

Les eSportifs en milieu scolaire : Des joueurs comme les autres ?

Antoine Lemay, doctorant en psychologie, UQAM
Magali Dufour, Ph.D., UQAM
Mathieu Goyette, Ph.D., UQAM

UQAM | Département de psychologie
FACULTÉ DES SCIENCES HUMAINES
Université du Québec à Montréal

IUD INSTITUT
UNIVERSITAIRE SUR LES
DÉPENDANCES

Introduction

Qu'est-ce que le sport électronique (SE) ?

Pratique compétitive de jeux vidéo (JV), professionnelle ou amateur, coordonnée par différentes ligues¹.

L'ampleur du phénomène ?²⁻³

- Importante augmentation du nombre d'adeptes
- Marché mondial ≥ un milliard \$US annuellement
 - Tournois remettant des millions de dollars en prix
- Intérêt pour regarder du SE semblable aux sports traditionnels
 - + 500 millions de personnes en regardant chaque année

Au Québec

- De plus en plus d'écoles secondaires intègrent du SE dans leur établissement
- Inquiétudes quant aux conséquences potentielles pouvant en découler
 - Absence de documentation scientifique sur le SE et les adolescents

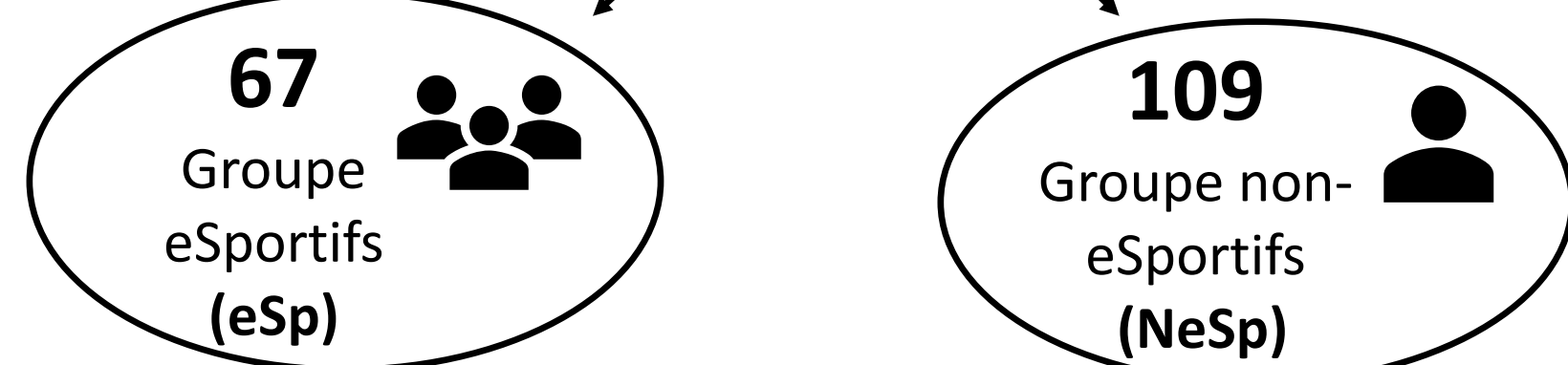
Objectif

L'objectif de l'étude est de comparer le profil sociodémographique, de loisirs et psychologique d'eSportifs de secondaire 4 et 5 inscrits dans un programme parascolaire de SE à leurs collègues de classe joueurs de JV non-eSportifs.

Méthode

176 étudiants

étudiants de 4^e et 5^e secondaire d'une école du Québec



Qui sont-ils ?

Âge, situation de couple, heures d'étude, résultats académiques, situation d'emploi, portrait eSportif.

Comparaison des loisirs

Temps de loisirs hors ligne, Temps de pratique en ligne, méfaits perçus découlant des JV.

Comparaison des caractéristiques psychologiques

Utilisation problématique d'Internet/JV (CIUS)⁴; estime de soi (Rosenberg)⁵; détresse psychologique (IDPESQ-14)⁶, impulsivité (Eysenck)⁷; diagnostic de santé mentale; consommation cannabis/alcool et JHA⁸

Résultats

Qui sont-ils ?

	eSp (n=67)	NeSp (n=109)
Âge	16 ans	16 ans
Situation de couple		
Célibataire	94%	82%
En couple	6%	18%
Heures d'étude/Sem	5	5
Moy. académ. gén. + 70%	79%	80%
Emploi à temps partiel	40%	28%

Le groupe eSp présente une proportion significativement + grande de célibataire que le groupe NeSp.

78% ont moins de 12 mois d'expérience dans le SE

Consacrent 14h./semaine au SE*

16% souhaitent devenir professionnel ou semi-professionnel

Résultats (suite)

Comparaison des loisirs

Temps consacré aux loisirs hors ligne	eSp (n=67)	NeSp (n=109)
Moyenne d'heures/semaine	10.0 (ET=8.9)	12.8 (ET=13.0)

Le groupe eSp présente une tendance statistique à consacrer - de temps à des loisirs hors ligne que le groupe NeSp.

Temps consacré aux loisirs en ligne	eSp (n=67)	NeSp (n=109)
JV (excluant le ES)	18.4 (ET=16.6)	14.8 (ET=13.4)
Autres loisirs en ligne (Facebook, Netflix, Twitch, etc)	14.8 (ET=12.0)	16.5 (ET=12.1)

Aucune différence statistique significative entre les groupes.

Temps TOTAL de loisirs en ligne	eSp (n=67)	NeSp (n=109)
Moyenne d'heures/semaine (incluant temps JV, autres et SE*)	47.6 (ET=29.9)	31.4 (ET=20.1)

Le groupe eSp consacre significativement + de temps à des loisirs en ligne que le groupe NeSp.

Aucunement	Un peu	Moyennement	Beaucoup	Extrêmement
0	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10

Méfaits perçus (moyennement d'impact ou +)	eSp (n=67)	NeSp (n=109)
Étude /emploi	55.2%	32.1%
Relations sociales	10.4%	11.9%
Relations familiales	25.4%	34.9%
Santé mentale	17.9%	16.5%
Motivation scolaire	16.4%	11.9%
Motivation générale	10.4%	11.9%

Le groupe eSp présente une proportion significativement + grande de méfaits perçus sur leur étude/emploi que le groupe NeSp.



Caractéristiques psychologiques

	eSp (n=67)	NeSp (n=109)
Pratique problématique des JV	32.8%	12.8%
Utilisation problématique d'Internet	17.9%	13.8%
Moyenne score d'impulsivité	7.3	7.4
Estime de soi faible ou très faible	58.2%	53.2%
Détresse psychologique élevée	52.2%	38.5%
Diagnostic de santé mentale	41.8%	48.6%

Le groupe eSp présente une proportion significativement + grande de joueurs problématiques de JV que le groupe NeSp.

Tendance statistique quant à présenter une + grande proportion de niveau de détresse psychologique élevé que le groupe NeSp.

	eSp (n=67)	NeSp (n=109)
Consommation d'alcool dans les 12 derniers mois	73.1%	69.7%
Consommation de cannabis dans les 12 derniers mois	22.4%	22.0%
Participation JHA à vie	35.8%	22.9%

Tendance statistique quant à ce que le groupe présente une + grande proportion de participation à des JHA dans leur vie que le groupe NeSp.

Conclusion

A) Les joueurs eSportifs se distinguent de leurs collègues de classe

- + de temps à des loisirs en ligne par semaine (47.6 vs. 31.4 h.)
 - Le SE ne remplace pas la pratique de jeu déjà en place, mais semble plutôt s'y ajouter!
- + de joueurs de JV problématiques (32.8% vs. 12.8%).
- + de méfaits au niveau scolaire et de l'emploi (55.2% vs 32.1%).
 - Détresse psychologique (52.2% vs 38.5%)
 - Faible estime de soi (58.2 vs 53.2)

B) Les joueurs eSportifs présentent un profil de joueur hétérogène

- Comme pour les joueurs «traditionnels»¹⁰ ?
 - Faible intensité
 - Engagé
 - Problématique

- Profil des jeunes dépendants aux JV
 - + 15 h/ semaine aux JV, + problématiques de santé mentale et + méfaits comparativement aux eSp⁹

C) Encadrement des JV et du SE en milieu scolaire de niveau secondaire

- L'ensemble des joueurs de JV bénéficierait d'activités préventives.
 - Repérage/détection d'utilisateurs problématiques doit être mis en place afin d'intervenir rapidement.
- Les activités préventives ne devraient pas se limiter à réduire le temps de jeu (ex: temps de jeu équilibré, santé mentale, relations familiales).
- Les eSp bénéficieraient d'activités préventives spécifiques et soutenues qui considèrent le cumul de leurs activités en ligne.

Limites

Échantillon

- Nombre de participants et puissance statistique
- Exclusion des filles (trop petit « n »).

Outils

- Le CIUS-14 possiblement trop sensible auprès de joueurs hautement engagés et investis dans un programme structuré.

Passion¹¹ :

Hypothèse potentiellement explicative de l'engagement et de la quasi-absence de méfaits malgré l'importante prévalence de joueurs problématiques observée. À considérer lors de futures recherches!

Références

- Gainsbury, S. M., Abarbanel, B. et Blaszczynski, A. (2017). Game on: comparison of demographic profiles, consumption behaviors, and gambling site selection criteria of esports and sports bettors. *Gaming Law Review*, 21(8), 575-587. doi:10.1089/qlr.2017.21813
- Statista. (2019a). Global eSports market revenue 2022. Repéré 2 mars 2019, à l'adresse <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
- Olsen, H. A. (2015). The Evolution of E-Sports (Master's dissertation). Conventry University. Royaume-Uni.
- Khazaal, Y., Chatton, A., Horn, A., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D. et Billieux, J. (2012). French Validation of the Compulsive Internet Use Scale (CIUS). *Psychiatric Quarterly*, 83(4), 397-405. doi:10.1007/s11126-012-9210-x
- Rosenberg, M. (1965) Society and the adolescent self-image. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Prévaille, M., Boyer, R., Potvin, L., Perrault, C., & Légaré, G. (1992). La détresse psychologique: détermination de la fiabilité et de la validité de la mesure utilisée dans l'Enquête Santé Québec. Les cahiers de la recherche, 7, Enquête Santé Québec 87, Gouvernement du Québec, Ministère de la Santé et des Services Sociaux.
- Eysenck, S.B.G., Eysenck, H.J., (1977) Manual of the Eysenck personality questionnaire. Hodder & Stoughton, London.
- Landry, M., Tremblay, J., Guyon, L., Bergeron, J., Brunelle, N. (2004). La Grille de dépistage de la consommation problématique d'alcool et de drogues chez les adolescents et les adolescentes (DEP-ADO) : développement et qualités psychométriques. *Drogues, santé et société*, 3(1). <http://www.drogues-sante-societe.org>
- Dufour, M., Gagnon, S. R., Nadeau, L., Légaré, A.-A., & Laverdière, É. (2019). Portrait Clinique des Adolescents en Traitement Pour une Utilisation Problématique d'Internet. *Canadian Journal of Psychiatry*, 64(2), 136-144. <https://doi.org/10.1177/0706743718800698>
- Peeters, M., Koning, I., Lemmens, J., Eijnden, R. van den, Leerstoel, F., & Youth, in C. C. (2019). Normative, passionate, or problematic? Identification of adolescent gamer subtypes over time. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3).
- Vallerand, R.J., Blanchard, C.M., Mageau, G.A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Gagné, M., & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 756-767.