

Université Abderrahmane Mira de Bejaia
Faculté des Sciences Humaines et Sociales
Département des Sciences Sociales

Mémoire de fin de cycle en vue de l'obtention du diplôme de Master
Option : psychologie clinique

*La relation entre la prise de risque virtuel
dans les jeux vidéo et la prise de risque réel
chez les adolescents*

Réalisé par :

BENFEDALA Roufaida

Encadré par :

Dr. BENKERROU Fiadh

Session juin 2017

Remerciement

Je rends grâce à ALLAH le tout puissant. Je vous prie de me guider sur le droit chemin qui est le vôtre et qui nous mène à votre Paradis. Ameen.

*Au terme de ce travail, je tiens à exprimer mes remerciements les plus sincères à Monsieur **BENKERROU Fiadh**, pour la confiance qu'il m'a accordée, sa patience, et pour ses conseils et ses orientations durant ma recherche.*

*Je tiens à remercier les membres de jury pour l'honneur
Qu'ils m'ont accordé en acceptant d'évaluer ce modeste travail.
Je remercie infiniment **Mme F. Hani Et Mme S. BENFEDALA** pour
leurs précieux conseils, leurs aides et leurs orientations.*

*Je souhaite exprimer mes immenses compassions aux professionnel du
CEM GOMEZ IHADDEN*

*Enfin merci pour ceux qui ont contribué, de loin ou de près à la
réalisation de ce travail.*

Dédicace

*Ce travail fut une expérience intense,
Passionnante et enrichissante, qui sans*

Vous,

Chers parents, chers frère et sœurs et

Chers amis,

N'aurait pas vu le jour.

Pour votre patience, vos

Encouragements et vos judicieux

Conseils, je tiens à vous dire

Merci

SOMMAIRE

Introduction

Introduction.....	1
-------------------	---

Partie théorique

Chapitre I : le cadre méthodologique de la recherche

1. Problématique.....	5
2. hypothèses.....	6
3. Les raisons de choix du thème	6
4. les objectifs de l'étude	7
5. La pertinence de l'étude	7
6. opérationnalisation des concepts	7

Chapitre II : l'adolescence et la prise de risque

Préambule

1. L'historique de l'adolescence	10
2. Définition de l'adolescence	11
3. Les caractéristiques de l'adolescence.....	12
3.1. Les caractéristiques physiques	12
3.2. Les caractéristiques psychologiques.....	12
3.3. Les caractéristiques sociales	14
3.4. Les caractéristiques affectives et cognitives.....	15
4. La crise de l'adolescence	17
5. Les changements à l'adolescence	17

6.	Défi au monde adulte et le deuil de l'enfance	18
7.	L'adolescence et la prise de risque	19
8.	La définition de prise de risque.....	22
9.	Les conduites à risque	22
9.1.	Les conduites d'essai et d'exploration	22
9.2.	Les conduites d'excès de dépassement des limites	23
9.3.	Les conduites ordaliques	23
10.	La perception du risque.....	24

Conclusion

Chapitre III : les jeux vidéo

Préambule

1.	Définition des jeux vidéo	28
2.	Les différents types des jeux vidéo.....	28
2.1.	Jeux d'action.....	28
2.2.	Jeux de rôle	29
2.3.	Jeux de simulation et de stratégie.....	29
2.4.	Jeux de sport.....	29
3.	Les types des joueurs	30
4.	Les indicateurs de prise de risque virtuel dans les jeux vidéo.....	30
4.1.	Le plaisir	30
4.2.	Les interactions	30
4.3.	L'immersion dans un monde virtuel.....	31
5.	Corps et jeux vidéo	34
6.	Jeux vidéo, avatar et perception de soi	34
7.	Les risques des jeux vidéo	36
7.1.	Fuite du réel ou perte de soi dans le virtuel.....	36
7.2.	Recherche de puissance et désir de contrôle.....	36
7.3.	Recherche de sensations et recherche de sens	37
7.4.	Repli sur soi ou forme de sociabilité particulière	38

Conclusion

Partie pratique

Chapitre IV : méthodes et techniques utilisées

Préambule

1. L'échantillon de l'étude et lieu de recherche42
2. La méthode utilisée.....42
3. La technique utilisée..... 43

Conclusion

Chapitre V : analyses, interprétation et discussion des résultats

Préambule

1. Présentation et analyses des résultats.....46
2. Interprétations des résultats.....56
3. Discussion des résultats57

Conclusion

Conclusion

Conclusion.....62

Références bibliographique

Annexes

Liste des tableaux

Tableau 1. Tableau récapitulatif des résultats	57
---	-----------

Introduction

Introduction

A l'adolescence, l'organisme va subir des modifications majeures qui vont affectés successivement tous les aspects de la vie biologique, mentale et sociale : le corps est profondément modifié lors de la poussée pubertaire, la pensée change également et fait l'objet de remaniements quantitatifs. La vie sociale évolue sous un double mouvement d'émancipation de la tutelle parentale et d'engagement de nouvelles relations avec les pairs.

La représentation de soi s'engage dans une nouvelle subjectivité qui s'exprimera au sein de l'identité, fruit des transformations sexuelles, cognitives et sociales. Les modifications de l'adolescence marquent donc successivement quatre sphères du développement : le corps, la pensée, la vie sociale et la représentation de soi.

Dans ce bouleversement psychique, l'adolescent cherche son identité à travers les prises de risques et les conduites à risque qui sont des comportements qui se caractérisent par la mise en danger, le degré de conscience de ce danger pouvant être très variable selon l'individu et le comportement en cause. Dire aussi que ces comportements d'essai ou d'expérimentation peuvent signifier la recherche d'un plaisir mais aussi une tentative de soulagement. Ils peuvent être le signe d'un malaise extérieur, un moyen d'affirmer son identité, de s'exprimer autrement qu'avec des mots voire, et c'est bien là le paradoxe, une solution pour exister enfin, ne pas mourir et même vivre plus. (Abadie, 2013).

L'adolescent ne cherche pas seulement son identité dans la vie réelle mais aussi dans les mondes virtuels tel que les jeux vidéo. Ces derniers qui font partie des loisirs majeurs de notre société et des activités préférentielles des adolescents. Ce dernier est constitué d'une construction graphique simulant la réalité et disposant de ses propres lois, le monde virtuel. Il comprend aussi un personnage choisi et contrôlé par le joueur.

Il s'agit souvent de penser à la pratique de jeu comme une « expérience » au cours de laquelle le joueur se constituerait un imaginaire et une identité dans un

processus d'apprentissage, de créativité, de construction de soi ou d'intériorisation des règles sociales. En d'autres termes, le jeu tel que nous l'entendons, loin d'être assimilable à un type particulier d'action, doit être regardé comme une dimension ou une modalité de l'expérience

Dans ce cadre s'inscrit notre étude qui porte sur l'établissement de la relation entre la prise de risque virtuel dans les jeux vidéo et la prise de risque réel chez les adolescents. Pour y parvenir et développer notre travail, le présent document est scindé en deux grandes parties ; partie théorique et partie pratique.

La partie théorique est subdivisée en trois chapitres : Le premier chapitre intitulé « Le cadre général de la problématique » contenant la problématique, les hypothèses, les raisons de choix de thème, les objectifs, la pertinence de la recherche et l'opérationnalisation des concepts. Le deuxième chapitre baptisé « l'adolescence et la prise de risque » présente cette période, sa nature, ces caractéristiques ainsi que la prise de risque liée à l'adolescence. Et le troisième chapitre « les jeux vidéo » contenant la définition de ces derniers, ses types, les indicateurs des prises de risques virtuel et les risques des jeux vidéo.

La partie pratique est scindée en deux chapitres. Le premier décrit la méthodologie de la recherche suivie en représentant l'échantillon étudié, le lieu de recherche ainsi la méthode et la technique utilisée. Dans le deuxième nous avons présenté l'analyse des résultats obtenus, l'interprétation et la discussion ces derniers.

En fin une conclusion.

Partie

Théorique

Chapitre I :
Le cadre
méthodologique
de la recherche

1. Problématique

Si l'adolescence s'accompagne de nombreux changements physiologiques, c'est également une période de maturation et d'évolution psychologique complexe, en lien avec la rupture avec l'enfance et les nombreuses interrogations vis-à-vis de la future vie d'adulte, et avec une forte signature sociale. L'adolescence débute vers l'âge de 10-11 ans chez les filles et plutôt 12-13 ans chez les garçons, l'adolescence s'achève autour de 18 ans, voire au delà dans certaines sociétés. C'est une période au cours de laquelle l'adolescent s'affranchit progressivement du lien de dépendance à ses parents, en affirmant ses propres désirs, par la recherche de nouvelles figures d'identification, mais aussi par la recherche de nouvelles expériences associant souvent une certaine résistance aux règles établies. Dans le désir d'émancipation vis-à-vis des parents et d'intégration dans un nouveau groupe, celui des pairs, avec la recherche de leur reconnaissance, l'adolescence constitue également une phase de curiosité, de prises de risque et de défi. (Adès *et al*, 2008)

Ajoutant à tout ça, c'est le temps du passage, des « pas sages », du « passe âge », un temps où l'on entre et dont on sort, un temps « déraisonnable », ce temps qui fait osciller et vaciller mais aussi choisir et construire les sens de nos vies.

Les comportements ou les conduites à risque se définissent par des mises en danger de soi ou d'autrui, sur le plan physique, psychique ou social. Les conduites à risque les plus dangereuses et nombreuses n'existent généralement pas seules ; le plus souvent, elles sont associées à d'autres troubles : troubles de l'humeur, du comportement, violence, addictions, troubles des conduites alimentaires, troubles du sommeil...etc. C'est-à-dire à un mal-être général de l'adolescent. (Haya, 2012)

Prendre des risques, c'est se séparer de ce que l'on connaît, interpellé ses propres ressources physiques et se confronter à un univers inconnu. Les adolescents s'exposent à plusieurs types de risques réels ou virtuels, citant parmi eux : les jeux vidéo.

Les jeux vidéo sont très populaires chez les adolescents, sont définis comme jeux électroniques fonctionnant sur une console ou un ordinateur relié à un écran vidéo, et

dont le programme stocké sur disque compact, les joueurs interagissent sur le déroulement du jeu par l'intermédiaire de différents dispositifs de pointage. (Vonach, 2001)

Aujourd'hui, les jeux vidéo occupent une place importante dans la vie des adolescents. Différentes études ont montré que la majorité d'entre eux possèdent au moins une console de jeux. Par ailleurs, de nombreuses rencontres et discussions avec les adolescents de cet âge ont confirmé que ces jeux sont des éléments essentiels de leurs loisirs et qu'il leur arrive d'y consacrer plus de temps et d'énergie qu'ils ne l'auraient souhaité au départ. Il peut arriver qu'un usage massif crée des difficultés familiales ou secondaire (Tertre, 2011)

A partir de ces réflexions théoriques sur la prise de risque chez les adolescents et les jeux vidéo nous avons posé les questions suivantes :

- 1- Y a -t-il un lien entre la perception qu'un adolescent a sur le risque virtuel dans les jeux vidéo et celle qu'il a sur le risque réel dans sa vie quotidienne ?
- 2- Les formes de prise de risque réel chez un adolescent sont-elles influencées par celles qu'il adopte dans les jeux vidéo ?

2. Hypothèses

- 1- La perception qu'a un adolescent a sur le risque virtuel dans les jeux vidéo influence sa perception du risque dans la réalité.
- 2- Les formes de prises de risque virtuel influencent sur les formes de prise de risque réel

3. Les raisons de choix de thème

- La sensibilité de la période de l'adolescence.
- Elargir nos connaissances sur la période de l'adolescence.
- La fréquentation des adolescents aux jeux vidéo.

4. Les objectifs de la recherche

- Mettre en relation la prise de risque virtuel et la prise de risque réel chez les adolescents.
- Décrire et expliquer l'influence des jeux vidéo sur le comportement des adolescents dans leur vie réelle.

5. La pertinence de la recherche

- Cette recherche peut guider les psychologues et les professionnelles à comprendre les effets des jeux vidéo sur les comportements de l'adolescents.
- Attirer l'attention des parents sur l'influence des jeux vidéo sur les comportements de leurs enfants.
- Susciter de nouvelles questions de recherche qui ouvrent des nouvelles pistes de recherches.

6. Opérationnalisation des concepts

6.1. L'adolescence

C'est le passage de l'état d'enfant à celui d'adulte se caractérise par l'importantes transformations somatiques et par une poussée instinctuelle, rapprochant l'enfant de l'homme ou de la femme au plan physique. (Coslin,2003, p7)

L'adolescence correspond à « l'âge compris entre la puberté et l'âge adulte ». Il s'agit d'une période de la vie qui s'échelonne généralement de 11-12 à 17-18 ans.

6.2. La prise de risque chez les adolescents

Les prises de risques ce sont des comportements qui se caractérisent par la mise en danger (de soi, de sa santé, de sa vie, etc.) au cours de l'adolescence. Elles sont fréquentes chez certains adolescents qui vont rechercher le sens de leur vie à travers de

nouvelles sensations plutôt que de trouver ce sens dans des activités symboliques ou créatrices. (Dessez,2003).

Dans notre étude, On définit deux types de prise de risque :

6.2.1. La prise de risque réel

Les prises de risque réel que nous voudrions mettre le point dessus sont la violence contre soi-même et contre les autres, les comportements à risque dans la route tel que les course-moto et la conduite d'une voiture sans permis, les activités sportives dures et agressives ainsi que les jeux dangereux et imitation des situations des jeux vidéo.

6.2.2. La prise de risque virtuel

Un monde virtuel est une base de données graphiques interactives qui peut être explorée et visualisée. Ce procédé mobilise une expérience qui qualifie la spécificité de la rencontre entre le sujet et cette image particulière. L'image virtuelle induit, une expérience spécifique. D'emblée l'environnement virtuel implique pour le regard une intense immersion dans l'image.

L'adolescent manifeste dans un jeu vidéo des situations face un danger ou risque virtuel qui veut dire un mode abstrait, un espace informatique. Ces prises de risques s'exposent à travers l'interaction et l'immersion dans le jeu tel que les défis des adversaires, le vol et le jet dans le vide, les poursuites les massacres et la violence dans le jeu.

6.3. Les jeux vidéo

Il s'agit en fait d'un environnement informatique qui reproduit sur un écran vidéo, dans les règles ont été programmées logiquement, on peut dire qu'un jeu vidéo est un jeu qui se déroule sur un écran vidéo, ainsi le terme vidéo fut d'abord utilisé pour désigner les jeux sur une console, car cette dernière est alors connectée sur un téléviseur.

Chapitre II :
L'adolescence

Et

La prise de risque

Préambule

Les adolescents et l'adolescence sont au centre de l'actualité. Il y'a forte demande d'information concernant ces jeunes tant dans les milieux spécialisés que dans le milieu public. Cette étape de la vie aura des changements physiques et identitaires et ces deux niveaux étant en étroite relation.

En fait, parler de l'adolescence ne s'avère pas si facile. On peut même s'interroger sur l'existence de l'adolescence et sa nature : est-ce c'est un stade du développement ou une crise ?

1. L'historique de l'adolescence

Les anciens se sont intéressés au passage de l'enfance à l'état d'adulte. Ils voyaient dans cet entre-temps, le moment où l'on accède à la raison mais aussi l'époque des passions et des turbulences.

Ainsi Platon, considérait que cette transition consistait en une maturation graduelle transformant la première couche de l'âme, intrinsèque à l'homme en une deuxième couche caractérisée par la compréhension des choses et l'acquisition des convictions et conduisant certains, à l'adolescence ou à l'Age adulte à parvenir à l'intelligence et la raison, éléments de la troisième couche (Coslin, 2010, p7).

Aristote, envisageait plutôt des stades hiérarchisés ou les jeunes enfants dominés par leur appétit et leur émotion s'avéraient capables d'actions volontaires mais non de choix réel ce qui les rendait semblables aux animaux. La capacité de choisir n'intervenait qu'au second stade entre 8 et 14 ans : appétits et émotions étant alors subordonnés à un contrôle et à des règles. La période de 15 à 21 ans était celle des passions et de la sexualité, de l'impulsivités et du manque de contrôle de soi ; mais c'était aussi le temps de courage et l'idéalisme (Coslin, 2010, p8).

Le concept d'adolescence n'était pas utilisé pour décrire une période spécifique de développement. Dans la Rome antique par exemple, on ne retenait que trois étapes

de développement de l'individu. Il s'agissait de l'enfance, de l'âge adulte et de la vieillesse. Il a fallu attendre la Renaissance, avec les travaux du pédagogue Cormenius (1552-1670) pour voir apparaître dans la littérature le terme « Adolescence ». En dépit du fait qu'au cours de la Renaissance, il y avait un certain intérêt pour l'adolescence, ce n'est qu'au 19^{ème} siècle, plus précisément avec la Révolution industrielle, lorsque le contrôle de la famille sur les adolescents se prolongea pour s'étendre progressivement jusqu'au mariage, qu'on allait voir apparaître dans la littérature, la conception de l'adolescence telle que nous la connaissons aujourd'hui. (Richard, 1998).

2. Définitions de l'adolescence

Le terme d'adolescence est apparu dans la langue française entre les XIII et XIV siècles. Il provient du verbe latin « *Adolescere* » qui signifie : grandir, croître, pousser, se fortifier ou dépasser l'âge de la tutelle. Elle débute à la puberté et se termine à l'âge adulte (Parot et Doron, 1991)

La notion d'adolescence s'avère fort complexe. Période de passage de l'état d'enfant à celui d'adulte, elle se caractérise par d'importantes transformations somatiques et par une poussée instinctuelle, rapprochant l'enfant de l'homme ou de la femme sur le plan physique ; alors que les conventions sociales le maintiennent dans son statut antérieur. Il s'ensuit un état de déséquilibre, qui peut se manifester à travers des symptômes souvent regroupés sous l'expression de la crise de l'adolescence ; un temps où les équilibres culturels atteints sont remis en question par les maturations organiques. Et c'est dans ce contexte que l'adolescent doit à la fois acquérir le sens de son identité personnelle, imposer aux autres sa propre originalité et s'intégrer au sein de son environnement (Marcelli et Braconnier, 1997).

3. Les caractéristiques de l'adolescence

3.1. Les caractéristiques physiques

Les transformations corporelles de la puberté s'accompagnent et déclenchent des transformations psychiques chez l'enfant qui devient adulte par le passage de l'adolescence. Elles contribuent à la construction de son identité personnelle, en particulier sexuelle. L'apparition des premières règles chez la fille, des premières éjaculations chez le garçon, signalent véritablement l'avènement de la puberté : vers 12 ans chez les filles, 14 ans chez les garçons (Claes,2003).

Les modifications somatiques pubertaires peuvent se regrouper en 3 catégories :

- Croissance staturale,
- Evolution des caractères sexuels primaires (organes génitaux)
- Et secondaires (voix, pilosité, seins, système musculaire).

La survenue d'une croissance staturale rapide inaugure la puberté. Cette croissance, dont le pic est actuellement plus précoce dans les milieux sociaux-économiques élevés, se situe vers 10 ans chez les filles et vers 12 ans chez les garçons. (Guidetti, 2002)

Si le début de l'adolescence est ainsi clairement manifesté par l'apparition des caractères sexuels secondaires (stades I à V de Tanner), déclenchés par les processus neuro-hormonaux, sa terminaison dépend non seulement des mêmes facteurs qui provoquent l'arrêt de la croissance (soudure des cartilages), mais aussi de facteurs psychologiques individuels et sociaux, largement déterminants à notre époque, tant du point de vue nutritionnel qu'environnemental et culturel (Bizouard, 2008, p.115).

3.2. Les caractéristiques psychologiques

Le travail psychique dit « d'adolescence » consiste dans la prise de conscience et de l'adaptation du jeune aux transformations anatomiques qu'il subit. Ces

transformations affirment ostensiblement et irréversiblement son identité sexuelle et donnent une impulsion majeure à son potentiel énergétique tant amoureux qu'agressif, notamment vis-à-vis de l'un et l'autre parent. (Guidetti, 2002)

A ce moment, la réactivation des fantasmes œdipiens inconscients de l'enfant vis-à-vis de ses parents peut être d'autant plus angoissante que l'adolescent possède dorénavant l'équipement sexuel nécessaire à la réalisation de ses désirs.

Cette transformation et cette affirmation de soi passent aussi par une perte des idéaux infantiles, personnels et parentaux, dont la mise à distance peut entraîner des moments de « vécus dépressifs physiologiques », à différencier des maladies dépressives authentiques qui existent aussi à cet âge. (Bizouard, 2008).

On conçoit bien comment la croissance anatomique, le besoin de relations extrafamiliales, l'affirmation de son identité, conduisent inévitablement l'adolescent à la nécessité d'opérer une séparation du milieu familial en même temps que l'intensité des bouleversements physiques et psychiques, la perte de ses repères habituels l'inciteraient plutôt à s'assurer de la protection de ses parents. En effet, pendant la même période, il est nécessaire pour lui de se différencier de ses parents et de devenir adulte comme eux. (Bizouard, 2008).

Ces deux processus sont liés et complémentaires. Ils rappellent les processus identiquement liés et contradictoires de séparation-individuation auxquels doit faire face le nourrisson à la fin de la 1^{ère} année de sa vie, lorsqu'il entre progressivement en relation avec sa mère et acquiert une sécurité suffisante pour s'en séparer ; c'est pourquoi on parle à l'adolescence d'un 2^{ème} processus de séparation-individuation. (Bizouard, 2008).

Les difficultés de ce travail psychique, subi et parfois traumatique par ses excès, peuvent déborder les capacités d'adaptation de l'adolescent.

Une autre difficulté peut survenir du décalage entre maturation physique, biologique et maturation psychique : avance ou retard pubertaire par rapport au travail

psychique en cours. Celui-ci peut être déclenché plus ou moins tôt en fonction du contexte éducatif (par ex : une hyper protection qui maintient l'adolescent dans un statut infantile) ou environnemental (rôle des stimulations par les médias dans la revendication de plus en plus précoce d'un statut d'autonomie sociale et sexuelle ?). De telles dysharmonies de développement sont fréquentes et le plus souvent non pathologiques. (Bacha, 2013).

Toutes ces difficultés peuvent contribuer avec d'autres facteurs à la mise en place, habituellement momentanée mais risquant parfois d'être définitive :

- D'une régression à des comportements infantiles, voire des conduites de dépendances (notamment aux toxiques),
- D'un repli sur soi,
- De mécanismes de défense névrotiques (troubles obsessionnels compulsifs, phobies, manifestations hystériques) ou psychotiques (délires),
- Ou de comportements de rupture (qui dénotent une véritable souffrance psychique : incapacité de faire face à la situation de conflit intense). (Bizouard, 2008).

3.3. Les caractéristiques sociales

Du point de vue de la relation à l'autre, l'adolescence est caractérisée par deux phénomènes essentiellement, à savoir le besoin d'indépendance par rapport à l'autorité et le désir d'appartenance à un groupe. D'un point de vue ethnologique, J. Balesgamire Bazilashe nous apprend que :

- L'adolescent est reconnu comme socialement différent des autres classes d'âge dans 100% des cultures et sociétés.
- Il existe un mot spécifique pour le définir dans 40% de ces sociétés et un signe non verbal dans 80% des cultures.
- On sait encore que l'adolescent subit un rite d'entrée (du type séparation, marginalisation ou acceptation) dans 75% des cultures.

- Dans la majorité des cultures, l'adolescent passe 70% de son temps avec des adultes de même sexe contre seulement 10% avec des pairs de même sexe.
- Enfin, son comportement antisocial est systématiquement observé chez 45% des garçons contre 20% des filles.

Dans de nombreuses civilisations, l'entrée dans la vie sociale adulte est marquée par des rites d'initiation, qui ont pour but de préparer l'individu aux épreuves de la vie. A l'heure actuelle, l'apprentissage social semble plus difficile que dans les sociétés primitives : La découverte de l'amour est accompagnée d'une quantité de problèmes à résoudre (expériences décevantes, sexualité, maladies sexuellement transmissibles,). L'adolescent doit également faire face à de nombreuses inquiétudes concernant son avenir professionnel, sa relation avec ses parents, la perspective de fonder un foyer, etc. En bref tout devient un obstacle à franchir ! (Audétat et Voirol, 1995)

3.4. Les caractéristique affectives et cognitives

Concernant le rapport à soi, l'adolescent se lance dans une importante « campagne » d'affirmation de soi. Il se cherche et veut construire son identité. Celle-ci trouve des origines bien antérieures à l'adolescence puisqu'elle est un enjeu dès la naissance. Le fait d'être un enfant désiré ou non a des conséquences importantes sur l'image de soi et donc sur la construction de l'identité. De plus, lors des premières années de sa vie, l'enfant prend conscience de lui-même à travers sa relation avec la mère ; Il découvre son corps au moyen des contacts physiques qu'il expérimente avec elle. On imagine alors l'ampleur des dégâts que peuvent causer des relations ratées entre la mère et l'enfant lors des premières années de vie. (Audétat et Voirol, 1995)

Au début de l'adolescence l'expression de soi est désorganisée mais à mesure qu'il accumule les expériences, l'adolescent se constitue une identité sociale. La distinction entre le Moi et le Non Moi se précise grâce aux interactions nouvelles qu'il a avec les adultes. Celles-ci lui permettent de recevoir en miroir sa propre image et ainsi d'intérioriser petit à petit ce qu'il est. Cette affirmation de soi est très instable dans un

premier temps et l'adolescent alterne des comportements plus ou moins contradictoires. (Audétat et voïrol, 1995)

On constate encore que sur le plan cognitif l'adolescent développe la pensée « formelle » qui lui permet de réfléchir sur des situations abstraites, détachées des objets concrets. Ceci donne lieu à de nombreuses interrogations du type « qui suis-je ? », « pourquoi suis-je ici ? ». La pensée domine donc à ce stade du développement et on assiste à une augmentation des périodes de réflexion ou de rêverie. (Audétat et voïrol, 1995)

A cet âge-là, il n'est pas rare que l'individu tienne un journal secret et vive dans deux mondes. Le premier serait celui de la réalité et le second une sorte d'asile intérieur où l'adolescent trouverait refuge lorsque la réalité extérieure le déçoit. Ce monde intérieur est alimenté de rêverie, de secrets, de réflexion, d'isolement, de communication avec soi et de divers sentiments. (Audétat et voïrol, 1995)

L'imagination prend également une part importante dans la vie mentale de l'adolescent. Celui-ci se construit une identité à travers des personnages auxquels il souhaite ressembler. Les chanteurs, acteurs ou autres sportifs deviennent alors des idoles et des modèles. (Audétat et voïrol, 1995)

Bien souvent lorsqu'on parle d'adolescent on associe des événements ou des termes assez peu flatteurs. On pense alors à « rébellion », « conflits », « délinquance », etc. Pourtant tous les enfants ne connaissent pas une adolescence aussi tumultueuse. Pour schématiser de manière grossière on peut distinguer deux profils types d'adolescents :

- Le « révolutionnaire » : il est animé par un attrait pour ce qui est nouveau voire interdit et souhaite se distinguer de l'adulte. Cela se manifeste par une certaine excentricité dans le langage, les vêtements et le comportement.
- Le « rectiligne » : son affirmation de soi se fait sans bruit, ses activités sont plus souples que celles du révolutionnaire, en d'autres termes il est mieux adapté à la

vie réelle. Son imagination est moins prononcée, il est plutôt un homme (une femme) d'action. (Audétat et Voirol, 1995).

4. La crise de l'adolescence

Delaroche (1992) voit dans la crise d'adolescence un moment temporaire de substitutions rapides remettant en question tant l'équilibre physique que l'équilibre psychologique du sujet. Ce qui fait crise, c'est la rapidité des modifications psychologiques dues aux forces en jeu, qui parfois violentes, vont quand même dans le sens de la maturation et, parfois aussi, contrecarrent ce mouvement, freinant pour mieux l'intégrer « la crise est donc un processus qui va trop vite parce que ses éléments contradictoires sont en décalage les uns par rapports aux autres » (Coslin, 2010, p, 142)

La notion de processus correspond à un point de vue développement, à l'idée de changement progressifs et continus dans différentes lignes du développement, dans différentes dimensions de la vie intra- et interindividuelle. La notion de crise ne décrirait peut-être alors qu'une partie de l'adolescence, celle où le processus en quelque sorte s'emballerait. La crise aurait alors le mérite de rendre visible le processus qui ne serait pas perceptible car, dit Delaroche, absorbé dans le déroulement du temps. (Coslin, 2010, p, 142)

5. Les changements à l'adolescence

S'introduit alors la question des phases, phases pouvant s'avérer très différentes selon l'âge : besoin d'originalité du pré-adolescent, morosité du jeune pubère, maturité nostalgique du post-adolescent, ...etc. Mais si disparates soient elles, ces phases font partie du même processus. Les crises d'adolescence peuvent se regrouper par ce qu'elles ont en commun, comme, par exemple les changements de caractère, d'humeur, de comportement, de goûts, et du comportement instinctuel. (Coslin, 2010, p,143)

Les changements de caractère sont les plus visibles. Un jeune devient taciturne alors qu'il était ouvert ; un autre qui était particulièrement réservé devient irritable,

renversement qui conduisent bien des parents à « ne plus reconnaître leurs enfant ». Mais il faut prendre en compte que chaque trait de caractère fait partie d'un couple d'opposés et que le trait dominant d'un couple empêchait jusqu'alors l'autre trait de s'exprimer, trait qui prendrait en sorte sa revanche à l'adolescence pour trouver sa première place. Il y aurait alors affirmation du caractère qui, dans l'excès, cherche son image adulte (Coslin, 2010, p,143)

- Les changements d'humeur sont souvent plus inquiétants pour l'entourage de l'adolescent. Ainsi cet adolescent prostré l'instant précédent qui soudain vire à l'hyperactivité exacerbée. Ici encore, l'exagération dans un sens a entraîné la bascule dans l'opposé. Ces états ne sont jamais longs, leur alternance est rapide, et ils sont souvent liés aux circonstances et à l'entourage.
- Les changements de comportement concernent l'opposition, mais aussi l'indifférence, la pudeur excessive ou le secret confinant parfois à la duplicité.
- Les changements de goûts se manifestent par rapport aux intérêts professionnels, mais aussi à ceux pour le sport, la musique ou la littérature. Ils peuvent parfois être motivés par l'influence d'un tiers, d'un enseignant, d'une figure héroïque, etc.
- Les changements de comportement instinctuel sont souvent impérieux et peuvent provoquer l'angoisse de l'entourage. Ils semblent « dépasser » l'individu, échapper à la raison et ont un caractère pulsionnel. (Coslin, 2010, p,143)

6. Défi au monde des adultes et deuil de l'enfance

Le processus de l'adolescence peut se définir pour Delaroche, comme un mélange entre le défi lancé au monde des adultes et le deuil de l'enfance.

L'essentiel des manifestations des adolescents tient en effet en deux mouvements vécus souvent comme contradictoires. L'adolescence est écartelée entre l'attrait d'un monde adulte que l'on veut refaire et la nostalgie de l'enfance que l'on quitte.

L'adolescence évolue ainsi selon les âges visant moins à imiter les parents qu'à les dépasser. Dépassement qu'ils acceptent d'ailleurs volontiers, vivant aux-mêmes une crise parentale en miroir de celle de leurs enfants. Les parents d'adolescents sont souvent au milieu de leur propre vie, au temps de leur bilan, de leurs interrogants, de leur prise en considération de ce qu'ils ont été, de ce qu'ils seront et de ce qu'ils laisseront derrière eux. Et aussi de ce qui reste de leurs propres rêves d'adolescents ! ce mouvement progressif, ce désir des jeunes de dépasser leurs parents constituent un défi lancé tant au monde qu'aux parents, défi qui va dans le sens de l'affirmation de soi, de l'enthousiasme juvénile et de la mégalomanie. Mais aller de l'avant conduit aussi au vertige, et le gain d'autonomie coïncide avec la perte des bienfaits du maternage. Il y a alors un mouvement vers le passé, un mouvement régressif c'est en quelque sorte le deuil de l'enfance. (Coslin, 2010, p,144)

7. L'adolescence et la prise de risque

Voici une liste non exhaustive de prise de risque : prise de drogues, d'alcool, rapport sexuel non protégé, conduite sans casque, sans ceinture, sports extrêmes (surf, ski hors-piste...).

Les derniers chiffres montrent que chez les adolescents entre 15 ans et 24 ans, le suicide et les accidents de route sont les premières causes de mortalité. On note une prédominance masculine dans les conduites à risque : 3 garçons pour 1 fille. Les garçons adoptent des conduites plus dangereuses que les filles (par exemple, conduire en état d'ivresse, consommer des drogues, faire des sports extrêmes, se battre...), même si la tendance actuelle tend à une féminisation de ces comportements. (Bantuelle et Demeulemeester, 2008)

En psychopathologie, les comportements ou les conduites à risque se définissent par des mises en danger de soi ou d'autrui, sur le plan physique, psychique ou social. Les conduites à risque les plus dangereuses et nombreuses n'existent généralement pas seules ; le plus souvent, elles sont associées à d'autres troubles : troubles de l'humeur,

du comportement, violence, addictions, troubles des conduites alimentaires, troubles du sommeil...etc

Les conséquences de la conduite à risque peuvent être :

Physiques : les conduites à risques peuvent avoir pour conséquence des chutes, coups ou blessures plus ou moins graves, un handicap, une maladie (ex. : MST), mais aussi la mort.

Psychologiques : les conduites à risque peuvent entraîner un traumatisme psychique, une décompensation (ex. : psychose cannabique).

Sociales : l'image sociale peut être atteinte, d'où des difficultés d'insertion sociale et/ou professionnelle, voire à l'extrême des phénomènes de marginalisation et d'exclusion.

Leur effet est soit immédiat (par ex : rouler sans respecter le code de la route, sans casque, expose directement le sujet à un risque d'accident) soit différé (par ex : avoir des rapports sexuels non protégés, fumer, consommer abusivement de l'alcool peut exposer le sujet à des maladies, à plus ou moins long terme (HACHET, 2001).

Les comportements observés peuvent être mis en rapport avec différents aspects de la recherche de son identité et sa construction.

- ✓ **La socialisation** : prendre des risques est un moyen de se faire sa place parmi les autres, de se faire respecter, de se faire admettre dans un groupe (comme une sorte de rite d'entrée dans certaines bandes : Ceci est d'autant plus important qu'à l'adolescence, le groupe joue un rôle majeur, comme laboratoire d'expérimentation. C'est dans le groupe que l'adolescent forge son identité et décide qu'il sera, en opposition ou en accord avec les valeurs familiales. On peut retrouver ce type d'actes de bravoure dans les groupes de jeunes tagueurs. (Haza, 2012).
- ✓ Ce qui est véhiculé **dans la société actuelle** qui prône l'exploit, la performance à tout prix. Les jeunes ont des idoles, stars sportives, qui prennent parfois des risques

inconsidérés (plongée, sport de glisse extrême...) pour enregistrer de nouveaux records. Les adolescents sont en quête de modèles identificatoires et cherchent parfois à reproduire certains exploits, sans avoir les assurances et protections du sportif. De même, certains films comme Jackass, montages réalisés par des acteurs adultes, peuvent donner des idées de prouesses et d'acrobaties parfois dangereuses pour l'adolescent qui n'est pas conscient des risques encourus. (Haza,2012).

- ✓ **L'interdit**, donc l'autorité, les limites : prendre des risques permet de montrer son indépendance, de vérifier l'interdit énoncé par le parent ou l'adulte, d'en comprendre le sens en passant par l'acte et donc en le transgressant. Mais l'adolescent peut aussi prendre des risques pour se punir, pour expier une faute dont il s'imagine coupable. C'est là notamment que l'on retrouve les conduites ordaliques, par exemple : la « roulette bordelaise » qui consiste à traverser les boulevards en scooter sans s'arrêter au feu, en s'en remettant au destin, au hasard, au divin, pour voir si l'on est toujours vivant de l'autre côté de la rue. Il est à noter que ces adolescents-là ne sont pas forcément suicidaires mais dans une illusion de toute-puissance ! Il s'agit de flirter avec la mort pour se procurer des sensations, se donner la preuve qu'ils existent, qu'ils méritent de vivre. (Haza,2012).
- ✓ **L'image de soi** : prendre des risques renvoie à l'image de soi, à l'estime de soi. Il s'agit de se prouver quelque chose à soi-même, surtout dans la période où le jeune prend conscience de sa finitude et de l'inéluctable de la mort. La prise de risque conforte un besoin de reconnaissance narcissique, tant du côté parental que des pairs(Haza,2012).
- ✓ **Le corps** : l'adolescent, avec son corps en pleine transformation, fait la découverte de nouvelles possibilités. La prise de risque peut être la recherche de nouvelles sensations, de nouveaux plaisirs. Prendre des risques peut être une manière d'appivoiser et de maîtriser ce corps nouveau, de se prouver à soi-même que l'on est maître de son corps, qu'il nous appartient (Haza,2012).

8. Définition de la prise de risque

Ce sont des comportements qui se caractérisent par la mise en danger (de soi, de sa santé, de sa vie, etc...) au cours de l'adolescence. Elles sont fréquentes chez certains adolescents qui vont rechercher le sens de leur vie à travers de nouvelles sensations plutôt que de trouver ce sens dans des activités symboliques ou créatrices. (Patrick, 2003)

La prise de risque est un passage à l'acte chez l'adolescent qui lui permet d'accéder à un autre statut, de changer de statut, de construire une identité. Ces pratiques que sont les conduites à risques sont des rites de passage qui lui permettent de quitter son statut d'enfant et de se rapprocher de celui de l'adulte. Ce changement de statut est valorisé et recherché par le jeune pour ne plus être un enfant. Il implique la revendication de nouveaux statuts et de nouveaux droits dont celui de se gérer soi-même et d'assumer ses risques et choix. (Braconnier, 2002).

9. Les Conduites à risque

Ce sont des comportements répétés de prise de risques qui correspondent à une recherche de plaisir et au soulagement d'un malaise intérieur. Elles se présentent sous des formes diverses qui sont déterminées par les identités sexuées, les contextes sociaux, les histoires de vie et les états psychopathologiques : violences itératives, scarifications multiples, conduites suicidaires, troubles des conduites alimentaires, addictions. (Patrick, 2003).

9.1. Les conduites d'essai et d'exploration

Ces conduites se situent pour l'adolescent dans la découverte de ses nouvelles potentialités et limites. Ce sont des conduites intégrées et par conséquent les transgressions ou mises en danger sont minimales (Haza,2012).

9.2. Les conduites d'excès, de dépassement des limites

Elles sont recherchées pour leur caractère extrême et comportent des risques très importants. Ce sont des conduites généralement violentes et retournées contre soi. L'idée de destructivité est placée au premier plan (Haza,2012).

9.3. Les conduites ordaliques

Elles se rapprochent des conduites d'excès à la différence que le sujet les adoptant laisse une instance extérieure, telles que le hasard ou le divin, décider de l'issue de l'acte engagé dans la prise de risque. Il ne faut pas perdre de vue que les conduites à risque sont ici le fait d'adolescents, par conséquent, nous nous devons de les considérer à travers une problématique de limites de soi et de mise à l'épreuve de l'autre. (Michel, 2009).

Les conduites à risque comportent toujours :

- La recherche du frisson, du vertige, de la défonce ou de la sensation intense. Elles se traduisent ensuite par l'impulsion à rechercher par tous les moyens ce plaisir instantané, quasi magique.

- Les bénéfices de la mise en danger de soi qui l'emportent sur les coûts des risques pour soi ou pour l'autre, et qui sont en général connus mais pas toujours reconnus.

- L'affaiblissement de la perception du risque, qui est parfois amplifiée par les groupes de socialisation qui banalisent les risques liés aux conduites dont ils sont coutumiers.

- Une fonction de résolution de conflits psychiques liés aux besoins personnels de dépendance et d'autonomie au cours de l'adolescence (expression de soi, intégration dans un groupe d'affiliation, etc.). (Haza,2012).

La prise de risque devient subie, plus que choisie, au fur et à mesure que s'installe une conduite compulsive qui reproduit la prise de risque dans un système organisé : la

dépendance pour les addictions, le comportement de contrôle pour les troubles des comportements alimentaires, etc. (Assailly, 2003)

Selon Byrnes, Miller et Schafer (1999), les conduites à risques doivent avoir plus d'une conséquence possible dont au moins une indésirable et au moins une désirable. Dans la définition du risque, on distingue deux types de risque : les risques à court terme et les risques à long terme. Les risques à court terme concernent les actions s'inscrivant dans un registre sommat-moteur, tels que les sports à risques. A contrario, dans les risques à long terme, le danger potentiel réside dans la répétition du comportement, comme dans la consommation de substances psychoactives par exemple. Toutefois, cette définition ne semble pas exhaustive puisque la plupart des conduites à risques s'inscrivent à la fois dans les risques à court et à long terme. Prenons l'exemple des substances psychoactives : le risque à court terme serait celui de l'overdose et le risque à long terme serait celui de la dépendance. (Michel, 2009, p23)

La violence, dirigée contre soi ou contre les autres est aussi une forme de comportement à risque typique de l'adolescence : automutilations, tentatives de suicide, violences scolaires, brimades, intimidation, racket, bagarres... sont autant d'exemples dans lesquels des jeunes sont souvent impliqués. (Michel, 2009, p23)

Certains comportements sur la route sont souvent les faits de jeunes : une vitesse excessive, une conduite imprudente, des courses, rouler sans ceinture ou casque... Ils représentent à la fois un danger pour eux-mêmes et pour les autres usagers. (Michel, 2009, p23)

10. Perception du risque

Plusieurs auteurs ont tenté d'identifier les différents facteurs intervenant dans l'évaluation du risque, et leur rôle dans la prise de risque. Parmi ces facteurs, on retrouve la capacité de contrôle personnel, l'expérience du comportement, l'effet de groupe ainsi

que l'information sur les risques encourus. Ces facteurs ont été repris et opérationnalisés sous forme d'échelle de perception du risque (Dumontier, 2010).

Parmi les théories examinant les liens entre perception du risque et prise de risque, celle de Wilde (1988, 1992) postule l'existence d'un seuil de risque préférentiel. Ce risque préférentiel, qui serait dépendant du sujet lui-même, se différencie du seuil de risque objectif défini en termes de probabilité d'accident, de mortalité. Selon cet auteur, qui a surtout étudié les accidents routiers, il existe un ajustement entre le risque préférentiel du sujet, c'est-à-dire le rapport qu'il fait entre les coûts et les bénéfices du comportement évalué, et le risque objectif rattaché à l'activité. Chacun chercherait à réduire la dissonance entre ces deux risques. Cette réduction, passant par une modification du comportement actuel du sujet, entrainerait en retour une modulation du risque objectif et enfin du risque perçu. Ainsi, certains individus auraient donc tendance à adopter des comportements plus dangereux s'ils percevaient un risque objectif inférieur à leur niveau de risque préférentiel (Dumontier, 2010).

L'équipe de Slovic (1979) postule l'existence d'un continuum reliant de façon inverse la perception des bénéfices et des risques. Dans cette perspective, plus l'activité s'avère risquée plus les bénéfices ne sont faibles. La participation à une activité à risque serait ainsi proportionnelle à la perception des bénéfices. Fischhoff et ses collègues (1978) ont été les premiers à avoir montré cette relation. Leur étude montre que les personnes estimant que les boissons alcoolisées et le tabac n'apportent pas de bénéfices ont tendance à les juger comme dangereuses. Une étude plus récente de Perdersen (1997) réalisée auprès de 444 adultes a recherché l'existence de cette relation risque/bénéfice dans la pratique d'activités sportives à risque. Les résultats de cette étude ont montré que la participation aux activités sportives dangereuses (plongée sous-marine ; saut à l'élastique ; escalade, etc.) était, elle aussi, reliée directement à la perception des bénéfices alors qu'elle était inversement liée à la perception des risques. La tolérance aux risques voire l'adoption de comportements dangereux serait beaucoup plus élevée lorsque les bénéfices attendus sont importants. (Dumontier, 2010).

La perception de risque peut aussi être influencée par l'imagination et la mémoire (Slovic et *al.* 1979). Un souvenir peut en effet, donner une connotation affective à une activité et ainsi modifier la perception des risques qui lui sont associés. De même, la perception du risque passe également par l'évaluation de ses propres aptitudes à pratiquer cette activité. (Dumontier, 2010).

Conclusion

L'adolescence est donc une période transitionnelle durant laquelle les jeunes expérimentent une variété de comportements dont certains sont considérés comme dangereux pour la santé et le bien-être. C'est un temps pour les défis, une période où le sujet est le plus vulnérable à la prise de risque.

Chapitre III :

Les jeux vidéo

Préambule

La vie quotidienne des adolescents est de plus en plus branchée sur des technologies capables de fabriquer une réalité dite « virtuelle », le réseau internet, Facebook, YouTube et les jeux vidéo.

Les jeux vidéo sont les premiers loisirs fréquentés par les adolescents, dans ce chapitre nous allons présenter certaines informations sur ce fameux loisir.

1. Définition de jeux vidéo

Le jeu vidéo est un type de jeu permettant d'interagir dans un environnement numérique par l'intermédiaire d'un appareil électronique (console de jeu, ordinateur, téléphone portable, etc.) et par le biais d'une interface (clavier d'ordinateur, souris d'ordinateur, manette de jeu, caméra de capture de mouvements, écran tactile, etc.) (Taquet, 2014, p68).

Les actions produites sur l'interface par le joueur vont avoir un impact sur l'environnement numérique (mettre en mouvement le personnage du jeu, faire évoluer l'environnement, déplacer des objets, communiquer, etc.) (Taquet, 2014, p68).

L'objectif dans un jeu vidéo est de gagner, et cela à travers de nombreuses mécaniques aussi variées qu'il existe de types de jeux vidéo (terminer un niveau du jeu, vaincre un ennemi, résoudre un puzzle, résoudre une énigme, vaincre un autre joueur, etc.) (Taquet, 2014, p68).

2. Les différents types des jeux vidéo

2.1. Jeux d'action

Ce sont des jeux où il faut contrôler un personnage à accomplir une mission dangereuse importante, tuer les ennemis et franchir les obstacles. Les jeux de combat, de tir, les jeux de plateforme font partie de la famille des jeux d'actions. (Exemple : Doom, tomb raider, et dukenukem 3D) (Perron, 2012, p39).

2.2. Les jeux de rôle (Role Playing Game)

S'inspire évidemment de la célèbre franchise Donjons et Dragons. Néanmoins, ce sont les grandes firmes de jeu vidéo japonais (Square Enix, par exemple, à qui l'on doit la paternité de la série des Final Fantasy) qui se sont imposées comme une référence dans ce milieu. Ce sont des jeux dans lesquels le joueur doit incarner un héros dont le destin est bien souvent de sauver le monde dans lequel il évolue. Un RPG présente souvent un univers rempli de magie ou de technologie (ou les deux), une évolution du personnage principal (en puissance et en style de jeu) et surtout, une histoire recherchée s'étalant sur plusieurs heures de jeux. (Valleur, 2005)

Le MMORPG [*massively multiplayer online role-playing game*] ou jeu de rôle massivement multi joueur est à la croisée du jeu vidéo, d'Internet et du jeu de rôle. C'est ce qui en fait l'attrait et la richesse. Le jeu propose d'incarner un personnage, aussi appelé avatar, dans un monde virtuel et d'y vivre des aventures épiques. L'avatar évolue dans un univers imaginaire, qu'il soit médiéval-fantastique ou futuriste. Dans ce type de jeu, peuvent jouer en même temps des milliers de joueurs, dont l'âge varie environ de 10 à 60 ans. Néanmoins la majorité des joueurs sont des adolescents et post-adolescents, avec une plus grande fréquence de garçons (Disarbois, 2009 p43).

2.3. Les jeux de Simulation et de Stratégie

Encore un genre qui fut d'abord exploité sur PC et qui se généralise aux autres supports. Ce sont des jeux vous permettant de développer un personnage, une ville ou une civilisation afin d'atteindre la prospérité. Les enjeux peuvent être, guerriers, amoureux ou encore économiques (Disarbois, 2009 p43).

2.4. Les jeux de Sport

Genre de plus en plus populaire, il propose aussi une gamme très variée. Si certaines consoles proposent de vous faire faire de l'exercice physique, les jeux les plus populaires restent incontestablement les simulations de football, de basketball et de conduite automobile (Perron, 2012, p39).

3. Les Types des joueurs

Les « casual gamers » sont des joueurs occasionnels qui jouent essentiellement pour le divertissement et le plaisir sans accorder au jeu vidéo une place importante dans leur vie. À l’opposé, les « hardcore gamers » vont investir la majeure partie de leur temps dans les jeux vidéo qui sont leur passion principale sinon unique. Ce type de joueurs va souvent avoir pour objectif de terminer les jeux dans tous leurs aspects. Ils ont une culture vidéo ludique plus approfondie (Taquet, 2014p 78-79).

Les « pro-gamers » sont des professionnels du jeu vidéo qui est leur principale source de revenus au travers des sponsors. De nombreux évènements vidéo ludiques sont organisés à travers le monde et des tournois permettent de voir s’affronter ce type de joueurs. L’ensemble de ces tournois se regroupe sous le terme « e-sport » qui désigne le sport électronique concernant à la fois des amateurs et des joueurs professionnels (Taquet, 2014 p 78-79).

4. Les indicateurs de prise de risque virtuel dans les jeux vidéo

4.1. Les plaisirs

Lorsque les jeux vidéo sont apparus, les principaux plaisirs procurés étaient d’ordre sensoriel et narcissique. Aujourd’hui, ils sont beaucoup plus complexes : plaisirs sensoriels, émotionnels, narcissiques, esthétiques, cognitifs et sociaux. (Geslin,2013).

4.2. Les interactions

Les jeux vidéo mettent en jeu deux types d’interaction différente que l’on retrouve en principe dans le « Gameplay ».

4.2.1. Les interactions sensorielles et motrices

Dans ce type d’interaction, le joueur est essentiellement occupé à surveiller l’apparition de certains objets sur son écran afin de les faire disparaître, de s’en

emparer ou de les classer. Les sensations extrêmes sont au premier plan et les réponses motrices stéréotypées. Les émotions mises en jeu font une grande place au stress : il s'agit d'émotions primaires et pures comme l'angoisse, la peur, la colère, le dégoût... Les angoisses mises en jeu sont archaïques (morcellement, désintégration...). À l'inverse, la préoccupation narrative est peu présente. La violence y est surtout narcissique dans la mesure où le but est d'abattre le plus grand nombre possible de créatures interchangeables. ? Cette manière de jouer évoque une situation de « stimulus-réponse » proche de celle des jeux de hasard et d'argent. Elle devient facilement compulsive. Mais elle n'est que l'une des deux façons de jouer (Tisseron, 2009).

4.2.2. Les interactions émotionnelles et narratives

Dans cette seconde façon de jouer, les sensations jouent un rôle moins important et la réponse motrice est moins impérieuse : le joueur réfléchit avant d'agir. Les émotions mises en jeu sont complexes dans la mesure où le jeu encourage l'identification et l'empathie : le joueur est invité à « avoir des sentiments pour », et « des sentiments avec ». Les angoisses mises en jeu peuvent être qualifiées d'œdipiennes dans la mesure où elles engagent une rivalité (il s'agit d'abattre un ennemi puissant pour prendre sa place) ? Et une initiation. La préoccupation narrative est centrale. Cette façon de jouer est historicisante et « oedipianisante ». La pratique du jeu vidéo est ainsi partagée entre activité compulsive et mise en sens (Tisseron, 2009).

4.3. L'immersion dans un monde virtuel

On parle communément d'immersion comme d'une plongée dans l'eau, pour évoquer ainsi l'idée d'une expérience forte, absorbante, monopolisant toute l'attention de l'utilisateur ou du consommateur. On peut se plonger dans un livre, dans un film, dans une partie d'échec, dans une conversation au téléphone. Mais cette notion d'immersion semble tout particulièrement associée aux jeux vidéo, quand elle n'est pas reprochée ou dénoncée (Arsenault et Picard, 2008).

C'est en effet l'image de l'adolescent ou de l'adulte, les yeux rouges, fixés sur l'écran à qui l'on parle et ne répond jamais. Car le jeu vidéo suppose en effet une implication très forte dans l'activité et propose ainsi des espaces, qui sans être totalement nouveaux, combinent plusieurs niveaux d'entrée. On peut ainsi distinguer plusieurs types d'immersion liés aux jeux vidéo : une immersion phénoménologique par le corps et le regard, une immersion narrative dans une culture ludique. Les jeux vidéo en ligne ont ajouté aux produits « traditionnels » un nouveau type d'immersion : l'immersion anthropologique, sorte de plongée dans un univers social (Berry et Auguste, 2006).

La première catégorie, l'**immersion physiologique**, est caractéristique des jeux d'arcade. Le jeu *Rez* (United Game artists, Sega, 2001), par exemple, plonge le joueur dans un environnement en trois dimensions rythmé par une musique techno, aux commandes d'un avatar qui doit tirer sur des sortes de disques lumineux, à l'aide de rayons laser (Koster, 2013)

L'effet d'immersion est très efficace. Ce jeu fit l'objet d'une expérimentation sur la scène nationale de L'Agora à Évry : un « super Player » était invité à finir le jeu d'une traite sans perdre une seule vie, pendant que des spectateurs assistaient à sa performance sur un écran géant, la grande salle du théâtre plongée dans le noir. Au bout de quelques minutes, le spectacle finit par plonger le public dans un état second, comme porté ou écrasé (selon les sensibilités) par toutes les sensations qui s'imposaient à lui. Même si l'expérience du joueur était sans doute différente, car il lui fallait une concentration extrême pour garder le contrôle de sa partie, le plaisir, l'efficacité de ce type de jeu tient également à la sensation d'être plongé dans un autre univers, de s'évader, de ne plus penser à rien (Berry et Auguste, 2006).

La deuxième catégorie, l'**immersion narrative**, renvoie quant à elle aux expériences esthétiques du jeu vidéo souvent constituées d'impressions fortes, d'effets de fascination. Un couple de joueurs en réseau raconte : « *Nous, ce qui nous a attirés sur Wow au début, ce n'était pas forcément le social, c'était le visuel. On nous a*

montré le truc et on a fait : 'C'est bien léché. C'est beau.' On nous a montré l'une des villes la nuit avec des petites loupiotes derrière les vitraux, partout, des petites lanternes. On adore ça. Et c'est ça qui nous a convaincus d'essayer. » (Berry et Auguste, 2006).

Jérôme Leroux remarque à ce sujet que les histoires du jeu vidéo sont construites sur le mode du puzzle, qu'il s'agisse de séquences cinématiques qui interrompent l'action vidéo ludique, ou, comme ici, d'éléments fictionnels qui composent un univers de jeu. Le récit proposé implique donc de la part du joueur une certaine réflexivité, pour mettre en relation les éléments fictionnels et retrouver leur cohérence. L'immersion narrative s'inscrit donc dans une prise en considération du jeu vidéo comme média culturel (Koster, 2013).

De ces trois catégories, la dernière, **l'immersion sociale**, nous paraît cependant la plus importante, de notre point de vue socio-anthropologique. Il n'est en effet pas anodin de considérer le rapport de l'individu au collectif à partir de la notion d'immersion. Cela suppose ce que nous avons déjà observé avec les phénomènes d'évasion : une manière de concevoir les relations sociales à partir des sensations personnelles (Dubey, 2008 ; Gumbrecht, 2010 cité par koster, 2013).

La sensation de « présence » devient alors une valeur fondamentale des relations sociales avant même de percevoir clairement les règles qui structurent la relation sociale pour adopter un comportement déterminé, l'individu semble s'investir dans une recherche de sensations de présence qui ne débouche pas sur des représentations partagées, mais plutôt sur des significations personnelles, relatives aux sensibilités de chacun. C'est par exemple cette fonction « magique » des réseaux sociaux sur Internet, où il est possible de converser avec n'importe qui, n'importe quand, pour « *briser l'isolement* » (Koster2013).

5. Corps et jeux vidéo

Le rapport au corps dans l'espace virtuel du jeu vidéo est sensiblement différent. Sans avatar, l'internaute n'est pas représenté et n'est pas perçu par les autres personnes connectées. Ce problème ne se pose pas pour le joueur de jeux vidéo puisqu'il est seul. Le corps virtuel du jeu vidéo n'est donc plus un support d'identité, mais plutôt d'identification. L'image du corps des personnages s'est considérablement améliorée, grâce aux progrès spectaculaires des graphismes. Le corps physique des personnages est de plus en plus élaboré et offre de plus grandes possibilités d'identification au joueur (Craipeau et Seyes, 2005, p78).

Dans le monde virtuel des jeux vidéo, le corps physique a une plus grande place. Le corps y est mis en mouvement. L'expérience que le joueur de jeu vidéo fait de son corps virtuel est plus corporelle que celle de l'internaute (Craipeau et Seyes, 2005, p78).

Les nouvelles technologies sont à l'origine d'une modification de la représentation du corps. L'expérience que nous faisons de notre corps dans l'espace virtuel de l'ordinateur ou du jeu vidéo est beaucoup plus cognitive que corporelle.

Les TIC, (Technologies de l'information et de la communication) sont des outils qui nous sont devenus quasiment indispensables. Ils sont devenus des « extensions » de notre corps. L'espace virtuel entraîne un dédoublement virtuel de notre corps : la souris est l'extension de notre main et le curseur est la projection de cette même main dans l'espace virtuel. Ce n'est plus notre corps physique qui fait l'expérience de ce déplacement, mais notre corps « mental ». Tout ce que nous ressentons, percevons, accomplissons par le biais du corps projeté dans l'espace virtuel est intellectualisé (Craipeau et Seyes, 2005, p78).

6. Jeu vidéo, avatar et perception de soi

Le jeu vidéo est composé de nombreuses catégories selon le type et le format de jeu. L'avatar et le monde virtuel permettent l'interactivité entre le joueur et son jeu, ils

en sont les constituants majeurs. L'avatar est le personnage représenté graphiquement au sein du monde virtuel. Il est incarné, figuré et contrôlé par le joueur. Le terme d'avatar recouvre ici un continuum allant d'un personnage particulier (jeu de rôle, d'aventure, d'action. . .) à une instance abstraite. Sa présence apparaît comme condition nécessaire au jeu pratiqué. Le monde virtuel renvoie à un devenir possible. Il ne s'oppose donc pas au réel mais à l'actuel. Le virtuel n'est pas une représentation de la réalité, tel l'imaginaire, mais il correspond à la simulation d'une autre réalité possible (Gaétan et *al.*, 2012, p.514).

Le virtuel permettrait alors à l'adolescent de médiatiser sa construction identitaire à travers l'expérimentation au sein du jeu. Le joueur serait alors derrière un double masque, celui de l'écran tout d'abord, mais également derrière le masque de son avatar, ce qui lui permettrait de limiter son implication réelle au profit d'une implication imaginaire : ce n'est pas moi mais l'avatar que j'incarne. Ce positionnement particulier renvoie à la fonction première du masque au théâtre. Pour l'acteur comme pour l'autre, spectateur, le masque représente une barrière dans la réalité entre soi et le personnage. Cette barrière évite ainsi toute confusion et laisse libre cours au jeu, permettant que l'identification s'opère au-delà du masque (Gaétan et *al.*, 2012, p.514).

Depuis les années 2000, des auteurs travaillent sur la question du jeu vidéo en l'articulant notamment autour de la notion du Soi. Le Soi est une construction psychique, une abstraction psychologique proche du vécu. Les théories narratives qualifient le Soi de « construction narrative » permettant de satisfaire les motivations de bases constitutives de l'être humain que sont la valorisation de soi et le lien à l'autre. L'avatar n'est pas un simple personnage de jeu vidéo. Il est tout d'abord une mise en scène du Soi. Mais l'avatar serait également une nouvelle version du Soi avec laquelle le joueur expérimente et compense certains aspects de lui-même. Il serait une représentation virtuelle et alternative du Soi, permettant de mettre en œuvre ce que le sujet ne peut réaliser dans la vie réelle (Gaétan et *al.*, 2012, p.514).

L'avatar serait donc une opportunité attractive de créer une représentation idéalisée de soi-même et pourrait témoigner d'une stratégie de coping. À travers son avatar, le sujet pourrait rehausser la perception qu'il a de lui-même. Le jeu vidéo pourrait ainsi servir à augmenter son sentiment de compétence et d'adaptation au monde (Gaétan et *al.*, 2012, p.514).

7. Les risques des jeux vidéo

7.1. Fuite du réel ou perte de soi dans le virtuel

Nous aborderons tout d'abord, et essentiellement, la question des jeux vidéo, qui constituent le cœur de nouvelles pratiques ludiques avec les craintes que soulève leur usage excessif. La question des rapports entre réel et virtuel est essentielle dans les craintes qui s'expriment au sujet des jeux vidéo. Pour Stora (2004), « la représentation en image semble être le moyen pour de plus en plus d'individus de mettre à distance des affects trop déstructurant ».

Stora souligne le pouvoir de captation des jeux vidéo sur certains enfants. Cet auteur s'appuie sur la théorie de Tisseron pour affirmer que « la télévision pour ce type de configuration a une valeur de schème d'enveloppe, mais vide de sens ». Comme la plupart des objets d'addiction, indique-t-il, les images ont une valeur antidépressive. (Tisseron,2009).

7.2. Recherche de puissance et désir de contrôle

« Le jeu vidéo ou plus exactement l'interactivité, permettrait aux sujets déprimés d'enrichir leur Moi par une main mise sur un environnement en puissance » (Jauréguiberry, 2004). On peut considérer cette recherche de toute puissance et de maîtrise, maîtrise technique, maîtrise du monde, de soi et de l'autre, comme un phénomène sociologique autant que psychologique. On retrouve, exprimé autrement, ce désir de « jouer pour refuser le hasard » (Bougeneaux, 1997 cité par : Adès,et *al.*, 2008).

Ce sentiment de puissance donné par le jeu vidéo et la pratique d'Internet vient directement de l'extension de la capacité d'action à laquelle ils donnent accès et, dans le cas de certains jeux, des sensations procurées qui simulent l'action (Craipeau et *al.*, 2005 cité par Adés et *al.*, 2008)

Il y a pathologie dans la pratique des jeux vidéo, nous dit Tisseron, lorsque le joueur s'engage « dans le cauchemar d'un contrôle omnipotent ». La pathologie survient avec le désir de contrôle absolu (Tisseron, 2006). C'est aussi le contrôle et le sentiment de compétence que Schaffer (1996) met en avant dans le plaisir de la navigation sur Internet. Finalement, l'attrait du jeu vidéo ne vient-il pas de ce qu'il combine illusion de contrôle, voire de puissance, et de maîtrise du sens ? Car ces jeux se caractérisent par les règles sur lesquelles ils reposent, règles que l'on peut difficilement ignorer ou outrepasser puisqu'elles sont inscrites dans le système informatique. C'est finalement le monde de la simulation qui est le propre de ces jeux : « la philosophie du jeu Donjons et Dragons, avec ses livres de règles, semble plus attrayante et stimulante que l'histoire de la vraie vie et que les jeux de fiction dont les règles sont moins précises » (Turkle, 1984 cité par Adés et *al.*, 2008)

7.3. Recherche de sensations et recherche de sens

Zuckerman (1979) soutient l'idée de l'importance de la recherche de sensations dans l'addiction, en particulier avec les jeux vidéo. Cependant, des recherches menées sur un éventuel lien entre dépendance à Internet et recherche de sensations concluent, contre toute attente, que les personnes dépendantes d'Internet ont un score significativement plus faible sur l'échelle de recherche de sensations (Scherer, 1997). Une explication serait que les utilisateurs d'Internet chercheraient plus des sensations non physiques (Lavin et coll., 1999). La réalité sensible est dédoublée, « on se retrouve à la fois dans la réalité externe et dans le virtuel. Cela amène à réfléchir sur le rapport entre réalité et imaginaire » (Gimenez et coll., 2003 cité par : Adés et *al.*..., 2008).

Lin et Tsai (2002) rappellent que la recherche de sensations caractérise l'adolescence. Ils ont identifié des adolescents surfant sur Internet plus de 20 heures par semaine, utilisant surtout l'IRC13, les jeux et la messagerie.

D'autres travaux sociologiques insistent, sans nécessairement faire le lien avec l'addiction, sur l'importance de l'univers sensoriel ouvert par les jeux vidéo. Ces jeux sont alors un moyen de combler l'ennui, le vide en soi, ou bien, paradoxalement, permettent d'évacuer une tension, un trop plein et d'une certaine façon de créer un vide considéré comme reposant (Adés et al..., 2008).

La recherche de sensations se trouve très souvent associée à une recherche de puissance, ou de maîtrise de soi, de l'environnement, voire des autres (Craipeau et coll. 2005 ; Roustan, 2005). C'est d'ailleurs à cette recherche de sensations que Tisseron associe le risque majeur d'addiction (Tisseron, 2006). Parmi les quatre types de joueurs qu'il identifie, ce sont ceux qui recherchent l'excitation qui « sont probablement les plus menacés par le risque de devenir accros aux jeux vidéo, car ceux-ci sont comparables pour eux à n'importe quel autre toxique ». « Selon ce qu'il privilégie, le joueur de jeux vidéo s'engage soit du côté du bain d'excitations, soit du côté de sa maîtrise et de sa mise en sens » écrit encore Tisseron (2006). Cette recherche de « mise en sens » est très récurrente (Craipeau et coll., 2005). C'est ici que l'on peut d'ailleurs considérer la dimension sociologique, voire anthropologique majeure de ces jeux : ils correspondraient particulièrement aux caractéristiques de nos sociétés industrialisées, dans lesquelles le corps n'est plus tant le médiateur avec le monde réel que le réel immédiat (Balandier, 2001 cité par : Adés et al..., 2008).

7.4. Repli sur soi ou forme de sociabilité particulière

La question de la sociabilité, ou plutôt de son opposé, le repli sur soi, noircit les colonnes des journaux sur les jeux vidéo et, plus globalement, sur les internautes ou les personnes dépendantes à Internet. Qu'en est-il ? Valleur souligne que ces pratiques ludiques peuvent « tantôt améliorer les échanges entre jeunes, tantôt au contraire contribué à leur isolement ». C'est ce qu'analysent Seys et Bathany (2003) ainsi que

Stora (2004) qui indiquent que cette pratique peut même être thérapeutique. Des enquêtes sociologiques ont montré que la pratique vidéo ludique ne signifie pas isolement, mais engagement dans une forme de sociabilité particulière, qui se caractérise par la faiblesse de son engagement et sa large extension, par son cantonnement, le plus souvent, dans l'univers de jeu (Craipeau et Legout, 2003 ; Seys et Bathany, 2003).

Ces pratiques ludiques correspondent à une socialisation entre pairs et à une recherche identitaire. La mise en danger des relations sociales est faible dans le jeu vidéo. Cela va à l'encontre des clichés sur le joueur désocialisé par l'univers virtuel. Simon (2006) met en question la durée même de ces jeux, dont la mémoire est gardée informatiquement, « dans certains jeux MMORPG la notion même de gain est renvoyée à l'infini ».

Pour Simon « l'impression clinique suggère une chronicité moindre par rapport aux jeux d'argent ». Griffiths (2003) préconise de distinguer le jeu excessif selon les différents media supports. En fait de nombreux auteurs mettent l'accent sur la dimension ambiguë d'Internet et des jeux vidéo : positive pour les individus bien intégrés socialement, négative pour les isolés et pour les sujets souffrant de difficultés psychologiques. Par ailleurs, l'usage pathologique d'Internet semble être plus un trouble associé à un désordre psychiatrique que véritablement être à son origine (Seys et Bathany, 2003, Valleur, 2006).

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté les jeux vidéo et leurs types ainsi les indicateurs de prise de risque virtuel et les risques issus des jeux vidéo.

Partie

Pratique

Chapitre IV :

méthodes

Et

Techniques

utilisées

Préambule

Ce chapitre sera consacré pour monter la nature de notre recherche, en commençant par la présentation de notre échantillon d'étude et le lieu de recherche, exposer ensuite la méthode et les techniques utilisées.

1. L'échantillon de l'étude et lieu de recherche

Notre échantillon est constitué de 10 adolescents d'une tranche d'âges entre 13 à 18 ans de sexe masculin, vu que les garçons prennent le risque plus que les filles « De façon générale, les données accidentologiques pointent que les individus de sexe masculin, quel que soit leur âge, sont significativement plus impliqués dans une large variété d'activités risquées et physiquement dangereuses » (Alkon et *al.*, 2000 ; Bergdahl et Norris, 2002 ; Byrnes et *al.*, 1999 ; Hamming et Weatherly, 2003 ; McQuillan et Campbell, 2006 ; Romano et *al.*, 2008)

La passation a eu lieu au sein de CEM Manuelle Texuira Gomez qui se situe à les 600 logements Ihedadden, Bejaia, dans le bureau de l'orientation scolaire.

Nous avons aussi interrogé quelques adolescents dans la salle des jeux à Sid Ali labher car nous voulons diversifier notre échantillon et trouver les adolescents qui fréquentent beaucoup plus les jeux vidéo.

Une fois installé, nous avons informé les adolescents participants de la raison de notre présence et les objectifs de l'étude.

2. La méthode utilisée

Afin de pouvoir répondre aux objectifs de la recherche et pour vérifier nos hypothèses, nous avons utilisé la méthode descriptive qualitative.

La méthode qualitative produit et analyse des données descriptives, telle que les paroles écrites ou dites et le comportement observatoires des personnes (Taylor et Bogdan, 1984). Elle renvoie à une méthode de recherche intéressée par le sens et l'observation d'un phénomène social en milieu naturel. Elle traite des données

difficilement quantifiables. Elle ne rejette pas les chiffres ni les statistiques mais ne leur accorde tout simplement pas la première place (Lavarde., 2008).

3. La technique utilisée

Dans notre recherche nous avons basé sur l'entretien semi-directif pour avoir plus d'information sur les deux variables traitées et répondre à nos objectifs.

L'entretien semi-directif est une technique qualitative de recueil d'informations. Il permet de centrer le discours des personnes interrogées autour d'un thème définis préalablement est consignés dans notre guide d'entretien. Contrairement à l'entretien directif, l'entretien semi-directif n'enferme pas le discours de l'interviewé dans des questions prédéfinies, ou dans un cadre fermé. Il lui laisse la possibilité de développer et d'orienter son propos, les différents thèmes devant être intégrés dans le fil discursif de l'interviewé. L'entretien semi-directif permet de recueillir des informations de différents types : des faits et des versifications de faits, des options et des points de vue, des analyses, des propositions, des réactions aux premières hypothèses et conclusions des évaluateurs (Romelaer, 2005).

Guide d'entretien

Notre guide d'entretien est constitué de trois axes : le premier contient les renseignements personnels de l'adolescent (le sexe, l'âge et les loisirs). Le deuxième pour rechercher les comportements de la prise de risque virtuel dans les jeux vidéo, ce dernier a seize questions. Ensuite le troisième qui contient dix-huit questions était élaboré pour explorer les comportements de la prise de risque réel. (Voir annexe N1.)

Dans les deux axes derniers, les questions qui étaient posés traitent la perception du risque et les formes de prise de risque. Ses questions sont soigneusement élaborées et elles sont posées sous une forme identique à tous les sujets interrogés. Nos questions sont évidemment choisies en fonction des objectifs d'étude, ainsi cette technique nous a permis de recueillir le discours des interviewés et d'explorer ce qui

est au cœur de la problématique afin de pouvoir procéder à la vérification de nos hypothèses.

Nous avons utilisé des phrases simples et un vocabulaire adapté à un niveau de compréhension. Nous avons également utilisé des questions semi ouvertes qui permettent aux sujets de répondre d'une façon assez libre et de moduler leurs réponses et ne pas être prisonniers d'un « oui » ou d'un « non » brutal.

Conclusion

Les informations présentées nous ont servi une démarche ordonnée pour une bonne organisation de notre recherche et cela à travers le respect des règles et des étapes de déroulement et d'enchaînement de notre étude, ce chapitre va nous permettre de nous introduire dans le dernier chapitre de ce travail, qui est celui de l'analyse, discussion et interprétation des résultats.

Chapitre V :
Analyses,
Interprétation et
Discussion des
résultats

Préambule

Après avoir présenté dans le chapitre précédent la méthode et la technique de recherche, dans ce chapitre nous présentons notre pratique qui contient la présentation et l'analyse des dix adolescents participants. Ensuite, l'interprétation et la discussion des résultats.

1. Présentation et analyse des résultats

Analyse du 1^{er} cas B.A

Le premier cas est un adolescent âgé de 14 ans, scolarisé en 2^{ème} année moyenne. Ces loisirs sont le football et les jeux vidéo tels que les jeux de guerres, d'actions et d'aventures.

D'après le 2^{ème} axe de l'entretien, ce cas manifeste **une prise de risque dans les jeux vidéo**, il considère ces derniers comme aventure surtout GTA (Grand Theft Auto), il aime beaucoup voler de l'argent, des voitures, des maisons pour qu'il sera poursuivi par les forces d'ordre. Il désire les hauteurs, il saute d'une haute montagne par exemple.

Les jeux d'action sont très amusant pour lui « ... je me sens dans le jeu, c'est un grand plaisir pour moi de bagarrer et de tuer... ». Il défie les adversaires que ça soit des monstres, des vampires ou des terroristes. Il s'amuse bien lorsqu'il voit les scènes des massacres et des cadavres.

Pour le 3^{ème} axe, **dans sa vie réelle, cet adolescent aime l'aventure**, il dit : « ... l'aventure pour moi est d'être poursuivi par les policiers au stade et de se bagarrer avec eux... ». Il ne se bagarre pas souvent, mais si quelqu'un le provoque ; des pairs ou les personnes plus âgées que lui ; il se bagarre agressivement. Il traverse aussi la route malgré qu'un véhicule se rapproche « ...j'ai le droit plus que lui et s'il veut qu'on dispute je suis là ... »

La course moto pour lui est un grand plaisir « j'aime me risquer en conduisant ma moto : la vitesse, sans casque avec le kit-man est un plaisir !!... » Quand il fait ça, il se sent entrain d'imiter les jeux vidéo. Et c'est normal pour lui la conduite d'une

voiture sans permis. « ...c'est amusant !!... ». Il s'engoue les hauteurs, il marche sur les bords d'un bâtiment ou il saute d'un haut rochet à la plage. Sortir la nuit ça lui procure une sensation d'extase.

En conclusion, nous pouvons dire que la perception du risque dans la vie réelle de B.A, en le décrivant comme une source d'aventure et du plaisir, est influencée par celle qu'il fait en jouant aux jeux vidéo.

En parallèle nous trouvons, chez cet adolescent, une ressemblance entre les formes de comportements de prise de risque réel et celles dans les jeux vidéo tels que l'imitation des courses-motos.

Analyse du 2^{eme} cas A.O

Le deuxième cas, est un adolescent âgé de 17 ans, élève en 2eme année moyenne. Il passe son temps libre sur les réseaux sociaux comme le Facebook ou les jeux vidéo tels que les jeux de guerres et d'actions.

En interrogeant ce cas sur la prise de risque virtuel, **nous avons constaté qu'il manifeste une prise de risque dans les jeux vidéo**, il considère l'aventure dans un jeu vidéo comme étant le plaisir de continuer le jeu pour atteindre la fin malgré les difficultés, les accidents et les massacres.

Le défi des adversaires que ça soit des policiers, vampires, monstres, ou des terroristes, ça lui procure une sensation de jouissance très forte pour jouer. C'est admirant pour lui de donner des coups et tuer les adversaires. Dans son discours, il ne cesse pas de dire : « ...je ne tolère pas, je vais les tuer ». Il ne supporte pas d'être battu ou perdant, il casse ce qu'il trouve devant lui « ... j'ai cassé mon ordinateur plusieurs fois... ». Il braque des banques pour voler de l'argent, des voitures (GTA) pour que les policiers le poursuivent, ça lui offre plus de richesse.

En parallèle **en l'interrogeant aussi sur sa vie réelle, il aime le risque**, il le considère comme aventure par exemple « je fais la course-moto avec mes amis à

Jijel... » Il ne met pas le casque sauf s'il y a un barrage. Il conduit aussi la voiture sans permis mais il ne risque pas (la vitesse). Il traverse la route malgré il aperçoit un véhicule qui se rapproche. Il se sent indifférent. C'est merveilleux pour cet adolescent l'obscurité de la nuit tard.

Il se bagarre souvent même avec des personnes plus âgées que lui en utilisant tout ce qu'il trouve devant lui : les pierres par exemple. Il imite les combats lors d'une bagarre comme les jeux vidéo, et la fuite lorsqu'un policier lui fait une remarque de transgression « ...j'ai pris la fuite déjà avec la moto en dirai je suis dans un jeu vidéo... »

A travers ses réponses aux questions, on déduit que cet adolescent aperçoit le risque dans la réalité la même façon comme dans les jeux vidéo. Ainsi que les formes de prise de risque réel se ressemblent à celles du virtuel.

Analyse du 3^{ème} cas R.A

Le troisième cas est un adolescent âgé de 14 ans, est en classe de 4eme année moyenne, il aime la natation. Il passe son temps libre en jouant aux jeux vidéo souvent tels que les jeux de guerres, d'actions et d'aventures.

En posant des questions sur le 2^{ème} axe, ce cas manifeste **une prise de risque virtuel**. Il défi et il se bagarre avec les adversaires que ça soit des monstres, des vampires ou les forces de l'ordre, il aime les tuer souvent, il s'amuse bien quand il donne des coups « ...je me sens supérieur par rapport aux autres... » Et quand il reçoit des coups il s'énerve, et il fait de son mieux pour gagner.

Il aime la poursuite des monstres ou des forces d'ordre, il braque une banque et vole de l'argent et les voitures. Ça lui fait vraiment plaisir et une vraie aventure. Il se jette dans le vide souvent d'une haute montagne par exemple. « ...j'aime sauter d'une haute montagne, ce n'est pas vrai c'est virtuel... »

Ensuite en posant des questions sur **sa vie réelle, cet adolescent aime l'aventure** telle que découvrir des endroits qu'il ne connaît pas avant, seul ou avec ces

amis. Il imite parfois quelques gestes comme les jeux vidéo s'il ne y a pas un danger, il dit « ... j'imite les jeux simples mais les jeux vidéo violent non, c'est un grand danger ... » il marche sur les hauteurs d'un bâtiment ou d'une terrasse, sans avoir des vertiges.

Ce cas n'aime pas les combats comme le karaté, il évite les conflits avec ces amis pour ne pas se bagarrer. Il ne conduit pas la moto et il considère les courses-moto et la conduite d'une voiture sans permis comme étant un grand danger « c'est insouciant de conduire la voiture sans permis... » Il ne traverse pas la route quand il perçoit un véhicule s'approche.

A travers les résultats de l'analyse de R.A, on conclut que sa perception du risque virtuel influence partiellement sur sa perception du risque dans sa vie réelle. Et la forme de la prise risque virtuel dans les jeux vidéo correspond partiellement à la prise de risque dans sa vie quotidienne.

Analyse du 4^{eme} cas M.M

Le quatrième cas est un adolescent de 14 ans, est en classe de 4^{eme} année moyenne. Il passe son temps libre à regarder des films ou jouer des jeux vidéo tels que les jeux de guerres ou jeux sportifs.

En interrogeant ce cas sur le 2^{eme} axe, **il manifeste une prise de risque dans les jeux vidéo.** Il considère l'aventure dans un jeu vidéo comme étant commencé un jeu difficile qu'il ne connaît pas et il le découvre rapidement. Il défi les adversaires que ça soit des monstres ou des vampires, il aime les tuer, et il considère les scènes de massacres et de mort comme un art « wow c'est beau !! C'est un art ... » ça lui fait sentir qu'il est le meilleur.

Lors d'une concurrence malgré il tamponne dans le mur ou il écrase une voiture ça lui donne l'envie plus de continuer le jeu et d'écraser une autre voiture. Il aime beaucoup braquer les banques et voler de l'argent. Pour lui, être dans une poursuite par les monstres ou les forces d'ordres et surtout comme c'est une force et un défi et

Analyses, interprétation et discussion des résultats

sauter d'une haute montagne c'est merveilleux. Il dit : « ...je me sens le dieu de jeux... ».

Ensuite, en interrogeant ce cas **sur la vie réelle, cet adolescent aime l'aventure** par exemple le camping, intrusion. Il imite le catch avec ces amis comme les personnages des jeux vidéo, ou lorsqu'il se bagarre. Il traverse la route malgré la voiture se rapproche, il dit : « ...j'ai le droit plus que lui, je me sens mieux que lui ... »

La course-moto est très amusante pour lui mais maintenant il n'a pas une moto. C'est un grand plaisir à lui d'être poursuivi par quelqu'un, même le policier quand il lui fait une remarque il prend la fuite.

A travers ses réponses aux questions, cet adolescent a une perception du risque réel influencée par celle du virtuelle dans les jeux vidéo. Ainsi, on retient que les formes du risque pris par cet adolescent dans la réalité concordent à celle des jeux vidéo.

Analyse de 5^{eme} cas L.Z

Le cinquième cas est un adolescent âgé de 17 ans, est en classe de 3eme année moyenne, il aime le football comme loisir. Il passe son temps libre sur le réseau social Facebook ou les jeux vidéo tels que les jeux de guerre, d'action et d'aventure

En interrogeant ce cas sur la prise de risque virtuel, **nous avons constaté qu'il manifeste une prise de risque dans les jeux vidéo**. Il trouve l'aventure dans les jeux d'action-aventure surtout quand il s'agit de vol « ...je me sens voleur... » Pour lui c'est amusant de braquer les banques et voler l'argent ou voler des voitures comme le GTA, ou être une cible pour les forces de l'ordre.

Il défi aussi les monstres et les vampires ; son désir est de les tuer et cela apparait dans ces propos : « ...si je peux absorber leur sang je le ferais... ». D'après ce cas, l'envie de gagner cela dépasse toutes les difficultés rencontrées dans le jeu que ça soit des accidents ou des coups reçus par les adversaires ou le fait de sauter d'une

hauteur si les adversaires me poursuivent « ...je risque la mort mais je continu le jeu... »

En l'interrogeant aussi **sur sa vie quotidienne, cet adolescent aime l'aventure** et le risque comme par exemple « ...je marche sur les bords de la montagne Gouraya... » Il s'engoue le risque à la plage aussi.

Il traverse la route même si le véhicule se rapproche « ...je me sens fort et fou... » Il admire la course-moto avec ses amis, une sensation agréable quand il conduit la moto sans casque avec le kit man il lui semble comme les course-moto dans les jeux vidéo.

Il aime être poursuivi par les policiers surtout au stade et se disputer avec eux lorsqu'il le fait une remarque de transgression.

D'après les réponses aux questions, on arrive à dire que cet adolescent qui a une perception du risque réel a été influencée par sa perception du risque virtuel. De ce fait que les formes de prise de risque réel ont été aussi influencées par les prises de risque dans les jeux vidéo.

Analyse du 6^{eme} cas M.Y

Le sixième cas est un adolescent âgé de 13 ans, élève en 2^{eme} moyenne. Il passe la majorité de son temps libre dans les salles des jeux. Ses jeux vidéo préférés sont les jeux de guerres, de vols et des voitures.

D'après le 2^{eme} axe de l'entretien, **ce cas manifeste une prise de risque dans les jeux vidéo.** Pour lui l'aventure dans un jeu est une découverte des jeux difficiles. Il défi les adversaires monstres et vampires fréquemment, et il les tue souvent il aime les scènes des massacres « ...je considère ces scènes comme une liberté... » S'il était poursuivi par un monstre et il arrive au bord de la montagne il préfère de sauter mais il ne le laisse jamais le tuer. Quand il revoit des coups ou il serait battu, il s'énerve et il jette la manette.

Analyses, interprétation et discussion des résultats

Il lui arrive habituellement de braquer les banques et voler de l'argent ou les voitures. C'est un suspense et surtout quand les policiers ou les forces de l'ordre le poursuivent. Face aux accidents, une voiture écrasée ou tamponnée dans un mur ça lui donnera plus de courage et d'envie pour continuer le jeu. Le vol dans les hauteurs est ordinairement pour lui disant : « ...je me sens un oiseau... ».

Ensuite à partir du 3^{ème} axe de l'entretien, **ce cas manifeste une prise de risque dans sa vie quotidienne** puisqu'il admire fortement les aventures tels que partir au stade et attaquer les policiers et de même il traverse la route même s'il aperçoit un véhicule qui se rapproche « ...c'est un défi, je me sens mieux que lui... ».

Il adore la course-moto entre amis « ...je sais c'est un risque mais j'aime bien... ». Pour lui aussi c'est absolument normal de conduire la voiture sans permis car c'est un acquis d'une expérience nouvelle. D'après ces propos on retient aussi qu'il se passionne par les bagarres, il trouve n'importe quelle cause pour se bagarrer parce qu'il aime vraiment les imiter comme les jeux vidéo « je me bagarre et j'utilise le couteau comme ceux des jeux vidéo ».

Ajoutant à tout ça qu'il désire continuellement être poursuivi par quelqu'un même quand il s'agit des policiers qu'il lui fait une remarque de transgression d'une loi ; il prend directement la fuite. Inscrivant tout ce qu'il dit, il ajoute : « ...Je souhaite vraiment sortir la nuit tard mais mes parents ne me laissent pas ... ».

On conclut que cet adolescent a une perception du risque réel qui a été influencé par sa perception du risque virtuel. Et que les formes de la prise de risque dans les jeux vidéo ressemblent à celles dans la vie quotidienne.

Analyse du 7^{ème} cas M.L

Le septième cas est un adolescent âgé de 18 ans, élève de 4^{ème} année moyenne. Il passe son temps libre dans les activités sportives ou les salles des jeux. Ces jeux préférés sont les jeux d'actions, d'aventures ou les jeux sportifs.

En interrogeant ce cas sur la prise de risque virtuel, **nous avons constaté qu'il prend le risque dans les jeux vidéo**. Il considère les jeux vidéo comme étant une sorte de liberté et de défoulement par exemple les jeux de rôle (RPG) sa lui fait une aventure « ...c'est une aventure parce que je suis le héros de jeu... »

Il continue le jeu lorsqu'il serait face à des accidents, ça lui libère l'esprit. Quand il reçoit des coups et il sera battu, il s'énerve et cela lui donne l'envie de rejouer et de donner plus d'effort. Il admire les bagarres avec les monstres et les vampires dans un jeu « je me sens dans le virtuel, Pour gagner, je défie les adversaires et je les tue souvent... »

Il aime aussi être poursuivi par les forces d'ordres disant « ...dans la réalité je les n'aime pas, par contre dans le virtuelle c'est permis... » Quand il vole dans les hauteurs ou il saute d'une hauteur, il se sent puissant

En l'interrogeant aussi sur sa vie réelle, nous constatons **qu'il prend le risque dans sa vie quotidienne**. Il aime la musculation et les activités sportives dures tels que la boxe et le karaté parce que ça pousse les limites du corps, et s'aide à décontracter

Il aime l'aventure tel que la découverte des forêts, des montagnes « ...c'est très amusant pour moi ». Il traverse la route même si un véhicule se rapproche. Il se bagarre souvent pour qu'il imite les gestes des jeux vidéo comme le catch, ainsi, il aperçoit une bagarre avec quelqu'un plus âgé que lui comme un défi, et c'est un défi aussi d'être poursuivi par quelqu'un. Il adore sauter des hauteurs « ... j'aime sauter d'un haut rochet à la plage ... »

On déduit alors que cet adolescent à une perception du risque virtuel qui influence sa perception du risque réel.

Et que les formes des comportements à risque virtuel dans les jeux vidéo conduit cet adolescent à les prendre aussi réellement dans sa vie quotidienne.

Analyse du 8^{eme} cas M.B

Le huitième cas est un adolescent âgé de 14 ans, scolarisé en 3^{eme} année moyenne. Il passe son temps libre en jouant des jeux vidéo tel que jeux de vol d'action et de football.

D'après le 2^{eme} axe de l'entretien, **ce cas manifeste une prise de risque dans les jeux vidéo**, il considère les jeux vidéo comme aventure parce que c'est une découverte. Il défie les adversaires dans le jeu que ça soit des monstres ou des vampires ou forces d'ordres. Il continue à jouer malgré les accidents par exemple se tamponner dans le mur ou écraser une voiture sa lui procure une sensation de plaisir et de puissance. Il aime être poursuivi par les force d'ordres. Il adore le vol surtout les voitures « ... j'aime voler les voitures, par exemple GTA... »

D'après le 3^{eme} axe de l'entretien **ce cas ne prend pas le risque dans sa vie quotidienne**, il considère les activités sportives dures et agressives comme étant un grand danger. Ainsi que la conduite d'une voiture sans permis et la course-moto.

Il évite les conflits et les disputes avec les gens pour ne pas se bagarrer. Il a des vertiges à propos des hauteurs. Il n'imité pas les gestes des jeux vidéo dans la réalité, disait : « ...dans le virtuel n'Ya pas de danger mais dans la réalité c'est grand danger d'imiter... ».

En conclusion, pour ce cas, la prise de risque dans les jeux vidéo n'ont pas un effet sur sa vie réelle ni du côté de perception ni du comportement.

Analyse du 9^{eme} cas M.G

Ce neuvième cas est un adolescent âgé de 16 ans. Il passe son temps libre à jouer les jeux d'actions et de guerres.

D'après le 2^{eme} axe de l'entretien, cet adolescent **manifeste une prise de risque dans les jeux vidéo**, il considère les jeux vidéo comme étant une aventure surtout les jeux d'action « ... j'aime les jeux de combat ... »

Analyses, interprétation et discussion des résultats

Il admire beaucoup le défi et les combats avec les monstres et les vampires, il continue à jouer malgré il reçoit des coups. Il aime être poursuivi par les monstres et les vampires et quand il arrive au bord d'une montagne il saute et ne laisse pas le tuer. Il aime voler dans les hauteurs sa lui procure une sensation de puissance. Aussi il s'amuse bien lorsqu'il braque des banques et vole l'argent.

Ensuite, pour le 3^{ème} axe de l'entretien, **ce cas ne prend pas le risque dans sa vie quotidienne**. Il n'aime pas l'aventure, il ne conduit pas la moto sans casque et il déteste la course-moto. Il n'imites pas les jeux vidéo, disait : « ...non jamais ! C'est un grand risque... » Il considère la conduite d'une voiture sans permis, une folie. Il ne traverse pas la route si le véhicule se rapproche « ...je ne risque pas ma vie... » Et c'est insouciant de sortir tard la nuit

En conclusion cet adolescent à une perception du risque souvent dans les jeux vidéo mais qui n'a pas un effet sur sa vie réelle, Ainsi que sur ses les formes.

Analyse du 10^{ème} cas A.Y

Le dixième cas est un adolescent âgé de 15 ans, scolarisé en 4^{ème} année moyenne. Il passe son temps libre dans les jeux vidéo tel que les jeux d'actions, de voiture, jeux de plateforme ainsi que les jeux de stratégie.

En interrogeant ce cas sur le 2^{ème} axe de l'entretien, **il manifeste une prise de risque fréquente dans les jeux vidéo**, il considère les jeux vidéo comme aventure parce qu'il défie les adversaires, il s'amuse lorsqu'il se bagarre avec eux. Les jeux d'action selon lui sont merveilleux « ... les adolescents aiment les jeux d'action et je suis parmi eux, parce que on aime se bagarrer et voir le sang... ». Il aime tuer souvent les vampires et les monstres.

Il se sent puissant lorsqu'il vole dans les hauteurs. Il braque les banques et vole de l'argent, les voitures, il aime être poursuivi par les forces d'ordres. « ...c'est amusant et adrénaline d'être poursuivi par les policiers dans un jeu... ».

Ensuite, en l'interrogeant sur le 3^{ème} axe, cet adolescent **prend le risque partiellement dans sa vie réelle**, il aime l'aventure telle que la découverte des endroits isolés. Il aime aussi la boxe « ... la boxe est une attaque et défense... » Il joue la boxe avec ces amis, il imite les gestes des jeux vidéo dans le réel s'il est réalisable d'après les capacités du corps... ».

Pour lui la course moto et la conduite d'un véhicule sans permis « ... C'est stupide ... ». Il a des vertiges à propos des hauteurs et il ne sort pas la nuit tard, et si un policier lui fait une remarque suite à une transgression il demande l'excuse.

En fin, cet adolescent à une perception du risque virtuel qui influence partiellement sur sa perception de risque réel. Et les formes du risque prise par ce cas ressemblent partiellement à celle des jeux vidéo.

2. Interprétation des résultats

Lors de l'analyse des résultats de notre étude, nous avons constaté que les dix participants ont une perception fréquente du risque virtuel en jouant aux jeux vidéo. Ces adolescents considèrent le risque dans les jeux vidéo comme étant une aventure, un plaisir, sa procure chez eux le sentiment de toute-puissance dans le jeu.

La perception du risque virtuel pousse ces adolescents à prendre des risques virtuels dans les jeux vidéo : les défis des adversaires et les massacres, les poursuites, les courses, se jeter dans le vide. Ces formes de prise de risque virtuel sont souvent prisées par les dix cas analysés.

Sur dix cas qui ont une perception fréquente du risque virtuel dans les jeux vidéo, huit adolescents aperçoivent les risques réels comme étant aventure, plaisir, et c'est amusant de tester les limites de leur corps.

Parmi ces huit cas, il y a six adolescents qui ont une perception fréquente (ils ont confirmé six questions et plus dans l'entretien) et deux aperçoivent partiellement le risque. (Ils ont confirmé deux à trois questions) tandis que les deux restants ne présentent aucune perception du risque.

Analyses, interprétation et discussion des résultats

Par rapport aux formes de prises de risque réel, huit adolescents sur dix prennent le risque dans leur vie quotidienne (la violence contre soi ou contre les autres, les activités sportives dures ou agressives, les jeux dangereux tel que l'imitation des jeux vidéo dans la réalité, la conduite risquée soit voiture et surtout les motos) parmi ces huit cas, six adolescents prennent le risque souvent, et deux cas partiellement. Par contre les deux restants ne prennent pas le risque dans leur vie.

Tableau 1. Tableau récapitulatif des résultats

Les cas	1 ^{er} cas	2 ^{eme} cas	3 ^{eme} cas	4 ^{eme} cas	5 ^{eme} cas	6 ^{eme} cas	7 ^{eme} cas	8 ^{eme} cas	9 ^{eme} cas	10 ^{me} cas
risque virtuel	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
risque réel	F	F	P	F	F	F	F	A	A	P

A : Absent (0-1 questions). P : Partiel :(2 à 3 questions). F : Fréquent (plus de 5 questions).

3. La discussion des résultats

- **La première hypothèse : La perception qu'un adolescent a du risque virtuel dans les jeux vidéo influence sa perception du risque dans la réalité.**

Dans notre étude et après avoir analysé les 10 cas d'adolescents, nous avons constaté que 8 cas sur 10 ont témoigné que leur perception du risque virtuel dans les jeux vidéo influence sur leur perception du risque réel.

Ces résultats nous ont permis d'évaluer l'existence d'un lien entre la perception du risque virtuel dans les jeux vidéo et la perception du risque réel chez les adolescents. Cela mène à dire que la première hypothèse serait confirmée.

Plusieurs recherches ont étudié l'influence de la perception virtuelle dans les jeux vidéo sur la vie réelle des adolescents ainsi la confusion entre le virtuel et le réel.

Karen Ritchie (2006), nous a démontré que la violence contenue dans les jeux vidéo aurait un impact sur le développement des jeunes et les rendraient plus agressifs. La majorité des études scientifiques révèle que les jeux vidéo augmentent le risque de

Analyses, interprétation et discussion des résultats

comportements violents chez les usagers. Egalement, le réalisme contenu dans les dernières générations de jeux favoriserait des mécanismes d'identification au personnage. Il y aurait donc un risque de confusion entre le virtuel et le réel. Comme le rappelle Gabriel Grésillon (2003).

Ainsi que les médias violents tels que les jeux vidéo favorisent négativement la perception de situation ambiguë, que rencontrent les adolescents, en leur attribuant un caractère agressif. (Sahuc, 2006 p, 42)

Pour Tisseron (1999), la confusion entre le réel et l'imaginaire est un des deux dangers des jeux vidéo (le second étant le risque du repliement sur soi). Les victimes seraient d'ailleurs à ses yeux plutôt les adultes que les enfants : les parents s'inquiètent de voir leurs enfants massacrer des monstres virtuels alors que justement ce ne sont que des créatures virtuelles... Reprenant l'exemple des tamagotchis, il souligne que se sont des adultes qui enterrent leur petit animal électronique quand il meurt, et non les enfants. « La confusion entre le réel et l'imaginaire, quand elle existe, n'est jamais quelque chose que l'enfant se construit seul. C'est toujours une erreur à laquelle l'environnement l'engage, et parfois sans s'en rendre compte, comme dans le cas des jeux vidéo ».

- **La deuxième hypothèse : les formes de prise de risque virtuel dans les jeux vidéo influencent les formes de prise de risque réel des adolescents.**

Dans notre étude et après avoir analysé les 10 cas d'adolescents, on a constaté que 8 cas sur 10 ont déclaré une prise de risque virtuel et réel.

Ces résultats nous ont permis d'apercevoir l'existence, chez les participants, d'un lien entre la prise de risque dans les jeux vidéo et la prise de risque réel. Cela nous mène à dire que la deuxième hypothèse de notre étude serait confirmée.

Plusieurs études ont prouvé que les jeux vidéo ont un effet sur la vie réelle des adolescents. Tel que la violence qui est l'un des prises de risque fréquentent chez ces derniers.

La fréquentation de ces mondes virtuels par le joueur aurait un impact réel sur son comportement et favoriserait chez certains sujets l'émergence de comportements

Analyses, interprétation et discussion des résultats

pathologiques comme l'addiction, ou de comportements déviants comme la violence. (Craipeau et Seys ,2005)

La majorité des jeux vidéo ont aujourd'hui non seulement un contenu violent et agressif (certains jeux comportant même, de façon explicite, un but antisocial ou illégal), ils ont également un graphisme de plus en plus réaliste. Des recherches récentes s'interrogent sur un lien possible entre le fait de jouer à un jeu vidéo violent et l'émission d'un comportement agressif à court terme ou à long terme. Même si les études divergent dans leurs conclusions, toutes s'accordent à reconnaître que le jeu vidéo est une activité particulièrement stimulante qui excite l'individu. (Craipeau et Seys ,2005)

Anderson et Dill (2000), réalisent en 1999 deux études ayant pour thème : Les jeux vidéo et les comportements, les pensées et les sentiments agressifs en laboratoire et dans la vie. Leurs résultats montrent des effets sur le comportement agressif : le fait de jouer à des jeux vidéo violents est corrélé positivement à l'augmentation du comportement agressif à court terme.

D'autres recherches ont montré que les adolescents adeptes des jeux vidéo violents sont davantage de conflits avec leurs enseignants, sont plus agressifs verbalement et physiquement. Dans une étude effectuée auprès de 1254 adolescents âgés de 12 à 14 ans, LAWRENCE KUTNER et CHERYL OLSON de la faculté de médecine de Harvard, ont mis en relation divers problèmes de comportement avec la pratique de jeux vidéo violent ainsi l'agression, délinquance et utilisations de jeux vidéo semblent bien liées.

Une étude américaine publiée dans la revue de l'Association américaine de psychologie *Personality and Psychology*, établi un nouveau lien entre certains jeux vidéo et le risque de développer un comportement à risque chez les jeunes. Selon cette étude, les jeux vidéo violents glorifiant des personnages antisociaux accroîtraient le risque de délinquance et d'autres comportements risqués comme le tabagisme et la consommation d'alcool chez les adolescents.

Analyses, interprétation et discussion des résultats

Pendant 4 ans, ils ont questionné plus de 5000 adolescents américains jouant à 3 jeux vidéo : Grand Theft Auto (GTA), Manhunt et Spiderman. Trois jeux qui mettent en avant la prise de risque.

Conclusion

Dans ce chapitre nous avons présenté l'analyse, l'interprétation et la discussion des résultats obtenu, ce qui aboutit à la confirmation de nos hypothèses qui indiquent l'existence d'un lien entre la prise de risque virtuel dans les jeux vidéo et la prise de risque réel chez les adolescents traités dans cette recherche.

Conclusion

Conclusion

L'objectif de notre recherche est d'étudier le lien entre la prise de risque virtuel dans les jeux vidéo et la prise de risque réel chez les adolescents.

Les résultats de cette étude réalisée confirmeraient que les jeux vidéo ont un effet sur la prise de risque chez les adolescents.

Nous estimons que ces résultats ne sont que la première étape et méritera d'être poursuivis pour affiner les réponses aux hypothèses posées dans notre problématique :

- Elargir l'échantillon afin de confirmer les résultats obtenus et de les généraliser dans le but de comprendre les effets des jeux vidéo sur les comportements à risque des adolescents.

- Parmi les prises de risque fréquentes chez les adolescents analysés dans notre recherche, la violence et l'agressivité, et souhaitant par la suite que d'autres recherches vérifiera et comprendra le lien entre les jeux vidéo spécifiquement les jeux violents et la violence au cours de l'adolescence.

Enfin, il nous semble nécessaire que d'autres études continuera dans l'objectif d'analyser les effets des jeux vidéo et d'obtenir plus de données concernant les comportements à risque à l'adolescence.

Références

Bibliographique

Références bibliographiques

1. Abadie, I. (2013). Prises de risques et conduites à risque chez les adolescentes. *Médecine thérapeutique/Pédiatrie*, 16(1), France, p 16-22.
2. Adès, J. Belmas, E. Costes, J. Craipeau, S. Lançon, C. Le Moal, M., et Van der Linden, M. (2008). *Jeux de hasard et d'argent : contextes et addictions*. INSERM. France.
3. Arsenault, D & Picard, M. (2008). Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique. *Proceedings of Homo Ludens : Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, P 1-16.
4. Assailly, J. P. (2003). Les conduites à risque : du danger à la loi, des gènes aux pairs, revue toxibase,
5. Audétat, M. C., & Voirol, C. (1997). *L'adolescent*. Neuchâtel, Psynergie P 6-7
6. Bacha, J. (2013). *Réseaux sociaux et autonomisation des adolescents*, Cergy-Pontoise.
7. Berry, V., & AUGUSTE, C. (2006). Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages. *Observatoire des mondes numériques en sciences humaines*.
8. Bizouard, P. (2008). Puberté normale et pathologique. *Développement psychologique à l'adolescence*. 1ère partie : Modules transdisciplinaires–Module.
9. Braconnier, A. (2002). Prises de risque. Adolescente/adolescent. *Gynécologie obstétrique & fertilité*, 30(10), p787-792.

10. Braconnier, A., & Marcelli, D. (1997). *Adolescence aux mille visages (L')*. Odile Jacob.
11. Claes, M. (2003). *L'univers social des adolescents*. PUM.
12. Coslin, P. G. (2003). *Les conduites à risque à l'adolescence*. Armand Colin. Paris.
13. Coslin, P. G. (2007). *La socialisation de l'adolescent*. Armand Colin. Paris.
14. Coslin, P. G. (2010). *Psychologie de l'adolescent*. Armand Colin. Paris.
15. Craipeau, S., & Seys, B. (2005). Jeux et Internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux. *Psychotropes*, 11(2), p 101-127.
16. Dessez, P. (2003). De la prévention des toxicomanies à la prévention des conduites à risque. *Revue-Toxibase*, (11), p 28-32.
17. Disarbois, B. (2009). L'addiction au virtuel : une présence sans absence. *Psychotropes*, 15(1), p41-58.
18. Dortier, J. F. (2004). *Le dictionnaire des sciences humaines*. Auxerre : Sciences humaines.
19. Dumontier, A. A., Granié, M. A., Assailly, J. P., Courtois, R., de Léonards, M., Mallet, P., & Miljkovitch, R. (2010). La prise de risque dans l'espace routier chez le préadolescent.
20. Gaetan, S., Bonnet, A., & Pardinielli, J. L. (2012). Perception de soi et satisfaction de vie dans l'addiction aux jeux vidéo chez les jeunes adolescents (11–14 ans). *L'Encéphale*, 38(6), p512-518.
21. Geslin, E. (2013). *Processus d'induction d'émotions dans les environnements virtuels et le jeu vidéo (Doctoral dissertation, Ecole nationale supérieure d'arts et métiers-ENSAM)*.

22. Guidetti, M. (2002). Les étapes du développement psychologique. Armand Colin. Paris
23. HACHET, P. (2001). L'addiction au risque à l'adolescence. *Alcoologie et addictologie*, 23(4), p 551-557.
24. Haza, M. (2012). Adolescence et prise de risque. *Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 21(3), p167.
25. Koster, R. (2013). Le jeu vidéo comme manière d'être au monde : Socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique, Université Panthéon-Sorbonne-Paris I.
26. Lavarde, A. M. (2008). Guide méthodologique de la recherche en psychologie. De Boeck Supérieur.
27. Marty, F., & Missonnier, S. (2010). Adolescence et monde virtuel. *Études*, 413(11), p473-484.
28. Michel, M. (2009). Les conduites à risques et le Trouble Déficitaire de l'Attention/Hyperactivité (TDAH) chez l'enfant et l'adolescent : l'exemple des jeux dangereux, Université Paris.
29. PAROT, F., & DORON, R. (1991). Dictionnaire de psychologie, PUF. Paris
30. Perron, Y. (2012). Vocabulaire du jeu vidéo. Office québécois de la langue française. Québec.
31. Richard, F. (1998). Les troubles psychiques à l'adolescence. Dunod. France.
32. Romelaer, P. (2005). Chapitre 4. L'entretien de recherche. *Méthodes & Recherches*, p 101-137. <http://www.cairn.info/management-des-ressources-humaines--9782804147112-page-101.html> consulter le 21/04/2017.
33. Sahuc, C. (2006). L'adolescent et la violence, Studyrama. <https://books.google.fr> consulter le 20/03/2017.

34. Taquet, P. (2014). Addiction au jeu vidéo : Processus cognitifs émotionnels et comportementaux impliqués dans son émergence, son maintien et sa prise en charge, Université Charles de Gaulle-Lille III.
35. Taylor, S., & Bogdan, L. (1984). Introduction to qualitative research methods : the search for meaning. New York : Wiley.
36. Tertre, M (2011). Promesses, vertige et dangers des jeux vidéo, Ecran de veille. <https://blogs.mediapart.fr/edition/ecran-de-veille/article/300111> consulter le 2/2/2017.
37. Tisseron, S. (2009). Le risque de la mort virtuelle, les jeux vidéo. Topique, (2), P107-117.
38. Valleur, M. (2005). Jeu pathologique et conduites ordaliques. Psychotropes, 11(2). P 9-30.
39. Vonach, L. (2001). Les Jeux vidéo : une illusion ludique à risque. Quaderni, 44(1), P 119-128.

Annexes

Guide d'entretien

Axe 1 : Informations générales

Age :

Niveau scolaire :

Comment tu passes tes temps libres ?

Quels sont tes loisirs ?

Joues tu aux jeux vidéo ?

Quels sont tes jeux préférés ?

AXE 2 : prise de risque virtuel (dans les jeux vidéo)

- 1- Est-ce que tu considères les jeux vidéo comme aventure ? si oui comment et pourquoi?
- 2- Quels types de jeux vidéo que tu considères comme aventure ?
- 3- Quelles aventures trouves-tu dans ces jeux ?
- 4- Les jeux d'action sont fréquents chez les adolescents, que penses-tu ?
- 5- Aimes-tu défier les adversaires dans les jeux vidéo lors des concurrences ? comment ?
- 6- Qu'est que t'en pense lorsque tu donnes et tu reçois des coups dans les jeux vidéo ? pourquoi ?
- 7- Est-ce que tu continues le jeu malgré que tu fasses des accidents (exemple écraser une voiture, tamponné dans un mur) ? qu'est ce que ça te procure cette sensation ?
- 8- Etre battu ou recevoir des coups dans un jeu ça te fait quoi ? pourquoi ?
- 9- Quelle sensation as-tu lorsque tu te jettes dans une hauteur dans un jeu vidéo ? pourquoi ?
- 10- Est-ce que tu te bats avec des monstres et les vampires dans un jeu vidéo ? pourquoi ?
- 11- Que ressentes-tu lorsqu'un monstre te poursuit dans un jeu vidéo ?
- 12- Tu es poursuivi par un monstre dans le jeu vidéo et tu arrives au bord d'une montagne que fais-tu ? qu'est-ce que tu ressens ?
- 13- Aimes-tu être poursuivi par les forces de l'ordre dans un jeu vidéo ? pourquoi ?
- 14- Aimes-tu voler dans les hauteurs dans un jeu ? pourquoi
- 15- Ça t'arrive de braquer une banque et voler de l'argent dans un jeu vidéo ?
- 16- Comment tu perçois les scènes des massacres et de mort ? pourquoi ?

AXE 3 : prise de risque réel (dans la vie quotidienne)

- 1- Quel genre de sport aimes-tu ?
- 2- Que penses-tu des activités sportives dures et agressives ?
- 3- Comment tu considères les combats comme le karaté et la boxe ?
- 4- Joues-tu au karaté avec tes amis ?
- 5- Aimes-tu l'aventure dans ta vie ? Cite-moi un exemple de tes aventures ?
- 6- Est-ce que tu prends le risque de traverser la route même si le véhicule se rapproche ?
et comment tu considères ce comportement ?
- 7- Aimes-tu la course-moto entre amis ? pourquoi ?
- 8- Tu mets le casque de sécurité quand tu conduis une moto ?
- 9- Que penses-tu des adolescents qui conduisent une voiture sans permis ? Fais-tu ça ?
pourquoi ?
- 10- Est-ce que tu te bagarres souvent ? pourquoi ?
- 11- Comment tu perçois une bagarre avec une personne plus forte et plus âgée que toi ?
bagarres-tu avec ces personnes ?
- 12- Lors d'une bagarre, est-ce que ça t'arrive d'imiter certains gestes des personnages
dans les jeux vidéo ? comment ?
- 13- Dans ta vie quotidienne est-ce que tu imites, avec tes amis, les situations de risques
comme dans des jeux vidéo (combat, catch) ?
- 14- Que penses-tu des hauteurs ?
- 15- Marcher sur les hauteurs d'un mur (une terrasse d'un bâtiment, bord d'une
montagne) ça te dit quoi ?
- 16- Que penses-tu des gens qui sortent tard la nuit ? pourquoi ?
- 17- Aimes-tu être poursuivi par quelqu'un ? pourquoi ?
- 18- Tu es face à un policier qui te fait une remarque suite à une transgression d'une loi,
que fais-tu ?