



### Méthodologie

L'enquête mondiale a été menée par AudienceNet, qui a recueilli 24 216 réponses dans 21 pays sur six continents : Australie, Brésil, Canada, Chine, Égypte, France, Allemagne, Inde, Italie, Japon, Mexique, Nigéria, Pologne, Arabie saoudite, Corée du Sud, Espagne, Suède, Émirats arabes unis, Royaume-Uni et États-Unis. Les participants étaient âgés de 16 à 65 ans et plus, et tous se considéraient comme joueurs actifs, c'est-à-dire jouant à des jeux vidéo pendant au moins une heure par semaine sur une console, un ordinateur de bureau ou un ordinateur portable, une tablette, un appareil mobile ou en réalité virtuelle (RV). Des quotas et des critères de sélection ont permis d'assurer un minimum de 1 000 joueurs actifs par pays. Tous les répondants ont été recrutés par des panels de recherche sur la consommation accrédités.

AudienceNet est une entreprise mondiale de recherche sur la consommation accréditée qui mène actuellement des recherches représentatives à l'échelle nationale dans 52 pays. En tant que partenaire de la société Market Research Society (MRS), AudienceNet est lié par le code de conduite de MRS, ainsi que par le RGPD en ce qui concerne la collecte et le traitement des données de recherche sur les consommateurs.

- 5 Introduction
- Une perspective mondiale sur les jeux vidéo
- 7 Le joueur mondial de jeux vidéo
- 8 Une perspective mondiale : Pleins feux sur le genre
- Une perspective mondiale : Pleins feux sur l'âge
- Une perspective mondiale : Les avantages du jeu
- 12 Une perspective mondiale : Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact
- 14 Une perspective mondiale : Les jeux vidéo améliorent les habiletés
- 16 Profils des pays

16	Australie	38	Mexique
18	Brésil	40	Nigéria
20	Canada	42	Pologne

22	Canada : Québec	44	Arabie saoudite
24	Chine	46	Afrique du Sud
26	Égypte	48	Corée du Sud

28 France30 Allemagne50 Espagne52 Suède

32 Inde 54 Émirats arabes unis

34 Italie 56 Royaume-Uni 36 Japon 58 États-Unis

60 Recherche universitaire et scientifique

### PRÉSENTÉ PAR

























# Introduction

Partout dans le monde, les jeux vidéo sont considérés comme amusants et divertissants. Après tout, le mot « jeu » figure dans le nom.

Cependant, ceux d'entre nous qui travaillent dans l'industrie du jeu vidéo voient les jeux vidéo sous un jour plus favorable. Nous discutons régulièrement avec des joueurs qui ont trouvé des communautés sociales, voire des partenaires de vie, grâce à leur intérêt commun pour les jeux vidéo. Nous recueillons les témoignages de médecins et de patients qui utilisent les jeux vidéo comme traitement et thérapie pour changer des vies. Nous constatons à quel point jouer ensemble rapproche les familles, créant des occasions de tisser des liens entre les générations. Nous suivons des athlètes professionnels de sports électroniques et des streamers qui ont découvert qu'ils pouvaient transformer leur passe-temps en une carrière couronnée de succès. Et nous avons entendu des joueurs du monde entier qui pensent que les jeux vidéo sont plus qu'un simple divertissement : ils ont un pouvoir énorme.

L'industrie du jeu vidéo est depuis longtemps à la pointe de l'innovation, redéfinissant non seulement les limites du jeu, mais révolutionnant également la manière dont des secteurs entiers atteignent les consommateurs, forment leur main-d'œuvre et stimulent la transformation et la croissance des entreprises. Les jeux vidéo occupent également une place centrale dans la culture, initiant des milliards de joueurs à la musique, aux séries télévisées et aux films, et leur donnant l'occasion d'interagir avec leurs marques et célébrités préférées. Dans de nombreux cas, jouer à des jeux vidéo permet aux joueurs de continuer à pratiquer des sports et des loisirs après que leurs jours de gloire soient physiquement derrière eux.

Pourtant, malgré le fait que les jeux vidéo constituent une force culturelle, commerciale et sociétale qui transcende depuis longtemps le simple divertissement, les stéréotypes tenaces sur les jeux – et sur ceux qui aiment y jouer – persistent. Il est temps que le monde embrasse le pouvoir du jeu.

Dans notre deuxième version du rapport mondial « Le pouvoir du jeu », les associations professionnelles représentant l'industrie du jeu vidéo à travers le monde

se sont réunies pour créer l'un des plus grands sondages jamais menés auprès des joueurs de jeux vidéo. Nous avons interrogé 24 216 joueurs (âgés de 16 ans et plus) dans 21 pays (Australie, Brésil, Canada, Chine, Égypte, France, Allemagne, Inde, Italie, Japon, Mexique, Nigéria, Pologne, Arabie saoudite, Afrique du Sud, Corée du Sud, Espagne, Suède, Émirats arabes unis, Royaume-Uni et États-Unis) pour leur demander pourquoi ils jouent, comment ils jouent et quels sont les avantages qu'ils perçoivent dans les jeux vidéo.

Nous avons confirmé que le plaisir est la principale raison pour laquelle le monde joue aux jeux vidéo et avons appris que les jeux vidéo aident les joueurs à se sentir moins stressés et à traverser les moments difficiles. Les joueurs reconnaissent également que les jeux vidéo permettent de développer des compétences telles que la résolution de problèmes, le travail d'équipe, la capacité d'adaptation et l'esprit critique.

Partout dans le monde, les jeux vidéo sont appréciés comme un moyen de créer des liens positifs et durables avec les enfants, la famille et les amis, mais aussi comme un espace permettant de nouer de nouvelles relations dans un monde de plus en plus isolé.

Les avantages des jeux vidéo ne sont pas seulement ressentis et partagés par ceux qui aiment y jouer; un nombre croissant de recherches universitaires remettent en question les stéréotypes courants sur les jeux vidéo et soutiennent systématiquement la conclusion selon laquelle les jeux vidéo améliorent le développement cognitif, renforcent la résilience émotionnelle, favorisent la santé sociale et mentale et encouragent l'apprentissage et le développement.

Le rapport qui suit présente les résultats d'une enquête menée auprès de plus de 24 000 joueurs, ainsi que les conclusions d'études rigoureuses évaluées par des pairs qui confirment les sentiments positifs et les bienfaits du jeu partagés par des milliards de personnes à travers le monde

Ensemble, les recherches confirment le véritable pouvoir du jeu.

# **Une perspective mondiale sur les** jeux vidéo

24 216 nombre total de répondants dans le monde

Sondage auprès des joueurs de jeux vidéo actifs (hebdomadaires) âgés de 16 ans et plus

21 pays sur 6 continents

Échantillons représentatifs à l'échelle nationale

Lorsqu'on parle de résultats mondiaux, on fait référence aux résultats des 21 pays décrits en détail ici.



**AFRIQUE** 

**ÉGYPTE: 1027** NIGÉRIA: 1082 **AFRIQUE DU SUD: 1283** 



**EUROPE** 

**ROYAUME-UNI: 1002 FRANCE: 1047 ALLEMAGNE: 1012** ITALIE: 1021 **ESPAGNE: 1006 SUÈDE: 1016 POLOGNE: 1072** 



**ASIE** 

**CHINE: 1501 INDE: 1501 JAPON: 1049 ARABIE SAOUDITE: 1076 CORÉE DU SUD : 1005 ÉMIRATS ARABES UNIS: 1018** 



**AMÉRIQUE DU NORD** 

**CANADA: 1007** CANADA: QUÉBEC: 515 **MEXIQUE: 1073** ÉTATS-UNIS: 1554



**AMÉRIQUE DU SUD** 

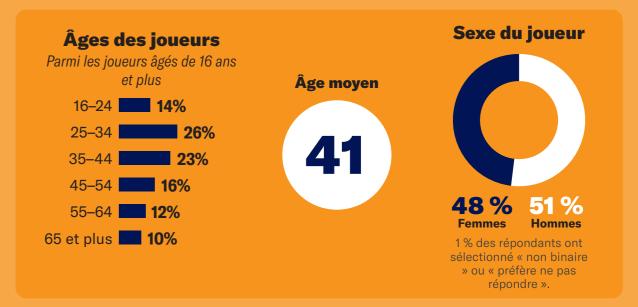
**BRÉSIL: 1348** 



**AUSTRALIE** 

**AUSTRALIE: 1002** 

## Le joueur mondial de jeux vidéo



### Trois principales raisons de jouer à des jeux vidéo



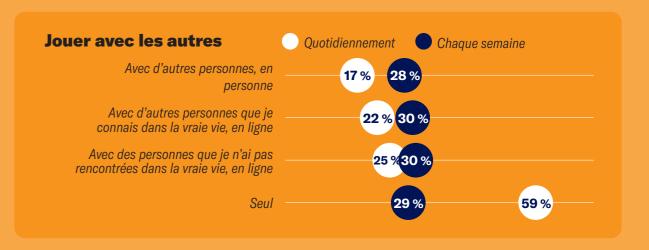
S'amuser



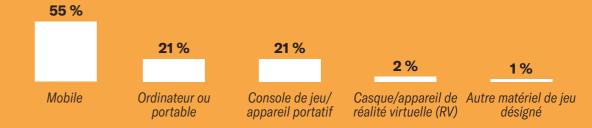
Soulagement du stress/ relaxation



Garder l'esprit aiguisé/ entraîner son cerveau



### **Appareils favoris**

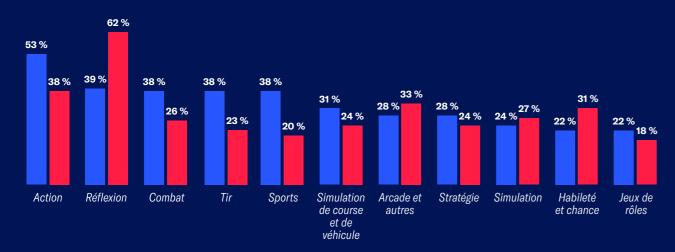


8 | LE POUVOIR DU JEU | RAPPORT MONDIAL 2025 LE POUVOIR DU JEU | RAPPORT MONDIAL 2025 | 9

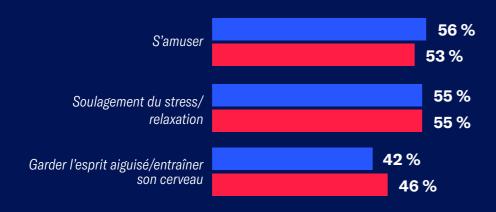
# **Une perspective mondiale : Pleins feux sur le genre**



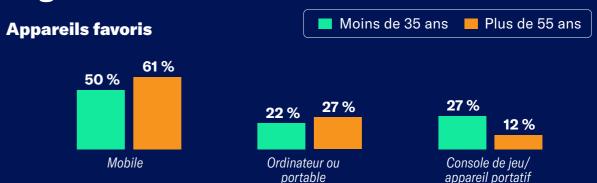
### Genres préférés



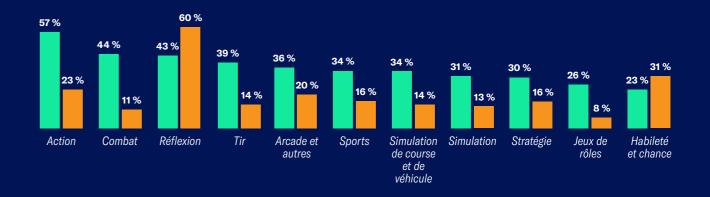
### Trois principales raisons de jouer à des jeux vidéo



# Une perspective mondiale : Pleins feux sur l'âge

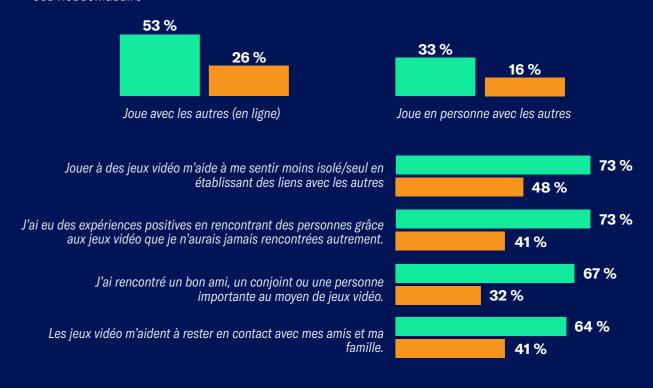


### Genres préférés



### Établir des liens avec les autres

Jeu hebdomadaire



## **Une perspective mondiale:** Les avantages du jeu

### Partout dans le monde, les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo...



81% Fournissent une stimulation mentale



80% Atténuent le stress



**78**% Créent des expériences accessibles pour les personnes ayant des

capacités différentes



73% M'aident à me sentir plus heureux



**72** % Me fournissent un exutoire des défis quotidiens



Mènent à de nouvelles amitiés et relations



70% M'aident à me sentir moins anxieux

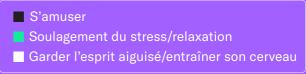


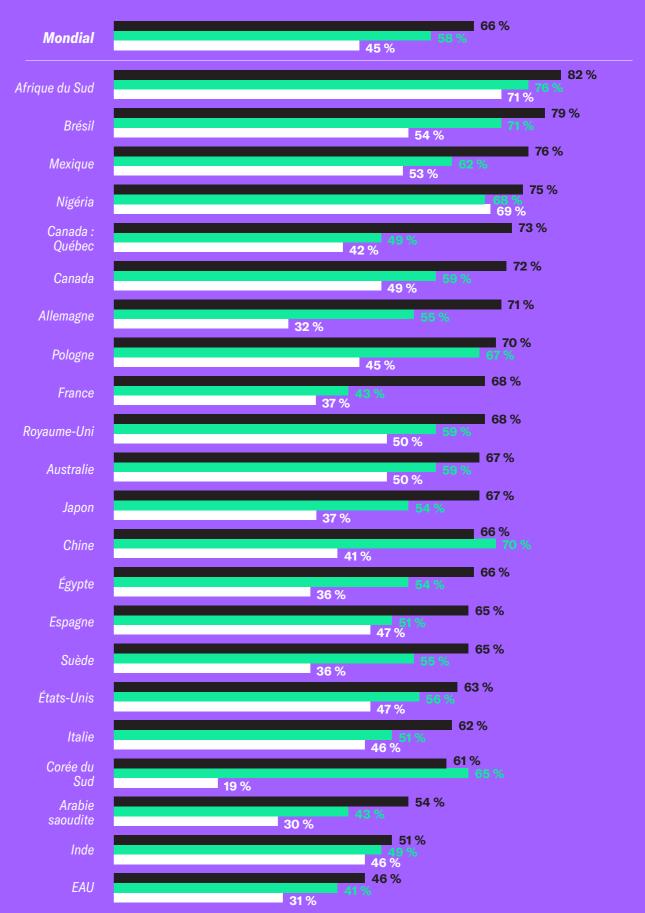
64% M'aident à me sentir moins isolé/seul en établissant des liens avec les autres



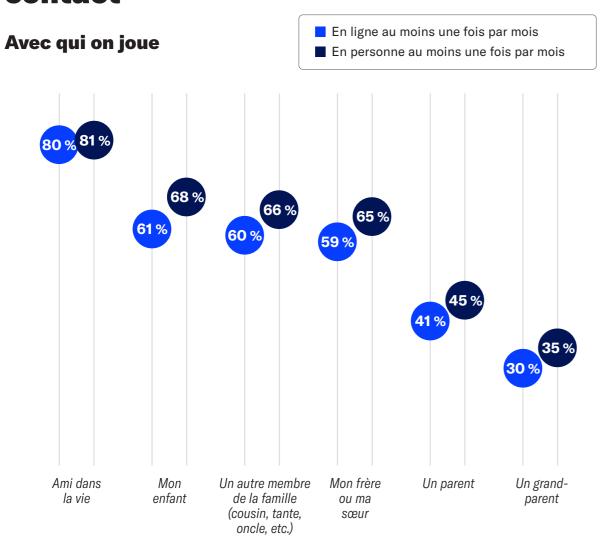
62% M'ont aidé à traverser des moments difficiles de ma vie





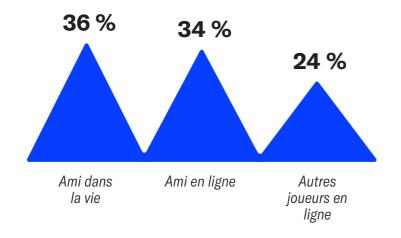


## **Une perspective mondiale:** Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact

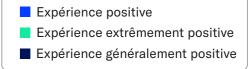


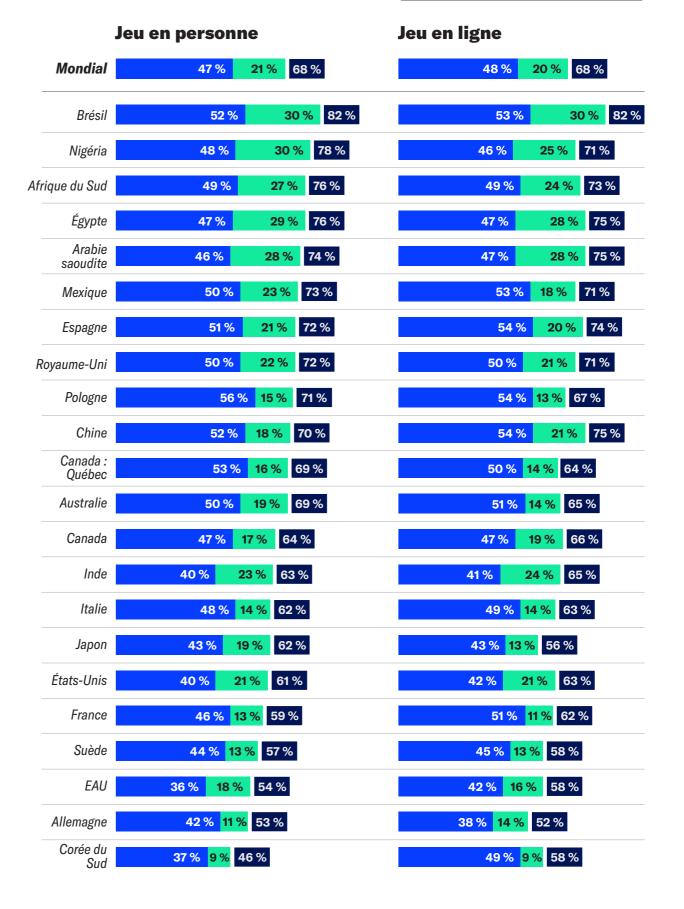
### Jouer avec des personnes qui ne font pas partie de la famille en ligne

Pour ceux qui jouent au moins une fois par semaine



### Jouer avec les autres est une expérience positive





## **Une perspective mondiale:** Les jeux vidéo améliorent les habiletés

La créativité et la résolution de problèmes apparaissent comme les principaux facteurs favorisant le développement des habiletés dans les jeux vidéo.

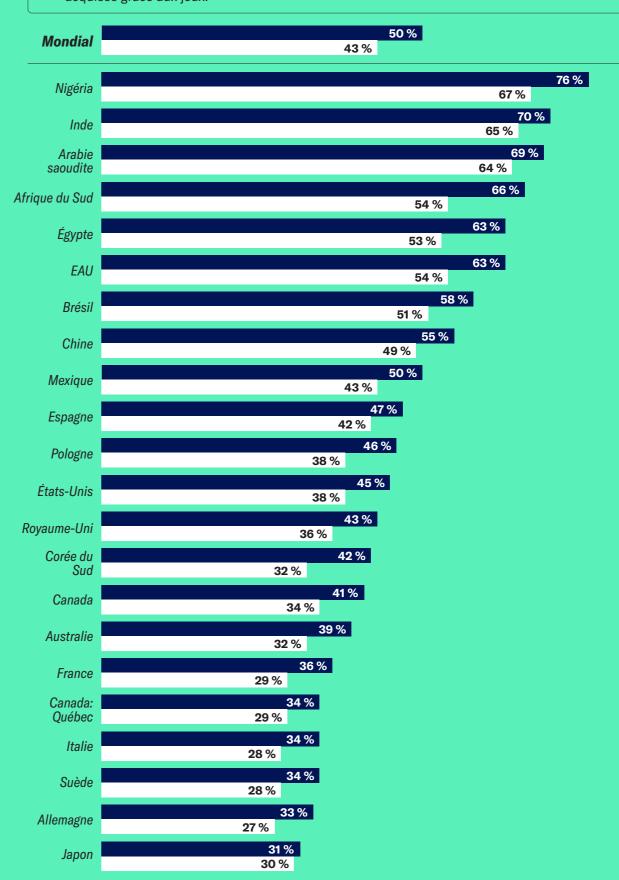
Consensus mondial sur le fait que les jeux peuvent améliorer...



### Les jeux vidéo comme catalyseur de carrière

Jouer à des jeux vidéo a eu une incidence positive sur Jouer à des jeux vidéo a eu une mes études professionnelles ou ma carrière en raison des compétences techniques ou comportementales acquises grâce aux jeux.

influence positive sur ma carrière ou mon cheminement scolaire.



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

Mondial

des parents en Australie ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

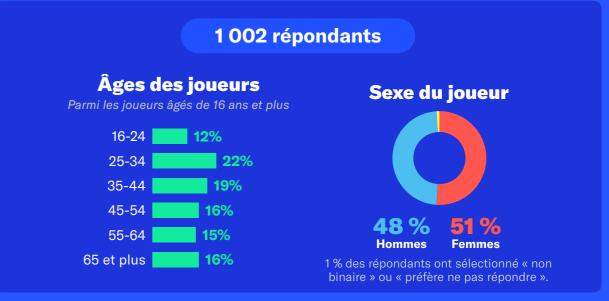
### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

Mondial

### Trois principales habiletés pour l'Australie **Comparaison mondiale** Résolution de problèmes Résolution de problèmes 76 % Esprit critique Esprit critique 71 % Fonctions cognitives Fonctions cognitives 74 % Ont eu une influence positive sur ma Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt carrière ou mes études. que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Australie









Ordinateur ou portable



Console de jeu/ appareil portatif

1 % des répondants ont sélectionné « Autre »





Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois

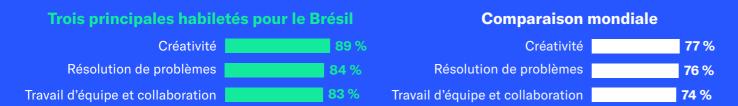


Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents au Brésil ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

> Mondial **51% 43%**

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial

### 1348 répondants **Ages des joueurs** Sexe du joueur Parmi les joueurs âgés de 16 ans et plus 16-24 **15**% 25-34 33% **35-44 25**% 45-54 **15**% 55-64 9% 65 et plus **3%** <1 % des répondants ont sélectionné « non binaire » ou « préfère ne pas répondre ».





Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents au Canada ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

> Mondial **34** % **43** %

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial

# Canada









appareil portatif



portable







Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents au Québec ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

### Trois principales habiletés pour le Québec **Comparaison mondiale** Fonctions cognitives Fonctions cognitives 74 % Résolution de problèmes Résolution de problèmes 76 % Créativité Créativité 77 %

Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

Mondial

**29** % **43** %

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial

# Canada: Québec









appareil portatif



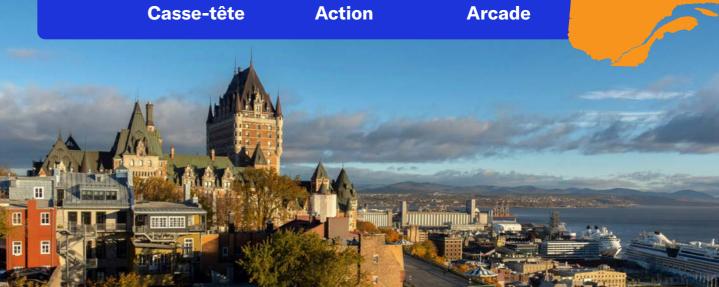
portable





46 %

40%



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois

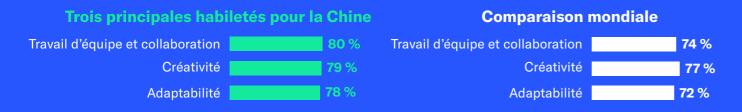


Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Chine ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



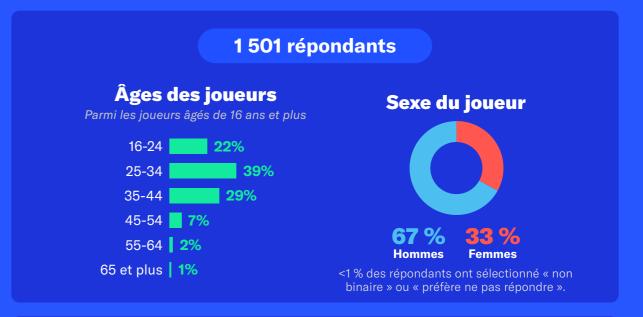
Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial

49 % 43 %

Mondial









portable



appareil portatif



## Trois principaux genres de jeux

Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année



Action



Tir



Jeu de rôle



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois

Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois

Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Égypte ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

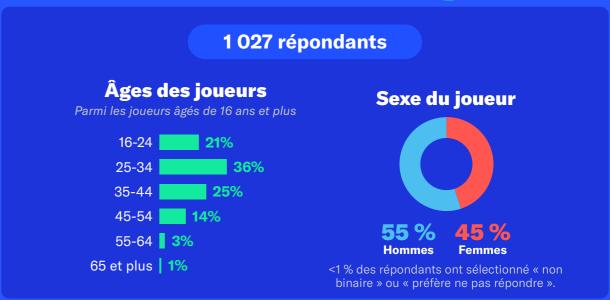


Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

**53** % **43** %

**Mondial** 









portable



appareil portatif



### Trois principaux genres de jeux

Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année



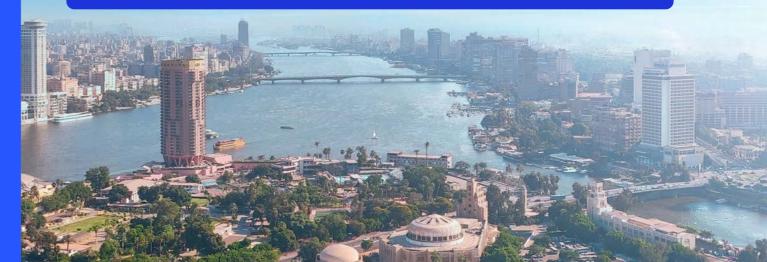
**55** % Casse-tête



49% **Combat** 



48% Action



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en France ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



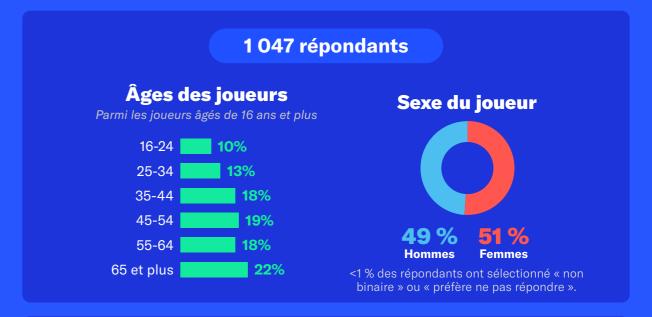
Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

> Mondial **29** % **43** %

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial

# **France**







appareil portatif



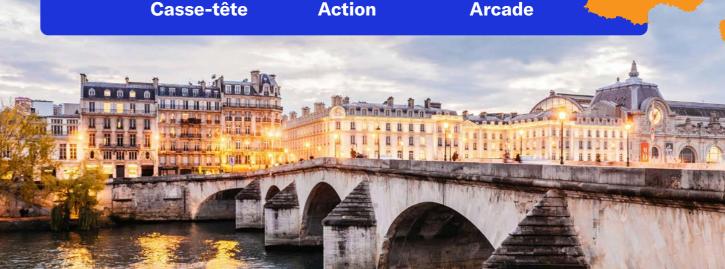
portable



Trois principaux genres de jeux







Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact

Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Allemagne ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

Créativité Esprit critique Fonctions cognitives

Trois principales habiletés pour l'Allemagne

**Comparaison mondiale** 



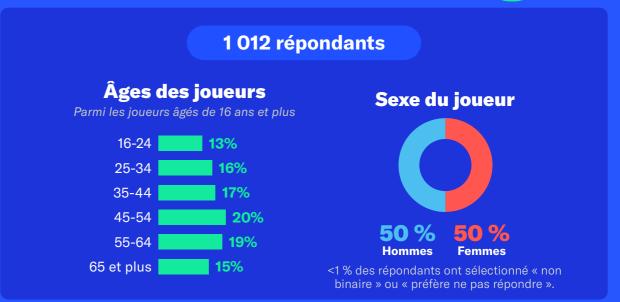
Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

> Mondial **%** 43 %

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial

# Allemagne









portable



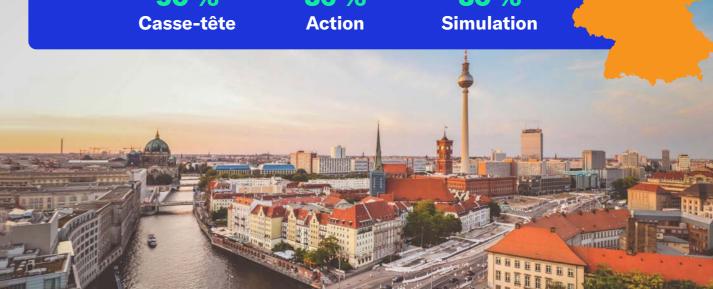
appareil portatif







50 %



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Inde ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

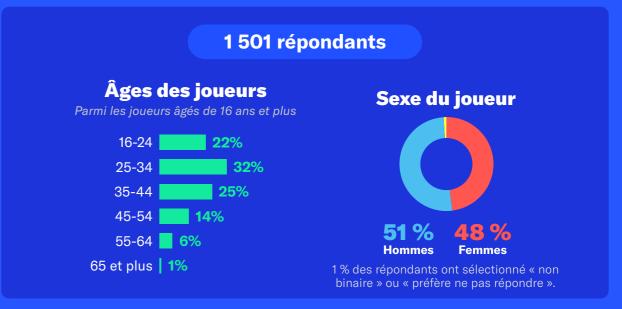


Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

> Mondial **65** % **43** %

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial







Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Italie ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

# Trois principales habiletés pour l'Italie Créativité



Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

**28** % **43** %

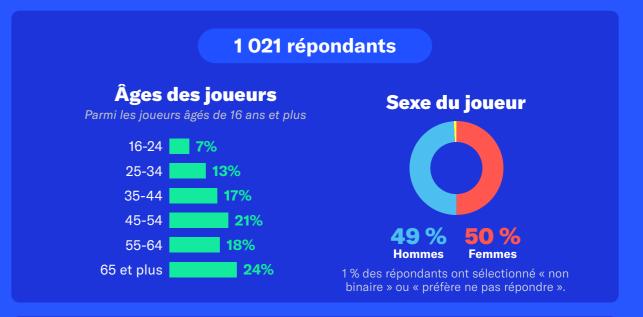
Mondial

### **Comparaison mondiale**



Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial









Console de jeu/ appareil portatif

Ordinateur ou portable 1 % des répondants ont sélectionné « Autre »

Casque/appareil de RV



Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année





Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact

Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois

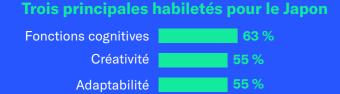
Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois

Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents au Japon ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



Fonctions cognitives 74 % Créativité

**72** %

**Comparaison mondiale** 

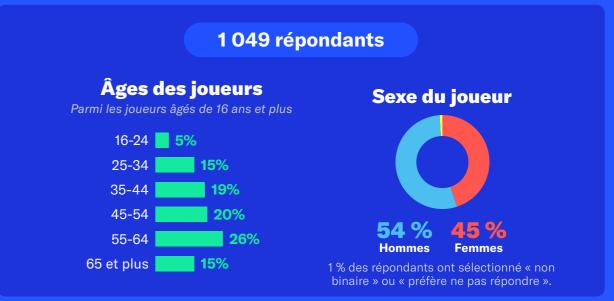
Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

43%

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial

Adaptabilité









Console de jeu/ appareil portatif



Ordinateur ou portable 1 % des répondants ont sélectionné « Autre »



Casque/appareil de RV



Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année

56 % Casse-tête

**Action** 

35%

Jeu de rôle

Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents au Mexique ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



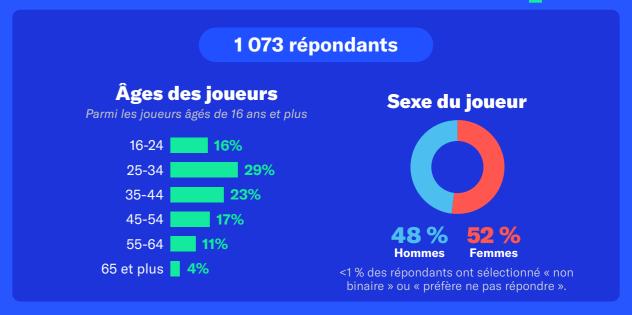
Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

**43** % **43** %

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial

# Mexique







Console de jeu/ appareil portatif

Ordinateur ou portable 1 % des répondants ont sélectionné « Autre »

Casque/appareil de RV



60 % Casse-tête



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois

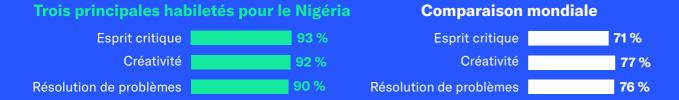


Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents au Nigéria ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

Mondial

**67%** 43%

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial







Console de jeu/ appareil portatif

Ordinateur ou portable 1 % des répondants ont sélectionné « Autre »



Casque/appareil de RV

### Trois principaux genres de jeux

Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année



Casse-tête

**Action** 

48%

**Combat** 



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact

Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Pologne ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

Trois principales habiletés pour la Pologne



### **Comparaison mondiale**

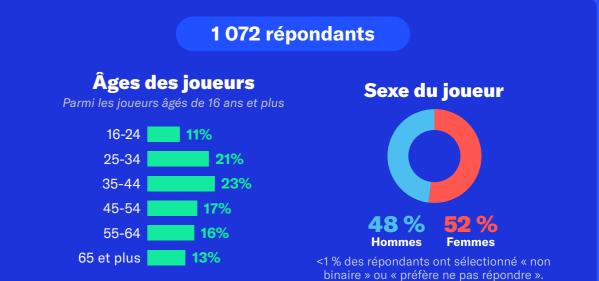


Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

> Mondial **38** % **43** %

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial









portable

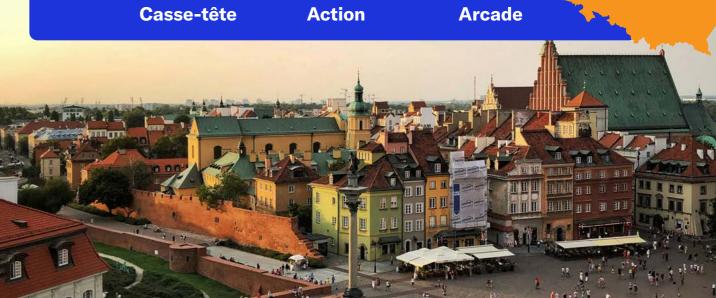


appareil portatif





51 %



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Arabie saoudite ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

Arabie saoudite Mondial

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

**Arabie saoudite** Mondial

# **Arabie saoudite**









Console de jeu/ appareil portatif



Ordinateur ou portable 1 % des répondants ont sélectionné « Autre »





Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année



45% Casse-tête

**Combat** 





Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Afrique du Sud ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

### Trois principales habiletés pour l'Afrique du Sud **Comparaison mondiale** Résolution de problèmes Résolution de problèmes 76 % Créativité Créativité 77 % Esprit critique 71 % Esprit critique Ont eu une influence positive sur ma Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt carrière ou mes études. que je ne serais pas en mesure de faire autrement Afrique du Sud Mondial Afrique du Sud Mondial

# Afrique du Sud









appareil portatif





portable









**Sport** 



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois

Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois

Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Corée du Sud ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

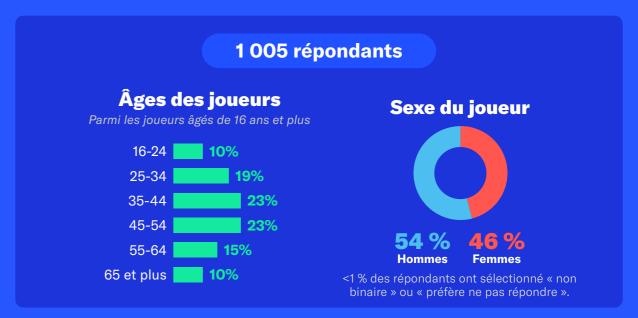
### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



Corée du Sud Mondial

# Corée du Sud









portable



appareil portatif



1% des répondants ont sélectionné « Autre »





48 %

26% **Sports** 



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Espagne ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

Mondial









Console de jeu/ appareil portatif

Ordinateur ou portable 1 % des répondants ont sélectionné « Autre »





Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année





Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois

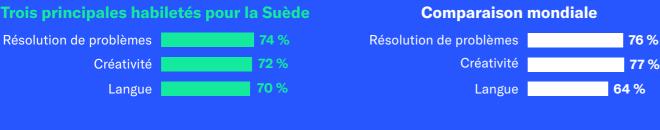


Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents en Suède ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...



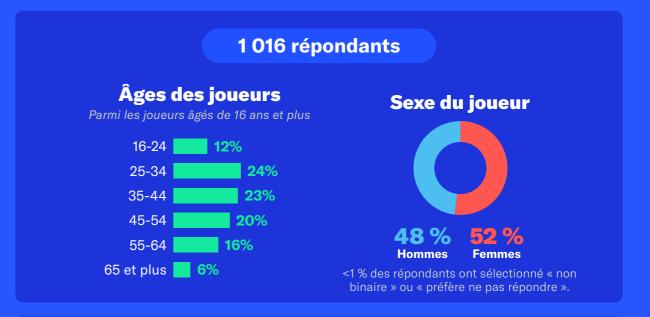
Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

**Mondial** 

**28** % **43** %

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

**Mondial** 







portable

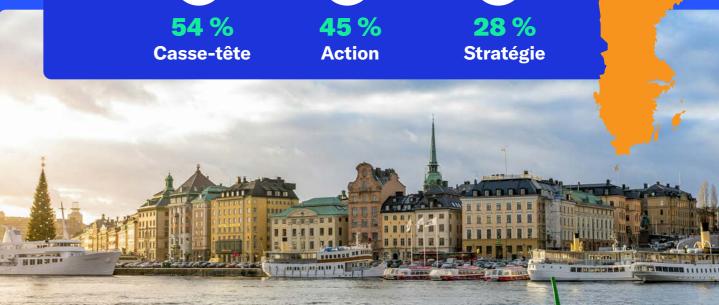
Console de jeu/ appareil portatif 1% des répondants ont sélectionné « Autre »



Casque/appareil de RV



Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois

EAU



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

Mondial

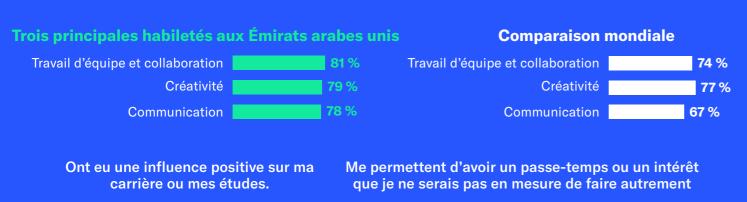
des parents aux EAU ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

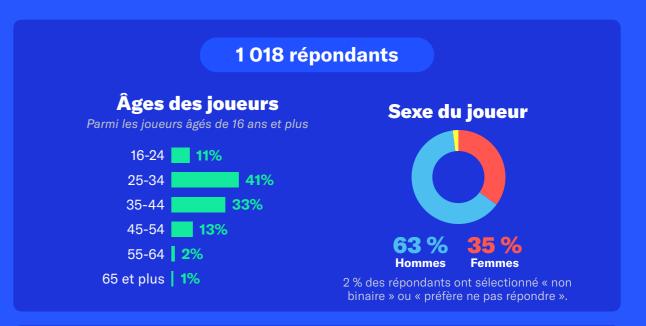
Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

Mondial

**54** % **43** %



# Émirats arabes unis (EAU)









Console de jeu/ appareil portatif

Ordinateur ou portable 1 % des répondants ont sélectionné « Autre »

### Trois principaux genres de jeux

Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année



50 % **Combat** 

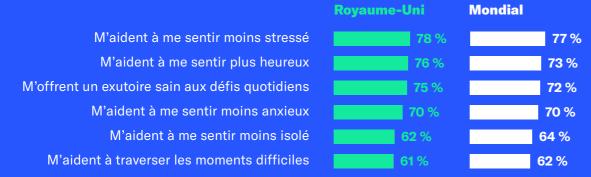
48 % **Action** 

38%

Casse-tête



Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents au Royaume-Uni ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

### Trois principales habiletés au Royaume-Uni **Comparaison mondiale** Résolution de problèmes 86 % Résolution de problèmes 76 % Esprit critique Esprit critique 71 % Fonctions cognitives Fonctions cognitives 74 % Ont eu une influence positive sur ma

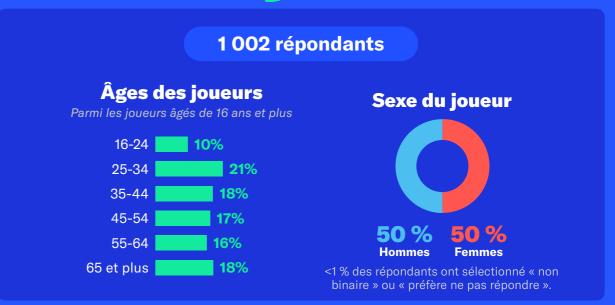
carrière ou mes études.

Royaume-Uni Mondial

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

> Rovaume-Uni Mondial

# Royaume-U







Console de jeu/ appareil portatif

Ordinateur ou portable

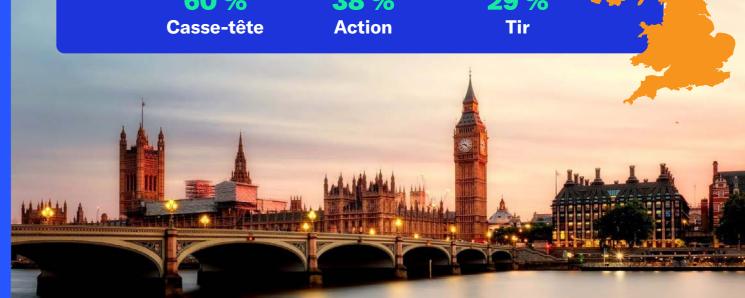
Casque/appareil de RV



1 % des répondants ont sélectionné « Autre »

Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année





Jeux vidéo...



### Les jeux vidéo aident les gens à rester en contact



Joue en ligne avec d'autres personnes au moins une fois par mois



Joue en personne avec d'autres au moins une fois par mois



Utilise les outils de communication dans le jeu

des parents aux États-Unis ont déclaré que le jeu vidéo avait eu une incidence positive sur leur relation avec leurs enfants

### Les jeux vidéo améliorent les habiletés

Les joueurs s'entendent pour dire que les jeux vidéo peuvent améliorer...

### Trois principales habiletés aux États-Unis Résolution de problèmes Esprit critique

Fonctions cognitives



**Comparaison mondiale** 

Ont eu une influence positive sur ma carrière ou mes études.

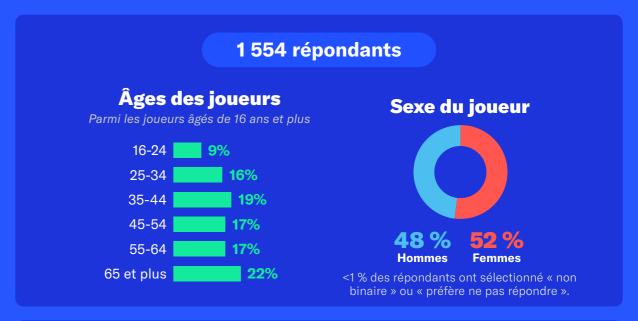
> États-Unis Mondial

Me permettent d'avoir un passe-temps ou un intérêt que je ne serais pas en mesure de faire autrement

États-Unis

Mondial

# **États-Unis**









portable



Console de jeu/ appareil portatif





1% des répondants ont sélectionné « Autre »

Genres joués le plus régulièrement au cours de la dernière année





## Recherche universitaire et scientifique

## Rapport Le pouvoir du jeu de 2025

Des décennies de recherche scientifique sur l'impact des jeux vidéo sur les personnes et la société révèlent un large éventail d'avantages. Pour les enfants, les jeux vidéo peuvent améliorer le développement cognitif en améliorant la résolution de problèmes et le raisonnement spatial, tout en renforçant la résilience émotionnelle, en augmentant l'engagement et l'apprentissage en classe et en soulageant le stress. En fait, des études montrent comment les jeux vidéo renforcent les liens sociaux, soutiennent la santé mentale et le bien-être et permettent d'acquérir de précieuses compétences dans tous les groupes d'âge. De plus, les jeux vidéo sont de plus en plus utilisés pour améliorer la performance dans le monde réel des soins de santé, de l'aviation, de l'exploration spatiale, des affaires et même avec des athlètes professionnels. Au-delà de ces avantages, les jeux vidéo demeurent une forme de divertissement extrêmement populaire qui capte le cœur et l'imagination des joueurs de tous âges du monde entier. Lisez la suite pour voir ce que la science dit sur le pouvoir du jeu.

### 1. Jouer à des jeux vidéo peut avoir un effet positif sur la santé mentale et le bien-être.

De vastes recherches ont permis d'identifier la myriade d'avantages des jeux vidéo sur la santé mentale et le bien-être. Les universitaires et les joueurs conviennent que le jeu n'est pas seulement amusant, mais qu'il peut aussi améliorer l'humeur, réduire le stress et l'anxiété, aider à traiter la dépression et réduire la solitude.

### Le jeu vidéo a des effets bénéfiques sur l'humeur, le développement et la confiance en soi des enfants.

Un article publié en 2014 dans l'American Psychologist résumait des études montrant les effets positifs du jeu vidéo.1 Les auteurs, du Behavioural Science Institute de l'Université Radboud aux Pays-Bas, affirment que « le jeu peut être l'un des moyens les plus efficaces et efficients par lesquels les enfants et les jeunes peuvent générer des sentiments positifs ». Ils ont identifié des avantages cognitifs, motivationnels, émotionnels et sociaux liés aux jeux vidéo et étaient « particulièrement inspirés par le potentiel de ces jeux pour les interventions qui favorisent le bien-être, y compris la prévention et le traitement des problèmes de santé mentale chez les ieunes ».

Dans un article publié en 2020 et rédigé conjointement par d'éminents professeurs de psychologie des universités Villanova et Stetson, les chercheurs écrivent que « Le jeu vidéo donne aux joueurs la chance de développer des techniques pour gérer les conflits, trouver diverses solutions, interagir avec leurs amis et ressentir différentes émotions. » Ils suggèrent que ces occasions aident à expliquer « pourquoi les joueurs ont tendance à être plus satisfaits de leur vie et à avoir moins de problèmes de conduite, de problèmes avec leurs pairs et de problèmes émotionnels que les jeunes qui ne jouent pas régulièrement à des jeux vidéo ». 2

Une série d'études publiées en 2024, connues sous le nom de projet RITEC (Responsible Innovation in Technology for Children), a évalué le potentiel des jeux numériques à contribuer au bien-être des enfants.3 Dans l'une de ces études. Jan L. Plass, directeur fondateur du Consortium of Research and Evaluation of Advanced Technology in Education (CREATE) Lab à l'Université de New York, a mené des recherches expérimentales avec Lego Builder's Journey et Rocket League auprès d'enfants âgés de 8 à 12 ans aux États-Unis, au Chili et en Afrique du Sud. Selon le rapport, les enfants qui ont tissé plus de liens sociaux pendant qu'ils jouaient à des jeux ont vu leur bien-être s'améliorer au fil du temps. M. Plass a conclu que les résultats « fournissent des preuves convergentes que le jeu numérique peut favoriser le bien-être des enfants en leur permettant de répondre à des besoins psychologiques précis, y compris la nécessité d'établir des liens avec leurs pairs, ce qui peut entraîner des résultats positifs en matière de bien-être au fil du temps ».

Dans le cadre d'une étude complémentaire du RITEC, les chercheurs ont recueilli des données à l'aide de matériel, y compris des capteurs de fréquence cardiaque et un logiciel de suivi oculaire, et les ont appariées aux émotions humaines associées au bien-être. En fournissant une « gamme complète de données empiriques », les chercheurs affirment que les jeux numériques aident les enfants à ressentir et à réguler leurs émotions, à se sentir connectés aux autres et à

gérer leurs relations sociales.

«Dans l'ensemble, nous avons trouvé les preuves les plus solides du potentiel des jeux numériques à influencer positivement le sentiment d'autonomie et de compétence des enfants, leur capacité à comprendre et à réguler leurs émotions, ainsi qu'à nouer et gérer des relations, car des effets positifs sur ces aspects du bien-être ont été mis en évidence dans les trois études. »

### Les bienfaits pour la santé mentale ne se limitent pas aux enfants.

L'introduction de jeux d'exercice tels que Wii Sports de Nintendo a influencé la poursuite des recherches sur la manière dont les jeux vidéo, actifs ou non, peuvent contribuer au bien-être mental de différentes populations. Une étude portant sur Wii Tennis, par exemple, a montré que le jeu réduisait les symptômes de dépression chez les adultes plus âgés - parfois même plus efficacement que l'exercice traditionnel.4

Une étude menée à Singapour en 2020 a poussé cette hypothèse plus loin en explorant l'importance de la manière dont les gens jouent. Les personnes âgées qui ont joué à des jeux vidéo multijoueurs ont déclaré se sentir moins seules et avoir connu une baisse encore plus importante de leur niveau de dépression par rapport à celles qui ont joué seules, ce qui souligne la nature sociale des jeux vidéo et les avantages qui y sont

Des chercheurs de l'université d'Oxford ont étudié l'impact du jeu vidéo sur l'humeur chez plus de 8000 joueurs. Leurs résultats publiés en 2024 « corroborent ce que les recherches qualitatives et les rapports des joueurs de jeux vidéo du monde entier suggèrent depuis longtemps, à savoir que les gens se sentent bien lorsqu'ils jouent à des jeux ». L'étude a révélé que cet effet dépassait les améliorations de l'humeur rapportées après avoir regardé la télévision, lu ou magasiné.6

Le rôle puissant des jeux vidéo dans l'établissement de liens sociaux a été encore plus prononcé pendant le confinement lié à la COVID-19. Une étude menée en juin 2020 auprès de joueurs âgés de 16 ans et plus par des chercheurs de l'université de Glasgow a identifié sept façons dont les jeux vidéo ont eu un effet positif sur les ioueurs au début de la pandémie, notamment en leur apportant des bienfaits pour leur santé mentale, en les aidant à soulager leur stress, en leur offrant un moyen d'évasion, en stimulant leurs capacités cognitives, en leur donnant un sentiment de contrôle, en leur procurant un sentiment de normalité et en leur permettant de maintenir des liens sociaux.

« Jouer à des jeux vidéo a eu un effet positif sur le bien-être perçu des joueurs pendant la pandémie de COVID-19. Les jeux ont fourni un moyen agréable de maintenir le contact social et une façon de se libérer du stress et d'échapper mentalement aux effets du confinement. Bien que ces conclusions soient généralement corroborées par des recherches antérieures, il convient de noter que la perception du grand public à l'égard des jeux vidéo n'est pas tout à fait en phase avec les données disponibles, »7

Les jeux vidéo ont également démontré leur efficacité pour ce qui est d'aider les anciens combattants à se réadapter après le service, grâce à une étude réalisée en 2016 sur la façon dont les anciens combattants utilisaient le jeu pour favoriser le rétablissement de leur santé mentale et comportementale.

« Les anciens combattants participants ont déclaré que les jeux vidéo aidaient non seulement à gérer l'humeur et le stress, mais aussi trois aspects liés aux autres aspects du rétablissement : l'adaptation (p. ex., distraction, contrôle, substitution des symptômes); le bien-être eudémonique (confiance en soi, perspicacité, fonctionnement des rôles); et la socialisation (participation, soutien, fraternité). »8

Les chercheurs ont conclu que « les jeux vidéo semblent offrir à certains anciens combattants une forme puissante de « médecine personnalisée » susceptible de favoriser leur rétablissement ».

### 2. Les jeux vidéo améliorent l'apprentissage.

La recherche reliant les jeux vidéo au développement cognitif a commencé à émerger vers la fin des années 1980, lorsque psychologues et éducateurs ont commencé à étudier comment les jeux vidéo pouvaient influencer l'attention, le raisonnement spatial, la mémoire et la résolution de problèmes.

En 2021, une analyse de 42 études consacrées à Minecraft publiée dans l'International Journal of Game-based Learning a conclu que ce jeu bac à sable très populaire était « bénéfique en termes de motivation, de développement linguistique et d'apprentissage scolaire dans des matières telles que les sciences et l'histoire ». Le jeu Minecraft a également favorisé le développement de compétences sociales, notamment la communication, le partage, la collaboration et le leadership.9

Une étude menée en 2024 auprès d'étudiants

universitaires a révélé que les jeux éducatifs numériques renforçaient leur engagement et stimulaient leur motivation à apprendre.

« Les environnements immersifs amplifient cet effet, offrant aux étudiants un moyen dynamique d'entrer en contact avec le contenu éducatif [...] Concrètement, ces résultats soulignent l'importance des jeux éducatifs numériques et des environnements numériques dans les écoles pour renforcer la motivation des élèves à apprendre. »<sup>10</sup>

De plus, une étude menée en 2022 par des chercheurs de l'Université de Genève a montré que jouer à des jeux vidéo d'action aidait les enfants à améliorer leurs compétences en lecture. Des scientifiques ont travaillé avec 150 élèves italiens âgés de 8 à 12 ans afin d'évaluer la capacité à utiliser des jeux vidéo d'action pour entraîner différentes fonctions exécutives utilisées pendant la lecture. L'équipe a constaté une « amélioration septuple » de la capacité des enfants à rester concentrés.

« Ce qui est encore plus remarquable, c'est que l'équipe de recherche a observé une nette amélioration de la lecture, non seulement en termes de vitesse de lecture, mais aussi d'exactitude. Cette amélioration de la littératie se produit même si le jeu vidéo d'action n'exige aucune activité de lecture. »11

L'équipe a également procédé à des évaluations de suivi et a constaté que les améliorations étaient durables et que leurs notes s'étaient considérablement améliorées au fil du temps.

Cet ensemble croissant de recherches conclut que les jeux vidéo peuvent améliorer l'apprentissage en stimulant la motivation à apprendre et en encourageant les compétences en lecture et le fonctionnement exécutif. En fin de compte, la nature immersive et interactive des jeux vidéo peut susciter l'intérêt des élèves d'une manière que les méthodes pédagogiques traditionnelles ne permettent souvent pas.

### 3. Jouer à des jeux vidéo peut fournir de précieuses compétences professionnelles.

Les recherches indiquent également que le jeu vidéo peut améliorer les performances professionnelles en renforçant les compétences relationnelles, notamment la résolution de problèmes, le leadership et le travail d'équipe, en plus des compétences techniques.

Une étude menée au Liechtenstein en 2020

a conclu que les compétences en matière de jeux vidéo sont corrélées aux compétences en gestion: « ... On a constaté que les jeux vidéo étaient révélateurs de diverses compétences professionnelles utiles, y compris la persévérance, la résolution de problèmes et le leadership... En fait, le fait d'être un adepte des jeux vidéo peut considérablement stimuler sa carrière. »12

La même étude démontre également que les performances dans les jeux peuvent être un indicateur des performances professionnelles. « Notre étude a révélé des relations significatives et positives entre la réussite des participants au jeu et leurs performances lors de nos évaluations... Par conséquent, les jeux vidéo peuvent non seulement être utilisés pour évaluer des compétences spécifiques, mais pourraient également être utiles pour prédire les performances à un niveau plus général. »

Une revue de la littérature publiée dans *Procedia* Computer Science a montré que les jeux vidéo améliorent les capacités cognitives et la prise de décision sur le lieu de travail.

« Les capacités cognitives telles que la perception, le contrôle de l'attention et la prise de décision s'améliorent lorsque les sujets ont été entraînés à l'aide de jeux vidéo. [...] Les personnes exerçant des professions telles que celles d'infirmière ou de médecin ont montré une amélioration de leur prise de décision et de leur évaluation des risques lorsqu'elles ont été formées à l'aide de jeux de simulation réalistes. Les élèves du secondaire et de premier cycle qui ont joué à des jeux vidéo obtiennent de meilleurs résultats lorsqu'on leur confie des tâches liées aux capacités cognitives que ceux qui ne jouent pas à des jeux vidéo. »13

## 4. Les ieux vidéo sont un outil de formation

Les jeux vidéo sont utilisés de différentes manières pour former les travailleurs dans des domaines à haut risque afin de renforcer leurs compétences et leur préparation. Les recherches montrent que la ludification et les simulations par jeu vidéo constituent des outils d'apprentissage réalistes et immersifs qui permettent de développer des compétences essentielles dans des environnements contrôlés, sans les risques du monde réel.

Le chirurgien pionnier Richard Satava, MD, a inventé le terme « chirurgien Nintendo » en 1992 pour souligner le potentiel transformateur de la technologie des jeux vidéo dans le domaine médical.<sup>14</sup> De nombreuses études ont suivi,

préconisant l'utilisation d'outils ludiques dans la formation et soutenant l'hypothèse selon laquelle les chirurgiens formés à l'aide de jeux vidéo peuvent opérer plus rapidement et commettre moins d'erreurs.

Des chercheurs de la faculté de médecine de l'université du Texas ont découvert que les lycéens et les étudiants ayant joué à des jeux vidéo de tir à la première personne obtenaient de meilleurs résultats que les étudiants en médecine sur des simulateurs de chirurgie robotique, faisant preuve d'une meilleure coordination œil-main et d'une motricité fine supérieure. 15 Des recherches supplémentaires menées en 2021 ont réaffirmé l'intérêt des jeux vidéo dans la formation chirurgicale, soulignant que « l'expérience du jeu et la formation basée sur les jeux vidéo étaient associées à une amélioration des performances en chirurgie robotique et en laparoscopie, respectivement ».16

Les applications sont vastes et croissantes. Les astronautes utilisent des technologies issues des jeux vidéo, telles que la « réalité mixte », pour se familiariser avec la configuration et les instruments de la Station spatiale internationale.<sup>17</sup> Les intervenants d'urgence l'utilisent pour s'entraîner à intervenir en cas de catastrophe. Les forces de l'ordre utilisent le jeu pour s'entraîner à gérer les situations impliquant des tireurs actifs et à prendre des décisions tactiques dans des conditions stressantes. De plus, le Centre de commandement de l'éducation et de la formation aériennes des forces aériennes des États-Unis utilise la technologie de réalité augmentée et virtuelle pour mieux former les aviateurs plus rapidement et pour favoriser un apprentissage plus approfondi.18

Les cas d'utilisation n'ont pas à être des situations de vie ou de mort pour avoir une incidence. Les détaillants utilisent des outils axés sur les jeux vidéo pour former les travailleurs et simuler des activités de magasinage achalandées, comme les ventes des Fêtes. Les grandes équipes sportives utilisent la technologie des jeux vidéo pour remodeler la façon dont les athlètes se préparent mentalement et tactiquement. Les constructeurs automobiles testent le rendement des véhicules et construisent des prototypes à l'aide de simulateurs de conduite et d'outils de visualisation.

Dans tous ces domaines. l'utilisation et les données constituent un argument convaincant : le jeu vidéo peut grandement améliorer la préparation, réduire les erreurs, augmenter le retour sur investissement et améliorer les résultats réels.

### Notes en fin de texte

- <sup>1</sup> Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). <u>The benefits of playing video games</u>. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
- <sup>2</sup> Markey, P. M., Ferguson, C. J., & Hopkins, L. I. (2020). <u>Video game play: Myths and benefits</u>. *American Journal of Play, 13*(1), 87–106.
- <sup>3</sup> UNICEF. (avril 2024). Responsible innovation in technology for children: Digital technology, play and child well-being.
- <sup>4</sup> Rosenberg, D., Depp, C. A., Vahia, I. V., Reichstadt, J., Palmer, B. W., Kerr, J., Norman, G., & Jeste, D. V. (2010). Exergames for subsyndromal depression in older adults: A pilot study of a novel intervention. *American Journal of Geriatric Psychiatry*, 18(3), 221–226.
- <sup>5</sup> Li, J., Theng, Y.-L., & Foo, S. (2020). <u>Play mode effect of exergames on subthreshold depression in older adults: A randomized pilot trial</u>. *Frontiers in Psychology, 11*.
- <sup>6</sup> Vuorre, M., Ballou, N., Hakman, T., Magnusson, K., & Przybylski, A. K. (2023). <u>Affective uplift during video</u> game play: A naturalistic case study. [PRÉIMPRIMER]
- <sup>7</sup> Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2021). <u>Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being</u>. *Games and Culture*, 17(1), 122–139.
- <sup>8</sup> Colder Carras, M., Kalbarczyk, A., Wells, K., Banks, J., Kowert, R., Gillespie, C., & Latkin, C. (2018). Connection, meaning, and distraction: A qualitative study of video game play and mental health recovery in veterans treated for mental and/or behavioral health problems. Social Science & Medicine, 216, 124–132.
- <sup>9</sup> Alawajee, O., & Delafield-Butt, J. (2021). <u>Minecraft in education benefits learning and social engagement</u>. *International Journal of Game-Based Learning*, 11(4), 19–56.
- <sup>10</sup> Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). <u>The impact of digital educational games on students' motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment</u>. *PLoS ONE*, 19(1), e0294350.
- <sup>11</sup> Pasqualotto, A., Altarelli, I., & De Angeli, A. (2022). <u>Enhancing reading skills through a video game mixing action mechanics and cognitive training</u>. *Nature Human Behaviour*, 6, 896.
- <sup>12</sup> Simons, A., Wohlgenannt, I., Weinmann, M., et al. (2021). <u>Good gamers, good managers? A proof-of-concept study with Sid Meier's Civilization</u>. *Review of Managerial Science*, *15*, 957–990.
- <sup>13</sup> Reynaldo, C., Christian, R., Hosea, H., & Gunawan, A. A. S. (2021). <u>Using video games to improve capabilities in decision making and cognitive skill: A literature review</u>. *Procedia Computer Science*, *179*, 211–221.
- <sup>14</sup> Satava, R. M. (1992). Nintendo surgery. JAMA, 267(17), 2329–2330.
- <sup>15</sup> University of Texas Medical Branch at Galveston. (15 novembre 2012). <u>Using skills gleaned from video games</u>, <u>high school and college students outmatch medical residents in surgical simulations</u>. ScienceDaily.
- <sup>16</sup> Gupta, A., Lawendy, B., Goldenberg, M. G., Grober, E., Lee, J. Y., & Perlis, N. (2021, April). <u>Can video games enhance surgical skills acquisition for medical students? A systematic review</u>. *Surgery, 169*(4), 821–829.
- <sup>17</sup> NASA. (20 septembre 2021). Nine ways we use AR and VR on the International Space Station.
- <sup>18</sup> Roza, D. (2024, Ma 8). New tech helping airmen think faster in training, AETC boss says. Revue des forces aériennes et spatiales.



© 2025 Entertainment Software Association

601 Massachusetts Avenue NW | Suite 300 | Washington, DC 20001

Theesa.com