,7%).

#### Utilisation d'Internet et des jeux vidéo

- 77,6% ont moins d'un an d'expérience avec le SE.
- Une minorité (6%) avait de l'expérience avant d'entrer dans le programme et souhaite poursuivre de façon professionnelle/semi-pro (16%).
- Ils consacrent en moyenne 14 heures/sem. au eSport.
- Le temps total de loisirs en ligne (eSport, jeux vidéo, réseaux sociaux, etc.) des joueurs eSportifs est beaucoup plus élevé (en moyenne 47,6 heures/sem.) que les joueurs non-eSportifs (en moyenne 31,4 heures/sem.).
- **32,8% des eSportifs peuvent être considérés comme ayant une pratique problématique des JV, comparativement aux joueurs non-eSportifs (12,8%).**

#### Caractéristiques psychologiques

- Les eSportifs rapportent **davantage de symptômes de détresse psychologique élevée** (52,2%) que leurs collègues de classe (38,5%).
- Pour les deux groupes d'étudiants, plus de 40% ont reçu un diagnostic de santé mentale et plus de 50% ont une estime de soi faible ou très faible.
- Les étudiants eSportifs perçoivent le plus de bienfaits découlant des JV dans leurs relations sociales, leur santé psychologique ainsi que leur motivation générale.
- Aucun effet n'était perçu sur la motivation scolaire.
- Les étudiants eSportifs perçoivent le plus de méfaits découlant des JV dans leurs relations familiales et leurs études/emploi.

#### Pistes de réflexion...

- Pour la plupart des participants, le eSport semble être une activité récréative qui s'inscrit dans leur parcours scolaire. Toutefois, certains individus semblent présenter certaines caractéristiques qui mettent en lumière un profil distinct d'utilisateurs.
- Les eSportifs semblent se séparer en différents profils de joueurs, proposés par Margot Peeters, soit récréatif, engagé ou problématique.
- Il est intéressant de considérer le concept de passion harmonieuse VS obsessionnelle de Robert Vallerand lorsque nous évaluons la balance des activités en ligne et hors ligne.
- Vu la détresse psychologique élevée chez certains eSportifs des interventions de dépistage et d'évaluation sont également conseillées.

