

UNIVERSITÉ ABDERRAHMANE MIRA DE BEJAÏA

Faculté des sciences humaines et sociales
Département des sciences sociales

Mémoire De Fin de Cycle

En vue de l'obtention du diplôme de Master en Psychologie Clinique

Thème :

L'impact psychologique de La cyberaddiction sur les adolescents, étude de 25 cas.

Réalisé par :

✓ ***Mr ZERARI Ferhat***

✓ ***M^{elle} AIT ABAS Hala***

Encadré par :

Dr. LAOUDJ. M

Président : Mr BENKERROU

Examineur : Mr FERGANI

Promotion :2018-2019

Remerciement :

*Ce modeste travail de recherche n'aurai jamais vu le jour
Sans le soutien et la patience et l'aide de plusieurs personnes que
nous souhaitons remercier.*

*Honorable chers parents, qui ont cru en moi, et qui m'ont
encouragé dans tout mes projets.*

*Mr. encadreur LAOUDJ. M pour ses précieux conseils qu'ils nous
ont procurés le chemin de travail.*

Au Maître de stage M^{er} HAMED.R

*Pour ceux et celles, qu'ils nous ont aidés et encouragés pour réaliser
ce modeste travail.*

Nous vous remercions beaucoup

DÉDICACE :

Du profond de mon cœur, je dédie ce travail à tous ceux qui mon chers.

Tu ma donné la vie la tendresse et le courage pour réussir.

Tout ce que je peux t'offrir de mon couté, ne pourrai jamais récompenser tes

Sacrifices honorables mère

Vous été un père ou un amis, je ne sais comment différencier entre les deux, mais

Je sais bien que tout ces choses que tu ma procuré ou offrir, serons toujours les bons

Choses que je garderai de toi mon cher père.

Je dédié aussi ce modeste travail à ceux et celles qu'ils mon soutenu dans

Ma vie, pour leurs gestes compréhensifs

Mes frères

Mes sœurs

Et Mes amis.

DÉDICACE :

Ce travail fut une expérience intense passionnante et enrichissante, c'est avec une

Grande gratitude que je le dédie

A mes parents qui mon toujours soutenue et accompagner dans mes études

Chers frères, sœurs et chers amis, qui mon vraiment aidée et soutenue tout au

Long de ce travail, pour vos encouragements, vos judicieux conseils et

Votre patience

Je tiens à vous dire Merci

BEN ABBAS

HALA

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	1
Cadre générale de la problématique	3
1. LA PROBLÉMATIQUE.....	3
2- Hypothèses de recherche	6
3- Les raisons du choix de thème :	6
4- Les objectifs de l'étude :.....	6
5- La pertinence de l'étude :.....	7
6- Opérationnalisation des concepts :.....	7
6.1- L'adolescent :	7
6.2- Les jeux vidéo :	7
6.3- Cybercafés :.....	8
6.4- Dépendance :	8
6.5- L'instabilité psychologique et socio familiales:	9
6.6- Violence :	9
CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE	11
Préambule :.....	11
1. Aperçu historique de l'adolescence :	11
2. Définitions de concept de l'adolescence :	15
3. De la puberté à l'adolescence :	16
3.1- La puberté chez le garçon :	16
3.1.1- Une Histoire d'hormones :	17
3.1.2- Les caractéristiques sexuelles primaires :	17
3.1.3- Les caractéristiques sexuelles secondaires :.....	17
3.2- La puberté chez la jeune fille :	18
3.2.1- Une Histoire d'hormones :	18

3.2.2-	Les caractéristiques sexuelles primaires :	18
3.2.3-	Les caractéristiques sexuelles secondaires :	19
4.	Les remaniements psychologiques à l'adolescence :	20
4.1-	un nouveau corps :	20
4.1.1-	Un corps sexué et sexuel à apprivoiser :	20
4.1.1.1-	Corps sexué :	20
4.1.1.2-	Corps sexuel :	21
4.1.1.3-	la relation au corps :	22
4.2-	Les relations de L'adolescent :	22
4.2.1-	Les relations de l'adolescent :	22
4.2.2-	Les relations familiales :	22
4.2.3-	Les parents :	23
4.2.4-	La fratrie :	23
4.2.5-	Les relations amicales :	24
4.2.6-	Une ouverture au monde :	24
4.2.7-	Le changement de l'adolescent :	25
5.	La prise d'autonomie et les relations avec les parents.....	26
5.1-	L'éloignement de l'adolescent :	26
5.2-	Le sentiment de sécurité interne :	26
6.	Le rôle essentiel des parents, garants d'un cadre équilibré :	26
7.	Les relations sociales et amoureuses à l'adolescence :	26
7.1-	La rencontre amoureuse :	27
7.2-	La nécessaire distinction entre fantasme et réalité :	27
7.3-	La recherche de nouveaux appuis extérieurs à la famille :	28
7.4-	Espace intime et privé :	28
7.5-	Espace privé construit depuis l'enfance :	28
7.6-	Régression transitoire et besoin d'investissement d'un espace à soi :	29
8.	Les mécanismes de défense dominants à l'adolescence :	29

8.1- Le clivage :	29
8.2- Le déni :	29
8.3- La projection :	29
8.4- L'intellectualisation :	30
8.5- L'ascétisme :	30
8.6- La régression :	30
8.7- La sublimation :	31
8.8- Le recours à l'agir :	31
9. le développement intellectuel à l'adolescence :	31
10. Définition de la prise risque :	32
10.1- Les conduites à risque	32
10.2- Les conduites à risque comportement toujours :	32
Chapitre II : LES JEUX VIDÉO ET ADOLESCENCE.....	36
Préambule :	36
1. L'Histoire de jeux :	36
2. Quelques définitions de jeux vidéo :	37
3. les différents supports et types de jeux vidéo :	38
3.1- Les supports : ils ont existe plusieurs support tels que :	38
3.1.1- sur borne d'arcade :	38
3.1.2- sur console :	38
3.1.3- Sur ordinateur :	39
3.1.4- Sur téléphone portable ou sur agenda électronique :	39
3.2- Répertoire des principaux types de jeux vidéo :	39
3.2.1- Les jeux de plateforme :	39
3.2.3- Les jeux d'aventure :	40
3.2.4- Les jeux de tire :	41
3.2.5- Les jeux de combat et d'action :	41

3.2.6-	Les jeux de stratégie :	41
3.2.7-	Les jeux de rôles :	42
3.2.8-	Les mélanges :	43
4.	Du jeu solitaire au jeu en ligne :	44
5.	Le jeu comme une nouvelle socialisation :	45
6.	Le corps à l'adolescence et le virtuel :	46
7.	La cyberaddiction :	46
7.1-	Addiction :	46
7.1.1-	Historique et définition :	46
7.1.2-	Classification :	48
7.1.3-	La dépendance comportementale :	49
7.2-	La cyberdépendance : une dépendance d'un genre nouveau :	49
8.	Sémiologie de la cyberaddiction chez l'adolescent :	51
9.	LA Prévalence de la cyberdépendance :	53
10.	Les différents Types de cyberdépendance :	53
10.1-	Les raisonnables :	54
10.2-	Les dépendants d'internet :	54
10.3-	Les accros du cybersexe :	54
10.3.1-	Le modèle cognitivo-comportemental de Davis(2001).	54
11.	La violence chez les personnes qui jouent aux jeux vidéo (Selon INSERM) :	55
11.1-	Meta-analyses :	55
11.2-	Rôle de la susceptibilité individuelle :	57
12.	Cyberaddiction et Comorbidités :	58
Chapitre III : Cadre méthodologique.....		62
Préambule :.....		62
1.	Pré-enquête :	62
2.	La méthode de recherche :	62

3. L'étude de cas clinique :.....	62
4. Présentation des cas cliniques :	63
5. Le lieu et la durée de la recherche :.....	63
6. Les outils d'investigations :.....	64
6.1- L'observation clinique :	64
6.2- Le champ de l'observation :.....	64
6.3- L'entretien semi-directif :	64
6.4- Le guide d'entretien : 5 cas	64
6.5 Le questionnaire : 20 cas.....	65
7. Le déroulement de la recherche :.....	65
Chapitre IV : Présentation, analyse et discussion des résultats.....	67
Questionnaire :.....	67
1. PRÉAMBULE :.....	75
1. Présentation et analyse des résultats	75
Conclusion générale :	84
Bibliographie.....	87

INTRODUCTION GÉNÉRALE

INTRODUCTION

Quand on entend le mot jeu vidéo, on est souvent orientés vers une compréhension de passe temps, mais quand il s'agit d'une attitude dans laquelle l'adolescent se trouve prisonnier, on fait directement allusion à une pathologie ou un problème, mais qui peu répondre par une simple réponse claire est précise, est ce que le jeu est un problème qu'il faut prendre des mesures de préventions pour mettre les jeunes adolescents en sécurité, ou tout simplement il s'agit d'un moyen de divertissement qui procure des moments de bonheur et de plaisir pour les adolescents ?

Dans notre travail de quête sur l'addiction aux jeux vidéo, on a soulevés les différents aspects des jeux ludiques, ou l'univers des joueurs s'étalent dans l'infini, entre consoles de salon, les jeux sur ordinateurs, les petites consoles portables, les tablettes et Smartphones, aujourd'hui les jeux vidéo ont envahi le quotidien des adolescents, se loisir, est souvent incompris par les parents, puisque ils voyaient leurs enfants s'isolent et s'échappent dans leurs vie, et par craintes que ses adolescents tomber malade ou d'avoir négligent leurs vie ou projets, les parents font appel à des différents services sociales, sanitaires ou éducatives pour apporter leurs aidées à leurs enfants. .

Le jeu pathologique concernant les jeux de hasard et d'argent est, de nos jours, reconnu comme une addiction comportementale dans le DSM IV, il s'agit du prototype même des addictions sans substance qui a fait l'objet de multiples comparaisons avec l'utilisation excessive des jeux vidéo, à l'événement d'internet, les recherches dans la clinique se sont fortement focalisées sur l'utilisation excessive des jeux vidéo en ligne, au regard de la littérature actuelle, nous avons choisi d'aborder l'addiction aux jeux vidéo selon la pluralité des jeux vidéo existants et des modes d'utilisation des jeux vidéo, nos recherches se situent dans le champ de la psychologie clinique, vu la pluralités de ce phénomène dans notre société, il est si important de mener des recherches qui vont établir le rapport de cause à effet, et qui abordent tout les aspects négatives qui menace la stabilité sociale et psychologique de ses adolescents.

Notre recherche est focalisé sur les adolescents qui sont dans une posture d'addiction, avec l'aide des spécialistes de domaine psychologique, on c'est confier l'objectif celle de tracer toute les questions, vérifie nos hypothèses formuler avec la consultation des différents théories qu'existe sur la revue scientifique.

INTRODUCTION

Pour enrichir et éclairer le thème qui s'intitule autour de la question à ce que les jeux rends l'adolescent addictive ou pas ? par rapport à ça, on a élaboré un plan de travail qui est subdivisé en deux grandes parties :

La partie théorique : qui comporte deux chapitres, le premier est centré sur l'adolescence, et le deuxième sur les jeux vidéo et leurs impacts sur la vie des adolescents.

La partie pratique : qui comporte aussi deux chapitres, le premier est consacré à la méthodologie de recherche et pour le deuxième est centré sur la présentation, analyse et discussion des résultats.

Afin de termine notre étude de recherche, nous présentons la conclusion et la liste bibliographique.

1. LA PROBLÉMATIQUE

Le monde a connu d'énormes progrès assez remarquables dans tous les domaines et secteurs sociaux, culturels, économiques, politiques ...etc.). Ce même monde a permis de changer notre façon de voir et de comprendre les différents enjeux, qui ne cessent de se développer. Cela signifie, que le développement est sans limites.

Parmi les progrès réalisés dans le développement moderne, on trouve le domaine de technologie d'information et de communication, qui est un domaine vaste, et qui assure plusieurs fonctions indispensables dans les milieux de travail, d'activités sociales ou autres espaces...etc.

Auparavant, la portée des médias (la presse écrite, la radio,...) était limitée à la localité. Ils jouaient le rôle de médiateurs entre le gouvernement, les entreprises et la population. Actuellement, le champ de réception des médias est élargi. Par conséquent leur écho est devenu universel et mondial en abolissant les barrières qui s'interposent entre l'individu et l'information, les médias actuels ont un certain nombre de caractéristiques qui les rendent fondamentalement différents des médias traditionnels, ils sont des outils relativement peu coûteux qui permettent à tout le monde de publier ou d'accéder à l'information, par contre les médias traditionnels nécessitent des moyens techniques et humains importants, et des professionnels.

Actuellement, les mécanismes de médias ne se limitent pas aux contours d'information et de la communication, mais plus que ça. Ils recouvrent tout un système de télécommunication tel que les périphériques multimédias et les différents réseaux de communication (l'internet), Ce dernier joue un rôle primordial dans les différentes interactions de communications. Selon Manuel Castells, l'internaute est à la fois, émetteur et récepteur, ce dernier se caractérise par son autonomie dans la construction, la réception et l'émission des messages, et dans l'organisation des réseaux propres de relations sociales ce qu'il a nommé : auto-communication de masses.¹

L'usage de l'internet fait partie du quotidien, nul ne peut s'échapper à son emprise. Parmi les catégories les plus touchées, c'est la catégorie d'adolescence, pour comprendre en quoi ils sont confrontés, tandis que les adolescents ils sont en pleine

¹ Manuel. C, Ni dieu Ni Maître : les réseaux.FMSH-WP-, février 2012, p.5.

Cadre générale et problématique

période de développement psychologique et biologique. Parfois, ils génèrent des tensions difficiles tel que l'anxiété qui est caractérisé par le doute et la curiosité et que celle-ci est projeté à l'autrui et également cette anxiété elle peuvent aussi être intérioriser dans l'état de soi qui un risque permanent, autrement dit l'adolescent devient vulnérabilité face aux différentes situations qu'ils est confrontés durant sa vie, L'internet constitue alors comme moyen dans laquelle l'adolescent fait appel, puisque elle offre une nouvelle forme de socialisation, elle permet aux adolescents d'interagis avec d'autres personnes dans différents cultures dans le monde entier.

A l'instar de l'utilisation d'internet chez les adolescents. Des faits indésirables qui sont mis en œuvres. On retrouve souvent chez certains adolescents des attitudes de préoccupation dans l'utilisation de net et on particulièrement la pratique des jeux vidéo, cette tendance à parcourir des sites dans les différents réseaux sociaux tel que le site de pornographie, You tube .face book...etc. est souvent enjointra des percussions dans la vie quotidienne soit dans l'institution, la société et dans le milieu travail, et pames ses percussions on cites : l'absentéisme, échec scolaire, le chômage qui sont des phénomènes dangereuses, Mais aussi encore le plus grave qu'est la dégradation de l'état de santé des adolescents qui utilisent toujours l'internet à cause de manque au de déséquilibre dans le régime alimentaire , c'est par rapport à cela qu'on dégage la conception addictive, qui est un danger imprévisible et qui menace la stabilité et le bon fonctionnement mentale.

Du rien avant .les jeux vidéos prends un champ plus spécifique et plus large dont on doit s'attendre sur plusieurs réactions de la parts des spécialités dans les différents domaine sur les causes et les conséquences qui sont derrière le phénomène d'addict, et ce qui nous importes , c'est pourquoi les jeux vidéos demeure comme étant un dispositif qui dévalorise les liens et les interactions de communication dans le mode relationnelle, que se soit sur le plan sociale ou sur le plan familiale, cette conception d'addiction qui est mit en cause et qui occupe une place importante dans les différents conduits et comportement, est considérer comme le résultats d'un manque de portés d'attention des parents face à leurs enfants, qui veut dire : l'absence des relations qui assure les bons conduites éducative et instructifs et la perte des réactions qui sont aux mesures de réalisent la stabilité et le bienêtre au sein de la famille, comme par exemple l'existence de phénomène de force et de violence , qui sont des conflits dus aux plusieurs causes, tel que, le divorce , la séparation ,l'attachement , dans ce cas là, peut

Cadre générale et problématique

tant nous, considérer que telle ou telle chose peut conduire l'adolescent à prendre la fuite vers des espaces tels que les cybercafés qu'il lui assure le refuge face aux différentes situations, autrement dit lui offrir le plaisir et la tranquillité loin de la famille et de la société.

Il est si emblématique de consolider les similitudes et les caractéristiques qui résident dans la personnalité de l'adolescent, puisque il n'y a pas un seul paramètre qui le définit ou qui met l'adolescence dans sa globalité comme souligne Erik Erikson « l'adolescent a besoin de bénéficier d'un moment de moratoire, d'un moment où l'identité peut s'expérimenter autrement sans avoir à en subir les conséquences, il ne s'agit pas pour autant d'un moment de retrait social, mais au contraire d'intenses interactions, le moratoire en cela, ne porte pas sur les expériences vécues, mais sur leurs conséquences, par leur nature anonyme, les jeux en ligne concrétisent une telle notion¹ »

Les résultats enregistrés par les chercheurs démontrent que l'emprise de jeux vidéo sur les adolescents en particulier et plus au mois fréquents, et cela va dans un sens plus large, si on prend un exemple de l'avatar « Good of war » un jeu qui se propage dans notre société, par son contexte séducteur, il met en disposition des outils plus adaptés avec l'imagination et la fiction pour échapper à la réalité, puisque cette réalité ne répond pas aux exigences exprimées, il fait appel aux jeux vidéo.

Parmi les espaces qui procurent davantage ce plaisir de jouer de temps en temps, on trouve le cybercafé, un parfait endroit que l'adolescent utilise comme un moyen d'éviter les reproches de ses parents, ce genre de programme qui absorbe les compétences et les ambitions afin de les exploiter dans divers contextes, cette exigence mérite d'attirer notre attention sur les enjeux de prise de risque et d'addiction.

Alors. Aussi claire que nous reviennent à notre but de recherche, il est nécessaire de poser nos questions qu'elles sont :

Pourquoi les jeux vidéo ont-ils un moyen que l'adolescent utilise pour fuir la réalité ? Et comment pouvons-nous rivaliser avec les risques de dépendance ? Et quels sont les conséquences qui engendrent en cas d'une dépendance ?

¹Maxime Coulombe, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, presses universitaires de France, 2010, p 82.

2- Hypothèses de recherche

❖ Hypothèse générale :

- ✓ -Les adolescents qui pratiquent les jeux vidéo dans les cybercafés, souffrent d'instabilité psychologique et socio-familiale.

❖ Hypothèse opératoire :

- ✓ - Les adolescents utilisent les jeux vidéo dans les cybercafés à cause des problèmes de la violence intrafamiliale.

3- Les raisons du choix de thème :

Pour commencer, il nous semble important à nos yeux de diriger notre mémoire sur la thématique de cyberaddiction, afin de démontrer la clôture et l'ampleur, qui occupe les jeux vidéo aujourd'hui dans notre société, et la grande influence qui fascine surtout les adolescents, tout on laisse penser qu'il n'existe pas un tel intérêt ou investissement avec une autre activité différente, qui saveur le plaisir et l'ardeur de bien être, pour résumer nos points qu'ils nous ont poussés à faire des recherches sur les cyber addictions, il y en a plusieurs causes :

Le thème lui-même : qui constitue une problématique de nos jours : l'addiction aux jeux vidéo a vu le jour à partir des progrès de domaine technologie de communication et de développement, alors cela résume le fait qu'ils attirent notre attention sur des débats et des discussions sur les différents conduits et comportement qui laisse derrière.

A titre universitaire : durant les premiers sicles d'étude soit dans les cours ou les TD nous avons entendus beaucoup parlées sur le thème d'addiction aux tabac aux cannabis etc., mais rarement sur la dépendance aux jeux vidéo, alors cette question qui demeure importante à nos yeux, pour quoi et comment on devient addictifs aux jeux vidéo nous a hantées ?

4- Les objectifs de l'étude :

Consiste à expliquer c'est quoi le syndrome d'addiction dans les jeux vidéo et déterminer les causes et conséquences qu'ils peuvent induire vers une addiction, dans un cycle périodique, et dans laquelle l'adolescent prend part.

Cadre générale et problématique

Mener une enquête sur les causes et les conséquences de cyberaddiction sur les adolescents, tout on s'appuie sur des études psychologie.

5- La pertinence de l'étude :

Ses études peuvent apporter de l'aide sur la bonne compréhension de l'addiction de jeu vidéo que se soit sur le plan institutionnelle, académique ou ceux qui concernent les spécialistes de domaine.

Elle peut être aussi orienté des personnes vers une démarche en cas de prise de risque d'addiction, ce qui sollicite tout d'ailleurs à un traitement préliminaire.

6- Opérationnalisation des concepts :

6.1- L'adolescent :

L'OMS considère que l'adolescent est la période de croissance et de développement humain qui se situe entre l'enfance et l'âge adulte, entre les âges de 10 et 19 ans, elle représente une période de transition critique dans la vie et se caractérise par un rythme qui n'est supérieur que pendant le petite enfance, les processus biologiques conditionnent de nombreux aspect de cette croissance et de ce développement, l'apparition de la puberté marquant le passage de l'enfance à l'adolescence.

Les déterminants biologiques de l'adolescence sont universels ; en revanche, la durée et les caractéristiques de cette période peuvent varier dans le temps, entre cultures et selon les situations socio-économiques, on a assisté à de nombreux changements pendant cette période au cours du siècle dernier, notamment avec l'apparition plus précoce de la puberté, l'âge plus tardif du mariage, l'urbanisation, la communication au niveau mondial, et l'évolution des attitudes et des comportements sexuels.

6.2- Les jeux vidéo :

Venant du latin, *jocus*, signifiant plaisanterie ou badinage, le jeu d'après Roger De Caillois « est une activité libre, improductive, fictive, incertaine, réglée qui peut être d'ordre physique mais aussi psychique, qui provoque de l'amusement et du plaisir au joueur, le jeu occupe un rôle prépondérant dans nos vies, toute activité humaine peut être l'objet d'un jeu et réciproquement tout jeu peut cesser de le devenir, comme le rappellent M, Valleur le jeu est tout aussi nécessaire au psychique humain qu'il est utile socialement ».

Cadre générale et problématique

Un jeu vidéo est une activité ludique impliquant une interaction de l'utilisateur avec des périphériques informatiques pour agir sur le jeu et percevoir l'environnement virtuel.

Trois caractéristiques techniques définissent le jeu vidéo : une interface utilisateur (claviers, souris, bouton, manette), une interactivité et une représentation vidéo.

6.3- Cybercafés :

Café dans lequel sont mis à la disposition de la clientèle des ordinateurs permettant d'accéder au réseau internet (dictionnaire de la rousse).

Les cybercafés étaient initialement dédiés à l'accès internet : accéder au web, aux messageries et chats avec microphone et casque, mais de plus en plus d'activités s'y ajoutent : il est souvent possible d'y scanner ou imprimer ses documents, certains permettent également de jouer à des jeux sont disponibles, généralement des jeux de tri à la première personne des MMORPG et des RTS, certains se focalisent même sur cette activité pour devenir des salles de jeux en réseau¹².

6.4- Dépendance :

État de dépendance psychologique, résultant d'une pratique vidéo ludique excessive, qui se caractérise par un besoin irrésistible et obsessionnel de jouer à un jeu vidéo, et qui, par l'isolement et le repli sur soi qu'il entraîne, perturbe la vie affective, intellectuelle et sociale du joueur.

Note-1 : on parle de dépendance quand le jeu vidéo devient le principal centre d'intérêt, voire l'unique. Au détriment des autres activités ; quand la pratique vidéo ludique provoque chez le joueur un dysfonctionnement social et intellectuel, perturbe sa vie quotidienne, l'isole, qu'il en souffre, mais n'arrive pas à changer son comportement, la dépendance au jeu vidéo est très rare et ne concerne qu'une infime minorité des joueurs qui peinent à se déconnecter.

1. Ce sont les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, à monde persistant et aux parties sans fin, permettent d'affronter en permanence des joueurs

1

² [Hhttps://fr.wikipedia.org/Cybercaf%C3%A9](https://fr.wikipedia.org/Cybercaf%C3%A9).

Cadre générale et problématique

provenant au jeu vidéo, quand le joueur se déconnecte, la partie continue sans lui, d'où une envie de jouer le plus possible.

2. Le terme addiction, emprunt inutile à l'anglais, bien qu'utilisé en Europe francophone, notamment dans addiction au jeu vidéo, addiction aux jeux vidéo et vidéo ludique est à éviter pour désigner le présent concept. ¹

6.5- L'instabilité psychologique et socio familiales:

- ✓ Tendance à changer rapidement d'état émotionnel ou thymique.
- ✓ Difficulté à fixer son attention et à poursuivre une tâche au-delà d'un temps très court.

L'instabilité psychomotrice est appelée maintenant « syndrome d'inattention hypercinésie »(S.I.H), elle atteint près de 2% d'enfants en âge scolaire, avec une nette prépondérance masculine (4 garçon pour une fille) et accompagne un comportement impulsif et une faible tolérance aux frustrations, considérée autrefois comme la conséquence d'un désordre cérébral mineur,(Angl., Minimal Brain Dysfonction), cette instabilité ne serait qu'une défense contre l'angoisse et se manifeste surtout dans des situations produisant chez l'enfant un sentiment d'insécurité.²

6.6- Violence :

« Violence vient de latin violencia et du grec bia (via) et correspond à la force vitale, la force physique et l'emploi de cette force »³

« La violence désigne la force perturbatrice d'un acte, conduit, parole, geste »⁴.

« Les violences exercées ou subies par les jeunes peuvent donc être de nature très divers : verbales, psychologiques, physiques, sexuelles...si tous ces phénomènes existent et sont un véritable problème dans certains établissements scolaires, seuls certains élèves sont directement impliqués dans des manifestations de violence »⁵.

¹ Yolande P, Vocabulaire du jeu vidéo, office Québécois de la langue Française. P.73

² François Dortier, dictionnaire des sciences humaines. P.476

³ Rey.C(2000), les adolescents face à la violence, France, Syros.

⁴ De Neutrep et Frogneux.nathalie,(2009), violence et agressivité au sein du couple, Belgique, Academia Bruylant.

⁵ Lamoureux.p. « adolescence et santé», collection la santé en action, E. Jacqueline Didier, septembre, 2004, p. 53.

Partie Théorique

CHAPITRE I : L'Adolescence

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

Préambule :

Dans ce chapitre en vas parler sur l'adolescence qui est une période très importante dans l'évolution et le développement durant le cycle de vie, et nous allons voire au quoi consiste cette période exactement, ce qui concerne le développement neurologique et psychologique.

1. Aperçu historique de l'adolescence :

Vraisemblablement, le terme « adolescence » existe depuis longtemps déjà « venu du latin classique »¹, Le mot adolescent renvoie à un concept déjà présent à l'aube de L'ère de Jésus-Christ : « on parle déjà d'adolescence dans les saintes Écritures, dans l'Ecclésiaste en particulier, avec le sens très général de jeunesse². Chez les Grecs, Hippocrate distingue trois âge principaux : « le petite enfant de zéro à sept ans, enfant à sept ans jusqu'à la puberté (quatorze ans), et l'adolescent, de quatorze à vingt et un ans »³ il en va de même de pour Platon et Aristote, celui-ci proposant un découpage de la jeunesse en trois périodes de sept ans, sans toutefois employer le terme d'adolescence, Dans la mesure où « la classification romaine ne s'est écartée que timidement de la classification grecque » on y retrouve également trois âges dont le dernier, " dit adolescents " « caractères les jeunes hommes citoyens de 17 à 30 ans dans la Rome antique ⁴.

Or, que l'on atteste un mot à une date ne signifie pas qu'il ait été couramment usité. Dans la réalité du phénomène langagier, l'emploi d'adolescence est rare, qui plus est, «si les textes anciens connaissent bien le mot "adolescence", ils ne lui accordent qu'un sens biologique, juridique ou symbolique, mais sans rien de la signification affective que lui confèrent aujourd'hui les psychologies, éducateurs ou médecins quand ils parlent de la crise de l'adolescence »⁵, l'ouvrage L'adolescence n'existe pas soutient

¹ Michel Fize, le peuple adolescent, Paris, Julliard, 1994.p.17

² François Lepage « LE Concept d'Adolescence : évolutions et représentation dans la littérature Québécoise pour la jeunesse, voix et images », vol. 25 N° 2,2000.p.241

³ Michel Fize, Ne m'appellez plus jamais crise, parler de l'adolescence autrement, Ramonville saint-Ange, Edition Erés , Coll « débat », 2003.p(46-47)

⁴ Patrice Huerre, Condamnés à l'adolescence?, dans Alain Braconnier, l'adolescence aujourd'hui, Ramonville, saint-Eris, coll, coll. « Carnet/psy »2005.p.39

⁵ Giovanni Levi et Schmitt.J.C, Histoire des jeunes en Occident, Paris, Presse, universitaire de France , coll1996, tom I, P.15

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

même que ce concepts « est ignoré par des sociétés très évoluées par la Grèce, par Rome, par les société française du Moyen-âge, et des temps modernes » .de fait, même ou Moyen-âge, on parle d'une jeunesse qui a peu d'impotence parce que totalement "intégrée"¹ dans le tissu société. Cette époque de la France n'use d'ailleurs pas du terme "adolescence", lui préférant d'autre mots tels que « jeunesse, "jovent", enfance, même, [...] conséquences des modèles idéologique de la société médiévale privilégiant vieillesse-âge de la sagesse –au détriment de l'adolescence et da la jeunesse-âge par excellence des désordres et du manque discernement » on attend surtout de l'enfant "qu'il produise ". Et par conséquents cette période de la vie ne peut s'éterniser.

Olivier Galland abonde dans le même sens : « l'Ancien Régime se représente la jeunesse essentiellement comme un rapport de filiation : les jeunes sont d'abord des fils et cette qualité première leur interdit de se penser et d'être pensés comme une catégorie collective douée d'une certaine autonomie »². Ce sont principalement les théories éducatives qui viennent modifier le rôle et l'importance de l'adolescent dans la société française. On pense, entre autre, à Ian Comenius (1592-1670), qui propose d'adapter l'enseignement aux capacités de chaque catégorie d'âge, A cet égard, le siècle des lumières, « alors qu'on assiste au déclin des valeurs aristocratiques »¹⁶ met en scène un jeune qui apprend pour être et non plus celui qui attend d'être : le 17^e siècle voit s'étendre à des catégories sociales nouvelles le processus de mise en marge, grâce aux études, d'une jeunesse de plus en plus coupée du monde adulte ; reste néanmoins que seul les bourgeois peuvent vivre une parcelle d'adolescence ' Et ce, jusqu' à ce que l'enseignement obligatoire soit institutés dans la plupart des pays occidentaux au 19^e siècle .

En effet, l'adolescence semble occuper une place prépondérante au 19^e siècle, un qui interpelle « la notion d'ascension sociale ou cœur de la problématique adolescente ».³ le bouleversement des valeurs associé à la Révolution française concourt à la reconnaissance de cet âge de la vie : la laïcisation du temps fournit un élément d'explication fondamental dans l'émergence de la notion d'adolescence .en substituant au temps sacré le temps laïque ,le 19^e siècle a effectué une mutation capitale dans la

¹ Herbert Marcuse, les jeunes et la contestation, Paris, Laffont, Coll « les grands thèmes », 1976, p.23

² Oliveier Gallad, sociologie de la jeunesse, paris, Armand Colin, Coll.2001.p.57

³ France Marty, l'adolescence dans l'histoire de la psychanalyse, Paris, In Press, coll « champ libre »,2003.p.63

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

perception de la vie : ce siècle de la mise en place des étapes de la vie, s'appuie désormais sur une vision scientifique de celle-ci, depuis la génération (au sens premier du terme) jusqu' à la mort ; il faut cependant attendre la fin de ce siècle et le début du suivant pour voir apparaître des ouvrages déterminants , que l'on pense notamment à la publication en 1891 du livre de Burnham, *the study of adolescence*, de l'étude la plus connue celle du psychologue américain Stanley Hall, qui publie en 1904 un volumineux livre de mille trois cents pages » . est de l'ouvrage de pierre Mendousse, *L'âme de l'adolescent* (1910). Plus encore, les années 1920 et 1930, en raison de la crise économique, réduisent considérablement l'accessibilité à un emploi, les jeunes n'étant plus bienvenus sur le marché du travail, et rejoignant ainsi les bancs scolaires plus longtemps, au début des années 1950, " se répand la notion de teenagers "qui renvoie à l'émergence d'une culture de l'adolescence, Si le 20^e siècle « introduit une révolution [...], représentant la jeunesse comme un processus et non plus comme une catégories, ce sont les années 1960 qui montrent les plus déterminantes. Les révoltes étudiantes de mai 1968 remettent en question les structures hiérarchiques de la société, jusque dans sa cellule de base qu'est la famille, l'adolescence fait alors figure d'idéal et de contestation. Cette image est fondamentale dans la mesure où elle constitués « La jauge pour mesurer les comportements des jeunes au cours des décennies qui suivent ». ¹ C'est pourquoi les travaux des quarante dernières années dressent le portrait d'une jeunesse " éclatée" qui "n'est plus un acteur collectif " et qui semble subir les effets de la conjoncture plus qu'elle ne l'influence : taux de chômage élevé, intermittence en emploi, comportement qui inquiètent les aînés ; bref, Depuis l'antiquité jusqu'à aujourd'hui, les études historique et sociologique tendent à démontrer que l'adolescence demeure une construction sociale,

« Une phase culturelle qui fait son apparition dans certaines sociétés à un moment donne de leur devenir historique ». ² Sans être naturelle et universelle.

Si le panorama précédant adorait l'historique du concept de l'adolescence, il demeure utile dans le présent contexte de distinguer l'histoire de l'adolescent de celle de l'adolescente qui divergent à plusieurs égards c'est ainsi que chez les romains, il n'existe pas pour la jeune fille de troisième âge comme pour les garçons et que chez les

¹ Madeleine Gautier, «les représentation sociales de la jeunesse chez les sociologues de langue française au canada ».op.cit.p57

² Gérard Lutte, *supprimer l'adolescent ? : essai sur la condition des jeunes*, Bruxelles, Vie ouvrière, 1982.p.24

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

Grecs, elle « ne connaît pas justement ce que nous appelons l'adolescence, [passant] directement de ses osselets au lit de son mari »¹ bien qu'elle tende à se marier plus tard à l'époque médiévale, elle n'a pas plus d'intérêt aux yeux des sociétés qui ne considèrent jamais tant leurs filles que lorsqu'il s'agit de faire fructifier leur corps au sien de l'institution matrimoniale. En réalité, pendant de nombreux siècles, les jeunes filles ne semblent connaître que deux âges véritables : " la vierge et la femme "

Au 18^e siècle, le terme « adolescente » se voit plus répandu dans les écrits² entre 1750 et 1900, la jeune fille commence à intéresser les historiens³, cessant d'être regroupée dans des catégories plus larges qui avaient tendance à « effacer l'âge (on dit: les filles, les femmes) ou le sexe (on dit les jeunes, les adolescents) ». Or, l'éducation de la jeune fille « reste [encore] négligée », la différence de l'âge légal du mariage demeure notable. Au 19^e siècle et les grands dictionnaires publiés dans les années 1860 mettent en relief l'absence de reconnaissance de l'adolescence féminine. Quoique ce siècle laisse une place nouvelle à l'adolescence, on ne semble s'attarder qu'à l'adolescente bourgeoise, celle des milieux populaires étant la dernière prise en compte. Malgré une plus grande accessibilité à l'instruction, l'étudiante, telle que nous la concevons aujourd'hui, c'est-à-dire celle qui étudie, n'existe pas, l'étudiante est celle qui accompagne, voire qui « couche » avec l'étudiant, et non celle qui étudie à ses côtés " ce sont l'instruction primaire obligatoire en 1882 en France ainsi que la présence croissante de jeunes femmes dans les universités qui donnent une existence collective à l'adolescence féminine.

Même au début du 20^e siècle, les médecins ont tendance à traiter largement de la puberté féminine n'bordent guère l'adolescence, et sa reconnaissance est encore tardive. La jeune fille est peu présente dans les écrits, et ce, tant des romanciers, que des pédagogues et des psychologues, l'exemple des ouvrages de Pierre Mandouze est d'ailleurs éloquent, dix-huit années séparent la publication de l'âme de l'adolescent (1930) de celle de l'âme de l'adolescente (1927). Ce n'est que dans les

¹ Pierre Brulè, « des osselets et des tambourins pour Artémis, Presses universitaires du Mirail, col.1996.p32

² Agnès Thiercé « De l'école au ménage » Le temps de l'adolescence féminine dans les milieux populaires (troisième république), dans Gabrielle Houbre, op, p.76

³ Yvonne Knibiehler, « actualité de la recherche, État des savoirs, Perspectives de recherche » dans Gabrielle Houbre, op.cit.p(183.184)

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

années 1930 que le système scolaire devient également accessible aux filles qu'aux garçons, ce qui concourt à l'intégration sociale de l'adolescent. Celle-ci tend d'ailleurs à s'émanciper et à s'inscrire dans une culture spécifique dans les années 1950.

On voit ainsi " fleurir les modes vestimentaires adolescentes "et se populariser de nouveaux thèmes associés à cette époque du rock'n'roll, à savoir « l'amour, le sexe l'opposition aux adultes »⁵³ Par ailleurs, les mouvements étudiants des années 1960 sont cruciaux pour les femmes et par le fait même, pour les jeunes filles, qui se voient " libér[ées] des carcans et des tabous entourant leur sexualité" réalité nouvelle, l'adolescence féminine a désormais une place importante à la fin du 20^e siècle, ce qui est mis en évidence par les études qui foisonnent au cours des dernières années dans multiples domaines (psychologie, sociologie, histoire , littérature , etc.).

2. Définitions de concept de l'adolescence :

Le terme d'adolescence est apparu dans la langue française entre les 18 et 19 siècles. Il provient du verbe latin « Adolescere » qui signifie : grandir, croître, pousser, se fortifier ou de passer l'âge de la tutelle, Elle débute à la puberté et se termine à l'âge adulte.¹

L'adolescence : c'est le passage de l'état d'enfance à celui d'adulte se caractérise par les importantes transformations somatique et par une poussée instinctuelle, rapprochant l'enfant de l'homme ou de la femme au plan physique².

L'adolescence est une période qui marque le passage de l'enfance à l'âge adulte. Il s'agit d'un concept social dont la dimension psychologique est essentielle, c'est une période cruciale et riche de la vie, une période de crise dans la mesure où de grands changements psychologiques s'opèrent même si elle n'est pas toujours traversée avec souffrance et farces, elle implique des changements nécessaires qui permettront aux adolescents de devenir des adultes³.

L'adolescent selon la psychanalyse : comme le disait Freud, l'adolescence est l'équivalent du stade génital est qui est cette période qui marque le passage de l'enfance à l'âge adulte. Lors de l'adolescence la caractéristique qui saute aux yeux c'est cette puberté qui conduit à la crise d'adolescence. C'est une période de conflit et de

¹ Parrot, f, &, DORN, R(1991), Dictionnaire de psychologie, puf, paris

² Coslin , P .G. (2003).Les conduites à risque à l'adolescence .Armand colin .paris ,p,07 .

³ Charlotte .M et Adela. V . D(2004), « l'introduction de la psychologie », éd strurdyrama, p, 87.

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

contraction l'équilibre affectif du premier stade est remis en questions, l'adolescent vivra deux conflits qui sont générateurs d'angoisse ; le premier c'est le conflit œdipien le deuxième c'est l'investissement génitale des pulsions cette dernière est nécessaire pour passer à la relation hétérosexuelle adulte. Le décalage entre la maturité sexuelle et la maturité affective est remarquable l'adolescent se trouve face à l'ambivalence des sentiments envers les parents dont d'une part il est dépendant et d'autre part il veut se détacher. « Il recherche un substitue de objet d'amour original et incestueux que représentaient ses parents, dans des relations hétérosexuelle¹.

3. De la puberté à l'adolescence :

Chez l'adolescent, la notion de développement est associée à une période de changement rapides et normés en référence à des âges relativement fixes, sa finalité renvoie globalement à la notion de maturité. Celle-ci implique l'idée d'adaptation à l'environnement, l'idée étroitement liée à celle de l'autonomie du sujet.

« Classiquement l'adolescence débute avec la puberté. Reprise biologique de la maturation sexuelle, celle-ci s'accompagne d'une reviviscence pulsionnelle mettant temps les bases physiologiques de transformations qui se produisent lors de l'adolescence, analysant le développement pubertaire et ses répercussions psychologiques, en distinguant ce qui se passe chez la fille et chez le garçon, et en insistants sur les variations chronologiques, individuelles et collectives »²

3.1- La puberté chez le garçon :

La puberté commence un peut plus tard chez le garçon, environ dix-huit mois après la fille, entre douze et quinze ans. De même que pour les filles, la transformation du corps n'ont pas le même rythme chez tous et certains ont une puberté précoce ou tardive .les garçon se comparent les un aux autres pour essayer de trouver des repères rassurants face à ce corps changeant. Le premier signe visible de la puberté chez le garçon est la pilosité pubienne.

¹ Tourette .C et Adela. V. D (2004), « l'introduction à la psychologie du développement du bébé à l'adolescence, Paris, Armand colon

² Coslin P. G, « psychologie de l'adolescent », Collection Cursus Psychologie, 5^e édition, Armand Colin, 2017, p.15

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

3.1.1- Une Histoire d'hormones :

Tout commence chez la fille, le système hypothalamu-hypophysaire dans le cerveau provoque la sécrétion de deux hormones, la FSH (hormone folliculostimulante) et la LH (hormone lutéinisantes). Celles-ci vont agir sur les testicules qui produiront alors le sperme et une hormone spécifiquement masculine, la testostérone. L'homme de croissance GH et l'androgène sont également sécrétées de façon importante au moment de la puberté, elles donnent lieu aux transformations anatomique¹.

3.1.2- Les caractéristiques sexuelles primaires :

Les organes génitaux se développent : le pénis et le scrotum à l'extérieur. Et les testicules à l'intérieur, se sont les testicules et le scrotum qui croissent en premier, vers douze ans. Environ un an après, le pénis s'allonge et sa croissance s'étale sur deux ans à quinze ans, le garçon a atteint la maturité sexuelle avec la spermatogenèse, qui signifie la production de spermatozoïdes matures, le jeune garçon connaît alors des érections et éjaculations nocturnes qui le surprennent et le questionnent, elles sont tout à fait normales puis qu'elles sont la conséquence des phénomènes hormonaux.

3.1.3- Les caractéristiques sexuelles secondaires :

La testostérone c'est à l'Origène du développement des caractères sexuels secondaire.

-la pilosité :

Des douze ans, les poils pubiens recouvrent le pénis. Puis des poils apparaissent sur les membres, le visage et les aisselles, le jeune homme commence à adopter de nouveaux comportements quotidiens (rasage).

-la croissance :

Elle est plus tardive que chez la fille, la taille augmente spectaculairement vers quinze ans. Le phénomène de croissance à la puberté se fait par poussées entraînées par la production par la production des hormones, le garçon peut prendre 15 cm en une année! La musculature et l'ossature croissent et donnent une silhouette d'homme.

¹ Charlotte. M. et Adela .V. D « l'introduction à la psychologie », E. Strurdyrama.2004. P. 91

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

-la voix :

Elle commence à changer grâce au phénomène de mue. Le larynx se développe sous l'effet de l'hormone androgène. La voix devient plus grave, mais passe auparavant par une phase intermédiaire où elle connaît des variations d'aigu et de grave, cette transition confronte le jeune garçon à l'incontrôlable et à la surprise de ce qui sort de son corps ; il doit faire le deuil de cette voix qu'il connaissait depuis des années.¹

3.2- La puberté chez la jeune fille :

Les premiers signes de la puberté chez la fille apparaissent vers dix ans, et elles s'étendent jusqu'à l'âge de seize ans, le rythme et le degré des transformations sont véritablement d'une fille à l'autre, car ils sont en grande partie liés au patrimoine génétique, les jeunes filles découvrent peu à peu la réalité de leur corps d'adulte : elles seront grandes, moyennes ou petites, elles auront peu ou beaucoup de poitrine.

3.2.1- Une Histoire d'hormones :

La production soudaine des hormones FSH (hormones folliculostimulantes) et LH (hormones lutéinisantes) entraîne la production par les ovaires de deux hormones féminines : l'œstrogène et la progestérone, ces hormones permettent de produire des ovules, un par mois, de la puberté à la ménopause, elles sont certainement à l'origine des transformations anatomiques.

Par ailleurs, la glande surrénale sécrète une hormone masculine, l'androgène, responsable de la pilosité et, en partie, de la croissance, L'hormone principale de croissance est la GH qui provoque à la puberté une poussée soudaine de la taille. Le premier signe de transformation du corps de jeune fille est le développement des seins.

3.2.2- Les caractéristiques sexuelles primaires :

Les menstruations (ou règles) arrivent en moyenne deux ans après le début du développement mammaire en général vers treize ans. Les premiers cycles des jeunes filles sont souvent irréguliers et anovulatoires. Les règles peuvent être douloureuses et entraîner une variation de l'humeur.

Par ailleurs, l'arrivée des menstruations marque la possibilité, dans l'imaginaire et peu à peu dans la réalité, d'avoir une grossesse, il s'agit donc d'un pas vers l'âge

¹ Charlotte. M. et Adela .V. D. 2004. Po.cit. p. 92

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

adulte, du point de vue physiologique toutefois, la maturité n'est pas concomitante, la jeune fille doit d'abord intégrer psychologiquement ce nouveau corps de femme.

Les organes génitaux de la jeune fille se développent : la vulve à l'extérieur augment en volume, l'utérus et les ovaires grossissent, la muqueuse du vagin épaissit. Le corps de la jeune fille se prépare à la reproduction.¹

3.2.3- Les caractéristiques sexuelles secondaires :

Les caractères sexuels secondaires, se développent et pour la plupart, ils sont visibles à l'extérieur .il s'agit donc d'une partie important des changements pour l'adolescente puisque c'est l'image que lui renvoient le miroir et les autres.

La sensibilité accrue et la dépendance inhérente à ce reflet ont des conséquences marquantes sur la construction de l'image du corps et de l'image de soi. Toutefois, la période de transformation est la plus fragilisante et par la suite, le jeune adulte laissera de côté ce souvenir et sera rassuré par ses proportions retrouvées.

La poitrine :

Elle se développe sur de plusieurs années, parfois irrégulièrement, un sein plus rapidement que l'autre.

La pilosité :

Le pubis se recouvre de poils, ainsi que les aisselles, les jambes et les bras plus légèrement. Parfois, un fin duvet pousse au-dessus de la lèvre supérieure, La peau devient plus grasse en raison des glandes sébacées qui se situent sous l'épiderme et produisent le sébum. Le visage en contient une quantité notoire, ce qui donne lieu à la fameuse acné de l'adolescence.la présence et l'intensité de l'acné sont variables d'un adolescent à l'autre et provoquent encore une inégalité fatale à assumer !

La croissance :

Chez la fille, la croissance subit une accélération vers onze ans, le gain total est de 20 cm entre dix et quatorze ans, les filles sont en général plus petites que les garçon, leurs ossature est plus fine et leur musculature moins développée.

¹ Charlotte. M. et Adela .V. D 2004. Op. cit. p 89.90

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

La voix :

Elle change aussi, mais elle reste relativement aigue, car la mue est très légère chez la fille.¹

4. Les remaniements psychologiques à l'adolescence :

face à cette poussée des hormones et à ce corps en pleine transformation, l'adolescent ressent subitement une violence à laquelle il doit s'adapter, c'est grâce à un véritable travail psychique que des changements internes vont s'opérer, cette précipitation vers l'âge adulte, cette obligation de suivre la ligne fatale du temps est vécue, selon les cas, comme un moment de passage sinueux, un bouleversement désagréable ou une véritable crise, c'est une période particulière de grands changements vécus comme un nouveau point de départ, synonyme de grande richesse, d'énergie et de construction de la personnalité.²

4.1- un nouveau corps :

Bien sûr, il sait ce qui en train de lui arriver. Mais vivre l'adolescence et ses transformations et une expérience que la théorie seule ne peut lui transmettre. Il le vit ne peut faire l'économie de tous ses émois. C'est un véritable travail psychologique.

L'adolescent avec son corps en pleine transformation, fait la découverte de nouvelles possibilités. et pour la prise de risque peut être la recherche de nouvelles sensations. 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.³

4.1.1- Un corps sexué et sexuel à apprivoiser :

4.1.1.1- Corps sexué :

« L'adolescence entraîne le rejet des images parentales de l'enfance en prélude à de nouveaux attachements, l'adolescent ayant de ses parents une image différente de celle de l'enfance, due à l'évolution de leurs relations, assiste en quelque sorte à leur mort sur le plan du fantasme, ce rejet est nécessaire pour la conquête de l'autonomie.

¹ Charlotte. M. et Adela .V. D 2004. Op. cit. p. 90, 91.

² Charlotte. M. et Adela .V. D .2004. op. cit. p93

³ Haza.M. Adolescent et prise de risque, journal of the canadian Academy of child and adolescent psychiatrie, 2012. P. 167.

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

Les diverses formes de défense utilisées par le jeune contre les anciens objets d'amour seront abordées, ainsi que les attitudes à propos de la sexualité, les comportements sexuels (masturbatoires, homosexuels, hétérosexuels), l'éducation sexuelle, les pratiques contraceptives et de protection devant le SIDA ».¹

Le corps change et les traits féminine et masculine s'accroissent, pour devenir finalement visibles et incontournables. La différence des sexes devient flagrante et chacun doit poursuivre ce travail psychique qui commence dans l'enfance mais réactive à l'adolescence, d'accepter son sexe : être une fille et devenir une femme, être un garçon et devenir un homme, ne pas être les deux. C'est également le moment de l'accès à la genitalité et l'adieu à la sexualité infantile.

4.1.1.2- Corps sexuel :

L'adolescent commence alors à envisager la différence des sexes sous l'angle de la genitalité, il découvre que chaque sexe existe en tant que tel : le sexe féminin n'est pas le négatif du sexe masculin, il n'est pas contraire. La question n'est plus « en avoir ou pas ». Il comprend que les sexes sont complémentaires. L'acceptation de cette différence peut être difficile (et ne jamais arriver) et l'attrait homosexuel observé au début de l'adolescence témoigne d'un mouvement défensif contre cette différence.

Pour la jeune fille le fantasme de grossesse est présent, chez certaines, des passages à l'acte viennent concrétiser ce fantasme pour diverses motivations inconscientes. Pour d'autres il s'agit de se rassurer sur la possibilité de tomber enceinte ou d'éprouver le sentiment de se sentir pleine et comblée. Enfin, des jeunes filles passent à l'acte par rivalité œdipienne avec la mère.

4.1.1.3- l'image du corps :

L'image du corps est construction psychique de la représentation du corps, elle se distingue du schéma corporel qui est la représentation réelle du corps basée sur les perceptions (par ex avoir conscience de sa propre hauteur). Elle est éminemment personnelle et inconsciente, parfois même éloignée de la réalité. Fondatrice de notre identité, sa construction s'appuie sur des facteurs à la fois sociaux et psychologiques.

¹ Coslin P. G, « psychologie de l'adolescent », op.cit. p.15

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

Plus précisément les valeurs de l'esthétique du corps de la société et l'histoire du sujet contribuent à sa création.¹

4.1.1.3- la relation au corps :

Une relation narcissique au corps :

L'adolescent peut passer des heures devant le miroir en admirant ses formes nouvelles, mais il peut tout aussi bien malmener son corps ou le mettre à l'épreuve. Différentes raisons le poussent à agir ainsi, le plus souvent, ces raisons sont inconscientes : par exemple face au manque de contrôle de ses émotions internes et des événements externes, son corps devient le seul objet qu'il peut tenter de maîtriser pour se calmer. A d'autres moments il pousse son corps dans des comportements à risque pour le mettre à l'épreuve et connaître ses limites. Selon leur degré, leur fréquence et le contexte dans lequel ils se produisent, ces comportements peuvent être pathologiques et signifier une souffrance que l'adolescent ne peut soigner seul².

4.2- Les relations de L'adolescent :

4.2.1- Les relations de l'adolescent :

Beaucoup de recherches en psychologie de l'adolescence portent sur l'adaptation sociale et notamment les relations de l'adolescent avec leurs parents et leurs pairs.

4.2.2- Les relations familiales :

Bien que l'influence ne soit plus aussi importante qu'elle le fut pendant l'enfance, bien qu'il y ait désinvestissement des objets parentaux pour pouvoir investir de nouveaux objets, bien que le jeune marque ses distances par rapport à ses parents, la famille joue encore le rôle primordial à l'adolescence. C'est en son sein que se sont transmis pendant l'enfance, et se transmettent encore en partie lors de l'adolescence, bon nombre de règles et de modèles tant par inculcation des modes de penser, de sentir et d'agir, que par intériorisation inconsciente à travers l'imitation de ces agents socialisateurs privilégiés.

¹ Charlotte.M.et Adela. V. d. 2004, op. cit. p.93.95

² Charlotte. M. et Adela .V. D . 2004. op. cit.p.96

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

4.2.3- Les parents :

Les rapports familiaux sont le prototype des relations ultérieures. Comme la famille joue un rôle primordial à l'adolescence, le passage de l'enfance à l'âge adulte se traduit, pour elle une certaine autonomie du jeune, associé à la reconnaissance mutuelle des statuts réciprocité et coopération tendant ainsi à se substituer dans la relation parent /adolescent à l'autorité unilatérale qui caractérisait leurs rapports pendant l'enfance.

A l'adolescence, le jeune prend conscience des limites de ses parents parallèlement à la découverte de ses propres limites.

Une bonne communication au sein de la famille nécessite alors qu'il ait compréhension réciproque.

Les relations au sein de la famille se modifient peu a cours de l'adolescence, (sauf en ce qui concerne les sorties avec les parents qui diminuent entre 11 et 18 ans).

On peut considérer que les parent eux-mêmes doivent continuer d'évoluer avec leurs adolescent, doivent accepter d'exercer moins de contrôle sur le comportement de leur enfant, de remettre en question leurs propres choix personnels et doivent accepter le désengagement affectif de l'adolescence. Cela devrait les conduire à acquérir eux-mêmes plus d'indépendance, ce qui aurait en retour un effet positif sur la prise d'autonomie de leur enfant.

4.2.4- La fratrie :

Le terme fratrie désigne l'ensemble des enfants issus d'un même couple.

Les relations fraternelles comportent cependant nettement plus d'aspect positif que d'aspect négatif lors de l'adolescence, car en général, la majorité des enfants souhaiterait avoir une sœur ou un frère.

De même frères et sœur semble s'apporter du réconfort et un soutien moral et avoir des activités communes, ce qui n'empêche pas les disputes et « les mouchardages » au près des parents .mais la coopération restent les caractéristiques dominantes fraternelles.

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

4.2.5- Les relations amicales :

Le passage des relations familiales aux relations amicales est une étape nécessaire qui aide l'adolescent à s'affranchir des modèles parentaux et, en s'identification à ses semblables ,de prendre sur le groups pour avancer dans sa quête identitaire .

L'adolescent cherche à se différencier tout en cherchant une ressemblance rassurante avec les autres, en particulier avec ses pairs.

Le groupe des pairs offre à cette période troublée de l'adolescence une opportunité d'identification, c'est-à-dire, l'adolescent se rapproche de ceux qui lui ressemble avec lesquels il partage activités et valeurs et trouve ainsi un soutien dans sa recherche d'identité personnelle. En ce sens le groupe de pairs ne s'oppose pas à la famille comme mode de socialisation : ces deux milieux par les réponses différents qu'ils apportant au questionnement de l'adolescent sont tout à fait complémentaire.¹

Charlotte. M :

La perte des investissements de l'enfance conduit à être soutenu et compris d'une autre manière, il trouve cette réponse en construisant une relation avec un autre de son âge, qui ressent la même chose c'est donc l'âge des amitiés les plus fortes, presque passionnelles, dans lesquelles l'ami joue un rôle de double étayant ou d'un être différent qui parvient à faire ce dont l'adolescent rêve, en passant par des étapes de relation quasi-fusionnelles, l'adolescent trouve peu à peu la force de s'individualiser, mais en attendant, pour lutter contre les sentiments dépressifs suscités par l'adieu aux premiers objets d'amour, il a besoin de se sentir porté par ses semblable, entres elles, les filles sont souvent affectueuses ; le garçon le sont aussi, à leur manière.²

4.2.6- Une ouverture au monde :

D'une autre Selon Charlotte M : L'adolescence se tourne vers de nouveaux modèles, de nouvelles passions extérieures à la famille avec un attrait pour certaine mouvement idéologique. C'est l'âge ou l'on refait le monde, de façon subjective bien sur, les yeux s'ouvrent sur de nouvelles perspectives et questions, suivant les émois intenses intérieurs le regard de l'adolescent se porte sur l'actualité et la condition humaine. En se questionnant sur le monde il cherche qui il est et ce qu'il veut devenir.

¹ Pierre Coslin. G. Psychologie de l'adolescent, Armand Colin, pairs. 2013. P. (168-176)

² Charlotte. M. et Adela .V. D. 2004. op. cit .p

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

Cette période rend donc l'adolescent vulnérable au mouvement endocrinant sectaire qui proposent une échappatoire à la famille, un soutien affectif et une pseudo-identité au sien d'un groupe.

« L'adolescence apparait enfin comme une période privilégiée pour le apprentissage sociaux et culturels dans la mesure où le jeune n'est pas encore contraint de conformer à des rôles définis avec rigueur et où les flottements dans ses systèmes d'identification laissent la place à l'essai et à l'erreur. C'est un temps particulièrement important quant au développement moral »¹

4.2.7- Le changement de l'adolescent :

Le changement de caractère sont les plus visible .un jeune devient taciturne alors qu'il était ouvert; un autre qui était particulièrement réserve 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.

- le changement d'humeur est souvent plus inquiétant pour l'entourage de l'adolescent. ainsi cet adolescent prostré l'instant précédent qui soudain vire à hyperactivité exacerbée .ici encore, l'exagération dans un sens a entraîné la bascule dans l'opposé. Ces états ne sont jamais longue, leur alternance est rapide, et ils sont souvent liés aux circonstances et à l'entourage.
- le changement de comportement concerne l'opposition, mais aussi l'indifférence, la pudeur excessive ou le secret confinant parfois à la duplicité.
- Le changement de goût 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 héroïqueetc.

¹ Coslin P. G, « psychologie de l'adolescent », Collection Cursus Psychologie, 5^e édition, Armand Colin, 2017, p.16

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

- Le changement de comportement instinctuel sont souvent impérieux et peuvent provoquer l'angoisse de l'entourage. ils semblent « dépasser » l'individu, échappé à la raison et ont un caractère pulsionnel.¹

5. La prise d'autonomie et les relations avec les parents

5.1- L'éloignement de l'adolescent :

Son corps devenu pubère, la relation de l'adolescent à ses parents se sexualise, les uns et les autres se gênent avec leur corps l'adolescent ne supporte plus la proximité affectueuse de ses parents, car ses désirs l'interdit de l'inceste bien intériorisé entraîne l'éloignement, sain et normal, de l'adolescent de ses parents, il se tourne alors vers ses pairs, expérimentant les amitiés fortes, puis les relations amoureuses.

5.2- Le sentiment de sécurité interne :

Plus le sentiment de sécurité interne est solide, plus l'adolescent prendra facilement son autonomie, mais si cette sécurité interne est fragile et que l'adolescent ressent le besoin de cet apport extérieur de la part de ses parents, il va se trouver coincé dans sa prise d'autonomie il ressentira alors le tiraillement entre ce qu'il doit quitter, dont il ressent encore le besoin, et la nécessité de s'éloigner, imposée par le temps de grandir, plus il a besoin, dialectique inextricable.²

6. Le rôle essentiel des parents, garants d'un cadre équilibré :

Charlotte. M dit : « ... les adolescents sont confrontés à la contraintes de la performance, il faut être bon en tout, expérimenter le plus de choses possibles, les interdits donnés par les parents, s'ils ne sont pas trop en décalage avec les coutumes de la société et les mœurs des amis de l'adolescent...etc.

7. Les relations sociales et amoureuses à l'adolescence :

« Fait individuel, l'adolescent est aussi un fait social, l'adolescent évalue parallèlement aux changements sociaux, les jeunes trouvaient hier au sein de leur famille modèle et valeurs ; les adolescents d'aujourd'hui suivent le même chemin que leurs prédécesseurs mais dans une société où les adultes contestent valeurs et principes tout en continuant de les leur proposer. Plusieurs points sont à prendre en compte : l'évolution des relations familiales (les parents, la fratrie, les « nouvelles familles ») ; la connaissance de soi et

¹ Pierre Coslin. G. Psychologie de l'adolescent, Armand Colin, Paris. 2013. P.143

² Charlotte. M. et Adela .V. D 2004. P.97.98.99

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

d'autrui ; les relations amicales, amoureuses, virtuelles ; les groupes et les bandes, les jeunes de cités, la « tchatche » ; l'identité des jeunes en situation migratoire ».¹

7.1- La rencontre amoureuse :

En devenant adulte, l'adolescent se détache de cette dépendance au groupe d'amis pour vivre des relations plus ouvertes et modérées peu à peu, il entre dans la relation amoureuse, généralement, il a beaucoup de connaissances sur la sexualité, mais il se trouve démuné face au sentiment amoureux et aux émotions que suscite une relation intime à cet âge, l'amour prend différentes formes, mais il est souvent une recherche de complétude de ses manques, l'autre a des qualités surestimées que l'adolescent pense ne pas avoir, plus il se dévalorise, plus il aura tendance à surévaluer l'autre.

L'état amoureux est un état pathologique, selon **Freud**, c'est un véritable ébranlement narcissique qui met en cause la sécurité interne du sujet, déjà vulnérable à cette période, cela implique une certaine capacité : pouvoir sortir de soi, se laisser approcher par l'autre dans l'intimité de ses sentiments et de son corps, il s'agit d'une véritable capacité, car l'autre peut aussi être vécu comme une menace, d'autant plus si les bases identitaires et les assises narcissiques sont fragiles, une certaine souplesse est une bonne base identitaire aidant à lever ses propres frontières.

7.2- La nécessaire distinction entre fantasme et réalité :

Après l'impuissance infantile, le jeune pubère se voit doté d'atouts qui le mettent à l'égalité avec l'adulte, cependant, avant qu'il n'utilise son corps dans le vécu de la sexualité, il est nécessaire qu'un changement psychique s'opère, en effet, le mode de pensée de l'enfant est constitué de toute puissance, de pensée magique et de fantasmes sans limites, l'enfant a recours à ce type de pensée pour combler son impuissance réelle et protéger son narcissisme blessé par cette impuissance, si l'adolescent ne fait pas de deuil de son fantasme de toute puissance, lors de son passage à la sexualité, il se sentira submergé d'angoisses liées au foisonnement pulsionnel auquel il ne peut poser de limites imaginables, un travail psychique est essentiel pour mettre des bornes à la pensée infantile, et pour **Ladame** nous dit « si le monde de l'imaginaire reste illimité dans son contenu, il s'arrête à la limite qui sépare pensée et

¹ Coslin P. G, « psychologie de l'adolescent », Collection Cursus Psychologie, 5^e édition, Armand Colin, 2017, p.17

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

réalisation, c'est cela, le changement majeur imposé par la sortie de l'enfance, un frein irrémédiable à la mégalomanie»

7.3- La recherche de nouveaux appuis extérieurs à la famille :

Suite à cette période l'adolescent vivra une ouverture envers le monde de nouvelle amitié ainsi il cherchera ce faire une identité au sein d'un groupe.

Dans cette période le mécanisme qui est à l'œuvre est l'intellectualisation qui est « cela consiste ç avoir recours à l'abstraction et à la généralisation face à une situation conflictuelle qui angoissait trop le sujet s il y voyait son implication).

7.4- Espace intime et prive :

Le corps de l'adulte et de l'adolescent n'est plus très différent, ce qui abolit une certaine distance entre eux, la proximité des corps étant devenue plus dangereuse, l'adolescent a besoin de renforcer cette distance .c'est comme si le corps de **l'adulte l'envahissait** : « ma mère me prend la tête ! » Les émergences pulsionnelles et le flou des limites qui l'habitent le rendent plus vulnérable à la présence d'autrui, L'adolescent a besoin de son espace de pensée pour se protéger de cette absence soudaine .il en a besoin pour être contenu, pour avoir des repères et un lieu qu'il reconnaît comme le sien. De plus en, en construisant sa personnalité, il lui faut s'isoler de temps en temps pour penser et se retrouver.¹

7.5- Espace prive construit depuis l'enfance :

L'espace prive s'est construit depuis l'enfance. D'abord, l'enfant découvre le mensonge, celui des parents qui ont des réponses vagues à certaines questions (voir Freud).il découvre ensuite qu'il peut lui-même caché certaine de ses pensées, première atteinte à la toute-puissance parentale. Il prend conscience que, malgré sa dépendance à l'égard de ses parents, il a ce pouvoir de créer des pensées sans l'autre .c'est déjà une première séparation que les parents doivent accepter. P. Aulagnier écrit à ce propos : « le droit à garder des pensées secrètes doit être une conquête du jeu, le résultat d'une victoire remportée dans une lutte qui oppose au désir d'autonomie de l'enfant l'inévitable contradiction du désir maternel à son égard ».

¹ Charlotte. M. et Adela .V. D 2004. P.104.105.106

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

7.6- Régression transitoire et besoin d'investissement d'un espace à soi :

À l'adolescent, cette autonomie de penser est bien sur renforcée par la construction de l'identité et le besoin de s'éloigner des objets œdipiens, L'adolescent dont les pensées sont souvent submergées par le pulsionnel, sous forme d'affects et de désirs contradictoire, ressent parfois le besoin d'un isolement dans un endroit qui lui appartient[...], Les adolescents qui adoptent rapidement des attitudes d'adultes ne sont pas forcément précoces et matures, c'est la peur de la régression qui les pousse en avant.

Le passage par la régression est sain et nécessaire, LADAME nous dit que le réinvestissement de l'analyté « peut être vu comme une défense à la fois contre la progression vers une sexualité et contre un risque régressif autrement catastrophique, celui de l'effondrement narcissique et d'une désorganisation de l'identité ».

8. Les mécanismes de défense dominants à l'adolescence :

8.1- Le clivage :

« C'est la constance au sein du MOI de deux attitudes contracturées vis-à-vis de la réalité extérieure .l'une d'elle tient compte de cette réalité et l'autre partie la dénie sans que les deux attitudes se gênent » .ce mécanisme se voit à l'adolescence quand il y a une partie de soi de l'adolescent qui accepte les changements du corps et l'autre le dénie on trouve aussi des attitudes enfantines au même temps des attitudes mature et c'est un mécanisme inconscient.

8.2- Le déni :

« C'est un mécanisme psychologique qui a pour but de refuser comme vraie une réalité et de l'exclure du psychisme » .il y a dénégation de la nouveauté du corps de l'adolescent vue la fragilité de son narcissisme, avec le déni il protège son MOI de l'effondrement on trouve aussi le déni dans l'acceptation de l'adolescent à ses propres limites .lorsqu'il était enfant il avait le fantasme de toute puissance donc à l'adolescence il y a déni des capacités du corps réel.

8.3- La projection :

« C'est le mécanisme d'attribuer à l'autre des qualités ou propriétés que l'on refuse chez soi ».

L'adolescent utilise toujours ce mécanisme il réclame toujours aux autres qu'ils sont la cause de sa souffrance surtout les parents. Et parfois il se met à se maltraiter lui-

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

même son corps, ce qui correspond à la paranoïa, Selon P.Marty « ce n'est pas moi (qui éprouve cela) c'est l'autre » .mais ça reste un mécanisme de défense de l'adolescence qui défère de la pathologie de la paranoïa.

8.4- L'intellectualisation :

« C'est le mécanisme qui déplace sur un plan cognitif rationnel et logique un conflit intrapsychique. il réduit l'angoisse créée par ce conflit qu'il externalise ». ici l'adolescent utilise ce mécanisme dans le but de : neutraliser les émois qui le submergent, leur trouver un sens logique et leur donner une explication rationnelle ou bien les déplacer sur des thèmes généraux.

8.5- L'ascétisme :

« C'est un mécanisme typique de l'adolescent refuse une dangerosité évidente s'il atteint un degré extrême .l'adolescent refuse de vivre la moindre jouissance du corps, même la plus innocente. il s'impose des limites strictes pour faire barrage à l'émergence pulsionnelle. Mais il a de cadre extérieur qui joue ce rôle de contenance, puis il doit se créer lui-même des garde-fous et parer l'excitation».¹

L'ascétisme deviendra un mode de fonctionnement quand il nourrit le masochisme du sujet.

Ce mécanisme se voit par exemple dans le refus du sujet à se relaxer, de manger de bonnes choses.

8.6- La régression :

« C'est un mécanisme défensif qui entraîne le sujet vers un stade libidinal antérieur, qu'il avait dépassé ».

L'adolescent utilise ce mécanisme pour retrouver les relations de l'objet connue qui lui procure de la confiance.

Face à son angoisse de remaniement physique l'adolescent retarde son passage à l'âge adulte en utilisant ce mécanisme et on aperçoit sa dans ses relation avec ses camarades lorsqu'ils rient sur des blagues scatologique et lors des jeux enfantins. Lorsqu'ils rient sur des blagues scatologique et lors des jeux enfantins.

Aussi on a les conduites auto-érotiques et les attitudes anales.

Scatologique et lors des jeux enfantins.

¹ Charlotte. M. et Adela .V. D 2004. P.109.110

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

8.7- La sublimation :

« Il s'agit de déplacer l'énergie sexuelle et agressive vers des objets socialement valorisés ».

C'est le mécanisme le moins coûteux psychologiquement, l'adolescent cherche à faire de son énergie pulsionnelle déborder une énergie positive basée sur la construction tels que la lecture, le dessin et le sport ...etc.

8.8- Le recours à l'agir :

Il s'agit d'une défense comportementale que l'on observe fréquemment chez l'adolescent, notamment dans les psychopathologies de cette période : tentative de suicide, passage à l'acte sexuel, violence contre les objets externes.

9. le développement intellectuel à l'adolescence :

Selon Piaget : l'intelligence se développe en plusieurs étapes, il distingue l'intelligence sensori-motrice de l'intelligence opératoire concrète. Une fois ces deux paliers franchis l'adolescent accède à la pensée formelle. En d'autres termes, il s'agit du raisonnement hypothético-déductif. Alors que l'enfant raisonne par tâtonnement avec des objets concrets, l'adolescent acquiert la capacité de raisonner par hypothèse, en induisant des conséquences et en les vérifiant.

La période formelle repose sur deux structures de raisonnement :

- le système combinatoire, qui permet d'envisager toutes les possibilités d'une situation. L'adolescent devient capable de dire de façon exhaustive la permutation possible d'un cas de figure.
- le groupe d'identité, négation, réciproque, corrélatif. Il s'agit du système que la pensée formelle utilise pour résoudre des opérations logiques. Par exemple, l'expérience de Piaget est d'équilibrer une balance avec des poids. Les enfants peuvent la déséquilibrer et la rééquilibrer en enlevant puis en ajoutant un poids. La pensée formelle permet d'utiliser d'autres stratégies, notamment en se servant des deux côtés de la balance.

Dans les stades piagétiens, c'est le stade ultime de l'intelligence. Piaget précise toutefois que la pensée et les acquisitions intellectuelles continuent à évoluer tout au long de la vie. En outre, tous les adolescents n'accèdent pas à la pensée formelle. Piaget précise qu'il faut de bonnes conditions environnementales pour pouvoir l'acquérir.

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

10. Définition de la prise 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 symbolique ou créatrices.¹

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 risque 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.²

10.1- Les conduites à risque

Ce sont des comportements répétés de prise de risque 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 psychologiques : violence itératives, scarifications multiples, conduites suicidaires, troubles des conduites alimentaires, addictions.³

L'adolescence est une période particulièrement propice au changement...le risque existe de voir se figer des conduites négatives qui altèrent ou empêchent le développement des potentialités du sujet...⁴ »

10.2- Les conduites à risque comportement toujours :

-la recherche du frisson, du vertige, de la défoncée ou de la sensation intense.

Elles se traduisent ensuite par l'impulsion à rechercher par tous les moyens ce plaisir instantané, quasi magique.

¹Dressez, p.(2003). De la prévention des toxicomanies à la prévention des conduites à risque .Revue-toxibase, (11), p, 28

² Braconnier, A(2002). Prises de risque .Adolescente/adolescent. Gynécologie obstétrique & fertilité, 30(10), p, 787.

³ Braconnier, A(2002), op, cil, p, 792.

⁴ Jeammet. P. Adolescence et processus de changement, in Widlocher. D traité de psychopathologie, .PUF. Syros, Paris, 1997.p. 9

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

-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.).¹

La prise de risque devient subie, plus que choisie, au fur et à mesure que s'installe une conduite compulsive qui reproduit la prise dans un système organisé : la dépendance pour les troubles des comportements alimentaires.²

Selon Byrnes, Miller et Schafer (1999), les conduites à risque 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 substance psychoactive par exemple. Toutefois, cette définition ne semble pas exhaustive puisque la plupart des conduites à risque 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.³

La violence, dirigée contre soi ou contre est aussi une forme de comportement à risque typique de l'adolescence : automutilation, tentatives de suicide, violences scolaires, brimades, racket, bagarres... sont autant d'exemples dans lesquels des jeunes sont souvent impliqués.⁴

¹ Haza, M. (2012) .Adolescence et prise de risque .Journal of the Canadian Academy of child and Adolescent psychiatry,21(3),p,167.

² Assailly ,J ,P.(2003) . les conduites à risque :du danger à la loi, des gènes aux pairs ,revue toxibase .

³ Michel,M. les conduites à risques et le trouble définition de l'attention/Hyperactivité (TDAH), chez l'enfant et l'adolescent= l'exemple des jeux dangereux université paris .(2009) page, (23)

⁴ Michel,M. les conduites à risques et le trouble définition de l'attention/Hyperactivité (TDAH), op.cit.(2009) page, (23)

CHAPITRE I : L'ADOLESCENCE

Certains comportements sur la route sont souvent les faits de jeunes : une vitesse excessive, une conduite imprudente, des courses, roulées sans ceinture ou casque... Ils représentent à la fois un danger pour eux-mêmes et pour les autres usagers.¹

¹ Michel m .les conduits à risques et le trouble définition de l'attention/Hyperactivité (TDAH), op.cit.(2009) page, (23)

CHAPITRE II : Les jeux vidéo

Préambule :**1. L'Histoire de jeux :**

C'est à la veille de la seconde guerre mondiale, avec la parution d'un livre majeur *Homo ludens* de Johan Huizinga (1938) qu'apparaît véritablement la problématique du jeu dans les sciences humaines. Le titre suffit lui-même à comprendre le renversement qu'établit l'écrivain hollandais : "l'homme de même qu'il est *Homo sapiens*" ou *Homo faber*, est aussi " *Homo ludens*". Loin d'être une activité humaine parmi d'autres /le jeu est donc une dimension déterminante et même constitutive de l'homme, pas seulement d'un point de vue psychologique, mais aussi aux niveaux culturelle et social. En effet, selon J.Huizinga, « la culture naît sous forme de jeu », pour dans un second temps placer à l'arrière-plan l'élément ludique. Roger Caillios, dans *les jeux et les hommes*¹(1958), prolonge les analyses de J'Huizinga et propose J. Caillios une célèbre classification des jeux, qui comprend quatre catégories fondamentales, agôn, alea, mimicry et ilinx.

L'agôn regroupe tous les jeux où il y a combat, compétition, qu'il fasse appel à des qualités physiques (comme la boxe, l'escrime, le billard) ou qu'ils soient plus cérébraux (échecs, jeu dames...) » le ressort du jeu est pour chaque joueur de voir reconnue son excellence dans un domaine donné » la catégorie de l'alea (en latin le nom du jeu de dés) comprend les jeux dont « le destin est le seul artisan de la victoire » tels la roulette, les dés, la loterie, ici, au contraire de l'agôn, le joueur est passif : « l'alea marque et révèle la faveur du destin » la troisième catégorie, mimicry (le terme en anglais désigne le mimétisme), renvoie aux jeux consistant « à la devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence ». « le plaisir est d'être autre ou de se faire passer pour un autre » enfin, l'ilinx (en grec, le tourbillon d'eau) rassemble les jeux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse » certains manèges, mais aussi le toboggan ou la balançoire, par exemple, relèvent de cette recherche du vertige, en fait, beaucoup de jeux combinent ces différentes catégories : le dominos et beaucoup de jeux de cartes

¹ Caillios, *les jeux vidéo et les hommes*, Gallimard, [*]1991.1958.HUIZINGA, *homo ludens*, Gallimard, 1995.1938, Tremel, *jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, PUF, 2007.

relèvent ainsi de l'agôn et de l'alea, car ils reposent à la fois sur le hasard et la compétition.

En plus de ces quatre catégories, R. Caillois distingue deux composantes du jeu : la paidia et le ludus, la paidia est liée au divertissement, à la l'allégresse et à l'improvisation, et renvoie aux » manifestations spontanées de l'instinct de jeu » comme la galipette, le ludus discipline la paidia en introduisant des conventions, des règles, et rend ainsi possible l'entraînement.

Si l'heur de gloire de l'analyse du jeu prend fin dans les années 70, on trouve cependant des études récentes sur le jeu, mais plus ciblées, dont l'ambition est sociologique ou ethnologique, il ne s'agit plus d'expliquer l'homme ou la culture par le jeu, mais de s'intéresser à certaines communautés de joueurs, comme dans l'étude de Thierry Wendling (ethnologie des joueurs d'échecs,2002), ou à l'impact de nouvelles pratiques de jeu, ainsi que le met en évidence, par exemple, Jean Pierre Martinon Hutin dans ethnologie des machines à sous(2000)¹

2. Quelques définitions 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.)²

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, déplace les objective communique, etc.)

L'objective dans un jeu vidéo est de gagner, et cela à travers de nombreuses mécanique 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.).³

¹ Jean François Dortier, dictionnaire des sciences humaines. P (277-278)

² Taquet. P .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 3.P ,68. (2014) .

³ Taquet. P .Addiction au jeu vidéo, op. cit .P ,68.

Amato. E. A :

« L'expression « jeu vidéo » est la juxtaposition de deux termes contradictoires : jeu et vidéo, ces termes sont paradoxaux parce qu'ils évoquent deux types d'activités différentes : d'une part le jeu qui est ludique, actif et créatif, d'autre part la vidéo qui évoque la passivité de la posture du spectateur, l'association de ces deux termes a fait d'emblée hériter au jeu les préjugés à résonances négatives de ces univers, le jeu vidéo ne serait que ludique et¹ passif ».

M. coulombe :

« Jouer aux jeux en ligne est une activité curieuse, Elle implique de se fondre dans un univers à la géographie imaginaire, un univers virtuel en ce qu'il aménage un espace parallèle au monde réel, un espace différent. Le joueur pénètre dans un environnement englobant, féérique, dans lequel se perdre et mettre en sourdine les douleurs et les difficultés du monde réel, il trouve à portée de souris un lieu qui, par son pouvoir d'attraction même, permet de s'enfuir, de s'oublier, et peut-être d'abord de s'oublier un peu »².

3. les différents supports et types de jeux vidéo :

3.1- Les supports : ils ont existé plusieurs supports tels que :

3.1.1- sur borne d'arcade :

Ce sont des meubles contenant des jeux vidéo : ils sont composés d'un écran, et de boutons, de joystick, ou parfois d'un pistolet, d'un volant, d'un tapis de danse etc. ce sont les jeux vidéo que nous trouvons dans les lieux publics, comme les bars par exemple, ou les salles de jeux vidéo, appelées salles d'arcade.

3.1.2- sur console :

Elles peuvent être portables et se présentent généralement de petite taille (transportable dans un sac à main, voir une poche de pantalon). Il y a toujours un écran sur lequel le joueur agit au travers des touches ou à l'aide d'un stylet si l'écran est

¹ Amato E. A., « Communication ludique – Origine et puissance d'un nouveau média », *Hermès*, n°62, 2012, p.27

² Maxime.C, *LE Monde Sans Fin des Jeux Vidéo*, Presse Universitaire de France, 2010, P.13

tactile, ou simplement en le touchant du bout du doigt, malgré leur petite taille, ces consoles offrent aujourd'hui des fonctions multiples.

Les consoles peuvent être aussi de gros gabarit et se brancher sur la télévision, on les appelle les consoles de salon, le jeu se déroule donc sur l'écran de télévision, le joueur commande son jeu avec une manette, dotée de plusieurs boutons aux fonctions différentes, la manette est reliée à la console (fil ou connexion pour manette sans fil), la console est reliée à la télévision.

3.1.3- Sur ordinateur :

Le joueur agit par l'intermédiaire du clavier et/ou de la souris, il faut généralement une machine assez puissante pour supporter les jeux vidéo les plus récents.

3.1.4- Sur téléphone portable ou sur agenda électronique :

Le joueur agit par l'intermédiaire du clavier ou des touches tactiles.

3.2- Répertoire des principaux types de jeux vidéo :

Voici une liste, non exhaustive, des types de jeux qui existent, les dénominations varient beaucoup en fonction des sources de même que la précision des différentes catégories, celle-ci se base sur le livre de Tisseron, Qui a peur des jeux vidéo ¹? Mais je suis également beaucoup appuyée sur les définitions de Web, notamment de wikipédia, encyclopédie libre, je suis conscient que cette source est peu fiable, mais les informations recueillies étaient généralement en correspondance avec celles de Tisseron, je me suis donc permis de les utiliser.

3.2.1- Les jeux de plateforme :

Jeu vidéo dans lequel le joueur dirige un petit personnage qui doit franchir les différents niveaux, en sautant de plateforme en plateforme, à travers un parcours, en pièges et d'obstacles à éviter, d'objets à collecter, et dont le but est d'atteindre en un temps limité le dernier niveau, tout en débarrassant des ennemis rencontrés.²

3.2.2- Les jeux de simulation :

¹ Tisseron .S, Qui a peur des jeux vidéo, Paris, Albin Michel, 2008, p, 61

² Yolande perron, Vocabulaire du jeu vidéo, Office Québécois de la langue Française, Edi 2012 page 95.

Ils visent « à reproduire de manière réaliste les sensations aux commandes d'une voiture, d'un avion, d'un tank, d'un train, etc. » (2010, type de jeu vidéo, wikipédia, encyclopédie libre). L'objet de simulation n'est pas forcément un véhicule, ce peut être un instrument de musique, comme par exemple dans Guitar Hero, un sport, comme dans Tony Hawk's Skateboarding, la Wii, nouvelle console a développé un principe nouveau : le joueur se mobilise pour agir dans le jeu, face à l'écran, il tient la manette dans sa main, celle-ci transmettant ainsi le mouvement au jeu, cette nouvelle console offre selon Tisseron » d'incroyables perspectives puisqu'elle permet notamment de pratiquer avec des vrais gestes de nombreux sports ». ¹

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 ²

3.2.3- Les jeux d'aventure :

Le jeu d'aventure est un type de jeu vidéo caractérisant les jeux vidéo dont l'intérêt prédominant se focalise sur la recherche et l'exploration, les dialogues, la résolution d'énigmes, plutôt que sur les réflexes et l'action, ainsi, un jeu d'aventure constitue une fiction, comme un film, un roman ou une bande dessinée, dont le principal objectif est de raconter une histoire ; en se différenciant des autres médias du fait de son interactivité, le joueur pouvant agir sur l'histoire, certains jeux d'aventures offrent ainsi plusieurs embranchements scénaristiques, en tant qu'œuvre de fiction, les jeux d'aventure touchent un grand nombre de genres littéraires, fantasy, science-fiction, policier, horreur ou comédie, par exemple : Prince of Persia, The Legend of Kyrandia. (2010, type de jeu vidéo, wikipédia, encyclopédie libre).

« Au fur et à mesure qu'il traverse des épreuves, il construit sa personnalité, se découvre de nouvelles compétences et de nouveaux pouvoirs ». ³

¹ Tisseron. S. Qui a Peur Des Jeux Vidéo, Paris. Albin Michel, 2008. P. 61

² Disarbois, B, l'addiction au virtuel : une présence sans absence, psychotropes, (2009), p.58.

³ Tisseron. S. Qui a Peur Des Jeux Vidéo, op. cit. P. 61

3.2.4- Les jeux de tire :

Jeu d'action dont la jouabilité est axée sur le tir et dans lequel le joueur doit éliminer à l'aide d'armes à feu diverses, il existe principalement deux types de jeu de tire :

- **Les jeux de tir objectif :**

Jeu de tir dans le troisième personnage, d'un point de vue extérieur, selon un cadre normal, à la troisième personne.

Dans un jeu de tir à la troisième personne, la vue peut être prise, par exemple, de l'arrière du personnage.

Les jeux de tir à la troisième personne font partie de la catégorie des jeux d'action.

- **Les jeux de tir subjectif :**

Jeu de tir dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il dirige.

Le point de vue du jeu permet au joueur de voir comme s'il était le héros. La caméra virtuelle cadre et se déplace comme si le joueur était à la place du personnage (qu'il ne voit plus). L'image vue par le joueur était à la place du personnage (qu'il ne voit plus). L'image vue par le joueur est en fait une simulation de ce que voit le personnage. La vue subjective caractérisant ce type de jeu renforce l'immersion.

3.2.5- Les jeux de combat et 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 de la famille des jeux d'actions. Exemple Doom, Tomb Raider, et Duke Nukem 3D)¹

3.2.6- Les jeux de stratégie :

Il existe deux types principaux de jeu de stratégie.

➤ **Dans le jeu de gestion**, le joueur doit construire et gérer un espace de vie, de

¹ Perron, Y. Vocabulaire du jeu vidéo. Office québécois de la langue française, Québec (2012), P, 39.

loisir ou même un peuple entier « le jeu de vidéo de gestion met l'accent sur la gestion de ressources limitées dans le but de prospérer » (2010, jeu de gestion, wikipédia, encyclopédie libre), il s'agit par exemple du jeu les Sims, certains de jeux peuvent être considérés comme des jeux de simulation tellement la gestion que demande le jeu est proche de la réalité.

➤ **Les jeux de guerre**, demande au joueur de diriger un peuple ou une armée en guerre dans le but de se défendre ou conquérir un territoire, divers facteurs doivent être pris en compte par le joueur, comme le commerce, la constrictio, la gestion des affaires diplomatiques, la nourriture, les ressources, les armes etc. par exemple : Aga of Empire 3.

3.2.7- Les jeux de rôles :

Le jeu de rôle est un jeu où le joueur incarne un personnage évolue dans un environnement, le personnage est assez libre mais a toujours une quête principale, la principale différence d'un tel jeu face à un jeu d'aventure, avec lequel il souvent un très gros inventaire, est que le jeu de rôle se caractérise essentiellement par les facultés d'évolution du personnage, ces évolutions auront lieu le plus souvent à la suite d'épreuves plus ou moins complexes qui feront gagner la possibilité d'évaluer telle ou telle caractéristique, par exemple : Final Fantasy XIV , The Elder Scrolls IV (le jeu vidéo de rôle, wikipédia, encyclopédie libre).

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.¹

Le MMORPG [massively multiplayer online rôle-playing Game] ou jeu de rôle massivement multi joueur est à la croisée du jeu vidéo, d'internet et du jeu de rôle.

¹ Valleur, M. jeu pathologie et conduites ordaliques, psychotropes,11(2). (2005)P,9.

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 environs de 10 à 60 ans. Néanmoins la majorité des joueurs sont des adolescents post-adolescents, avec une plus grande fréquence de garçons.¹

3.2.8- Les mélanges :

Cette catégorie reflète la complexité d'une partie des jeux vidéo, on effet, certains jeux associent des caractéristiques de plusieurs types de jeu, exemple est World of Warcraft, comme le décrit Tisseron dans l'un des ses livres les plus récents Qui a peur des jeux vidéo ?

C'est à la fois un jeu d'aventure où l'on crée son personnage, un jeu de stratégie où l'on décide de la carrière que l'on va mener, un jeu à la première personne où l'on se visualise en train d'abattre des créatures et surtout un jeu de rencontre puisqu'il se joue en ligne.²

Ce dernier aspect me permet d'aborder d'abord une caractéristique importante de certains jeux vidéo qui peuvent se jouer par l'intermédiaire d'internet.

Les « causal 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.

Les « pro-gamers » sont des professionnels du jeu vidéo qui est leur principale source de revenus au travers des sponsors. De nombreux événements 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 professionnels³

¹ Disarbois, B, l'addiction au virtuel : une présence sans absence, psychotropes, (2009), 43.

² Tisseron, S, Qui a peur des jeux vidéo, Paris, Albin Michel, 2008, p.(65)

³ Taquet, P. 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 3 (2014) .P 78-79

4. Du jeu solitaire au jeu en ligne :

Quand les jeux vidéo sont parvenus auprès du grand public dans les années 1970, ceux-ci se jouaient essentiellement grâce à l'ordinateur et à la console de jeu qui se trouvaient chez soi, à la maison, une inquiétude est très vite apparue du côté des parents voyant leurs enfants immobiles, comme en dehors de toutes contingences, devant leur écran, car effectivement, le jeu vidéo, à ses débuts, était essentiellement une activité individuelle, les possibilités de jeu multijoueurs étaient limitées le plus généralement à deux joueurs simultanément devant un écran.

Mais cette réalité du joueur seul devant sa machine a évolué avec le temps, tout d'abord dans les années 1990 avec le phénomène des Lan Party¹ : une réunion de joueurs autour d'un jeu, les joueurs ne sont plus seuls à jouer puisqu'ils sont reliés les uns aux autres et doivent coopérer ou se tester mutuellement.

Les LAN sont des réunions ludiques et informatives, les renseignements on trait aux jeux et à l'informatique de manière générale, sans doute est-ce l'occasion pour ces joueurs de se constituer un réseau de connaissance voire d'amis qui partagent une ou plusieurs passions, il y a donc avant, pendant et après ou des relations se concrétisent.

Mais c'est surtout grâce au développement d'un internet à grande vitesse pour les particuliers que les jeux multijoueurs se sont développés², le rassemblement virtuel de l'ensemble de ces joueurs a supposé une nouvelle forme de jeu ou la communication était partie intégrante du jeu. Cette gamme de jeu est connue sous le nom des jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO³). Au travers de ces jeux, se forment pour le joueur de véritables communautés ludiques qui peuvent avoir un caractère local, régional, national, voire mondial.⁴

¹ LAN L'acronyme de local areas network qui signifie « réseau local ». Une LAN party est donc au sens littéral une fête organisée par un réseau local (ordinateur)

² LA France J. P « La parole est aux joueurs intensif de World of Warcraft – Entre Fascination et Dépendance, Entre plaisir et déséquilibre », Hemés, n°62, 2012, p. 63

³ MMO est l'acronyme de massively multiplayer online, il existe plusieurs types de jeu MMO, Les MMORPG (massive multiplayer online role-playing games) sont très connus.

⁴ Fédération des Associations de parents de l'Enseignement Officiel, Avenue du, onze novembre, 57-1040, Bruxelles.

Yann Leroux est docteur en psychologie et psychanalyste, se définissant lui-même comme un « digiborigène », il s'intéresse particulièrement à l'internet et aux jeux vidéo, dont il sert comme supports dans des thérapies avec les enfants et adolescents, il est auteur de *Les Jeux Vidéo, ça rend pas idiot !* FYP Edition, 2012, et mon psy sur internet.

Il écrit sur le sujet de l'identité réelle et l'identité en ligne : « ces deux identité se recouvrent, de manière croissante, cela pose d'ailleurs des questions que nous avons à penser ensemble.

Au départ, internet présentait l'intérêt de rendre possibles des expériences totalement différentes de celles que l'on vivait banalement : on pouvait facilement jouer ou discuter en ligne avec des identités inventées, chacun avançait sous un pseudonyme, le pseudonymat et les caractéristiques de réseau permettaient de se réinventer.¹

5. Le jeu comme une nouvelle socialisation :

Maxime. C : Dans une posture sociale marque :

« Sur le socle spécifique de cette symbolisation naissent de nouveaux réseaux sociaux, ainsi, cette mise à distance ne doit pas tenir comme simple constat d'échec : plus fondamentalement, elle inaugure des regroupements qui, fondés sur l'absence et la distance, seront désormais électif »²

Dans une seconde partie ce qui concerne le jeu entre copains il dit que : « les amitiés en ligne ne sont pas toujours l'affaire d'anonyme et de socialisation avec des inconnus, certains surtout des adolescents, font du jeu un nouvel univers ou se retrouvent entre camarades de classe, entre amis, ils recréent un esprit de clan, un « nous » uni contre l'anonymat des autres joueurs, ils pourront se déprendre de leur identité physique et de leur caractère, pour s'expérimenter autrement, profitant de leur avatar comme prétexte à leur expérimentation »³

Et en finale il démontre l'importance de création des liens sociale constitué une nécessité fondamentale dans la création des liens dans le monde virtuel « recréent, au

¹ Yannick Lejeune, *TIC 2013 , les nouveaux temps réels*, FYP EDITION, France, 2012 p (67)

² Maxime Coulombe, *Le Monde Sans Fin Des Jeux Vidéo*, Presse universitaire de France. P (120)

³ Maxime Coulombe, *Le Monde Sans Fin Des Jeux Vidéo*. Op.cit. P.125

creux de ces communautés, de nouvelles socialisation, nouvelles, car fonder sur une identité neuve et ouvrant donc à une réinvention de soi[...]ces amitiés créées sur des sensibilités communes, sur fond de féroces batailles gagnées en équipe, sur un ensemble de projets encore à réaliser, ne sont pas aisées à abandonner, arrêter de jouer veut en effet dire laisser tomber le groupe... »¹

6. Le corps à l'adolescence et le virtuel

Patrice. F dit sur ce sujet : « Il se focalise sur les perspectives qui déterminent les aspects entre le monde virtuel et le monde réel, par des mesures plus adéquates avec le monde de hiérarchie et les particularités de nouvelle société numérique, « en effet, la notion de virtuel est probablement l'une des plus polysémiques qu'on rencontre dans la littérature sur l'informatique et internet, s'il y a accord sur le fait que le virtuel s'oppose au réel, au-delà de point de vue divergent, pour les informaticiens qui ont développé la « réalité virtuel », il s'agit d'un dispositif informatique de reconstruction du réel, à l'aide de l'image et de sons de synthèse, permettant de disposer de simulations du situation dans un objectif d'apprentissage ou d'expérimentation, les artistes imaginent, quand à eux, non pas de copie réel, mais de crée des mondes nouveaux, pour certains passionnés d'informatique, le virtuel permet également de s'échapper de réel, soit pour vivre dans un monde imaginaire, soit pour essayer de transférer dans son ordinateur son intelligence et peut être- même ses émotions... »²

7. La cyberaddiction :

7.1- Addiction :

7.1.1- Historique et définition :

L'addiction en latin « ad dicere », qui désigne en français juridique de moyen âge la contrainte par corps, imposée par une ordonnance du tribunal, de celui qui ne pouvait pas payé créancier par son travail, il existe donc dans l'addiction une relation de maîtrise corporelle imposée par l'extérieur.

Par la suite, intégré dans la langue Anglais, il désigne la relation contractuelle de soumission d'un apprenti à son maître, puis, dans le langage populaire, toutes, les passions dévorantes et les dépendances.

¹ Maxime Coulombe, Le Monde Sans Fin Des Jeux Vidéo. Op.cit. P (127.128)

² Patrice F, L'imaginaire D'internet, La Découverte & Syros, Paris, 2001. P (163)

Ainsi, en psychiatrie, il désignera l'ensemble des conduites ayant en commun l'impulsivité et entraînant la dépendance, ce terme est cependant resté trop ambigu et imprécis du fait des évolutions de sa définition, au point que les psychiatres anglophones l'ont retiré du DSM IV¹ et lui ont donné le terme de « dépendance », (dans le contexte comportementale).

Selon Valleur. M (2005)², l'élargissement qu'apporte le terme addiction justifie toute sa place, différentes argumentations sont en faveur de cette dénomination, ils concernent la similitude des troubles ayant une composante de perte de contrôle, les comorbidités fréquentes entre les différentes addictions, ou le passage de l'une à l'autre, et la similitude des prises en charge proposées pour ce type de problématique.

Selon INSERM³ : Addiction implique au moins trois mécanismes :

- Une augmentation de la motivation à consommer le « produit », drogue, jeu, etc. ;
- Un état émotionnel négatif (recherche d'un soulagement) ;
- Une diminution de la capacité à se contrôler (consommation excessive).

L'addiction se traduit d'abord par un plaisir ressenti et généré par le produit, il s'explique par une toute une série de modifications électrochimiques dans le cerveau en réponse à la consommation, on note ainsi une libération de dopamine, la molécule du plaisir et de la récompense, mais aussi de sérotonine et d'endorphines, des molécules impliquées dans le soulagement de la douleur et le bien-être, plus la consommation augmente, moins le cerveau parvient à sécréter naturellement des endorphines : c'est la consommation de substance addictive qui prend le relais, d'où le besoin d'en consommer encore plus et une sensation de manque si l'on arrête.

En conclusion, la définition de toutes ces notions nous permet de les placer de façon graduelle sur le chemin qui mène à la dépendance comme suite :

- Usage normale, puis ;
- Usage nocif, préjudice personnel, puis ;

¹ DSM IV : Manuel Diagnostique et Statistique des Troubles Mentaux.

² Valleur, M. (2005), jeu pathologique et conduites ordaliques. Psychologie, P(9-30).

³ INSERM : L'Institut National de la Santé et de la recherche Médicale.

- Abus, préjudice personnel et social, puis ;
- Dépendance à une substance (qui remplacerait le terme d'addiction trop imprécis).

7.1.2- Classification :

On distingue deux types de dépendance : la dépendance à une substance et la dépendance comportementale.

➤ Définition OMS¹ (Edwards 1976,1992) ²

La dépendance se définit comme :

« Un état psychique et parfois physique, résultant de l'interaction entre un organisme vivant et un produit, caractérisé par des réponses comportementales ou autres qui comportent toujours une compulsion à prendre le produit de façon régulière ou périodique pour ressentir ses effets psychiques et parfois éviter l'inconfort de son absence (sevrage). La tolérance peut être présente ou non ».

- **une dépendance physique :**

État où l'organisme assimile à son propre fonctionnement la présence d'un produit. Le sujet développera ainsi des troubles physiques parfois graves en cas de manque, l'ensemble de ces troubles constituant le syndrome de sevrage.

Cette dépendance résulte des mécanismes d'adaptation de l'organisme à une consommation prolongée, elle peut s'accompagner d'une tolérance (qui est une adaptation biologique au produit), entraînant la nécessité d'augmenter les doses pour obtenir le même effet qu'au début de la consommation.

- **Une dépendance psychique :**

Qui correspond au désir insistant et persistant de consommer la substance, mettant ainsi le sujet en vive tension parfois se traduire par des manifestations psychosomatiques (véritables douleurs physique sans cause physiologique), et bien plus

¹ OMS : organisation mondiale de la santé.

² Aboujaoude.E. Internet Addiction : Too Much of a Good Thing, Stanford University News. Consulté en Ligne le 24 avril, 2019.

liée aux caractéristiques des individus (états affectifs, style de vie) qu'au produit lui-même.¹

7.1.3- La dépendance comportementale :

Les dépendances comportementales ne sont pas répertoriées dans les manuels internationaux de classification des maladies, et en particulier le DSM-IV qui classe la dépendance uniquement dans « les troubles liés à l'utilisation d'une substance »

Les autres troubles du comportement tels que la pyromanie, la kleptomanie et le jeu pathologique sont classés dans les « trouble de contrôle des impulsions non classés ailleurs ».

➤ Critères diagnostiques : DSM IV

- Le jeu pathologique ;
- Les achats compulsifs ;
- La kleptomanie ;
- Les addictions sexuelles ;
- Le trouble explosif intermittent ;
- La trichotillomanie ;
- L'addiction au travail.

7.2- La cyberdépendance : une dépendance d'un genre nouveau :

➤ Quelques figures importantes qu'ils ont participé à l'appariation de concept :

En 1995 existe un forum sur l'internet ayant comme sujet : « la psychologie de l'internet ». Celui-ci destiné aux psychiatres Américains qui pouvaient contribuer à la réflexion sur le thème. C'est ainsi le Dr Goldberg , présente une classification de cyberaddiction dans une publication de sa page « humor » sa définition était donc simple adaptation à l'internet de la définition DSM-IV de la dépendance à une substance, cependant sur le plan scientifique elle était inexacte, car les manifestations

¹ Benguigui, J. « La Cyberdépendance Données de la Littérature et Résultats d'une étude sur 48 cas » Université paris 7- Denis Diderot, (2008.2009)

des dépendances comportementales ne sont pas strictement identiques à celles des dépendances à une substance, c'est en 1996, Kimberly Young¹ que le thème à commencer de s'introduire comme étant une nouvelle maladie mentale caractériser par la difficulté à contrôler ses impulsions, l'incapacité à se déconnecter d'internet, et donc le tableau clinique est assimilable au jeu compulsif « gambling », elle adapte ainsi les critères diagnostique du DSM-IV de jeu pathologique en enlevant 3 critères sur des questions d'argent et en a crée un nouveau pour établir une liste de huit critères, ces critères serviront à d'autres auteurs qui, par la suite, y apporteront quelques variantes diagnostiques ; Greenfield² (1999) a effectué une enquête grâce à ABC News (sur plus de 18000 personnes) ou il à utilisé les mêmes critères que Young mais a élargi le questionnaire à 36 items, d'autres chercheurs ont essayi d'apporter un plus aux recherches tout en s'appuie sur les critères de Young, tels que Beard et Wolf(2001), Shapira³ et al(2003) qu'ils ont préféré d'utiliser le terme « d'usage problématique de l'internet » à celui de cyberdépendance, par la suite vient les travaux de Ko et al (2005) enrichissent les critères de la cyberaddiction leur originalité a été de faire la synthèse entre les critères de Beard et Wolf en (2001) et ceux de Shapira et al(2003)." Dans la même veine que Beard et Wolf(2001), ils expliquent que le nombre de symptômes doit être plus élevé pour la cyberaddiction (7 symptômes) que pour le jeu pathologique (5 symptômes) ou pour la dépendance à une substance (3 symptômes), car l'usage d'internet est un comportement plus socialement acceptable et plus facilement accessible, comme Shapira et al(2003), ils mettent l'accent sur le fait que pour ces mêmes raison, il est essentiel qu'il y ait aussi présence d'au moins une difficulté fonctionnelle causée par le net, le cyberdépendance doit donc :

Présenter six symptômes ou plus parmi les suivants :

- Préoccupé par internet ;
- Échecs répétés pour résister à l'impulsion d'utiliser internet ;
- Tolérance ; augmentation marquée de la durée d'utilisation de l'internet

¹ Young. K..S. « Internet Addiction : Emergence of a NClincal Disorfer, Paper Presented at The 104 th Annual Meeting of the American Psychological, Association. Toronto. 1996.

² Greenfield. D. Virtual addiction : Sometimes New Technology Can Creat New Problems. En ligne. [Consulté le 24 avril 2019].

³ Shapira.N .A, Lessing, M.C, Goldsmith.T.D et Al. Problematic Internet use : Proposed Classification and Diagnostic Criteria, Depression and Anxieté, 2003 ; 17, P (207-216)

pour obtenir une satisfaction.

Servage qui se manifeste par :¹

- Symptômes d'humeur dysphorique, d'anxiété, d'irritabilité et d'ennui lorsque privé d'internet ;
- Utilisation d'internet pour calmer ou éviter les symptômes de sevrage ;
- Usage d'internet pour une période de temps plus longue que prévu ;
- Désir persistant et/ou échecs répétés pour cesser ou réduire l'usage d'internet ;
- Durée excessive du temps passé sur l'internet ;
- Effort excessif pour obtenir l'accès sur à internet ;
- Usage excessif d'internet malgré la connaissance d'un problème physique ou psychologique, persistant et récurrent, pouvant être causé ou exacerbé par l'usage d'internet.

Difficulté fonctionnelle ; un des symptômes suivants doit être présent :

- Négligence des obligations scolaires ou familiales ou professionnelles à cause d'un usage répété d'internet ;
- Problème dans les relations sociales ;
- Violation des règlements de l'école ou des lois à cause de l'usage d'internet ;
- La cyberdépendance ne doit pas être mieux expliquée par un trouble psychotique ou un trouble bipolaire de type I.

8. Sémiologie de la cyberaddiction chez l'adolescent :²

Il y a de nombreuses signes qu'on peut repérer chez les personnes qu'ils sont addictifs, et parmi les conduites symptomatologiques on cite :

¹ Benguigui, J. « La Cyberdépendance Données de la Littérature et Résultats d'une étude sur 48 cas » Université Paris 7- Denis Diderot, (2008.2009)

² Kochman.F, Jauffret. J.Desmet. Nouy. G. Verduyn. M. Dumont. M, La cyberaddiction chez les adolescents, : pathologie des temps modernes, inter psy n° 10 décembre (24-25)

- les symptômes génèrent un dysfonctionnement d'ordre social, dans le travail ou d'autres domaines importants ;
- l'utilisation de l'ordinateur est en mesure d'effacer ou d'éviter les symptômes du syndrome de manque ;
- les activités sociales, les hobbies, les activités sont récréatives réduites ou abandonnées à cause de l'utilisation de l'Internet ;
- l'usage de l'Internet persiste, en dépit de la prise de conscience sur les problèmes sociaux, occupationnels, relationnels et psychologiques, occasionnés ou entretenus par l'emploi de l'ordinateur.

Comme tel il peut s'agir d'un trouble d'ordre obsessionnel et compulsif car on retrouve :

- l'obsession idéative de reprendre les activités informatiques, de développer de nouvelles activités similaires ;
- le besoin compulsif de reprendre, au plus vite, possession de son ordinateur, procurant immédiatement le soulagement de l'angoisse obsessionnelle et renforçant le cercle vicieux obsession-compulsion.

« Les adolescents addictifs passent plusieurs heures par jour, avant tout sous la forme de jeux en réseau (42% du temps) et en réseau de discussion (chat) en ligne (30% de son temps) (6).

Des échelles d'évaluation clinique (CES-D : centre for Epidemiological studies _Dépression ; SPIN : social phobia Inventory ; ADHDS : attention Deficit Hyperactivity Disorder Scale) permettent de mettre en évidence le fait que ces adolescents cyberdépendants sont significativement plus déprimés, phobiques sociaux et hyperactifs que leurs homologues du même âge (6, 7).

Le lien entre dépression et cyberaddiction a également été montré dans une autre vaste étude auprès de plus de 1573 adolescents. Les auteurs soulignent surtout que les idées suicidaires sont quatre fois plus fréquentes au sein du groupe d'adolescents cyberdépendants (8).

Enfin, un lien a également été démontré entre la cyberaddiction et un trouble de la personnalité marqué par une structuration psychotique et des troubles des interactions interpersonnelles : la personnalité schizotypique(9).

9. LA Prévalence de la cyberdépendance :

Une recension de la littérature montre que les prévalences de la cyberdépendance varient beaucoup cette grande variabilité s'explique en partie par le manque de validation psychométrique, des testes employés, mais surtout par la piètre qualité méthodologique des enquêtes effectuées, particulièrement quant à la sélection des échantillons toutefois certains chiffres ne sont pas forcément incohérents puisqu'on peut retrouver des récurrentes ;

Pour les États-Unis :

- 6% Des internautes américains selon Young(1996) et Greenfield
- 6 à 10 % Selon Hallowell et John Ratey chercheurs à Harvard(2003)
- 14% Selon Aboujaoud responsable de l'étude à Stanford(2006)

Pour la Corée du sud :

- 6% Des jeunes coréens de moins de 18 ans Ahn Dong Hvuon, pédopsychiatre à Hanvan(2007).

Pour la chine :

- 10% Des internautes selon Xu(2006)

Pour la France :

- 1 à 2 % Selon les médecins de Marmottan Véléa et Hautefeuille(1998), ce chiffre semblerait, et est repris par l'Allemagne et la Suisse.¹

10. Les différents Types de cyberdépendance :

¹ Benguigui, J. « La Cyberdépendance Données de la Littérature et Résultats d'une étude sur 48 cas »Université paris 7- Denis Diderot, (2008.2009)

Marc Pratarelli et al.(1999) :

Ces psychologues Américains décrivent des « profils-types » d'utilisateurs, parmi lesquels se retrouvent :

10.1- Les raisonnables :

Ils n'utilisent internet que modérément, l'ordinateur est un nécessaire, mais les nouvelles technologies ne les fascinent pas, le développement rapide de l'usage d'internet les inquiète, ils le jugent inutile ou même dangereux, ces réfractaires préfèrent les relations directes aux forums, la cyber-camaraderie »les fait sourire, ils ne sont évidemment pas dépendants, et ne sont pas gênés quand ils ne peuvent se connecter.

10.2- Les dépendants d'internet :

Les moments les plus forts de leur existence se passent devant l'écran d'un ordinateur, le premier regard matinal est pour l'ordinateur, le premier geste la quête des e-mails leurs nuits sont peuplées de rêves de nouveaux sites, ils seraient prêts à déménager si l'accès à l'internet devenait impossible pendant plusieurs jours.

10.3-Les accros du cybersexe :

Ils sont, note Pratarelli, dépendants de l'internet pour des raisons sexuelles, ils ne se connectent que sur les sites pornographie, cet usage compulsif d'internet centré sur les sites sexuels correspond à une forte proportion des passionnés du net (20% en France).

10.3.1- Le modèle cognitivo-comportemental de Davis(2001)

C'est le seul modèle théorique qui porte sur les problèmes liés à l'usage de l'internet.il classifie cet usage en 2 catégories :

- Les usages pathologiques généralisés d'internet (UPGI) ou dépendance primaire : qui ne sont pas spécifiques à un contenu bien particulier et qui n'existeraient pas en l'absence d'internet, les sujets entretiennent avec leur ordinateur une relation de fascination à travers la communication par l'e-mail, les forums, la possibilité offerte de visites à toute heure et dans le monde entier.
- Les usages pathologique spécifiques de l'internet(UPSI) ou dépendance secondaire ; le sujet possédant déjà une conduite addictive à la base que l'addiction au web va amplifier, renforcer, faciliter, à savoir :

- Dépendance communicationnelle : (chats, les e-mails et les forums en ligne) dépendance aux jeux d'argent en ligne : (logiciel des casinos, loteries et des paris sportifs en ligne, poker en ligne, sites de bourse en ligne.etc) ;
- dépendance aux jeux en réseau : (counter strike, jeu MMORPG, World of Warcraft) ;
- l'achat compulsif en ligne : (l'achat est plus important que le fait de posséder l'objet) ;
- dépendance à la cybersexualité :(sites de pornographie) ;
- dépendance au travail :(le workabolisme, travail sur ordinateur, en connexion sur le web)¹.

11. La violence chez les personnes qui jouent aux jeux vidéo (Selon INSERM) :

11.1- Meta-analyses :

Après la première méta-analyse de Andirson (1977) sur 67 études, celle de Hearold (1986) sur 230 études une taille d'effet de 0.30 et celle de Paik et Comtock (1994) sur 217 études une taille de 0.31, la méta-analyse de Bushman et Anderson (2001) évoque une croissance de la taille d'effet entre 1975 et 2000 ; cette augmentation pourrait s'expliquer par un temps plus prolongé par les enfants devant des spectacles violents, ou par le fait que le contenu violent des médias croît quantitativement ou devient qualitativement plus problématique, une taille d'effet à 0.30 peut être considérée comme faible ; Strasburger(2004) insiste néanmoins sur le sens de la relation entre la violence télévisuelle et la violence réelle en disant d'une part que cette relation est plus forte que beaucoup d'autres associations reconnues en médecine(comme par exemple le lien entre densité osseuse et calcium) et d'autre part qu'elle est proche du lien existant entre tabagisme et cancer du poumon, de la même façon que tout les fumeurs ne développent pas un cancer du poumon, tout les enfants spectateurs de violence à la

¹ Benguigui, J. « La Cyberdépendance Données de la Littérature et Résultats d'une étude sur 48 cas »Université paris 7- Denis Diderot, (2008.2009)

télévision ne deviennent pas des agresseurs, mais pour cet auteur, le risque est hautement significatif.

Des méta-analyses incluent les autres formes de média (les médias interactives) comme les jeux vidéo (Anderson et Bushman, 2001 ; Sherry, 2001). Jouer à des jeux vidéo violents stimule l'excitation physiologique, accentue les pensées et les sentiments agressifs, augmente les comportements pro-sociaux, l'efficacité des jeux vidéo sur l'apprentissage de comportements agressifs, voire pour apprendre à tuer, est d'ailleurs utilisée par les armées par l'intermédiaire de simulateurs en tout point comparables à des jeux.

La revue de littérature de Bensley (2001) porte sur 9 études chez l'enfant de 4 à 8 ans et sur 10 études chez les enfants plus âgés, adolescents et adultes ; ces études ont été réalisées entre 1984 et 2000, il n'y a pas de démonstration probante d'un lien entre l'exposition aux jeux vidéo et l'augmentation des comportements d'agression ; cependant, Bensley discute la validité de ces résultats compte tenu du jeune âge dans 9 études, de la faiblesse méthodologique (les comportements d'agression sont rapportés par les sujets eux-mêmes et non par des évaluations externes), et de l'aspect virtuel de nombreux jeux alors que les progrès techniques permettent de plus en plus de proposer des jeux réalistes.

Des travaux récents montrent que 94% des jeux vidéo destinés aux adolescents sont à thème de violence, 26% à thème de « sang », et que ces jeux incitent aux actes de violence, les auteurs concluent que les médecins et les parents doivent savoir que les contenus de ces jeux sont parfois « inattendus » (Haninger et Coll., 2004 ; Haninger et Thompson, 2004).

La méta-analyse de Anderson (2004) réaffirme le rôle négatif des jeux vidéo violents qui augmentent le comportement agressif, les cognitions agressives, et favorisent la diminution des comportements prosociaux, cet auteur suggère même que les précédentes méta-analyses ont sous-estimé les effets délétères de ces jeux ; la taille d'effet (même si elle peut paraître faible) est supérieure à celle retrouvée entre l'utilisation du préservatif et la baisse du risque de SIDA, or, cet auteur souligne que les populations reçoivent une information sur le préservatif et le SIDA et ne reçoivent aucune éducation sur le risque des jeux vidéo.

Les spectacles de violence stimulent la violence mais entraînent aussi d'autres phénomènes, notamment une désensibilisation des sujets, l'exposition répétée à des scènes violentes diminue la réactivité des spectateurs, il se produit une habitude à la violence, avec l'installation d'une passivité et d'une apathie face à des gestes violents, une expérience réalisée en 1974(Thomas, 1974), projetait à des adolescents une séquence de 15 minutes d'un drame criminel ou d'un match de base-ball, ensuite, les sujets devaient surveiller deux jeunes enfants ; quand ces derniers commençaient à se quereller et à se battre, les adolescents précédemment exposés au crime mettaient 5 fois plus de temps à intervenir que les autres.

Par ailleurs, se pose le problème des armes à feu valorisées dans les films et les jeux vidéo (Strasburger et Donnerstein, 1999) ; ce type de spectacles engendre la fascination pour les armes à feu et encourage la violence, à titre d'exemple, il y a plus d'armes à feu(220 millions) que de foyers aux États-Unis(200 million) (Davidson, 1993), au Japon où le port d'arme est interdit, il y a eu 28 morts par arme à feu en 1991 tandis qu'aux États-Unis il y en a eu 26800 en 2000(Kristof).¹

11.2- Rôle de la susceptibilité individuelle :

Certains enfants et adolescents sont plus vulnérables et influençables que d'autres (Brown et Hamilton Giachritsis, 2005). L'étude de l'Unesco (Van Felitzen et Carlson, 1999) suggère que chacun est négativement influencé par la violence transmise par les médias mais les effets sont différents selon l'équipement cognitif du sujet et selon l'environnement physique et social, un critère important est le genre : les hommes sont davantage désensibilisés que les femmes après exposition à la violence, le tempérament est aussi un facteur de vulnérabilité : les hommes avec des traits agressifs sont plus affectés.

De nombreuses pathologies mentales rendent plus vulnérables à la violence des médias : schizophrénie, troubles du spectre autistique, trouble déficit de l'attention/hyperactivité, troubles de l'humeur, déficits cognitifs et trouble des conduites (Witcomb, 1997).

¹ Benguigui, J. « La Cyberdépendance Données de la Littérature et Résultats d'une étude sur 48 cas »Université Paris 7- Denis Diderot, (2008.2009)

The American Academy of Pediatrics (2001) a dénoncé l'exposition à la violence véhiculée par les médias, incluant la télévision, le cinéma, les jeux vidéo et la musique, comme étant un facteur de risque significatif pour la santé des enfants et des adolescents, la violence vécue au travers des médias contribue aux comportements agressifs, à la peur d'être agressé, l'attention des pédiatres a été attirée sur le fait que la pratique de jeux vidéo violents augmentait de 13 à 12% les comportements violents chez les adolescents, dans ces jeux, le joueur est l'agresseur et il est récompensé si son comportement réussit, ce phénomène de récompense conduit alors à la répétition de l'acte et au développement d'une addiction.

12. Cyberaddiction et Comorbidités :

La cyberaddiction vient signer un mal-être psychique bien souvent révélateur de comorbidités (5).une étude taïwanaise réalisée auprès de 2114 étudiant a permis d'établir un profil proche de nos patients adolescents français . Le profil type d'un patient cyberdépendant est le suivant : un garçon (71 ,6% des cas) de 16 ans utilisant son ordinateur de manière présente, particulièrement sous la forme d'une anxiété social avec évitement des relations interpersonnelles et isolement social.la recherche de relations virtuelles est au contraire vécue comme valorisante et plus facile, mais vient ainsi renforcer la symptomatologie phobique par un phénomène d'évitements, Très récemment, un adolescent cyberdépendant et dépressif de 14 ans me confiait que : « dans mon jeu en réseau, je suis un héros. Tout le monde me connaît et m'admire alors que, dans la vraie vie, tout le monde me déteste et se moque de moi : alors, pourquoi continuerais-je à aller en cours ? »La seconde évidence est liée à l'environnement familial de ces jeunes à prédominance nettement masculine, clairement fragilisés sur le plan éducatif avec dans près de la moitié des cas, l'absence d'un parent.

« Que voulez-vous que je fasse, docteur de toute façon, il ne m'écoute pas, rallume son ordinateur la nuit puis ensuite refuse de se lever le matin » me signale une maman élevant seule deux adolescents et elle-même déprimée.

Nous avons développé une échelle dénommée échelle de cyberaddiction Ados(ECA) en cours de validation, dont les objectifs sont la contribution à l'évaluation clinique d'une cyberaddiction ainsi que le suivi évolutif du jeune patient en cours de traitement.

Nos premières analyses sont tout à fait probantes soulignant l'excellente sensibilité de cette échelle de cette échelle, une bonne spécificité ainsi qu'une adaptation aux changements cliniques. Un score total supérieur à 30 est corrélé au diagnostic de cyberaddiction selon nos critères.

Partie pratique

CHAPITRE III : CADRE MÉTHODOLOGIQUE

Préambule :

Dans le cadre de la recherche scientifique, on fait appel aux différentes méthodes et techniques qu'ils vont permettre de réaliser les objectifs visés.

Le choix de la méthode utilisée est par rapport au thème de recherche, alors, c'est pour cette raison qu'on va exposer les démarches de la recherche et de la population d'étude, le déroulement et les techniques utilisées et leurs analyses qui seront développées.

1. Pré-enquête :

C'est une étape qui favorise le lien entre la phase théorique et le passage au cadre pratique à partir de l'observation participante.

Après avoir obtenu l'accord des directeurs d'établissement public de santé de proximité d'El-kseur, nous nous sommes rapprochés plus précisément en service psychologique, on était bien accueilli par ces membres et dirigeants, qu'ils nous ont vraiment confiés un climat favorable, afin de mieux établir un programme de recherche qui va faciliter la tâche d'entreprendre avec les patients qui se trouvent dans l'établissement, le nombre de cas qui sont concernés sont composés de 5 personnes adolescents.

2. La méthode de recherche :

Dans le cadre de la recherche scientifique on a procuré une méthode qui convient avec l'objectif souligné dans la pratique.

Nous avons tracé un chemin qui nous a guidés, tout on se base sur la méthode clinique, afin que nous puissions déterminer et de comprendre la cyberaddiction aux jeux vidéo et de récapituler sur les différentes variantes qui influencent le portrait psychologique des adolescents.

3. L'étude de cas clinique :

Le travail de l'étude de cas, consiste à élaborer un diagnostic approfondi, soit à une personne, groupe ou un sujet spécifique, c'est une démarche de recherche qui se situe à part des méthodes qualitatives, on peut la considérer à juste titre comme l'une des plus stimulantes d'entre elles, tant par ce qu'elle comporte d'exigence pour la recherche, que par les défis théoriques et méthodologiques qu'elle pose et enfin, par les connaissances du social qu'elle permet d'élaborer.

Nous avons adopté cette méthode de recherche car elle traite le sujet dans sa globalité par son vécu et son histoire actuels et les problèmes qu'il empêche de contenir son évolution par rapport au stade de développement, et ceux qui est de notre ressort, c'est d'étudier les 5 cas d'adolescent qui se trouvent dans la clinique, afin d'apporter notre attention sur le phénomène de cyberaddiction, et essayer d'adopter une démarche d'investigation tel que la technique d'entretien (semi directifs) et de questionnaires, afin de récolter des données dans le tableau clinique.

4. Présentation des cas cliniques :

A travers cette période, que nous avons consacré dans le domaine empirique, on pu rencontrer plusieurs cas qui souffrent de problèmes psychologiques, mais parmi ceux que nous s'avons rencontrés et qui répondent et qui présentent des symptômes d'addiction au jeu vidéo, il y a eu 5 cas cités dans le tableau ci-dessous.

Tableau 01 : présentation de la population étudiée

Les cas	Sexe	Age	Situation socioprofessionnelle
Gaya	Homme	17 ans	Élève
Youba	Homme	19 ans	Élève
Rafik	Homme	18 ans	Élève
Mohand	Homme	19 ans	Platerie
Mazigh	Homme	18 ans	Plomberie

Le tableau représente 5 cas représentés d'étude uniquement de sexe homme, situés entre 17 et 19 ans.

5. Le lieu et la durée de la recherche :

Notre recherche est tenue dans un établissement public de santé de proximité d'el-kseur à partir le 15 /05/2019 jusqu'à 31/05/2019. Sous la direction de maître de stage Mr : HAMED. R.

6. Les outils d'investigations :**6.1- l'observation clinique :**

L'observation renvoie à l'action de percevoir avec attention la réalité afin de mieux la comprendre (la capacité à discriminer les différences entre phénomène), certaines phénomènes peuvent être accessible que par l'observation, comme par exemple les phénomènes cliniques s'exprimant par la communication non verbale (petit enfance) ou par des troubles graves de la communication verbale et de la relation (autisme, polyhandicapé).

6.2- Le champ de l'observation :

Concerne les conduites verbales et non verbales, les interactions dans leur référence à la subjectivité et l'intersubjectivité, le recueil du matériel est réalisé à l'aide de techniques d'observation, qui selon les domaines de la psychologie, peuvent être simples ou sophistiqués : regard naturel ; enregistrement vidéoscopiques ; techniques d'imageries.

6.3- L'entretien semi-directif :

Se situe entre l'entretien directif et l'entretien non-directif. Il est ni totalement fermé, ni totalement ouvert, les thèmes à aborder sont fixés à l'avance, mais l'ordre et la forme de présentation des thèmes sont libres, on procède en général à ce type d'entretien pour approfondir la connaissance d'un domaine ou vérifier l'évolution d'un phénomène connu, c'est la forme qui est certainement la plus utilisée en recherche pour eux, le chercheur dispose d'une série de questions-guides relativement ouvertes à propos desquels il veut obtenir une information, il ne pose pas forcément toutes les questions dans l'ordre prévu initialement, il laisse venir le plus possible l'interviewé pour qu'il puisse parler selon une logique qui lui convient.

6.4- Le guide d'entretien : 5 cas

Sa concerne l'ensemble des questions qui sont bien précises, et qui laisse aux personnes la liberté de répondre dans le respect de l'ordre et l'enchaînement dans laquelle sont conçus, sans aucune empêchement qui nuise à la continuité et à la bons élaboration de l'objectif fixé.

Ce guide est bien respecter dans la mesure où il était mit en pratique, les questions sont les mêmes pour chaque adolescent sans aucun décalage

Notre guide d'entretien est composé d'un ensemble d'items qui sont répartie sur trois axes, chaque axe comprend un nombre de questions dont :

AXE 1 : comprend les données personnelles des personnes interrogé. A savoir l'âge, sexe, la profession et le statu social.

AXE 2 : la position psychologique et physiologique de l'adolescent face au bouleversement.

AXE 3 : le rapport triangulaire entre la relation l'adolescent, la famille et les jeux vidéo en ligne.

6.5 Le questionnaire : 20 cas

Notre questionnaire comprend 3 Axe et un ensemble des items, ce qu'il faut savoir, le questionnaire nous l'avons fait dans un village qui s'appel Iachourene aux prés de l'école primaire, il contient les mêmes prescriptions que le guide d'entretien la seule différence ce que le questionnaire vient pour compléter les études faites dans la clinique, il faut aussi comprendre que notre questionnaire mit l'accent sur les études quantitative dans l'étude da la thématique cyberaddiction.

7. Le déroulement de la recherche :

On a commencé notre recherche qui est à la base d'une observation fluide, puis essai de rapprocher avec les patient a travers l'échange de communications, tout on expliquons notre objective qu'il s'agit de l'étude sur l'utilisation des jeux vidéo, et demander avec leurs propres consentement libre afin de participant à notre recherche, par la suite on à remarquer que certaines d'entre eux on des attitudes à maintenir des rapports de communication à distance, ça n'a pas durée plus longtemps, puisque le responsable de la consultation(le psychologue) à intervenus plusieurs fois pour mettre notre recherche dans l'ordre.

En seconde lieu comme c'est était la périodes des devoirs et des examens, afin de ne pas déranger les patients qui sont concernés, nous avons faits appels aux différents aptitudes qu'il nous à apportés une grande utilités dans de telles situations, et que nous l'avons acquit durant nous études dans la spécialité, celle-ci concerne l'écoute actives et l'empathie, nous avons apporter notre gratitude à eux et au même temps on a essai

d'expliquer notre raison de présence qui s'intitule dans le cadre de recherche et de préparation d'un mémoire de fin de cycle.

Après avoir établi un terrain d'entente, nous avons commencé avec ceux qu'ils sont présent, tout on interroge cas par cas, par la suite avec tout les patient qu'ils se trouvent dans la clinique, en total ils y'en à 5 cas.

Par la suite on a constatés que les patients sont plus motivés dans leurs participations dans le groupe que dans leurs participations seul à seul, ce qui est remarquable et le faite que le groupe partager le même sentiment.

Synthèse :

Dans ce chapitre précédent qui est composé d'un ensemble de méthodes dans laquelle on a mené notre recherche dans une démarche scientifique.

Chapitre IV : Présentation, analyse et discussion des résultats

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

Questionnaire :

En tout, 20 participants ont complété l'étude, dans le cadre d'une recherche portant sur le thème des jeux vidéo, durant laquelle les participants devaient compléter notre questionnaire qui tient compte, sur le rapport qui existe entre les jeux vidéo et les adolescents.

Alors sans attendre longtemps, nous allons commencer notre travail par une présentation d'une liste de figures, qu'elles étaient réalisées à partir de la collecte des données.

Axe 1 :

Figure 1 : Description en pourcentage des nombres des participants.

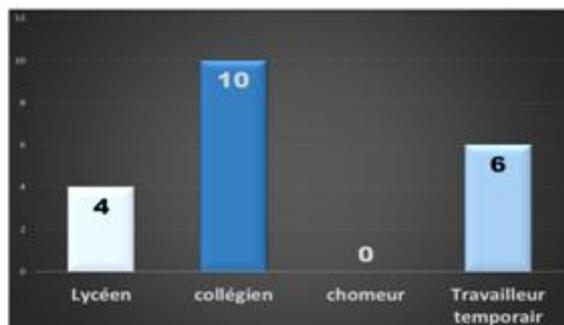
SEXE	NOMBRE	%
HOMME	17	85%
FEMME	3	15%
TOTAL	20	100%

Source : établie par nous-même.

Le premier tableau dans (Axe 1), qui aborde le thème d'identification de l'adolescent, le nombre total des participants est composé de 20 adolescents, cependant, étant ouvert à toutes les personnes qui souhaitent participer, on a remarqué que la catégorie dominante revient au sexe masculin à hauteur de 85%. Tandis que le sexe féminin représente 15%.

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

Figure 2 : les 4 activités utiliser par l'adolescent.

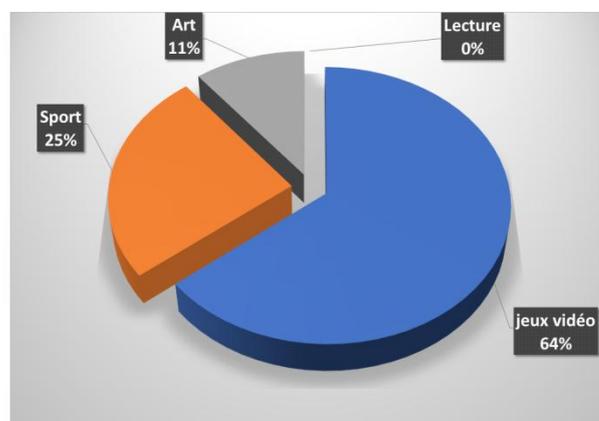


Source : établir par nous même.

Dans ce tableau on constate que les nombres des adolescents qui ont participé à notre recherche, est marqués par un taux élevés des collégiennes qui représente 10 personnes, en suite c'est au tour des travailleurs qui compose de 6 personnes, mais par compte dans la catégorie des chômeurs on à rien enregistré.

Axe 2 :

Figure 3 : Description du pourcentage de l'utilisation de moments de loisir



Source : établir par nous même

On a constaté à travers le recueil des données dans notre questionnaire, que les adolescents passent beaucoup de temps dans l'utilisation des jeux vidéo par rapport aux d'autres activités de loisirs, ils présentent un taux de 64%, soit l'ensemble des activités que l'adolescent procurent dans les moments de loisir, en suite vient l'activité sportif qui représente 25% et l'art 11%, mais pour la lecture on a obtenu aucun. Est tout ça

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

résume le fait que les adolescents sont intéressés par les jeux, ce qu'on va essayer de développer dans la suite de notre travail.

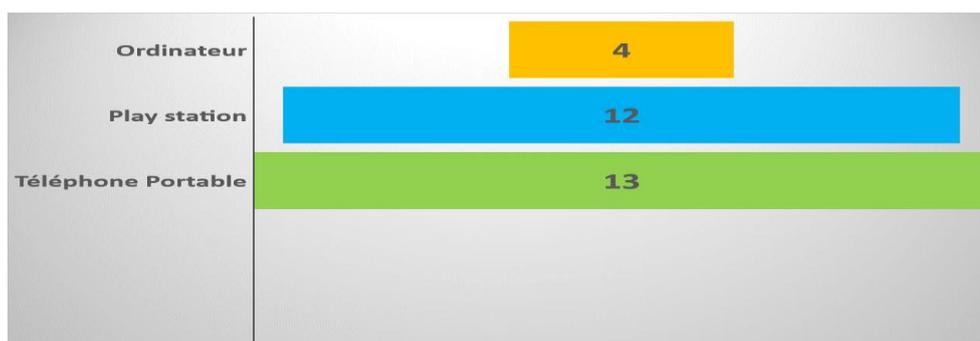
Figure 4 : Pourcentage des types de jeu que les adolescents utilisent.

DISCRIPTIONS	NOMBRE	POURCENTAGE
Jeux d'aventure	2	2,7%
Jeux de tir	10	13,5%
Jeux de combat	11	14,9%
Jeux d'action	15	20,3%
Jeux de stratégie	4	5,4%
Jeux de rôle	0	0
Jeux de simulation	8	10,8%
Jeux de puzzle	5	6,8%
Jeux de sport	16	21,6%
Je de mélange	3	4,1%
TOTAL	74	100%

Source : établi par nous même

² Les adolescents utilisent beaucoup plus le jeu de sport qu'est représenté par un taux de 21.6%, en suite 20.3% qui consiste aux jeux d'action et 14% pour le jeu de combat, à travers ça, on peut dire que l'adolescent est orienté vers les jeux qui sont émouvants et qui favorisent chez les adolescents beaucoup plus l'esprit de dualité et de concurrence.

Figure 5 : Les plates-formes que l'adolescent utilise pour jouer.



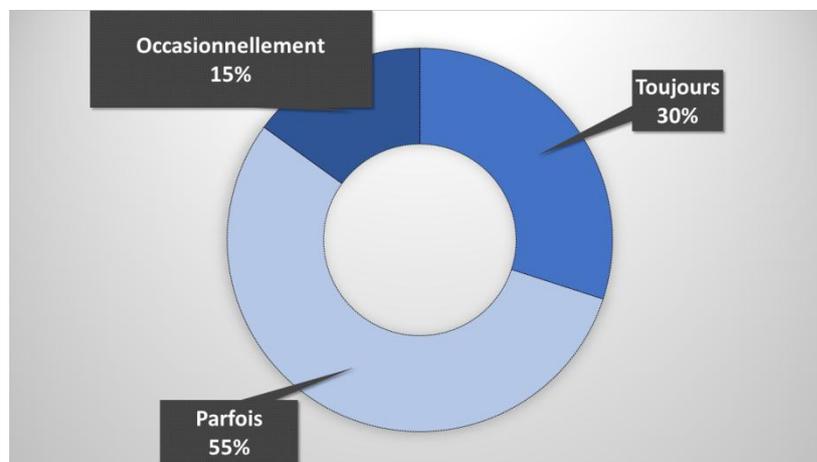
Source : établi par nous même.

Le nombre des adolescents qui utilisent le téléphone portable est représenté par le chiffre le plus élevé 13 personnes, et pour ce qui concerne la Play station, elle prend la deuxième place par un chiffre de 12 personnes, mais pour l'ordinateur on a que 4 personnes qui l'utilisent, cela montre que le Smartphone et la Play station sont des outils les plus admirés par les adolescents, on constate aussi, d'après le tableau que l'

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

influence de l'utilisation des jeux vidéo dans le Smartphone puisque elle se caractérise comme d'être utile, d'utilisation simple et facile à transporter.

Figure 6 : Pourcentage des périodes accordées aux jeux vidéo.



Source : établi par nous même.

En constatant que la majorité des adolescents utilisent parfois les jeux vidéo dans un taux qui est de 55%, et dans ceux qui ont l'habitude de jouer de 30%, par contre les nombres des adolescents qui l'utilisent rarement ou jamais les jeux vidéo est à un chiffre de 0%.

Figure 7 : Description du nombre d'heures accordées par l'adolescent par jour aux jeux vidéo.



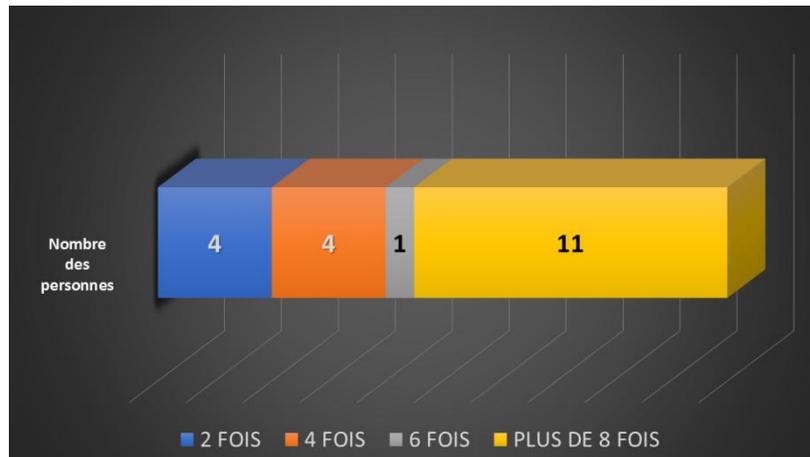
Source : établi par nous même.

Pour la notion de temps qui concerne la pratique des jeux, on obtient un chiffre de 7 adolescents qui leur consacrent une heure par jour et 6 qui leur consacrent plus de 4

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

heure, sa montre qu'il y a un rapport de cohésion entre forte utilisation et faible utilisation, soit disant, le tableau démontre le degré de tolérance accorder aux jeux vidéo.

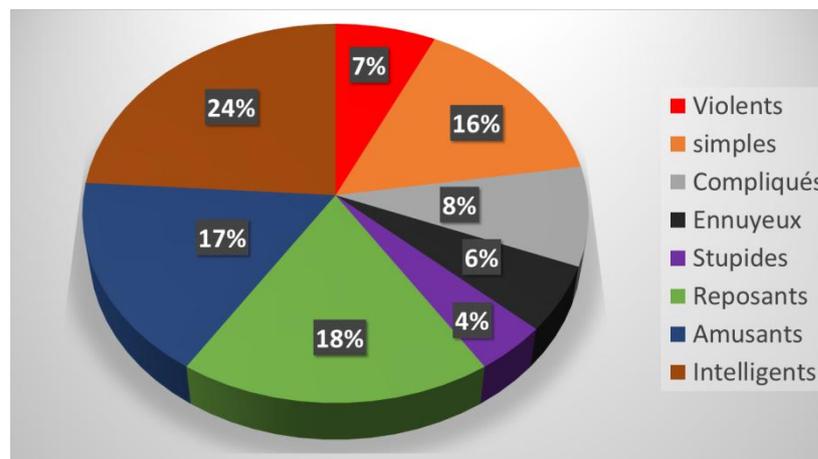
Figure 8 : description de la répétition d'une partie de jeu en cas de perte



Source : établir par nous même.

On remarque que la majorité des adolescents peuvent répètent plus de 8 fois une partie dans le jeu, qui veut dire une forte motivation consacrer aux jeux vidéo,

Figure 9 : Le pourcentage de réponse, ce qui concerne les réactions vis-à-vis des jeux vidéo



Source : établir par nous même.

D'après notre observation de tableau et d'après les réponses obtenus par les participants, en constate que la majorité des adolescents expriment un avis favorable en

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

verts le jeu, dans se tableau plusieurs réponses sont possible, la majorité apportent plus d'attention au fait que les jeux ont un caractères de simplicités et dans un taux 18% qui renvoient au fait que les jeux rends intelligence.

Figure 10 : Le nombre de réponses accorder par le fait que le jeu une solution aux problèmes familiaux.

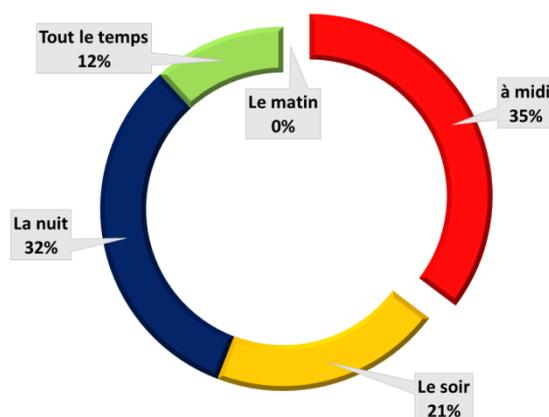


Source : établir par nous même.

Ce tableau comprend deux réponses qui sont possible, soit par oui ou par non, on voit que le nombre de réponses par non est estimé a 15 réponses , cela montre que la majorité des adolescents pense que les jeux n'ont pas une solution aux problèmes familiaux.

AXE 3 :

Figure 11 : Le pourcentage des périodes les plus fréquentés dans l'utilisation des jeux vidéo.



Source : établir par nous même.

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

Le tableau montre que la période de midi et la nuit sont les plus tolérées par les adolescents, à midi 35%, et la nuit 32%. Mais pour ce qui est de la pratique des jeux le matin on a un 0%.

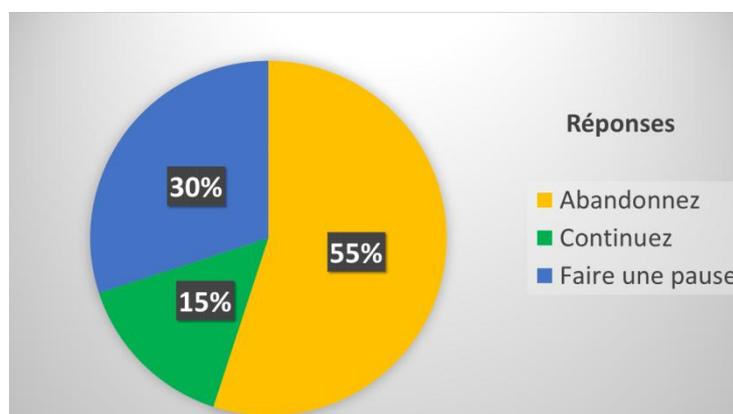
Figure 12 : Le nombre de réponses obtenu par rapport à l'opinion des parents face à l'utilisation des jeux vidéo.



Source : établir par nous même

A travers le tableau au dessus, on voit bien que l'écart qui existe entre le nombre de réponses par non tient un chiffre de 18 personnes, par contre ceux qui répondent par oui en trouvent que deux personnes, ceux derniers justifient leurs réponses, parce que ils le gênent dans leurs études.

Figure 13 : pourcentage des aptitudes de l'adolescent face à un devoir urgent.

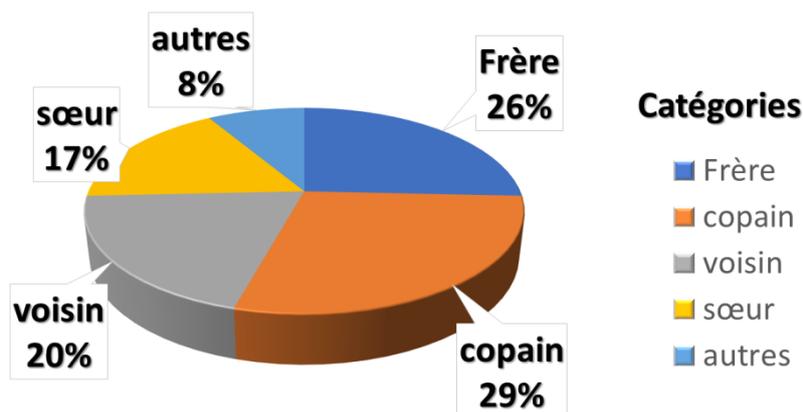


Source : établir par nous même.

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

En remarque que l'adolescent qui abandonnent la partie obtient un pourcentage supérieurs de 55%, il le nombre des adolescents qui préfèrent continuer obtient 15%.

Figure 14 : Pourcentage de différentes personnes que les adolescents préfères jouer.



Source : établir par nous même

En voit bien que les copains et les voisins sont les plus tolérer par les adolescents dans la pratique des jeux vidéo.

Figure 15 : Ensemble des caractéristiques envisages en vers les jeux vidéo

Les réponses	nombre	pourcentage
Quand je joue, rien ne m'intéresse à part de gagner le duel ou la partie	18	18,8%
Je ne bouge pas jusque à ce que je termine la partie	13	13,5%
Il m'arrive de passer une nuit blanche face à l'écran, sans me rendre compte	13	13,5%
Le jeu c'est mon univers préféré, je n'arrive pas à mon séparé	3	3,1%
Rien ne peut m'arrêter, quand je suis avec mon avatar	4	4,2%
Je deviens violent quand je perds, je n'arrive pas à me contrôler	6	6,3%
Des fois, je dispute avec mes parents à cause de jeux, et ça dure longtemps	1	1%
Le jeu m'offre tous que je veux, rien d'autre ne compte pour moi	6	6,3%
Je deviens très nerveux lorsque je perds la connexion	11	11,5%
Je m'ennuie lorsque mes parents ne payent pas l'internet	11	11,5%
Je me déprime lorsque les cybercafés ou les salles de jeux sont fermés	10	10,4%
TOTAL	96	100%

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

Source : établir par nous même

Avant de commencer l'analyse de tableau, il faut savoir que le tableau est composé d'un ensemble de paramètres qui mis l'accent sur la relation qu'il existe entre l'adolescent et ses parents, mais il représente aussi la conduite et le sentiment que le sujet a sur lui et l'influence que le jeu exerce sur lui.

Notre analyse des données se focalise sur ses points, est afin de montrer le degré et l'intensité dans le sentiment que la personne éprouve envers le jeu et ses parents et envers lui-même.

Le choix de réponses est illimité, qui veut dire l'adolescent peut cocher sur toutes les cases ou non pas coché (liberté de choix).

En remarque en premier lieu que le nombre de l'adolescent qui ont coché sur le premier case est majoritaire 18 personnes avec un pourcentage 18.8%, puis la deuxième et la troisième case suit avec 13 personnes d'un pourcentage de 13%.

1. PRÉAMBULE :

Dans cette partie on va présenter les 5 cas avec lesquels nous avons travaillé, chaque cas sera exposé avec un résumé et une analyse par rapport à la démarche que nous avons faite, à travers les axes présentés.

1. Présentation et analyse des résultats

Analyse du cas N°1 : Gaya

Gaya est un adolescent âgé de (17) ans, élève 4^{ème} année moyenne, il habite avec ses parents, il passe ses moments de loisirs à jouer aux jeux vidéo et beaucoup plus il utilise le jeu en ligne « good of war »

D'après le 2^{ème} axe la personne manifeste un grand intérêt au jeu, il est même allé à dire : « c'est le premier au monde », ce qui montre son attachement au jeu c'est la façon dont il explique son propre avis durant son utilisation de jeu.

D'après lui, il ne peut pas s'en passer de jouer au jeu, pendant la journée en disant : « je joue une heure par jour, si le temps me permet », de ce qui est la notion de temps libre, il utilise plus 3 heures par jours pendant le weekend.

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

Pour lui le jeu il s'agit d'un défi dans lequel il doit soulever le duel « j'aime gagner et passer à une autre partie plus difficile que la précédente ... , même si je perds 3 fois je continue à jouer, jusque à ce que je gagne,

Ce qui de l'AXE 3 : «il dit : mes parents m'interdit de sortir, alors, je passe mon temps à jouer aux jeux vidéo » et pour l'attitude des parents face à ça, « ils me disent rien, sauf si 'il y a un devoir à faire», pour ce qu'est de ses amis, il nous a dit : qu'il y a beaucoup de personnes qu'ils jouent au même jeu avec lui » pour ce qu'est de son attachement au jeu, ils ne semblent que la personne est marquée par un grand investissement de temps par rapport à l'utilisation des jeux en ligne au contraire, la façon dans laquelle la personne utilise le jeu vidéo et quasiment influence sa perception de voir les choses, il est plus attiré par les combats de violence, qu'il mène face au « force du mal » qu'il répète souvent, et des fois il devient violent si l'avatar choisi ne répond pas à ses commandes, « il m'arrive de frapper mes mains contre le mur, si je perds le combat ».

En conclusion, nous avons constaté que la personne à chaque fois qu'il était privé de sortir de la maison, il fait appel aux jeux en ligne pour dégager sa souffrance et sa solitude. Tout nous amène à dire, que l'état dans laquelle la personne se trouve est un état critique, le sujet influencé par le comportement et le mode de fonctionnement qu'il aperçoit par rapport à son entourage. En parallèle cette violence qu'il exprime quand il perd le combat est plus adéquate avec la conduite des membres de sa famille puisqu'il fait signe au manque d'intérêt dans les interactions de communication au sein de la famille.

Analyse du 2^{ème} cas : Youba

Axe 1 :

Youba est un garçon de (19) ans, qui élève au 1^{er} as au lycée, il vit avec ses parents, il passe son temps libre à rendre visite dans les réseaux sociaux, la face book, You tube etc., il joue à plusieurs jeux tels que, Assia de Cherk , jeu de foot, et good of war,

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

Axe 2 :

Le sujet à plus d'envie de passer plus de temps devant l'écran, il se sent importé pas les combats et les aventures et tout ce qu'il présente de l'action, il dit « moi, il me soufi de me donner la manette et de me laissé tranquille »

Mais de ce qui nous avons constatées que la notion de temps ne l'intéresse pas tant qu'il jeux en disant : « jeu peu passé la journée entiers devant mon micro sans aucun problème »

Pour ce qui concerne le jeu, nous constatons qu'il désobéisse au devoir pour satisfaire son plaisirs, sa façon de nous parlées était caractériser par une grande jouissance, à la quête de l'aventure policier et de poursuite des voleurs, il lui semble impossible de s'arrêter tant qu'il na pas arrêter les criminels, il dit que : « quand j'entend la cloche ou le son de mon avatar je me sens invincible et préparer à confronter mes adversaires sans aucun problème... »

AXE 3 :

Par la suite il fait signe que à la maison on le dérange, c'est dans le milieu social qu'il trouve le moyens qu'il aide à passer plus de temps sans aucun problème, des fois il rencontre c'est amies de l'entourage ou il passe avec eux des périodes à jouent le même jeu, il dit que : « on a tous un compte personnels, et chacun procèdent son propre avatar qui est différent de l'autre » nous avons compris qu'ils s'agissez d'une communauté des multijoueurs en ligne, la pratique de jeux devient une nécessité puisque il s'agit non seulement d'un simple jeu, mais plus que ça, il dit que : « personne ne peu nous traient, et si l'un de nous traient, on l'adresse plus la parole ».

Au fur-a-mesure de notre discussion avec le sujet, nous avons eux du mal à continue notre investigation, puisque à chaque fois, il intervient pour ajoute au commenter quelle que chose, et pour ce qui est des relations avec d'autres personnes il nos a confirmées qu'il parle uniquement qu'avec ceux qu'il a l'habitude de joué, « mais amies m'aides beaucoup à gagner plus de combats, se sont des vrai amies »

À travers les réponses aux questions, nous avons constatés que la personne est dans une situation de dépendance et d'addiction, ses relations avec l'autrui est plus fréquent dans les jeux vidéo en ligne que dans le monde sociale, et ce qui

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

montre la perte d'intérêt et d'investissement au mode sociale et familiale.

Mais ce qui est plus grave encore, c'est que sa conduite et son comportement est influencé par l'avatar qu'il utilise, le sujet exprime une agressivité et une agitation assez remarquable.

Analyse de 3^{ème} CAS : T. Rafik

AXE :

R est un garçon, âgé de 18 ans, il est un élève à la 4^{ème} année de moyen, il habite a proximité de l'établissement ou il vivait, il arrive souvent au retard à la classe, à chaque fois il était renvoyer, il passe son temps a visite les différent sites d'internet, il aime beaucoup passé son temps à joué aux jeux vidéo, gode of war, GTA, foot etc.

AXE 2 :

Le sujet admire toujours les quêtes qu'il mène (aventure, action,) il utilise son Smartphone au minimum 4 heures par jour, son habitude ne le dérange pas, même ses parents ne lui disent rien, il nous a dit : « j'ai toujours le sentiment que rien ne peu m'arrêté... » pour lui les mission qu'il mène sont réel, en disant que les monstre existe il peuvent prendre plusieurs forme même "humain", ce qu'il nous poussez a continue nos plus recherches loin avec le sujet pour mieux cerner les symptômes qu'il exprime, on lui posant d'autres questions , s'il peut ne dire, est ce qu'il peu voire ces monstres ou ces créatures, il nous répond : « non, mais il sont parmes nous....puis il s'éclate de souris », il nous a confie qu'ils ont peur des hommes, pour quand puissiez les voir il faut qu'il vous choisissent.

AXE 3 :

Après nous avons constaté que le sujet aime beaucoup jouer au jeu d'horreur, son aptitude de parler est influencé par ses jeux, qu'il lui semble réel, ce qu'est frappant c'est son comportement machinale qu'il a acquît a travers au fur-à-mesure, il n'arrive pas a se dégagé de monde virtuel qu'il abrite. Ses parents trouvent une étrange habitude chez lui, car durant un entretient avec son père, il nous à dit : « mon enfant à changer durant une courte période, l'amour qu'il porte au jeu l'empêche de répondre aux besoins qu'on lui et sa mère l'exigent.. »

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

En constate que la raison de la consultation psychologique de l'adolescent, est par rapport a la conduite et au comportement symptomologiques que l'adolescent exprime, est face au discours et au parole que le patient prodige, il ne revient de droit de dire qu'il s'agit d'une personne accrus aux jeux, le sujet est conditionné par l'avatar qu'il utilise il répète ce qu'il dit, et il fait ce que l'avatar fait d'une manière systémique. Cela nous l'avons constaté dès notre premier rencontre.

L'analyse de 4^{ème} : MAZIGH.

M, est garçon, âgé de 18 ans, il fait un stage en plomberie il passe se temps a joué dans différents types des jeux GTA, Mafia 3, Modfer For spid, kal of the sity, mais mon préférer c'est good of war et GTA.

AXE 2 :

Durant notre l'entretien avec le sujet, on a vue que celui là exprime un bagage lourd dans le jeu virtuel, il nos à parlez sur des différentes choses tels que les supports il dit : «j'aime joué dans mon pc » et pour les types de jeux , il dit que : « je m'intéresse aux jeux qui porte de bon scène qui traduise la réalité et aux personnages qui se trouvent à l'intérieure », « d'une part il nous a parlé sur le plaisir et l'amusement qu'il vie à travers le jeu, et d'autre part sur les différents options que les jeux vidéo utilisent, (les caletées et les différents aspects qu'ils les différencier) », en poursuivons notre entretien avec le sujet en fait des découverts dont quoi le monde virtuel est sait fascinant, le sujet nous a dit « que la durée que je passe devant l'écran m'intéresse pas, tant que je découvre de nouvelle chose... ».

AXE 3 :

A la suit de notre entretien, le sujet nous a dit : que là ou il habite il y a rien, il n'existe d'autre moyens de divertissement à part l'internet. il n ya ni des salles de sport ni d'autres chose, alors que l'internet est disponible a la maison (4G), mais ce qui concerne sa relation avec ses parents, il nous répond : « j'ai pas de problème avec mes parents, il me dérange pas, il son calme, par contre moi non, je deviens furieux et en co-

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

lère », en remarque souvent un changement de conduite et de comportement dans son discours lors de notre dernière question il nous a dit : « j'ai un problème de sommeil et je pense c'est par rapport aux jeux vidéo que je utilise souvent ».

En générale le cas qu'il s'est présenté à nous, souffre d'un trouble d'humeur, et de sommeil, en a constaté ça à travers sa conduite et les symptômes qu'il dégage dans son comportement. Notre attitude de durant l'entretien est plus souple et discret pour ne pas dérailler de notre recherche, tous ça nous a permis d'écouter attentivement le discours de sujet tout en mettant des points sur le fonctionnement mental de sa personnalité qui est présente un déséquilibre et d'autres problèmes d'ordre psychique.

L'analyse de 5^{ème} cas : Mahamoud

AXE 1 :

Mahmoud est un garçon, âgé de 19 ans, il a arrêté les études en niveau moyen, maintenant, il fait de travail au chantier (le plâtre), il habite chez ses parents, sa famille se compose de 5 membres y compris lui, ces loisirs c'est de visiter les différents sites d'internet, tel que Facebook, YouTube, il aime jouer aux jeux de foot (FIFA), et les jeux d'action et de combat.

AXE 2 :

Notre interrogation avec le sujet c'est tenu dans un environnement d'ambivalence, puisque en était accaparé par ses sentiments et ses émotions émouvantes, qu'il nous avons pu voir, ils nous ont fallu du temps pour commencer notre investigation, en lui posant des questions précises et claires de peur qu'on maîtrise pas la situation, le psychologue de sa part a fait son mieux pour maîtriser les choses dans les règles, afin de recueillir suffisamment des informations quand nous avons, et cela n'était pas facile mais au fur à mesure le patient répondait à nos questions, il dit : le jeu c'est mon univers, je trouve tout ce que je souhaite, les quêtes que je mène m'offre un moment de joie et de bonheur, il y a beaucoup de choses à l'intérieur (les jeux) qu'il sont conçus pour des gens comme moi » notre cas était de plus en plus clair, la nuit au jour lui semblait pareil, il jouait beaucoup quand il ne travaillait pas, et même s'il travaillait il échappait au travail pour jouer,

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

on nous disant : « durant le travail je joue, a chaque fois que le temps me permet, il suffit de mettre une pose dans la partie, en suite je contenue sans aucun problème».

AXE 3 :

En seconde lieu notre investigation nous conduit vers la compréhension de climat d'instabilité psychologique et sociale, les problèmes qu'il vit le sujet en rapport avec ses parents et dans le fait qu'il semble attirer et influencé par l'univers des jeux vidéo, en faisons des points sur le modes d'interaction de communication avec sa famille, en trouve un malaise en sein de la famille, le sujet il nous a dit : « le jeu m'offre un divertissement, qui m'aide a oublier ma souffrance » notre remarque que nous avons constaté, c'est que le sujet, quand il parle il dégage une beaucoup de tristesse, c'est en lui posant d'autre question quand n'a compris qu'il souffrai énormément. Il dit : « sa mes t'égale, le fait d'oublier ma souffrance et ma misère, c'est tous qu'il compte ».

Pour finir le sujet souffre d'une anxiété sévère vis-à-vis de son vécu, à cause des problèmes qu'il vit avec son père. Et dont il a trouvé un soulagement dans les jeux ou il dégage sa souffrance, mais aussi qu'il vient à notre esprit que le sujet souffre d'autre trouble qu'il l'empêche baisser ou d'éteignaient sa souffrance.

Le sujet ne souffre pas d'une addiction tel qu'on le décret, non aussi d'une violence qui est dû aux jeux, mais d'une habitude de consommer une douleur à travers l'utilisation de jeux, puisque sa souffrance trouve une sorte de projection à travers l'agressivité qu'il exprime durant le jeu.

2. Discussion des hypothèses :

- **Les adolescents qui pratiquent les jeux vidéo aux cybercafés souffrent d'instabilités psychologique et socio-familiale.**

À travers nous études sur les cas et le recueil des données nécessaires, on peut confirme notre hypothèse qui est, les adolescents et les adolescentes qui pratiquent les jeux vidéo aux cybercafés souffrent d'instabilités psychologique et socio-familiale. À l'égard des résultats obtenus.

En effet, les adolescent qui développent le cyberaddictions, ce sont les personnes qu'ont de male a s'adaptés dans la société, ils préfèrent s'isolent dans le monde des jeux vidéo un monde virtuel que de maintenir des relations avec le monde

CHAPITRE IV : présentation, analyse et discussion des résultats

sociale, cela est dû par rapport aux problèmes et aux souffrances que cette catégorie vit quotidiennement, parmi ses problèmes qu'il vit en trouvent plusieurs sont reliés aux conflits sociaux tel que le divorce la séparation, ces menaces tiennent de plusieurs constats qu'ils l'empêchent de s'intégrer à l'environnement et au mode de vie, c'est pour ça il fait appel aux jeux vidéo pour fuir le monde qu'ils souffrent et qu'ils l'empêchent de continuer son développement et accomplir sa maturation.

Les facteurs familiaux et sociaux ont un impact direct sur la prise de cyberaddiction.

Les adolescents utilisent les jeux vidéo dans les cybercafés à cause des problèmes de violence intrafamiliale

D'après nos études et les différentes techniques, que nous avons menées dans la pratique que ce soit le guide d'entretien ou le questionnaire, il est de notre avis de confirmer la deuxième hypothèse, notre recueil d'information nous a permis de constater que l'utilisation de jeux de vidéo est liée de manière directe avec la violence, puisque la majorité des cas rencontrés expriment des aptitudes de violence quand ils sont entraînés de jouer, une violence dans laquelle elle est transmise par un entourage perturbant, c'est au sein de la famille qu'il vit et qu'il apprend beaucoup de choses, c'est cette famille qui est responsable, en effet le phénomène de violence et de maltraitances qui ont une prise sur l'état de fonctionnement psychologique de l'adolescent dans ses comportements et ses conduites qu'il exprime une violence et une colère.

Les études menées par des chercheurs démontrent clairement que le phénomène de violence a un impact direct sur l'enfant et l'adolescent, dans notre travail on a acquis plusieurs constats qui prouvent sur la similitude qu'il y a entre les jeux vidéo et les adolescents, ces derniers utilisent la violence pour exprimer un avis qu'ils ont été opprimés ou épargnés,

Conclusion générale

À mesure que les jeux vidéo sont devenus populaires, des questions émergent quant à l'impact de ceux-ci sur le comportement des adolescents. Depuis, plusieurs études ont été entamées et elles ne sont pas arrivées aux mêmes constats : certaines études observent, que les jeux peuvent induire aux comportements addictifs. D'autres études, refusent ce constat. Sans pour autant, nier qu'ils existent des problèmes psychologiques lorsque la pratique est excessive. D'autres postulent qu'il y a des éléments en corrélation entre l'addiction et les comportements violents.

Aujourd'hui, de nombreuses analyses s'attachent sur les enjeux qui menacent et nuisent aux interactions communicatives. Elles poussent l'adolescent vers différentes situations. Les jeux en ligne offrent aux joueurs adolescents et adolescentes de multiples perspectives qui l'aident à surmonter certains obstacles de la vie au quotidien. Leurs touches sur l'écran, les laissent évoluer dans un monde imaginaire où il n'y a ni lois ni limites.

Enfin, le jeu vidéo demeure une approche globale dont s'inscrivent les conduites et les comportements psychosociaux. À partir des progrès scientifiques réalisés par des chercheurs, de nombreuses études ont apportés des techniques de traitements qui peuvent remédier aux problèmes de la cyberaddiction. Pour terminer, nous disons que notre travail présente la description de l'adolescent addict aux jeux vidéo et le comment s'évader aux conflits psychosociaux qu'il rencontre au quotidien.

Le résultat de notre recherche sur une population d'étudiants composée de 20 adolescents, a obtenu des résultats remarquables en confirmant la présence de cyberaddiction avec un taux élevé, cela par rapport aux conditions socio-familiales et aux conflits intrafamiliaux, on constate : (résultat de recherche)

Plus de 7 jeux sont utilisés par les adolescents.

Presque 2 supports pour chaque adolescent, beaucoup plus le téléphone et la PlayStation.

30% utilisent chaque jour les jeux vidéo.

40% passent plus de 4 heures par jour, 20% passe 3 heures, 25% passent 2 heures, et 15% passent 1 heure par jour.

La pertinence de ses résultats obtenus tien comptes à partir de l'étude de 20 adolescents, nous avons rencontrés de grands difficultés à mener nous recherches à long terme, par rapports aux plusieurs facteurs, et notre espoirs c'est de voire un jour des recherches qu'ils vont être réaliser est apportés plus de progrès sur l'étude de phénomène de cyberaddiction, une étude qui va s'étales sur une large population qui va apporter de plus résultats basées sur la fiabilité, crédibilité et la rigueur scientifique.

Liste Bibliographie

Bibliographie

Ouvrage :

1. ABOUDJAOUD.E. Internet Addiction : Too Much of a Good Thing, Satanford Université News. Consulté en Ligne le 24 avril, 2019.
2. AGNES Thiercé « De l'école au ménage »Le temps de l'adolescence féminine dans les milieux populaires(troisième république), dans Gabrielle Houbre.
3. AMATO E. A., « Communication ludique – Origine et puissance d'un nouveau média », *Hermès*, n°62, 2012.
4. ASSAILLY ,J ,P.(2003) . Les conduites à risque :du danger à la loi, des gènes aux pairs ,revue toxibase.
5. BENGUIGUI, J. « La Cyberdépendance Données de la Littérature et Résultats d'une étude sur 48 cas »Université paris 7- Denis Diderot, (2008.2009).
6. BRACONNIER.A(2002).Prises de risque .Adolescente/adolescent. Gynécologie obstétrique & fertilité, 30(10).
7. CAILLOIS,Les jeux vidéo et les hommes, Gallimard,[*]1991.1958.HUIZINGA, homo ludens.
8. GALLIMARD, 1995.1938, Tremel, Jeux de Rôles , Jeux Vidéo, Multimédia, PUF, 2007.
9. CHARLOTTE .M et ADELA. V . D(2004), « L'introduction de la psychologie », éd strurdyrama. Coslin P. G, « Psychologie de l'adolescent », Collection Coursus Psychologie, 5^e édition, Armand Colin, 2017.
10. DE NEUTRE. P et Frogneux.nathalie,(2009), Violence et agressivité au sein du couple, Belgique, Academia Bruylant.
11. DISARBOIS ,B, l'addiction au virtuel : une présence sans absence, psychotropes, (2009).
12. DRESSEZ, p.(2003). De la prévention des toxicomanies à la prévention des conduites à risque .Revue-toxibase, (11).
13. Expertise Collective, trouble de conduites chez l'enfant et l'adolescent, Inserm, 2005.
14. FRANCE Marty, l'adolescence dans l'histoire de la psychanalyse, Paris, In Press, coll « champ libre »,2003.
15. FRANÇOIS Dortier, dictionnaire des sciences humaines.

16. FRANCOIS Lepage « LE Concept d'Adolescence : évolutions et représentation dans la littérature Québécoise pour la jeunesse, voix et images », vol. 25 N⁰ 2,2000.
17. GERARD Lutte, supprimer l'adolescent ? : essai sur la condition des jeunes, Bruxelles, Vie ouvrière, 1982.
18. GIOVANI Levi et Schmitt.J.C, Histoire des jeunes en Occident, Paris, Presse, universitaire de France, coll1996, tom I.
19. HAZA, M. (2012) .Adolescence et prise de risque .Journal of the Canadian Academy of child and Adolescent psychiatry,21(3).
20. HERBERT Marcuse, les jeunes et la contestation, Paris, Laffont, Coll « les grands thèmes », 1976.
21. JEAMMET. P. Adolescence et processus de changement, in Widlocher. D traité de psychopathologie, .PUF. Syros, Paris, 1997.
22. JEAN François Dortier, dictionnaire des sciences humaines.
23. KOCHMAN.F, JAUFERT. J.DESMET. Nouy. G. VERDUYN. M. DUMONT. M, La cyberaddiction chez les adolescents,: pathologie des temps modernes, inter psy n⁰ 10 decembre (24-25).
24. LA FRANCE J. P « La parole est aux joueurs intensif de World of Warcraft – Entre Fascination et Dépendance, Entre plaisir et déséquilibre », Hemés, n°62, 2012.
25. LAMOUREU.p. « adolescence et santé», collection la santé en action, E. Jacqueline Didier, septembre, 2004.
26. LAN L'acronyme de local areas network qui signifie « réseau local ». Une LAN party est donc au sens littéral une fête organisée par un réseau local (ordinateur)*.
27. MADELEIN Gautier, »les représentation sociales de la jeunesse chez les sociologues de langue française au canada ».
28. MANUEL CASTELLS, NI dieu ni maitre : les réseaux.FMSH-WP-2012-02, février 2012.
29. MAXIME COULOMBE, le monde sans fin des jeux vidéo, presses universitaires de France, 2010.
30. MICHEL Fize, Ne m'appellez plus jamais crise, parler de l'adolescence autrement, Ramonville saint-Ange, Edition Erés , Coll « débat », 2003.

31. MICHEL, M. les conduits à risques et le trouble de l'attention/Hyperactivité (TDAH), chez l'enfant et l'adolescent= l'exemple des jeux dangereux université paris .(2009).
32. MICHEL Fize, le peuple adolescent, Paris, Julliard, 1994.
33. OLIVEIRE Gallad, sociologie de la jeunesse, paris, Armand Colin, Coll.2001.
34. PATRICE FLICHY, L'imaginaire D'internet, La Découverte & Syros, Paris, 2001.
35. PATRICE Huerre, Condamnés à l'adolescence?, dans Alain Braconnier, l'adolescence aujourd'hui, Ramonville, saint-Eris, coll, coll. « Carnet/psy »2005.
36. PARROT, F, & DORN, R(1991), Dictionnaire de psychologie, puf, paris.
37. PAUL Ricoeur, l'Idéologie et l'Utopie, le Seuil, paris, 1997.
38. Perron, Y. Vocabulaire du jeu vidéo. Office québécois de la langue française, Québec (2012).
39. PIERRE Brulè, « des osselets et des tambourins pour Artémis, Presses universitaires du Mirail, col.1996.
40. ROLOND BARTHES, Mythologies ; le Seuil, Collection « points » Paris, 1970.
41. REY.C(2000), les adolescents face à la violence, France, Syros.
42. SHAPIRA.N .A, Lessing, M.C, Goldsmith.T.D et Al. Problematic Internet use : Proposed Classification and Diagnostic Criteria, Depression and Anxiété, 2003.
43. TAQUET. P .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 3. (2014).
44. TISSERON .S, Qui a peur des jeux vidéo, Paris, Albin Michel, 2008.
45. TOURETTE .C et ADELA. V. D (2004), « l'introduction à la psychologie du développement du bébé à l'adolescence, Pairs, Armand colon.
46. VALLEUR, M. jeu pathologie et conduites ordaliques, psychotropes, 11(2). (2005).
47. YANNICK Lejeune, TIC 2013 , les nouveaux temps réels, FYP EDITION, France, 2012.
48. YVONNE Knibiehler, « actualité de la recherche, État des savoirs, Perspectives de recherche »dans Gabrielle Houbre.

49. YOUNG. K..S. « Internet Addiction : Emergence of a NClincal Disorfer, Paper Presented at The 104 th Annuel Meeting of the American Psychological, Association. Toronto. 1996.
50. YOLANDE Perron, Vocabulaire du jeu vidéo, Office Québécois de la langue Française, Edi 2012.

Mémoire et thèse de doctorat

1. BENGUIGUI, J. « La Cyberdépendance Données de la Littérature et Résultats d'une étude sur 48 cas »Université paris 7- Denis Diderot, (2008.2009).

Document

1. DSM IV : Manuel Diagnostique et Statistique des Troubles Mentaux.
2. Fédération des Associations de parents de l'Enseignement Officiel, Avenue du, onze novembre, 57-1040, Bruxelles.
3. MMO est l'acronyme de massively multiplayer online, il existe plusieurs types de jeu MMO, Les MMORPG (massive multiplayer online role-playing games) sont très connus.

Site :

1. Greenfield. D. Virtual addiction : Sometimes New Technology Can Creat New Problems. En ligne. [Consulté le 24 avril 2019].
2. Hhttps://fr. [wikipedia.org/Cybercaf%C3%A9](https://fr.wikipedia.org/Cybercaf%C3%A9).

ANNEXES

AXE 1 : Présentation de l'adolescent :

1. Nom : _____ prénom : _____
2. Sexe : Homme : femme : _____
3. Age :
4. lycéen : collégien : chômeur : travailleur temporaire :

AXE 2 : présentation des types des jeux , support et les modalités d'accédés chez les adolescents

Que fait vous dans les moments de loisir :

Jeux vidéo : Sport : art : Lecture :

Quels types de jeux que vous-aimez ? (plusieurs réponses possibles)

Jeux d'aventure (Prince of Percia, Assimion creed,the last of as)

Jeux de tire (Half life, Sniper, RPG..)

Jeux de combat (street fighter,n takken, mortel kombat...)

Jeu de d'action (GTA, Assassin's cred, Dishonored...)

Jeux Stratégie (Civilization, total Wars, Starcraft, Clash Royale...)

Jeux de rôle (Final Fantasy, Skyim, Divinity...)

Jeux de simulation (Les Sims, Farm Simulator...)

Jeux de puzzle (Candy Crush, Angry Birds, Tetris...)

Jeux de sport (FIFA, Gran Turismo, Rocket league...)

Jeu de mélange (Good of War, PAP Cit Melange...)

Sur quelles plates-formes jouez-vous ?

Ordinateur

Téléphone portable

Play station

Autre, précisez :

: votre utilisation de jeu :

Toujours :

Parfois :

Occasionnellement:

Rarement :

Jamais :

Combien de temps vous consacrez aux jeux par jours ?

1 H :

2 H :

3 H : plus de 4 H :

Si vous jouez chaque semaine, dites combien de temps vous passez ?

Combien de fois vous répétez une partie dans le jeu, en cas où vous perdez ?

2 fois :

4 fois :

6 fois : Plus de 8 fois :

Trouvez-vous que les jeux sont ?

Violents :

Stupides :

Simple :

Amusants :

Complicés :

Intelligents :

Ennuyeux :

Autres ; précisez :

.....
.....
.....
.....

Est-ce que vous pensez, que les jeux vous aident à fuir les problèmes familiaux ? :

Oui :

NON :

Si Oui, dites comment ?

AXE 3 : les aptitudes et les comportements des adolescents face à l'utilisation des jeux

1. Qu'elle est la période que vous convienne au jeu ?

, Le matin : A midi : le soir : la nuit :
tout le temps :

2. Est- ce que vos parents vous interdit de joué aux jeux vidéo ?

Non :

Oui :

-SI Oui, dites- nous pourquoi ?

•

3. Si vous aviez un devoir urgent à faire, que faites-vous ?

Abandonnez : Continuez : Faire une pose :

4. Qu'elle est la réaction de vos parents, au cas ou vous passez trop de temps à jouez aux jeux ?

•
.....
.....
.....

5. A ce qu'il y a d'autres personnes en sein de votre famille qui joue avec vous ?

Frère : Copain : Voisin : Sœurs :
Autres :

6. Cochez sur la ou les cases qui convient le plus à votre cas.

Quand je joue, rien ne m'intéresse à part de gagner le duel ou la partie	
Je ne bouge pas, jusqu'à ce que je termine la partie.	
Il m'arrive de passer une nuit blanche face à l'écran, sans me rendre compte.	
Le jeu c'est mon univers préféré, je n'arrive pas à m'en séparer.	
Rien ne peut m'arrêter, quand je suis avec mon avatar.	
Je deviens violent quand je perds, je n'arrive pas à me contrôler.	
Des fois, je dispute avec mes parents à cause de jeux, c'est si dur longtemps.	
Le jeu m'offre tout ce que je veux, rien d'autre ne compte pour moi.	
Je deviens très nerveux lorsque je perds la connexion.	
Je m'ennuie lorsque mes parents ne paient pas l'internet.	
Je me déprime lorsque les cybercafés ou les salles de jeux sont fermés.	

**Merci pour toutes ces informations
précieuses**