

UNIVERSITE ABDRAHMANE MIRA DE BEJAIA
FACULTE DES SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES
DEPARTEMENT DES SCIENCES SOCIALES

MEMOIRE DE FIN DE CYCLE

En vue de l'obtention du diplôme de master en psychologie

Option : développement et handicap

Thème

**Effet des jeux vidéo sur le comportement agressif des
adolescents scolarisés**

**Etude pratique réalisée au CEM Chouhada Bornine
1000 logements Bejaia 06000**

Réaliser par :

M^{elle} NAIT AMARA Salma

M^{elle} NATOURI Sonia

encadré par :

Mr :BENCHALLAL Abdelouahab

Année universitaire : 2015-2016

Remerciement

Au terme de ce modeste travail, nous tenons à remercier tout d'abord le dieu qui nous a accordé santé, volonté et le courage.

*Nos gratitude va à monsieur **BENCHALLAL Abdlouahab**, et nous tenons le remercier pour la confiance qu'il nous a accordé, sa patience, et pour ses conseils et encouragements au long de la recherche.*

Nous remercions également les membres de jury d'avoir accepté l'évaluation de ce modeste travail.

*Notre immense compassion aux personnel et élèves du CEM Chouhada **BORNINE IHADADDEN**.*

Enfin, merci pour ce qui participé de près ou de loin à l'élaboration de ce travail.

Merci à tous

DÉDICACE N° 1

JE DÉDIÉ CE TRAVAIL, À MES PARENTS QUI SONT PLUS CHÈRE AU MONDE, POUR
LEUR SOUTIENT, ET LEUR PATIENCE

À MES FRÈRES

À MES SŒURS ET LEUR MARIE

À MA BELLE SŒUR

À MES PETITS NEVEUX

À MES ADORABLES NIÈCES

À TOUS MES AMIS SANS EXCEPTION

À MES ONCLES ET TENTES

À MES COUSINS ET COUSINES

À TOUTES PERSONNES HANDICAPÉES

ÀU CEM CHOUHADA BORNINE

À TOUT LE GROUPE DE PSYCHOLOGIE DE DÉVELOPPEMENT ET HANDICAP

SALMA

DÉDICACE N° 2

DE TOUT MON CŒUR, JE DÉDIE CE MODESTE TRAVAIL À :

MA FAMILLE

MES CHERS PARENTS POUR LEUR CONFIANCE, GÉNÉROSITÉ ET SOUTIEN, AUCUNE
DÉDICACE NE SERAIT ÊTRE ASSEZ ÉLOQUENTE POUR EXPRIMER CE QUE VOUS
MÉRITEZ

À MES FRÈRES

À MES SŒURS

À MA BELLE SŒUR

À MON NEVEU

À MES AMIS SANS EXCEPTION

À MES ONCLES ET TENTES

À MES COUSINS ET COUSINES

À TOUTES PERSONNES HANDICAPÉES

AU CEM CHOUHADA BORNINE

À TOUT LE GROUPE DE PSYCHOLOGIE DE DÉVELOPPEMENT ET HANDICAP

SONIA

Table de matière

Remerciement

Dédicace

Sommaire

La liste de figure

La liste des graphiques

La liste des tableaux

Introduction générale.....1

La partie théorique

Le premier chapitre : le cadre générale de la problématique

Préambule

- 1- La problématique.....6
- 2- Les hypothèses :.....11
- 3- Les raison de choix de thème12
- 4- Les objectifs de la recherche12
- 5- Définition de concepts opérationnels.....12
- 6- Les études antérieures.....14

Conclusion

Le deuxième chapitre : les jeux vidéo

Préambule

1- Définition.....	20
2- Aperçu historique.....	21
3- Modalité et supports des jeux vidéo	22
4- Les types des jeux vidéo.....	23
5- Le marché des jeux vidéo	25
6- L'évolution des consoles.....	25
6-1 La première génération.....	25
6-2 La deuxième génération	26
6-3 La troisième génération	27
7- Les jeux vidéo à l'adolescence.....	28

Conclusion

Troisième chapitre : l'agressivité

Préambule :

1- Définition de concepts, agressivité, agression, violence	30
2- La différence entre l'agressivité et la violence.....	32
3- Les caractéristiques de l'agression.....	32
4- Les causes de l'agressivité.....	33
4-1 Les causes biologique et de personnalité.....	33

4-2 Les causes situationnelles	34
5- Les types de l'agression.....	34
6- Les approches théoriques de comportement agressif.....	35
6-1 Le modèle instinctuels de l'agression.....	35
6-1-1 L'approche psychanalytique.....	36
6-1-2 Le modèle éthologique et psychologie évolutionniste.....	36
6-1 -3 Théorie cognitivo- néo associationniste.....	37
6-1-4 Théorie d'apprentissage sociale	39
7- Les fonctions d'agressivité	40
7-1 agressions hostiles.....	40
7-2 Agression instrumental.....	40
8- Les comportements agressifs dans l'école.....	41
9- l'agressivité de L'adolescent.....	42

Conclusion

Quatrième chapitre : l'adolescence

Préambule

1- Définition	44
2- Aperçu historique.....	45
3- Les phases de développement de l'adolescent.....	45

3-1 développements Physiques	45
3-2 développements psychoaffectifs.....	49
3-3 développements cognitifs	50
4- Les relations d'adolescent	50
4-1 relations familiales.....	50
4-1-1 Relation avec les parents	50
4-1-2 Relation avec les frères	51
4-2 Relation sociale	51
4-2-1 Relation amoureuse	51
5- La scolarité des adolescents	51

Conclusion

La partie pratique

Cinquième chapitre : méthodologie de terrain

Préambule

1- La méthode et les Outils de recherche utilisée.....	54
1-1 La méthode utilisée	54
1-1-1 définition de la Méthode	54
1-1-2 Définition de la Méthode Descriptive.....	55
2- Les outils de recherche utilisée.....	55
2-1 Définition de l'échelle	55

2-2	Définition et application de l'échelle.....	55
3-	Présentation de terrain	57
4-	L'échantillon et ses caractéristiques.....	57
4-1	Définition de l'échantillon.....	57
5-	Les outils statistiques.....	58
6-	Le déroulement de l'enquête.....	59
7-	Les difficultés rencontrées.....	59

Conclusion

Sixième chapitre : Analyse et interprétation des résultats

Préambule.

1-	la présentation et analyse des résultats.....	61
2-	la discussion et l'interprétation des résultats	68

Conclusion

Conclusion générale.....	74
---------------------------------	-----------

Suggestion et conseils

La liste bibliographique

Annexes

La liste des figures

numéro	Titre de figure	Page
01	reformulation de la théorie de la frustration- agression par Berkowitz 1993	39
02	la distinction agression hostile –instrumentale	41

La liste des graphiques :

Numéro	titre	page
01	la distribution de l'échantillon d'étude	58
02	la distribution de niveau d'agressivité selon le type de jeu vidéo	67

La liste des tableaux

Numéro	Titre de tableau	La page
01	classification des comportements agressifs selon Buss	35
02	tableau Récapulatif des phénomènes de la puberté	48
03	la distribution de l'échantillon d'étude	57
04	la différence dans les degrés d'agressivité entre les adolescents scolarisés, qui jouent et qui ne jouent pas aux jeux vidéo.	61
05	la différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur genre (masculin, féminin)	62
06	résultats de la différence dans les degrés d'agressivité entre les adolescents scolarisés, selon la durée du jeu vidéo (de 30 minutes à 2 heures) (2 heures et plus) par jours	64
07	résultats de la différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur type de jeu favori	66

Introduction générale :

Le célèbre savant **Albert Einstein disait** : "le jeu est la forme la plus élevée de la recherche". Le philosophe grec Aristote conseilla : " joue et tu deviendras sérieux".

A l'ère de l'explosion des nouvelles technologies du divertissement et de la communication, le jeu vidéo est devenu le plus gros marché de l'industrie du loisir numérique, devant le cinéma et la musique. Les jeux vidéo représentent le nouveau gros média à la mode. Le marché du jeu vidéo évolue et son public se diversifie. de nos jours, on voit même des milliers de joueurs du monde entier se rassembler en communautés virtuelles, par l'intermédiaire d'internet, pour jouer ensemble, en temps réel, dans des parties sans fin. Les joueurs peuvent jouer aux jeux vidéo sur de nombreux supports, incluant les ordinateurs, tablettes, consoles et smart phone. (Johann yang-ting, 2011, p10)

Les jeux vidéo sont l'un des loisirs les plus populaires chez les adolescents, l'adolescent est une phase de changement profond, celle qui mène de l'enfance à l'âge adulte. Il s'agit d'un passage difficile où la quête de l'identité occupe une place importante.

Les adolescents ont tendance à fuir dans ce moment de leur vie plutôt que d'affronter leurs doutes et questionnements : fuir dans un autre monde à travers les drogues, l'alcool et même les jeux vidéo. les media télévisés font référence régulièrement aux jeux vidéo pouvant être abordés comme un objet de crainte ou de fascination concernant les avancées technologiques qu'il proposent parfois utilisé dans des domaines éducatif et même en thérapie, les jeux vidéo attirent de plus en plus l'attention des chercheurs et des cliniciens également pour les problèmes psychologique qu'il peuvent poser. les jeux vidéo peuvent avoir des effets psychologiques favorables comme l'agressivité. Alors que l'agressivité c'est le centre de débat, dans les institutions scolaire et socio éducatives, est un

sujet quotidiennement abordé par les medias en raison d'une flambée de violence, la préoccupation actuelle pour l'agressivité concerne en général les collèges.

Notre recherche est centrée sur « l'effet des jeux video sur le comportement agressif des adolescents scolarisée ». Nous avons été amenés de travailler avec des adolescents scolarisés au sein de leur établissement.

Pour y parvenir et développer notre travail, l'étude sera organisée en deux parties : partie théoriques, partie pratiques, et subdivise en six chapitres.

Le premier chapitre :

Saisir le cadre générale de la problématique, les hypothèses, les raisons et les objectifs de choix de thème, la définition des concepts opérationnels et les études antérieures.

Le deuxième chapitre :

Consacré aux jeux vidéo, les différentes définitions de jeu video, historique, les types des jeux vidéo, le marché des jeux vidéo, l'adolescent et les jeux vidéo.

Le troisième chapitre :

Concerne la variable de comportement agressif, définition des concepts : agression, agressivité, violence. Caractéristiques de l'agression, différence entre agressivité et violence, les causes de l'agressivité, les différents types de comportement agressifs les approches théoriques des comportements agressifs, les fonctions de l'agression et les comportements agressifs dans l'école.

Le quatrième chapitre :

Consacré a l'adolescence, les différentes définitions, aperçu historique, les taches développementales de l'adolescent, les relations d'adolescent, la scolarité

des adolescents, l'agressivité chez les adolescents, les jeux vidéo et les adolescents.

Le cinquième chapitre :

La méthode et technique utilisée, échantillon d'étude, les définitions et application, les outils de recherche et échelles, présentation de terrain et le déroulement de l'enquête.

Le sixième chapitre :

Décrit la présentation et l'analyse des résultats, la discussion et l'interprétation des résultats.

Enfin on a conclut notre étude avec une conclusion générale, et on a proposait des suggestions et conseille.

Préambule :

Dans ce chapitre on va présenter la problématique de notre recherche, ainsi que les hypothèses comme des suppositions et réponses provisoire à nos questions de départ, les objectifs de la recherche, les raisons de choix de thème, les définitions opérationnelles des variables de la recherche et à la fin les études antérieures.

1. Problématique :

L'adolescence est une période très importante de développement humain, elle est pleine des transformations et des conflits, donc l'adolescent est menacé par des risques potentielles telle que la délinquance, le tabagisme, drogue, l'alcoolisme, et d'autre formes d'addictions. Aussi l'adolescent a tendance de changer ses comportements à cause des transformations corporel et affectifs qu'il a subie, il devient sensible devant l'agressivité, cette dernière est un phénomène très fréquent dans notre société et occupe une place considérable de nos écoles algériennes, à côté d'autre fléaux tel que l'usage des jeux vidéo. Cette réalité retient l'attention de la communauté éducative donc elle est devenu cœur des sujets d'actualité.

Alors que Les jeux vidéo sont définis comme jeux électroniques fonctionnant sur une console ou un ordinateur relié à un écran vidéo, et dont le programme est stocké sur disque compact, Les joueurs interagissent sur le déroulement du jeu par l'intermédiaire de différents dispositifs de pointage.

Aujourd'hui, les jeux vidéo occupent une place importante dans la vie des adolescents. Différentes études ont montré que la majorité d'entre eux possèdent au moins une console de jeux. Par ailleurs, de nombreuses rencontres et discussions avec des adolescents de cet âge nous ont confirmé que ces jeux sont

des éléments essentiels de leurs loisirs et qu'il leur arrive d'y consacrer plus de temps et d'énergie qu'ils ne l'auraient souhaité au départ. Il peut arriver qu'un usage massif crée des difficultés familiales ou scolaires.

Avec le développement technologique et médiatique en Algérie, Presque tous les adolescents Algériens jouent aux jeux vidéo. Il y en a pour tous les goûts, de tous les genres, et de multiples usages sont possibles (jouer seul, entre amis, en famille). Les jeux vidéo devenu l'un des plus graves problèmes de notre société, il met en péril la santé physique et psychique, dont il touche des comportements des élèves surtout au niveau de l'agressivité

Et que l'agression est défini comme attaque violente et délibérée, physique ou verbale, (contre une personne ou un groupe) pouvant causer des préjudices physiques, psychiques ou matériels, donc Plusieurs recherches ont été aborder la question de l'agressivité, des neurologues, éthologistes, biologistes, et psychologues.

Chez l'Homme, la notion d'agression est souvent confondue avec celle d'un « mal » intrinsèque dont la prédisposition caractériserait les personnes violentes. Ainsi se confond, au comportement agressif considéré comme sujet d'étude scientifique, celui qui tombe sous le coup de la loi et de la pénalisation.

En 2013, sept sur dix âgé de six à cinquante-cinq ans déclaraient avoir joué à des jeux vidéo (Ivana Obradovic, 2014, p1)

Les études menées au XIX siècle par **Gall**¹ et les phrénologues, l'Italien **Cesare Lombroso**² et le Français **Paul Broca**³ visaient à déterminer quels paramètres de la forme du crâne pouvaient être à l'origine des comportements

1Franz Joseph Gall : (1758-1828), médecin allemand, considéré comme le père fondateur de la phrénologie.

2Cesare Lombroso : (1835-1909), médecin italien, professeur de médecine légale puis de psychiatrie à l'université de Turin, fondateur d'une discipline scientifique : l'anthropologie criminelle, qui exerça une grande influence sur le développement de la criminologie. Ses travaux l'amènèrent à étudier d'une part le criminel et d'autre part le fou de génie.

3Broca, Paul (1824-1880), chirurgien et anthropologue français connu en particulier pour sa découverte du centre du langage dans le cerveau humain.

agressifs. **Broca** 1876, il écrivit un *Mémoire sur la topographie cranio-cérébrale*, **Cesare Lombroso** dans son œuvre majeure, *l'Homme criminel*, dont la première édition fut publiée en 1875-1876, il dressa une liste des différents types de criminels.

Ces recherches se fondaient sur la mensuration et sur la palpation du crâne humain, ainsi que sur l'étude psychologique des sujets. Elles visaient à la rééducation, au traitement, voire à l'élimination des personnes prédisposées à la violence. L'hypothèse d'une corrélation entre la forme du crâne et un certain type de comportement est aujourd'hui abandonnée. ([www. conseil-referencement.fr](http://www.conseil-referencement.fr))

Sigmund Freud (1905), considère l'agression comme une réaction aux frustrations empêchant la satisfaction de désires libidinaux. Après en 1929 dans le malaise dans la civilisation, il a mis en avant ce qu'il a désignait comme un instinct de mort THANATOS complémentaire d'EROS, et dont le ressort ultime était l'autodestruction. (Laurent Bègue, 2010, p40)

Pour l'éthologiste **Konrad Lorentz**⁴(1969), le comportement agressif résulte d'une pulsion (ou instinct) que l'on peut représenter comme une énergie endogène spécifique qui s'accumule chez tout individu dans des conditions habituelles. L'agression s'exprime lorsque cette énergie endogène est trop importante. (Laurent Bègue, 2010, p41)

Albert Bandura⁵(1973) l'agression est un comportement socialement appris au même titre que n'importe quel comportement. Directement (expérience personnelle) ou indirectement par l'observation«*modeling*» (imitation) (Farzaneh Pahlavan, 2002, p102)

⁴**Konrad Lorentz** : (1903-1989), zoologiste autrichien et prix Nobel, qui fut l'un des fondateurs de l'éthologie

⁵**Albert bandura** : docteur en psychologie chef de file du courant de la psychologie en Amérique denord

Pierre Karli⁶ (1980) présente le comportement d'agression comme un moyen d'expression et d'action suscité par un certain nombre de déclencheurs. Par exemple, les jeunes mammifères apprennent à vivre en société en s'agressant mutuellement et en jouant en même temps. Chez l'adulte, une conduite agressive est déclenchée par des facteurs externes, comme la présence d'un intrus sur un territoire, ou par des facteurs internes. Ces derniers peuvent être hormonaux : la conduite d'une souris femelle, par exemple, devient plus agressive lorsqu'on lui administre de la testostérone, hormone sexuelle principalement sécrétée par les testicules. Parallèlement, l'animal mâle continue à avoir un comportement agressif longtemps après la castration qui supprime pourtant la source de l'hormone : ainsi, cette hormone n'est certainement pas la seule incriminée dans l'apparition des comportements

(www. leconflit. Com)

Stephen Black et Susan Bevans de *l'Université Bishop*, se sont postés à l'entrée d'un cinéma et ont demandé aux spectateurs de répondre à un questionnaire de personnalité et d'indiquer le film qu'ils venaient voir. Ils ont constaté que les films comportant des scènes violentes étaient d'autant plus appréciés par les spectateurs qu'ils avaient un niveau élevé sur une échelle d'agressivité. (Lurent bèque, 2008, p31)

Dans une recherche réalisée auprès de 300 adolescents scolarisés aux **Pays-Bas**, **Jeroen Lemmens**, de *l'Université d'Amsterdam*, a montré que ceux qui aiment les jeux vidéo violents sont le plus souvent des garçons ayant un niveau d'agressivité élevé et un niveau d'empathie bas. (Lurent bèque, 2008, p30 et 31)

D'autres recherches ont montré que les enfants adeptes des jeux vidéo violents ont davantage de conflits avec leurs enseignants, sont plus agressifs verbalement et physiquement. Dans une étude effectuée auprès de 1 254

⁶**Pierre Karli** : Le neurobiologiste français

adolescents âgés de 12 à 14 ans, **Lawrence Kutner** et **Cheryl Olson**, de la *Faculté de médecine de Harvard*, ont mis en relation divers problèmes de comportement avec la pratique de jeux vidéo violents. Ainsi agression, délinquance et utilisation de jeux vidéo semblent bien liées. (Lurent bègue, ,p31)

Simone kuhn auteur d'une récente étude du très sérieux institut **Max Planck** et de la charité *university medecine. hedwig- krankenhaus* montre que jouer aux jeux vidéo a un impact positif sur l'orientation spatiale, la formation de la mémoire, la mise en place de stratégie, ainsi que sur les faculté motrice, les chercheurs ont demandé à des adultes de jouer au super **mario 64**, 30 minutes par jour pendant deux mois.

Un groupe de témoins ne jouait pas, après ils ont mesuré par IRM, le volume de cerveau des participants, ils ont constaté que la matière grise des joueurs a augmenté par rapport à celle du groupe témoin, dans certains zones du cerveau : l'hippocampe droit, le cortex préfrontal et le cervelet. Ces régions sont impliquées dans les fonctions de navigation spatiale, la formation de la mémoire, la mise en place de stratégie, et causent l'amélioration des facultés motrice des mains ([www. Huffingtonpost.fr](http://www.Huffingtonpost.fr))1/1/2015

Plusieurs méta-analyses ont été réalisées sur les relations entre les jeux vidéo ou la télévision (**Bushman et Huesmann, 2006**) et l'agression (**Anderson et al, 2010**). Elles concluent que les scènes violentes sont causalement liées aux comportements, cognitions, et affects agressifs à court et à long terme, ainsi qu'à une diminution de l'empathie et des conduites pro sociales. Il a été également démontré que les jeux vidéo avaient plus d'effet sur l'agression que la télévision (Polman et al, 2008)

A la lumière de toutes les documentations et les entretiens exploratoires on a posé la question suivante :

- Est-ce que il a une déférence dans le degré d'agressivité entre les adolescents scolarisés qui joue et qui ne joue pas ou jeux vidéo?
- Est-ce que Il existe une différence dans le niveau d'agressivité chez les adolescents scolarisés qui utilisent les jeux vidéo selon le genre (féminin, masculin) ?
- Est-ce que il existe une différence dans le degré d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon la durée de jeu ?
- Est-ce que il existe une différence dans le degré d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon le type de jeu ?

2. Les hypothèses de la recherche :

Comme suppositions et réponses provisoire aux questions, on a posé les hypothèses suivantes :

- Le niveau d'agressivité est plus élevé chez les adolescents qui utilisent les jeux vidéo, et bas chez les adolescents qui ne l'utilisent pas.
- Il existe une différence dans le niveau d'agressivité chez les adolescents scolarisés qui utilisent les jeux vidéo selon le genre (féminin, masculin).
- Il existe une différence dans le niveau d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon la durée de jeu
- Il existe une différence dans le niveau d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon le type de jeu

3. les raisons de choix de thème :

- Élargir nos connaissances dans le domaine de psychologie de l'agression.
- L'adolescence est une période pleine de transformations et de conflits.
- Le développement technologique suit d'un développement des techniques, des dispositifs et des moyens de jeux vidéo.
- Augmentation de taux d'usage des jeux vidéo au niveau mondial et au niveau d'Algérie.
- Augmentation de taux d'agressivité en Algérie et spécifiquement dans les écoles.

4. Les objectifs de la recherche :

- Donner des descriptions objectives sur la réalité des comportements agressifs et les jeux vidéo.
- Comprendre plus profondément et interpréter le phénomène d'effets des jeux vidéo sur le comportement agressif.
- Mesurer et comparer le niveau d'agressivité chez les adolescents scolarisés, qui utilisent les jeux vidéo et qui ne les utilisent pas.
- Comparaison entre l'agressivité chez le sexe féminin et masculin.
- Informer les parents sur les effets des jeux vidéo.

5. Définition des concepts opérationnels :**5.1. Définition des jeux vidéo :**

Jeux vidéo accessible sur internet, permettant à des internautes de jouer seul contre l'ordinateur ou de trouver des adversaires dans le monde entier pour jouer à plusieurs.

❖ Opérationnalisation de la définition :

Le jeu vidéo est un programme stocké sur disque compact (CD-ROM ou DVD) ou sur cartouche (boîtier de stockage auxiliaire amovible), La console est habituellement branchée à un téléviseur, alors que l'ordinateur est relié à un écran (appelé moniteur). Les consoles de poche, appelées ainsi parce qu'elles tiennent dans la poche, ont un petit écran intégré.

L'utilisateur peut jouer seul devant son écran ou avec des amis. Il peut aussi se connecter à Internet et affronter des joueurs du monde entier.

5.2. Définition de l'agression :

L'agression est un comportement destiné à blesser intentionnellement un autre individu, ce dernier étant motivé à en éviter les effets supposés aversifs. (Laurent Bègue, 2010, p8)

❖ Opérationnalisation de la définition :

Le terme d'agression signifie que un individu veut ou a l'idée de provoquer un dommage une souffrance, blessure, douleur, à une autre personne qui est la victime et qui ne veut pas tolérer ce type de comportement. Cette définition a cerné presque tous les caractéristiques de l'agression.

Dans notre recherche l'agression est le degré total de la réponse des élèves à l'échelle de l'agressivité, l'échelle est conçue par les deux chercheurs Abdullah Sulaiman et Mohamed Nabil Hamid (1994). Et le degré total détermine le niveau d'agressivité chez les élèves.

5.3. Définition de l'Adolescence :

L'adolescent est une personne en pleine transition entre l'enfance et l'âge adulte. On situe l'adolescent généralement de 12 et 20 ans entrant dans la période de la vie humaine caractérisé par l'évolution de la personnalité enfantine vers la personnalité adulte y compris la puberté. C'est durant cette période que se

produit la puberté avec tous les changements du corps aussi bien chez les filles que garçons (Gaëlle. 2008. p29)

❖ **Opérationnalisation de la définition :**

Ces définitions signifient que l'adolescent se trouve au carrefour biologiques, psychologiques, sociaux et culturels, il va passer d'un monde à autre : de l'enfance à l'âge adulte.

6. Les études antérieures :

Dans une recherche scientifique, les études antérieures sont une étape très importante, avant de parler sur les études qui ont traité notre thème il faut préciser qu'on a trouvé des études qui ont traité les deux variables en même temps, et qui ont étudié l'agressivité. C'est pour cette raison on a devisé nos études comme suivant :

6.1. Les études antérieures qui ont traité les deux variables :

6.1.1 Les psychologues américains **Craig Anderson**, de *l'Université de l'Iowa*, et **Karen Dill**, du Collège *Lenoir Rhyne*, ont montré que des personnes venant de jouer à un jeu violent identifient plus rapidement des mots violents projetés sur un écran : leur esprit est donc « préparé » à penser de façon violente. Il s'agit de ce qu'on appelle un amorçage de pensées agressives, qui a de multiples conséquences. (Lurent bèque, 2008, p31)

6.1.2 **Brad Bushman**, de *l'Université du Michigan*, et C. Anderson ont fait jouer 224 personnes à des jeux vidéo violents tels que *Mortal Kombat* ou *Future Cop*, puis leur ont présenté des scénarios de vie quotidienne, mettant en scène des personnages confrontés à des situations contrariantes. Par exemple, un homme en voiture freinait normalement à un feu rouge, mais se

faisait heurter par la voiture qui le suivait. Ou bien, une jeune femme passait une commande au restaurant et n'était toujours pas servie après une heure d'attente. Ensuite. L'expérience a montré que les sujets ayant préalablement joué à Mortal Kombat ou à Future Cops s'attendaient davantage à ce que la situation soit traitée de manière agressive. (Lurent Bègue, 2008, p31 et 32)

6.1.3 Boyatzis, Matillon et Nesbitt (1995) :

Dans une étude, une trentaine d'enfants de 5 à 11 ans regardaient durant 20 minutes un épisode d'un feuilleton violent les auteurs ont observé que par rapport à ceux qui ne regardaient pas l'épisode, ceux qui avaient vu l'épisode violent avaient un taux d'actes brutaux ou agressifs multiplié par 7 après des minutes qui suivaient durant un jeu périscolaire. (Laurent Bègue, 2010, p 60 et 61)

6.1.4 Capaldi et Patterson (1987) :

Ces chercheurs ont observé une relation entre le fait de visionner des films violents à 14 et 21 ans et les conduites agressives adultes, dans une synthèse de neuf études, durant jusqu'à dix années (Laurent Bègue, 2010, p15)

6.1.5 Christine Maintier (2012) :

Selon lui Les jeux vidéo constituent un marché en pleine expansion dans la société actuelle suscitent un vif intérêt, tant chez les jeunes que chez les adultes. Il s'agit en effet de l'un des loisirs préférés des français.

Les jeux vidéo sont toutefois diabolisés et se voient régulièrement accuser de rendre les individus violents notamment par les médias et de nombreuses études plus ou moins scientifiques. Ces dernières concernant principalement les adolescents au détriment des plus jeunes, il a fait le choix de s'intéresser à une population d'enfants d'école élémentaire âgés de 9 à 11 ans. Il montrera ainsi, à partir des résultats obtenus grâce à la passation de questionnaires, s'il existe effectivement une relation entre usage des jeux vidéo et niveau d'agressivité chez les enfants. **(Christine Maintier, 2012)**

6.2 les études qui ont traité la variable d'agressivité :

6.2.1 Dollard et ses collaborateurs(1939) :

Publiaient un ouvrage intitulé *frustration and aggression* (frustration et aggression), selon ces auteurs, toute aggression serait la conséquence d'une expérience frustrante, et toute frustration engendrerait une forme d'agression, l'intensité de la réponse agressive étant directement proportionnelle à l'intensité de la frustration (Laurent Bègue, 2010, p45)

6.2.2 Barker et ses collègues(1940) :

Réalisent une étude pour un groupe d'enfant devant patienter avant de pouvoir s'amuser avec des jouets qu'ils pouvaient apercevoir durant leur attente à travers une vitre, tandis que d'autres enfants en condition contrôle pouvaient y jouer immédiatement. Les enfants que l'on avait frustrés projetaient plus fréquemment les jouets contre le sol ou le mur, et s'en servaient de manière plus destructive. (Laurent Bègue, 2010, p45)

6.2.3 Bandura et Ross (1963) :

Ont montré à 36 garçons 36 et filles de 52 mois des films dans lesquels un adulte de même sexe ou de sexe opposé donnait des coups de pied, des coups de marteau, un clown gonflable, après ils seront accompagnés dans une pièce avec une multitude de jouets ainsi que le clown gonflable. Ils étaient observés ensuite pendant une durée déterminée. Les résultats ont montré que le modèle brutal suscitait davantage de comportement brutaux. (Laurent Bègue, 2010, p59 et 60)

6.2.4 Liebert et Baron (1972) :

Dans une étude classique sur l'influence des médias, on présentait à des enfants de 5-6 et de 8-9 ans un extrait de feuilleton populaire à l'époque comprenant, deux bagarres, un coup de couteau, deux coups de feu). Après ces enfants étaient

conduits dans une autre pièce et placé devant un tableau de bord, comprenant deux boutons, l'un étiqueté «blesser» et autre «aider», ainsi qu'un signal lumineux étiqueté «prêt» on leur disant que dans une autre pièce il se trouvait un autre enfant qui joue un jeu pour gagner un prix, et quand le signal «prêt» allumé ils appuyant sur le bouton de leur choix, soit aider l'enfant, soit le blesser ensuite à 20 reprises. Les résultats ont montré ceux qui avaient vu le film violent, quel que soit leur âge, administraient davantage de brulures à la victime. (Laurent Bègue, 2010, p59 et 60)

6.2.5 André Itanéu(1986) :

Observait que les Ossète⁷ ne cédaient leur fille qu'a des hommes ayant déjà perpètre un meurtre. (Laurent Bègue, 2010, p44)

6.2.6 Chagnon(1988) :

souligne que la compétition génétique pourrait expliquer les conflits entre les groupes humains, ila observé que les hommes qui vivaient dans les villages Yanomani⁸composés de 40 à 300habitants, luttaiient contre eux pour établirleur Statut, et que les Guerriers de chaque village allaient dans d'autres villages pour kidnapper les femmes, piller les ressources et massacrer les hommes. (Laurent Bègue, 2010, p 43)

6.2.7 Bushman et Anderson (2001) :

Affirment dans un article critique qu'il n'est pas possible écologiquement de dissocier l'agression hostile d'une agression instrumentale, ils soulignent que des motivations identiques peuvent conduire à des formes d'agression

⁷**Les Ossètes** : peuple du Caucase, région de l'extrême sud-est de l'Europe et de l'Asie occidentale, située entre la mer Noire et la mer Caspienne

Les Yanomami : sont l'un des derniers grands peuples d'Indiens de la forêt amazonienne. Ils résident sur un vaste territoire situé au nord-est du Brésil, dans les États du Roraima et de l'Amazonas, et au sud du Venezuela. Leur habitat traditionnel est la forêt tropicale d'altitude, qui sépare les deux pays, l'un des groupements humains les plus agressifs

différentes, et des motivations différentes peuvent entraîner des comportements identiques. (Roger Fontaine, 2003, p17)

6.3 Les études qui parlent des jeux vidéo :

Selon **Simone Kuhn** les jeux vidéo ont une efficacité thérapeutique sur troubles pourraient donc même de traiter certains pathologie notamment ceux qui présentent des régions de cerveau altérées ou réduite, comme la schizophrénie, les troubles de stress post- traumatiques, des maladies neurodégénératives comme l'Alzheimer.

Le psychiatre **Jürgen Gallinat** ajoute que de nombreux patients acceptent plus les jeux vidéo que d'autres interventions médicales. ([Www. Huffingtonpost.fr](http://www.Huffingtonpost.fr))1/1/2016

C. Shawn Green et Daphne Bavelier (2003) du département neurosciences de l'université de Rochester, publient une étude dans le journal *nature*, ils trouvent que la pratique des jeux vidéo d'action modifie tout un ensemble de capacités visuelles attentionnelles. Les chercheurs ont comparé les performances des joueurs et non joueurs dans différentes tâches, ils ont constaté que l'attentionvisuelle des joueurs fatigue moins vite que celle des non joueurs lorsqu'ils doivent rechercher une cible, malgré l'augmentation constante de la difficulté de la tâche ([www. Scienceshumaines. com](http://www.Scienceshumaines.com)) 1/1/2016

Conclusion :

Les études antérieures nous aident à choisir une méthode pour notre recherche et avoir des informations qui nous permettent de faire une analyse de notre étude, une fois qu'on a terminé avec ce chapitre on va aborder les chapitres suivants.

Préambule :

Véritable phénomène de société de notre monde moderne, devenu aussi une industrie majeure, les jeux vidéo sont l'un des loisirs les plus populaires chez les adolescents donc on va étudier leur influence sur les comportements agressif chez les adolescents dans le milieu scolaire.

1. Définitions**1.1 Définition de jeu :**

En psychologie le jeu est le plus souvent défini en contraste avec le travail, considéré comme une activité obligée et contrôlée. Le jeu est une activité gratuite, fermée sur elle-même en ceci qu'elle est déclenchée par une motivation intrinsèque, fort peut par des stimulations externes, et qu'elle n'a pas besoin de renforcements extérieurs pour se poursuivre. Le jeu procure du plaisir à celui qui l'exerce. (Henriette Bloch et autres, 2002, pp 671-672).

Au aussi est une activité libre rechercher pour le plaisir qui elle procure, que comporte des règles, que l'on pratique seul à plusieurs dans un but de divertissement ou de compétions (yolande Perron, 2012, p 87)

1. 2 Définition de jeux vidéo :

Il s'agit en fait d'un environnement informatique qui reproduit sur un écran vidéo , dans les règles ont été programmées logiquement, on peut dire qu'un jeu vidéo est un jeu qui se déroule sur un écran vidéo, ainsi le terme vidéo fut d'abord utilisé pour désigner les jeux sur console, car cette dernière est alors connectée sur un téléviseur, (yolande perron, 2012, p 165).

Il s'agit au sens large d'un jeu électronique sur un support audiovisuel, dont le fonctionnement peut être géré par un ordinateur, ou par un circuit électronique dédié. (www. grospixels. com)31/12/2015

1.3 Définition de jeux vidéo en ligne :

C'est un jeu enregistré sur un support vidéo cassette ou disque (vidéogramme) ou accessible grâce à un serveur en ligne (banque de données). Son utilisation nécessite un équipement technique : console ou micro-ordinateur, écran ; manette, clavier, et parfois la souris. (F. Ball et autres, 1998, p133)

Aussi est un jeu accessible sur internet, permettant à des internautes de jouer sels contre l'ordinateur ou de trouver des adversaires dans le monde entier pour jouer à plusieurs jeux. Un jeu en ligne permet de jouer en réseau connecté à d'autres ordinateurs, par l'intermédiaire d'internet. D'un point de vue technique, un jeu en ligne est un jeu disponible sur un serveur distant grâce à une connexion à internet (yolande pérrron 2011, p143)

2. Historique :

histoire peut commencer aux alentours de [1950](#)avec l'idée de [Ralph Baerou](#) bien en [1952](#)un ingénieur américain, qui a souhaité intégrer un module de jeu dans un projet de création de télévision, cette idée a été refusée par l'entreprise, mais c'était la première personne à avoir eu l'idée de jeux vidéo

Les années 60 connaîtront de nombreuses expérimentations avec la création de jeux sur ordinateur. En 1966 **Ralph baer** créa un prototype pouvant fairetourner des jeux sur un écran télévision, l'était le précurseur des consoles de jeu. (Johan yang- ting, 2011, p 23-p24)

Les années 70 vont marquer un tournant dans l'histoire jeux vidéo avec les premiers commercialisations de consoles de salon et monétisation des bornes arcades la plupart des genres de jeux vidéo furent également conçu pendant cette période, c'est en 1972 qu'est né **pong**. Considéré comme le premier jeu vidéo à succès, il fut créé par **Nolan bushnell** en 1972.La même année, la première

console de jeu (connecté à une télévision) a été commercialisée les premiers jeux vidéo commençaient à sortir avec des jeux d'aventures en texte (aventure) et de course(**death rase**). (Johan yang-ting, 2001, p25).

En 60 Ans, les jeux vidéo sont passés d'une activité réservée à une catégorie très fermée des fantastiques de technologie, à une activité grand public pour se rendre compte de l'ampleur du phénomène il serait intéressant d'en analyser les pratiques de consommation. (johann yang-ting ,2011, p28)

3. Modalités et supports des jeux vidéo :

Les supports de jeu deviennent à ce jour de plus en plus variés amenant la possibilité de jouer tout la tempe et partout (téléphone portable, face book, etc.) il est possible de jouer aux jeux vidéo sur de nombreux supports tels que la console de salon ou portable, L'ordinateur, téléphone portable. Les tablettes numériques, par l'intermédiaire des box internet et aussi sur les bornes d'arcade .les bornes d'arcade sont un support de jeu dans lequel il faut introduire une pièce de monnaie pour pouvoir jouer. Très en vogue dans les années 80-90 dans des salles d'arcade dédiées ou dans les bars.les bornes d'arcade se font de plus en plus rares en France au contraire.la pratique des bornes d'arcade reste au japon.

Les modalités de jeux sont multiples avec la possibilité de jouer via interne ou non, de jouent en multi-joueurs ou seul. Certains jeux ne se jouent qu'en ligne.de nombreux jeux en ligne se jouent en mode multi-joueurs. (Pierre taquet, 2014, p74).

4. Les différents types des jeux vidéo :

- **Jeux d'action** : ce sont des jeux où il faut contrôler un personnage à accomplir une mission dangereuse importante, tuer les ennemis et franchir les obstacles, exemple un soldat pendant la seconde guerre mondiale (*medal of honor*), l'exploratrice archéologue à la poitrine Lara croft (*tomb raider*) (www. Scienceshumaines. Com) 31/12/2015

Les jeux de combat, de tir, et les jeux de plateforme font partie de la famille des jeux d'action. ex : doom, tomb raider et Duke Nukem 3D sont des exemples de jeux d'action. (Yoland Perron, 2012, p 39).

- **les jeux de rôle : (jdr)**, ils se déroulent dans un monde médiéval-fantastique comme *Final Fantasy, the legend of zelda* qui permet au joueur de créer un ou plusieurs personnages et de les faire évoluer à travers de nombreuses aventures, améliorer ses compétences, lui apprendre la magie. implique souvent de sauver une princesse, ou le monde. (www. Scienceshumaines. Com) 31/12/2015

Jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un ou plusieurs personnages dans une histoire scénarisée, et dont le niveau augmente et les caractéristiques évoluent durant l'aventure, en fonction de l'expérience acquise. (Yoland Perron, 2012, p 123).

- **les jeux de sports**, dans lesquels le joueur peut par exemple diriger les joueurs d'une équipe de football ou conduire une voiture de course, comme *need for speed*

- **les jeux de plate-forme**, comme Mario ou Sonic, où le joueur doit guider un personnage loufoque et humoristiques dans un décor plein d'obstacles. (www. Sienceshumaines. Com) 31/12/2015
- **jeux de stratégie** : la stratégie est militaire, le joueur crée, gère, ses armées, pour conquérir le territoire de l'adversaire, comme *war craft* (www. Sienceshumaines. Com) 31/12/2015
- **jeux éducatifs**: jeu utilisé comme outild'apprentissage, qui a pour but d'éduquer, de transmettre de connaissance et des compétences par l'intermédiaire du jeu. les jeux éducatifs combinent les aspects ludiques de jeu vidéo avec un objectif pédagogique ou de formation. il permanent, par exemple, de faire l'apprentissage de la musique ou de parfaire ses connaissances de l'astronomie ou de l'histoire de France, dans un contexte ludique. (Yoland perron, 2012, p139).

- **les jeux de simulation :**

Jeux vidéo qui simule la réalité, représente virtuellement une activité humaine ou le fonctionnement d'une machine, et dans lequel le joueur a l'impression d'être physiquement implique dans l'activitéreprésentéeàl'écran .Il peut s'agir, par exemple, de la simulation d'un sport, d'un vol d'avion ou de la conquête spatiale certaine jeux dits de simulation mettent l'accent sur le réalisme en3D, d'autre privilégient plutôt l'action. le domaine de la simulation est vaste et il peut empiéter sur quelques autres catégories, les jeux ou le réalisme est très poussé. (Yoland perron, 2012, p 123)

Ainsi un jeu de simulation permet de conduire ou de piloter virtuellement des véhicules de toute sortes, de simulé un sport ou une compétition sportive. le but de jeu, dans la plupart des cas, est de reproduire et de faire revivre, le plus

réalistement possible, les sensations ressentie lors de ces activités. (Yoland perron,2011, p 123).

5. Le marché des jeux vidéo :

Il Ya une soixantaine d'années, le marché des jeux vidéo n'a cessé d'évoluer depuis la sortie du célèbre **pong** (1729) il s'adresse aujourd'hui a un publique très large, en proposant des environnements virtuels de plus en plus réalistes. L'industrie du jeu vidéo devient plus importante que celle du cinéma et de la musique, devenant le plus gros budget des loisirs interactifs pour comprendre comment un simple loisir, réserver à une certaine catégorie d'individus. (Yoland perron , 2011 , p 123)

Comme le rappelle l'Agence Française pour le Jeu Vidéo (2010), cette Industrie représentait sur le territoire environ 335 millions d'euros dans les années1990 et a atteint 4 milliards d'euros en 2010. Selon l'organisme indépendant GFK (Growth From Knowledge), c'est la PS3 qui arrive en tête des ventes avec 822 000Consoles vendues cette même année, ce qui porte à près de 3 millions le nombre dePS3 installées dans les foyers français. Ces chiffres particulièrement élevés s'expliquent par la place importante qu'ont prise les jeux vidéo dans la vie des Français puisque, comme le montre GFK Custom **Research**, 63,3% d'entre eux en2010 ont déclaré jouer à ces jeux. (Christine Maintier, 2012, p8)

6- l'évolution de consoles de jeu :

6-1 La première génération :

6-1-1 Atari VCS2600 :

Conçue en 1976, 4ko de ROM et 128 bits de RAM, 400 000 exemplaires furent vendus aux Etats Unis à 200 dollars.

6-1-2 Vectrex :

Une console originale, conçue en 1982, vendue avec écran intégré, elle utilise pas l'affichage conventionnel, (téléviseur) mais un affichage dit vectoriel, elle désigne que des traits ou des points, le tout en monochrome noir et blanc

RAM = 2 Ko

ROM = 8 Ko

6-1-3 Odyssey:

Il s'agit de cartouches contenant des extensions de mémoires, accompagnée d'accessoires de jeu (plateau, des, pièce, etc.) qui permettait de jouer à un jeu de société original avec l'appui de la console.

ROM = 1KB

RAM = 25

6-2 Deuxièmes générations :**6-2-1 Philips videpac G7400/**

Présenté au CES de 1983, mais ne sera pas commercialisé, en effet le command centre a bien été commercialisé dans les pays européens, par Phillips. Mais cette exploration a connu que par quelques ventes.

ROM = 16KB

RAM = 16 KB

Couleurs= 8

6-2-2 Colecovision(1983) :

La seule principale de cette console est de disposer d'un ordinateur MSX, et l'ensemble d'accessoires divers,

RAM= 16KO

ROM=16 KO

Couleurs= 15

6-3 La troisième génération :**6-3-1 NES ou Famicom (1985-1995) :**

RAM= 2KO

ROM=16 KO

COULEURS=16

6-3-2 master système de SEGA (1986) :

RAM= 8KO

ROM=128KO

COULEURS=16

6-3-3 Atari 7800 (1986) :

C'est version amélioré avec quelques composants plus performant, malheureusement, la qualité d'image et du son reste mauvaise

RAM=4KO

ROM=52KO

COULEURS=226

(Barbier Thomas et all, 2004, p 3-11)

7- les adolescents et les jeux vidéo :

Les jeux vidéo apparaisse comme une des pratiques d'écran les plus prégnant à l'adolescence, au collège comme au lycée, quasi-totalité des déclare y jouer au moins une fois par semaine (86 pour cent).

La plus part des adolescents ont leurs console de jeux (Xbox, PS, DS,etc.), dès le collège, les trois quart des élèves en sont pourvu les garçons plus souvent que les filles,

Possession d'une console est moins fréquente au collègequ'au lycée, mais la pratique des jeux vidéo est plus rependu, 88 pour cent des collégiens de l'échantillon, 85 pour cent des lycéens jouent aux jeux vidéo en moins une fois par semaine, tout type de jeu, hormis les jeux de simulation.

Les trois type de de jeux les plus prisé par les élèves collégiens et lycéens sont les jeux d'application sur smart phone, les jeux de tire et d'action et les jeux de simulation. (Ivana Obradovic et all, 20014, p2)

Conclusion :

Les jeux vidéo est devenu parmi les loisirs le plu préféré pour les adolescents, dans les écoles comme la maison, avec l'évolution des consoles de jeux, il existe plusieurs type de jeu pour tous leurs Goux.

Préambule :

Dans ce chapitre on aborde les comportements agressifs qui est la variable dépendante de notre recherche, on veut étudier l'influence des jeux vidéo sur cette dernière dans la période d'adolescence dans le milieu scolaire.

1. Définitions :**1.1 .Définition de l'agressivité :**

Selon la définition de grand dictionnaire de la psychologie l'agressivité est une tendance à attaquer l'autrui, ou tout objet susceptible de faire obstacle à une satisfaction immédiate. (Henriette Bloch, et autre, 2011, p 32)

Selon Caroline Sahuc le terme d'agressivité se rapporte davantage à un champ psychopathologique. Il est généralement employé pour désigner un trait de personnalité, associé à une pulsion visant à porter atteinte à une personne, un animal, ou un objet. (Caroline Sahuc, 1997, p 16).

1.2. Définition de l'agression :

Selon Baron & Richardson, 1994 en psychologie, l'agression fait l'objet de multiples définitions selon une définition récente et relativement consensuelle, le terme d'agression recouvre toute forme de comportement ayant pour but d'infliger un dommage à un autre organisme vivant lorsque ce dernier est motivé par le désir de ne pas subir un traitement pareil (**Pahlavan, Farzaneh, 2002, p5**).

-Selon la définition de grand dictionnaire de la psychologie L'agression est un comportement adopté avec l'intention de faire mal à autrui physiquement ou psychologiquement (Henriette Bloch, et autre, 2011, p 31)

Selon Caroline Sahuc le terme d'agression, désigne un comportement spécifique entre ou moins deux individus, un agresseur et une victime.

Selon Berkowitz l'agression « intention de blesser ou porter préjudice à autrui » (Caroline Sahuc, 1997, p 17).

- L'agression est un comportement destiné à blesser intentionnellement un autre individu, ce dernier étant motivé à en éviter les effets supposés aversifs (**Laurent Begue ,2010.p 8**)

1.3. Définition de violence :

Selon l'organisation mondiale de la santé (OMS, 2002) la violence est une menace ou l'utilisation intentionnelle de la force physique ou une du pouvoir contre soi-même, contre autrui ou contre un groupe ou une communauté qui entraîne ou risque fortement d'entraîner un traumatisme, un décès , des dommages psychologique, un mal développement ou des privations. (**Caroline Sahuc, 1997, p 16**).

Selon Bloch la violence force brutale qu'un être impose à d'autres, pouvant aller jusqu'à la contrainte exercée par l'intimation ou la terreur.Elle est représenté par toutes les conduites agressives qu'un sujet plus fort physiquement ou moralement fait subir à un plus faible : mauvais traitements (enfants maltraités), sévices sur le conjoint (femmes battues),ou même action criminelle pouvant aller jusqu'au et ou meurtre. (**Henriette Bloch, et autre, 2011, p 989**).

Commentaire : à partir de ses définitions on peut comprendre que comportement agressif c'est une intention de faire mal à un organisme, une blessure, une souffrance et douleur psychique.

2- Différence entre agressivité et violence :

Selon **Anderson & Bushman, 2001** : la définition populaire de la violence est relativement proche de la définition psychologique de l'agression lorsqu'on parle de comportement avec intention de faire du mal. Elle s'en écarte cependant lorsqu'il s'agit d'autres caractéristiques de sa définition. En tant que démarche persuasive défensive, l'agression peut prendre une valeur adaptative et devenir indispensable à la survie de l'individu ou de l'espèce ; ce qui n'est pas de cas de la violence, Rien ne peut le justifier. Toutes les violences sont des agressions mais Toutes les agressions ne sont pas des violences. (**Pahlavan Farzaneh, 2002, p7**).

3- Caractéristiques de l'agression :

- L'agression est intentionnelle : le terme agression n'est donc appliqué qu'à des actes visant à blesser intentionnellement la victime, donc sans cette caractéristique, les interventions médicales et les actes disciplinaires seraient considérées comme étant des agressions, alors qu'on peut causer un dommage sans véritable intention, dans le cas des accidents.
- L'agression est une action pour faire du mal ou pour blesser : la notion de dommage introduit l'idée de conséquences négative pour la cible d'un comportement agressif, entraîne souvent douleur ou blessure pour la victime.
- L'agression ne concerne que les organismes vivants : l'acte est qualifié d'agression que si la victime visée est un organisme vivant, donc la cible peut être un animal. Différemment à la définition des actes vandalisme, abimer la voiture du patron, casser les vitre du voisin ... etc. Sont que des expressions émotionnelles.
- L'agression implique, de la part de la victime, le désir de l'évitement : l'acte est qualifié d'agression que la victime cherche à l'éviter

contrairement dans l'agression concernant les rapports sadomasochistes et le cas de suicide. (Farzaneh Pahlavan, 2002, p 6 -p 7).

4- Les causes d'agressivité :

4-1 Causes dispositionnelle (biologique) :

- **la polémique autour du chromosome du crime** : parmi les tendances qui déterminent le fondement génétiques de l'agression se trouvent l'étude du syndrome XYY, chez les hommes dont le caryotype¹ est caractérisé par un chromosome² Y, supplémentaire. L'être humain possède 26 chromosomes dont deux (X et Y) déterminent le sexe, YY pour l'homme et XY pour la femme, les hommes semblent être plus agressifs que les femmes, les chercheurs ont pensés qu'ils auraient un potentiel d'agression plus important chez les hommes présentant le syndrome XYY, présentaient une certaine déficience mentale et une propension à la violence ou à la criminologie.

D'autres hypothèses concernant le chromosome X supplémentaire (X XX) ou sub numéraire XO d'après ces hypothèses les femmes ayant un caryotype XO seraient plus agressives que celle de caryotype X XX et X X. la revue réalisé par Meyer- Bahlberg en 1981, montre le contraire, les femmes ayant un caryotype XO sont relativement pacifiques, alors que les femmes avec un syndrome X en surnombre sont sur- représentées dans les institutions psychiatriques, leur hospitalisation n'a aucun rapport avec l'agression.

- **l'hormone et comportements agressifs** : des études sur les animaux montrent que l'effet des hormones sexuelles sur le comportement agressif, la

1 **Caryotype** : carte des chromosomes

2 **Chromosome** : structure cellulaire microscopique représentant le support physique des gènes et de l'information génétique, toujours constituée d'acide désoxyribonucléique, ADN, et souvent de protéines.

testostérone³ a deux effets sur l'animal, organisation et activation, qui peuvent moduler son comportement agressif.

- **activation physiologique et agression** : le comportement agressif est lié à activation de système nerveux sympathique⁴, qui fait partie du système nerveux autonome (périphérique), celui-ci prépare l'individu à se battre ou à fuir, ce système agit lorsque la sécurité et la survie de l'individu sont menacées. (Faranah Pahlavan, 2002, p79-86).

4-2 Les Causes situationnelles (environnement social et physique) :

- **les facteurs liés à l'environnement physique de l'individu** : anxiogènes environnementaux comme la température (la colère et l'agression sont souvent liées à la chaleur), le bruit (un son intense peut provoquer une agression) et la foule (un milieu de la foule probablement augmente comportements agressifs).

- **interaction sociale** : la frustration, l'insulte, et l'attaque personnelle, une réponse au déclenchement d'un état affectif négatif. (Faranah Pahlavan ; 2002, p24-32).

5- Les types de comportement agressifs selon Buss :

Arnold Buss(1961) a défini trois dimensions caractérisant l'agression 1) physique –verbale, par des gestes ou des paroles, 2) active-passive, 3) directe-indirecte, la victime est physiquement présente ou absente. la combinaison de ces trois dimensions définit 8 types d'agression. (Roger Fontaine, 2003, p11)

³ **La testostérone** : principale hormone mâle ou androgène, sécrétée dans les cellules de Leydig des testicules sous l'influence de l'hormone lutéinisante de l'hypophyse antérieure. Les cellules de Leydig produisent également, en moindre quantité, deux autres androgènes moins puissants. Qui déterminent la différenciation sexuelle et le développement

⁴ **Système nerveux sympathique** : (ou orthosympathique), il a pour fonction de préparer l'organisme à l'activité (physique ou intellectuelle), particulièrement aux efforts brefs et intenses, il mobilise l'énergie de l'organisme sur les fonctions nécessaires à l'activité ou, en cas de stress, à la fuite ou à la lutte ;

Tableau N°1 : classification des comportements agressifs selon Buss (1961)

Active	physique	directe	Attaquer quelqu'un en utilisant une partie du corps (pieds, dents) ou une arme (couteau, pistolet)
		indirecte	Voler ou endommager des biens, piéger quelqu'un, engager un assassin
	verbale	directe	Critiquer, désobliger, maudire, menacer quelqu'un
		indirecte	Propager des rumeurs concernant quelqu'un
Passive	physique	directe	Empêcher quelqu'un d'atteindre son but
		indirecte	Refuser de s'engager dans une activité, d'exécuter une tâche
	verbale	directe	Refuser de parler à quelqu'un, de répondre aux questions
		indirecte	Refuser d'acquiescer, de défendre quelqu'un lorsqu'il est injustement mis en cause

6- Les approches théoriques des comportements agressifs :

6- 1 les modèles instinctuels de l'agression :

Selon ce modèle, les tendances activatrices du comportement se situent au niveau intrapsychique : des impulsions agressives seraient une fonction de défense et d'affirmation par rapport à l'entourage.

6.2 L'approche psychanalytique :

Freud a proposé deux modèles successifs de l'agression, le premier en 1905, la considérait comme une réaction aux frustrations empêchant la

satisfaction de désirs libidinaux. Et en 1929 dans *malaise dans la civilisation*, il a mis en avant l'instinct de mort (THANATOS). (Laurent Bègue, 2010, p40)

La pulsion de mort se manifeste par le comportement de destruction, d'agression vers les autres (comme dans les guerres), et vers soi-même l'autodestruction de l'individu (comme le cas de suicide), selon **Freud**, confrontée à l'énergie libidinale et permettrait ainsi à l'individu sa propre survie par l'intermédiaire de l'agression, elle est nécessaire pour son développement psychologique, on observe souvent un enfant qui détruit ses jouets, des objets et déchirer les feuilles, alors l'origine de comportement agressif est instinctif (innée), l'être humain devient ennemi pour les autres à cause de son instinct de mort, alors que le rôle de la société est modifié, empêché, et inhibée cette pulsion. (Hossein ben abd Salam, 2007, p72)

Winnicott considère que l'agressivité est présente avant l'intégration de la personnalité, premièrement l'enfant a besoin d'un objet externe pour satisfaire ses pulsions, deuxièmement l'agressivité est une certaine quantité de motricité, ce reste de motricité a besoin de trouver une opposition, d'où la nécessité des frustrations (l'adaptation incomplète de la mère au besoins de son enfant) la frustration a pour conséquence que le nourrisson hait l'objet, et cette haine, cette agressivité qui va conduire à la différenciation de son self avec le monde extérieur. (Masson.S.A, 2001, p88-89).

6- 3 Les modèles éthologiques et la psychologie évolutionniste :

Lorenz (1969) considérait l'agression comme l'expression d'un instinct de combat que l'homme partagerait avec de nombreux autres organismes vivants. Selon **Lorenz**, des schémas de comportement seraient associés à un potentiel énergétique spécifique et interne généré spontanément par l'organisme. Et l'agression serait déclenchée par des signaux extérieurs. Plus la quantité d'énergie accumulée augmenterait, plus faible serait le stimulus qui déclenche le comportement. Pour **Lorenz** deux facteurs contribueraient à ce que l'agression

soit particulièrement fréquente chez l'humain. L'homme en tant qu'agresseur développe des armes sophistiquées dont il peut ne pas voir les effets sur la victime, deuxièmement, en tant que victime, ne s'engage que rarement dans les actes d'apaisement régulateurs chez l'animal. (Laurent Bègue, 2010, p41)

6-4 La théorie de la frustration agression :

En 1939, cinq chercheurs de l'université de *Yale*, **Dollard, Doob, Miller, Mowrer**, et **Sears**, avancent l'hypothèse selon laquelle l'interruption en cours d'exécution des réactions ainsi suscitée induit dans l'organisme un état affectif, qu'ils appellent frustration⁵, cette frustration déclenchée se traduirait par une tendance spécifique à infliger un dommage à autrui. (Farzaneh Pahlavan, 2002, p 98)

Robert Merton(1957) : dans sa théorie de la tension, analyse toutes délinquances comme résultat d'expériences sociales frustrantes provoquant d'un hiatus entre les aspirations à la réussite prescrites par la société et des obstacles structureaux empêchant certains segments de la population d'y accéder. (Laurent Bègue, 2010, p45-48)

6.5 Théorie cognitivo –néo associationiste :

Brower(1981), le model cognitif –néo associationiste intègre les différentes approches afin de mieux cerner la complexité des émotions, en général et des états émotionnels négatifs en particulier.

Selon **Berkowitz**, états émotionnels résultent de l'activation d'un réseau associatif constitué de sentiments, réaction physiologiques, réaction, motrice, pensée et souvenirs (syndrome de colère/agression), pour lui ce model se distingue des autres sur deux points : l'existence supposée d'un lien associatif entre les états émotionnels négatifs etsyndrome de colère/agression, et la nature

⁵**Frustration** : une action empêchant l'individu d'atteindre un but qu'il s'est fixé

évolutive de l'éveil émotionnel et son lien avec les activités cognitives, les affects négatifs générés par un évènement aversif, déclenchent immédiatement et simultanément (effet associatif) deux réactions, la tendance rudimentaire à se battre, associée à la colère et à l'agression ; et la tendance à fuir liée à la peur et à l'évitement. Les facteurs génétiques et situationnels ainsi que les acquis contribueraient à départager les deux tendances. Tout individu subit un évènement déplaisant ne déclare pas toujours sa peur ou sa colère, il peut être une construction personnelle de l'expérience émotionnelle. (Faranah Pahlavan , 2002, p113)

Figure1- reformulation de la théorie de la frustration-agression par **Berkowitz 1993** (Laurent Bègue, 2010, p52)

6.6 théorie d'apprentissage social :

Selon cette théorie l'agression est acquise, maintenue et actualisée comme d'autres comportements sociaux, par l'apprentissage instrumental (apprentissage par essais et erreurs), dont les principes ont été développés par **Thorndike** (1932) et **Skinner** (1971), l'acquisition d'un nouveau mode de réponse se produit à la suite d'essais spontanés dont seuls ceux qui aboutissent à un succès sont retenus, ceux qui mènent à l'échec ne se reproduisant plus. Ainsi, l'apprentissage se fait par renforcement positif (succès) ou négatif (échec) du comportement de sujet. Les conséquences positives d'un comportement agressif contribuent à l'inscrire parmi les schémas d'action possibles dans des situations analogues. La répétition de situations semblables dans lesquelles le comportement d'agression sera à nouveau couronné de succès aboutit au maintien et la consolidation de ce comportement, le sujet acquies la conviction que le succès dans une telle situation s'obtient efficacement au moyen de l'agression. Selon **Bandurra**, (1973) les principes mécanisme de l'apprentissage de l'agression impliquent l'observation des conduites d'autrui (modèles) ainsi que leurs conséquences. Le processus imitatif est une tendance innée chez primates et humains. (Laurent Bègue, 2010, p58)

7- fonctions de l'agression :

On distingue classiquement deux fonctions du comportement d'agression :

7.1 Agression hostile (réactive ou impulsif) : vise à infliger une souffrance ou à causer du tort à autrui (blesser ou de causer un dommage). Elle est généralement associée à des émotions hostiles comme la colère et à des sentiments d'animosité.

7-2 Agression instrumentale (proactive) : représente un comportement par lequel l'attaque d'autrui est perpétrée dans un but qui n'est pas prioritairement agressif, ne vise pas à faire souffrir autrui, mais pour acquérir un bien matériel (bénéfices, Gain). Il peut donc s'agir d'un comportement planifié, prémédité. (Caroline Sahuc, 1997, p 21).

Figure 2 : la distinction agression hostile –instrumentale

8- L'agressivité dans les écoles :

L'école est une institution qui exerce une fonction socialisante, elle est définie par des lois et une réglementation qui s'inscrit dans une société et, de fait, participe au contrôle sociale à travers les normes scolaire, les règlements, les interdits ou le langage scolaire pour tout enfant tant qu'individu la socialisation scolaire réclame la mise à distance de certaines pulsions (violence, agressivité), des désirs des valeurs, l'individu doit apprendre à contrôler et à contenir ses émotions compensées en principe par l'effet de la transcendance de connaissances transmises dans l'espace scolaire, parler de violence à l'école est un vaste débat, il faut bien reconnaître que l'espace scolaire peut être parfois violent lié à l'histoire familiale au scolaire de l'enfant, difficultés à trouver sa place, échec scolaire sentiment d'impuissance ou de toute puissance psychique ou physique, la violence peut s'articuler ou non à une histoire familiale problématique pour la socialisation et l'intégration d'un enfant dans son environnement social ou à une souffrance familiale diffuse que l'enfant exprime à l'école (famille en rupture en souffrance psychologique, sociologique culturelle etc.) il y a aussi l'histoire scolaire de l'enfant, des maux nés au sein de l'institution elle-même paroles blessantes bousculade, humiliation sixième, racisme etc. l'expression d'une violence à l'école est une alerte qui doit être

comprise dans sa complexité, même si au moment où elle exerce elle doit être stoppée (Jean Louis, 2004, p 10).

9- L'agressivité des adolescents :

Thème très médiatisé, la violence des adolescents est présentée comme un phénomène de plus en plus en plus fréquent. Devenu un mode de communication privilégié pour certains adolescents, la violence évolue et les incivilités constituent aujourd'hui une forme de violence quotidienne, nourrit le sentiment de l'insécurité. La violence ne pas seulement physique, elle peut être des harcèlements, d'intimidation, et de menaces. Cette violence peut être due à des violence vécues dans l'enfance, à des modèles familiaux violents, à une sensibilité intense à la violence environnementale. La violence permet alors d'exprimer une souffrance trop lourde, (Caroline Sahuc, 1997, p 11-12).

Conclusion :

L'agressivité est un processus de développement dans la période d'enfance, mais elle pourra être dangereuse à l'adolescence, Agression peut lier a plusieurs facteurs environnementaux et individuel, verbal ou physique ça laisse des blessures ou une souffrance psychique.

Préambule:

Dans ce chapitre on va aborder l'adolescence qui est une période très importante de changement et transformation, période de maturation et d'évaluation psychologique complexe. Cette dernière est nécessaire pour notre recherche car l'adolescent scolarisé est le sujet de notre étude. Donc on va chercher sur les jeux vidéo et les comportements agressifs durant cette période.

1- Définition de l'adolescence:

1.1. selon Mareau Carlotte du latin «adolescere» (croître, grandir) l'adolescence est la 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. Ce mot représente une réalité récente, puisque au siècle dernier, les conditions de vie conduisaient le jeune vers l'âge adulte à grands pas. Il devait prendre rapidement des responsabilités, en travaillant et en fondant une famille. La période d'adolescence a toujours existé, mais la façon dont on l'appréhende varie selon les sociétés et les époques. De nos jours, en occident, l'adolescent se dirige peu à peu vers l'âge adulte et vit cette période son rythme, avec les changements qu'elle implique. **(Mareau Carlotte, vanek Dreyfus, 2005, p87)**

1.2 Selon François Richard L'adolescence est le Passage entre l'enfant et l'âge adulte. Le sentiment d'identité de l'état ne peut être ni celui de l'enfant ni d'un adulte. Celle entraîne souvent une sensation de vide et le recours à des identifications changeantes. (François Richard, 1998).

1.3 Selon l'organisation mondiale de la santé «OMS» l'adolescence 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 important de croissance et de changement qui n'est supérieur pendant la petite enfance. Les

processus biologiques conditionnement de nombreux aspect de cette croissance et de ce développement. L'apparition de la puberté marquant le Passage de l'enfance à l'adolescence. (www.who.int) 15.02.1016

2- Historique de l'adolescence :

le terme (adolescent) n'est entre dans le langage courant qu'à la fin du 19^{siècle} et c'est dans les années 40 qu'il est de venu populaire, cela dit que l'étymologie du terme remonte à l'antiquité puisqu'il est composé de la racine latine (adolescens) signifie en train de grandir, (Balgamir Bazilache , 1995, p45)

3- les taches développementales de l'adolescent

3-1 Développement physique:

Chez la fille : Les premiers signes de la puberté apparaissent vers 10 ans et s'étendent jusqu'à l'âge de 16 ans. Le rythme et le degré des transformations sont variables d'une fille à l'autre, car ils sont en grande partie liés au patrimoine génétique.

La production soudaine des hormones FSH (hormones folliculostimulantes) et LH (hormones lutéinisantes) entraîne la production par les deux hormones féminines : l'œstrogène¹ et progestérone² qui permettent de produire des ovules, un par mois, de la puberté à la ménopause. La glande surrénale sécrète une hormone masculine, l'androgène³, responsable de la pilosité (le pubis se recouvre de poils ainsi que les aisselles, les jambes et les bras plus légèrement .la peau devient plus grasse.

1 **L'œstrogène** : hormone sécrétée par l'ovaire, impliquée dans le développement des caractères sexuels féminins et dans la régulation du cycle menstruel.

2 **Progestérone** : hormone sécrétée par l'ovaire et nécessaire au bon déroulement de la grossesse

3 **L'androgène** : hormones stéroïdes sécrétées par le testicule et par la glande surrénale, impliquées dans le développement des caractères sexuels masculins.

L'hormone principale de croissance⁴ est la GH qui provoque une poussée soudaine de la taille vers 11 ans. Le gain total est de 20 cm entre 10 et 14 ans.

Les menstruations (ou règles) arrivent en moyenne deux ans après le début de développement mammaire.

Le premier signe de transformation du corps de la jeune fille est le développement des seins qui se développent sur plusieurs années, parfois irrégulièrement, un sein se développe plus rapidement que l'autre.

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

La voix reste relativement aigue, car la mue est très légère chez la fille.

Chez le garçon : la puberté commence un peu plus tard chez le garçon, environ 10 mois après la fille entre 12 et 15 ans, les transformations du corps n'ont pas le même rythme chez tous.

Le système hypothalamus-hypophysaire provoque la sécrétion des hormones FSH (hormones folliculostimulantes) et LH (hormones lutéinisantes) celle-ci vont agir sur les testicules (glandes) qui produisent alors le sperme, et une hormone spécifiquement masculine, la testostérone.

Les organes génitaux se développent : le pénis et le scrotum à l'extérieur et les testicules à l'intérieur. Ce sont les testicules et le scrotum qui croissent en premier, vers 12 ans environ un an après, le pénis s'allonge et sa croissance s'étale sur 2 ans, à 15 ans le garçon atteint la maturité sexuelle.

⁴ **L'hormone principale de croissance :** protéine nécessaire à la croissance des animaux vertébrés et de l'Homme, produite par le lobe antérieur de l'hypophyse.

spermatogénèse, qui signifie la production de spermatozoïde mature, le jeune garçon connaît alors des érections et éjaculations nocturnes qui le surprennent.

Dès 12 ans les poils pubiens recouvrent le pénis .puis les membres le visage et les aisselles.

La croissance est plus tardive que chez la fille, la taille augmente spectaculairement vers 15 ans ,15cm en une année.

Le larynx se développe sous l'effet de l'hormone androgène, la voix devient plus grave. (Mareau charlotte, 2005, p 89,91)

Tableau N°2 récapitulatif des phénomènes de la puberté

	Début de la puberté	Hormones principales	Organes génitaux	Caractères sexuels secondaire
Fille	Entre 10 et 15 ans	Œstrogène Progestérone Androgène GH	Vulve Vagin utérus menstruations	Poitrine Pilosité Taille voix
garçon	Entre 12 et 15 ans	Androgène Testostérone GH	Pénis Scrotum Testicules	pilosité Taille voix

Blos (1962) détermine 5 phases :

La préadolescence : temps de résurgence de la sexualité et d'une importante émergence pulsionnelle.

La première adolescence : caractérisée par le primat génital et le rejet des objets internes parentaux ;

L'adolescence : marquée par la résurgence des conflits œdipiens et le désinvestissement des anciens objets ;

L'adolescence tardive : période de consolidation et de réorganisation structurales de la personnalité ;

la post – adolescence : où l'état adulte est atteint

(Pierre G. coslin, 2010, p46)

3.2 Développement psychoaffectif:

Ce développement marqué par des changements corporels qui s'associent à des transformations psychologiques, c'est le réveil de l'intérêt sexuel.

L'issue final de cette période dépend dans une large mesure des positions œdipiennes, et de la solution apportée aux conflits lors du déclin de l'œdipe, la puberté sera la dernière chance offerte à l'adolescent de résoudre spontanément le conflit œdipien.

C'est dans cette période où il fait le choix de nouveaux objets en s'identifiant aux parents et le choix hétérosexuel facilite le dégagement du sujet à l'égard des objets parentaux. L'individu est placé devant deux impératifs complexes et souvent douloureux : accepté et intégrer définitivement une identité sexuelle, et renoncer à son premier choix d'objet amoureux, pour reporter son désir à l'extérieur familiale. (Mareau charlotte, 2005, p 75 et 76).

L'adolescence entraîne le rejet des images parentales de l'enfance. Ce renoncement est le prélude de nouveaux attachements évitant ainsi l'angoisse due au détachement brutal de ses attachements infantiles. diverses solutions peuvent alors se présenter : la libido peut s'attacher à des substituts parentaux différent des objets originaux quant à leurs caractères et attitudes (professeur, éducateur ,etc.) , car la personnalité de l'adolescent est très différente de celle de l'enfant à la période œdipienne parce que le moi a pris une certaine indépendance lors de la période de latence et devenu plus fort, le surmoi s'est solidement établi ,codes et règles, Les diverses formes de défense utilisées par l'adolescent contre les anciens objets d'amour ont été particulièrement étudiée par Anna Freud. Comme des formations réactionnelles il consiste à renverser les affects dirigés vers les parents, transformant l'amour en haine et le respect admiratif en mépris. Ça peut conduire l'adolescent non plus à agresser l'ancien objet d'amour mais à tourner cette agression contre lui-même. Qui peut induire

chez l'adolescent des tendances dépressives, suicidaires, ils se sont abandonné et empreint de culpabilité lorsque les parents ne répondent pas à son agressivité.

(PierreG.Coslin2010, p45-48)

3.3 Développement cognitif:

L'adolescent entre 12 ans et 15 ans accède au stade de la pensée formelle et acquiert le raisonnement hypothético-déductif. Manipulant les concepts et les hypothèses, l'adolescent apprend à raisonner à partir des informations données (même verbalement) et à en déduire, de manière logique, les solutions recherchées. La pensée formelle a été largement étudiée après Jean Piaget, qui a surtout travaillé sur le développement de l'enfant. Alors que l'appréhension du réel occupait son fonctionnement mental durant l'enfance, l'adolescent devient capable de construire des projets et des théories, de favoriser les dimensions abstraites par rapport aux valeurs concrètes. Progressivement, il s'intéresse moins aux idées qu'aux relations qu'elles entretiennent. De plus, il prend peu à peu conscience qu'il a des convictions, des points de vue personnels, qu'il expérimente dans son environnement amical, scolaire ou familial. Toutes ces évolutions liées à la pensée formelle accompagnent le développement de fonctions cognitives comme la mémoire et le langage. (Mmme Diane Papalia, et all, 2010, p284)

4- Les relations d'adolescent:

4-1 Relation familiale :

- 4.1 **Parent** : à l'adolescence il y ait désinvestissement des objets parentaux pour pouvoir investir nouveaux objets, bien que le jeune marque ses distances par rapport à ses parents. La famille joue encore un rôle primordial. Al'adolescence

Les rapports familiaux sont le prototype des relations ultérieures. Aussi le jeune prend conscience des limites de ses parents, parallèlement à la découverte de ses propres limites. (Pierre G. coslin , 2010, p 164-165)

4-2La fratrie: l'existence de rivalité fraternelles au sein d'une famille est d'observation courante et il est normale qu'entre frères (et sœurs) existe un certain degré d'agressivité tempérée par des sentiments mutuels d'affection. Les relations fraternelles comportent cependant nettement plus d'aspects positifs que d'aspect négatifs lors de l'adolescence. (Mme Diane Papalia, et all, 2010, P306)

5- Relation sociale

5-1 Relation amoureuses : la vie amoureuse des adolescents s'inscrit dans le contexte global de leur quête identitaire. L'amour préoccupe tous les jeunes garçons et filles. Les amours adolescentes sont lieu d'émergence d'émotions nouvelles, les affects liés à ces relations constituant une part essentielle de la vie émotionnelle des jeunes. Ces relations qui sont source d'émotions et d'expériences intenses, peuvent également provoquer des sentiments de détresse, de souffrance, de jalousie et de désespoir. (Pierre G. coslin , 2010, p177)

6- La scolarité des adolescents:

6-1 Au plan intellectuel :

Ver l'âge 12 ans, l'enfant devient capable d'abstraction et accède à la pensée formelle, hypothético- déductive, Il passe de la rédaction à la

dissertation, du simple récit aux évocations, et du calcul au problème. Cet accès à l'abstraction n'est pas toujours facile, et les difficultés peuvent entraîner un manque d'attention, sinon manque d'intérêts pour l'école.

6-2 plans psychomoteurs :

Les transformations corporelles entraîne une évolution du schéma corporel et de l'image du corps et bouleversement de la représentation de l'espace et du contrôle tonico-moteur qui retentit sur la scolarité, tant en ce qui concerne l'exécution des tâches (écriture, travaux, manuel, appropriation, de l'espace, que leur compréhension, des préoccupations corporelles importantes, sont également susceptibles de démobiliser le jeune pour ses opérations mentales.

6-3 plans affectifs :

L'émergence de nouveaux intérêts se manifeste dans la littérature, ou la quête de l'autre sexe est différemment approchée que pendant l'enfance, et dans la résolution problèmes quotidiens ou les préoccupations personnelles ont un rôle évident. Le désir d'autonomie et d'indépendance par rapport à la famille facilite l'exploration de champ d'intérêts personnels et l'identification à un auteur, à une idéologie, voire à une discipline par l'intermédiaire d'un enseignant. Ses possibilités affectives sont souvent empreintes de révolte d'opposition et de transgression et qu'un professeur risque parfois de se substituer à l'un des parents pour devenir l'objet d'un rejet. (Pierre g. Coslin, 2002, p84)

Conclusion :

À partir de cette recherche sur l'adolescence on a constaté qu'elle est une période très sensible elle nécessite beaucoup de protection ; mais aussi et une période d'affirmation de soi et d'autonomie.

Préambule :

Dans ce chapitre nous allons définir la méthode et décrire l'échelle de mesure utilisées. Ensuite, on va présenter ses caractéristiques, son application et la manière dont nous l'avons utilisé, après nous expliquerons le déroulement du test et de présentation de terrain de recherche.

1- La méthode et les outils de recherche utilisée :

1-1 La méthode utilisée : les méthodes étudiées se varient selon les sujets traités, les problématiques élaborées et les objectifs à attendre impose les chercheurs de suivre une méthode précise de technique qui sont adéquat

1.1.1 Définition de la méthode : selon Lazzar (1978):

La méthode est une démarche complète issu des objectifs d'une étude particulier et qui organise toute les étapes de la démarche depuis les énoncé des hypothèses jusqu'à leur vérification. (khadidja chahraoui, Hervé Bénony, 2003, p139)

Dans notre recherche nous avons étudié la méthode descriptive puisque notre thème de recherche a pour objectif La description de l'effet des jeux vidéo sur le comportement agressif des adolescents scolarisé, afin de pouvoir analyser les données et les résultats obtenus

1.1.2 définition de la méthode descriptive selon Beaugrand (1988) :

a pour objectif d'identifier les composant d'une situation donné et parfois e décrire la relation qui existe entre les composantes (**khadidja chahraoui, Hervé Bénony, 2003, p125**)

Dans notre recherche nous avons beaucoup plus basé sur l'analyse, quantitative

2- les outils de recherche utilisée :**2-1 Définition de l'échelle :**

L'échelle consiste transformer des caractéristique qualitatives en une variable quantitative, après une série d'interrogation. (Madeleine Grawitz, 2001, p 740)

Dans notre recherche on a utilisé une échelle :

Echelle de l'agressivité d'Abdulahe Souliman et Mouhamed Nabilabd Hamid1994

2-2 la définition et application de l'échelle de l'agressivité d'Abd Allah Sulaiman et Mohamed Nabil abd el Hamid :

L'échelle de l'agressivité a pour but de mesuré changeant de l'agressivité ou les deux chercheurs ont basé sur deux sources essentiel pour la réalisation de l'échelle, préparé par Bus et Perry 1992.

• Les items de l'échelle :

L'échelle se compose de trois démentions, chaque démentions se compose de trois items représente de section :

- l'agressivité verbal et de la colère il est composé de 14 section (8, 9, 10, 14, 15, 16, 17, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39)

- L'agressivité centré sur la frustration contienne de sentiment de persécution, le doute et mécontentement il est composé de 15 section (5, 6, 7, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32)
- La tendance à L'agressivité, le désir de L'agressivité, le désir de faire du mal aux autres et faire de mal à soi-même il compose de 10section (1, 2, 3, 4, 11, 12, 13, 18, 19, 20)

- **Les caractéristiques psychométriques de l'échelle :**

L'analyse statistique de l'échelle et déterminer le coefficient fidélité fort (0,91) ainsi que il a trouvé que tout l'expression de l'échelle de l'agressivité a la capacité de valeur élevé entre l'agressivité et peut être trouvé aussi que traitement, la relation entre les items et classement total de l'échelle entière fonction statistique, pour s'affirmer la fidélité de l'échelle. La chercheuse **Chirifi Hanane** pendant son étude pour l'application de l'échelle 38 adolescent, testé d'une façon aléatoire, le calcul coefficient Person, elle a obtenu le coefficient égal 0,84 de dépendance indicateur statistique, alors l'échelle est stable.

- **L'application :**

L'application de cette échelle par individu ou groupe qui demande à la personne de designer l'extrémité de correspondance et se présenter dans le tableau, et de mettre le signe (X) devant la repose adéquate il n'existe pas une repense vrai ou faux.

- **Correction de l'échelle de l'agressivité :**

La correction se réalise, selon l'échelle composé de (5) jusqu'à (1) ou se présente :

- 1- Toujours (5)
- 2- Prédominant (4)

3- Temps en temps (3)

4- Rarement(2)

5- Jamais (1)

3- La présentation de terrain :

L'école des choudada Bornin : il est situé aux 1000 logements Ihaddaden Bejaia, il est ouvert en 08. 09. 1991, contient 888 élèves, 426 filles et 462 garçons, 56 enseignant, 20 classes, 7 bureau 23 d'administrateur et employeurs.

4- L'échantillon et ses caractéristiques :

4-1 Définition de l'échantillon :

Correspond à la partie de la population qui est réellement observé (Piere, Mongeau, 2008, p90).

Généralement il est constitué d'un sous ensemble d'éléments ou de personnes interrogées

Extraite d'une population donnée (Morice Angers, 1997, p228-229)

Dans notre recherche on a utilisé la technique de l'échantillon aléatoire simple et signifie prélèvement d'un échantillon par tirage au hasard parmi les éléments de la population de recherche. (Morice Angers, 1997, p2 31)

Tableau n °3 : la distribution de l'échantillon d'étude

genre	nombre	pourcentage
filles	148	48 %
garçon	153	52 %
total	301	100 %

Graphique N° 1: la distribution de l'échantillon d'étude**5- Les outils statistiques :****La moyenne :**

C'est l'ensemble de nombre est le quotient de la somme de ces nombre d'éléments de l'ensemble considéré.

Le T test :

Il a pour objectif de calculer la différence entre deux échantillons

ANOVA : l'analyse de la variance a pour but la compréhension des moyennes de K population à partir d'échantillon aléatoire.

Logiciel SPSS : « *statistical package for social science* » c'est un logiciel pour englober, organiser et analyser les donnée par la description d'une variable ou un ensembles des variables a partir d'une description d'une variable ou ensembles des variable partir d'un échantillon qui représente la population

6- le déroulement de l'enquête :

Notre enquête a été réalisée vers le début de mois de février de l'année après avoir précisé notre échantillon d'étude, on a préparé le nombre des copies de l'échelle pour l'application, la passation de l'échelle s'est faite pour des classes de deuxième et troisième année moyenne, on a appliqué l'échelle en langue arabe pour faciliter aux élèves la compréhension des items, l'application de l'échelle en plain cours avec l'accord des enseignants, alors que la passation a duré 30 minutes à 40 minutes pour répondre aux items (questions). Notre enquête a duré un mois de février 2016 ou juin 2016 (deux fois par semaine)

7-Les difficultés rencontrées :

- Manque des élèves qui ne jouent pas ou jeux vidéo.
- Manque de documentation sur les jeux vidéo surtout au niveau de la bibliothèque.
- Mal compréhension des items par les élèves.
- La perturbation des élèves durant la passation de l'échelle.
- la perte de quelque référence bibliographique

Conclusion :

Dans ce chapitre on a abordé la méthode et la technique dans notre recherche car elle nous permet d'avoir des résultats fiable, après avoir présente les étapes de ce chapitre on va étudier les résultats de notre recherche.

Préambule :

Ce chapitre et le plus important dans notre étude et essentielle pour notre recherche ou va représenter les résultats, discussion et interprétation des hypothèses.

1- **La présentation et analyse des résultats :**

Hypothèse N°1 :

Il y a une différence dans les degrés d'agressivité entre les adolescents scolarisés, qui jouent et qui ne jouent pas aux jeux vidéo.

Pour tester la première hypothèse, on a utilisé le « **T teste** » pour étudier la différence entre deux groupes : le premier groupe contient les degrés,d'agressivité des adolescents scolarisés, qui jouentaux jeux vidéo le deuxièmed'agressivité des adolescents scolarisés, qui ne jouent pasaux jeux vidéo

Tableau 4: la différence dans les degrés d'agressivité entre les adolescents scolarisés, qui jouent et qui ne jouent pas aux jeux vidéo.

	Adolescents qui	N	moyenne	Ecart-type	T	Degré de liberté	significatio n
agressivité	jouent	201	80,81	26,05	2,46	299	0.014
	Ne jouent pas	100	73,11	24,69			

Les résultats de l'application du test T pour deux échantillons indépendants homogènes, a été estimé à **2.46** au niveau de **0,014** et **299** degrés de liberté, c'est à dire, qu'il y a une différence dans les degrés d'agressivité entre les adolescents scolarisés, qui jouent et qui ne jouent pas aux jeux vidéo..ces résultats en faveur des adolescents qui jouent aux jeux vidéo, Ceci est confirmé par la moyenne, comme le montre le tableau, la moyenne des degrés les degrés, d'agressivité des adolescents scolarisés, qui jouent aux jeux vidéo est estimée a**80,81**. par contre la moyenne des degrés d'agressivité des adolescents scolarisés, qui ne jouent pas est estimée a**73.11**. Alors la première hypothèse est confirmée.

Hypothèse N°2 :

Il existe une différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur genre.

Pour tester la deuxième hypothèse, on a utilisé le « **T teste** » pour étudier la différence entre deux groupes : le premier groupe contient les degrés d'agressivité chez les adolescents de genre masculin, le deuxième groupe contient les degrés d'agressivité chez les adolescents de genre féminin

Tableau n°5: la différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur genre (masculin, féminin)

	genre	N	moyenne	Ecart-type	T	Degré de liberté	signification
Agressivité	masculin	153	81,35	27,28	2,11	299	0.035
	féminin	148	75,09	23,90			

Les résultats de l'application du test T pour deux échantillons indépendants homogènes, a été estimé à **2,11** au niveau de **0,035** et **299** degrés de liberté, c'est à dire, qu'il ya des différences statistiquement significatives dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur genre, ces résultats en faveur des adolescents de genre masculin ,Ceci est confirmé par la moyenne, comme le montre le tableau, la moyenne des degrés d'agressivité chez les adolescents de genre masculin est estimée a **81,35**.par contre la moyenne des degrés d'agressivitéchez les adolescentes est estimée a**75,09**. Alors la deuxième hypothèse est confirmée.

Hypothèse N°3:

Il y a une différence dans les degrés d'agressivité entre les adolescents scolarisés, selon la durée du jeu vidéo (de 30 minutes à 2 heures) (plus de 2 heures) par jours

Pour tester la première hypothèse, on a utilisé le « **T teste** » pour étudier la différence entre deux groupes : le premier groupe contient les degrés, d'agressivité des adolescents qui jouent en moyenne de 30 minutes jusqu'à 2 heures par jours, le deuxième les degrés d'agressivité des adolescents, qui ne jouent plus de 2 heures par jours.

Tableau n°6: résultats de la différence dans les degrés d'agressivité entre les adolescents scolarisés, selon la durée du jeu vidéo (de 30 minutes à 2 heures) (2 heures et plus) par jours

	La durée par jour	N	moyenne	Ecart-type	T	Degré de liberté	signification
Agressivité	De 30 minute à 2 heures	121	73,71	21,52	-4,94	144,60	0.000
	Plus de 2 heures	84	92,04	28,85			

Les résultats de l'application du test T pour deux échantillons indépendants homogènes, a été estimé à **2.46** au niveau de **0,014** et **299** degrés de liberté, c'est à dire, qu'il y a une différence dans les degrés d'agressivité entre les adolescents scolarisés, selon la durée du jeu vidéo (de 30 minutes à 2 heures) (2 heures et plus) par jours.

Ces résultats en faveur des adolescents qui jouent plus de 2 heures par jour, ceci est confirmé par la moyenne, comme le montre le tableau, la moyenne des

degrés les degrés,d'agressivité des adolescents scolarisés, qui jouent plus de 2 heures par jour est estimée a**92,04**.par contre la moyenne des degrésd'agressivité des adolescents scolarisés, qui jouent en moyenne de 30 minutes jusqu'a 2 heures est estimée a**73.71**. Alors la troisième hypothèse est confirmée.

Hypothèse N°4 :

Il existe une différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur type de jeu favori. (Action, sport, éducatif, aventure, réflexion, tous les types)

Pour tester la quatrième hypothèse, on a utilisé l'analyse de la variance **ANOVA** à un seul facteur pour étudier la différence dans les degrés d'agressivité entre 6 groupes :

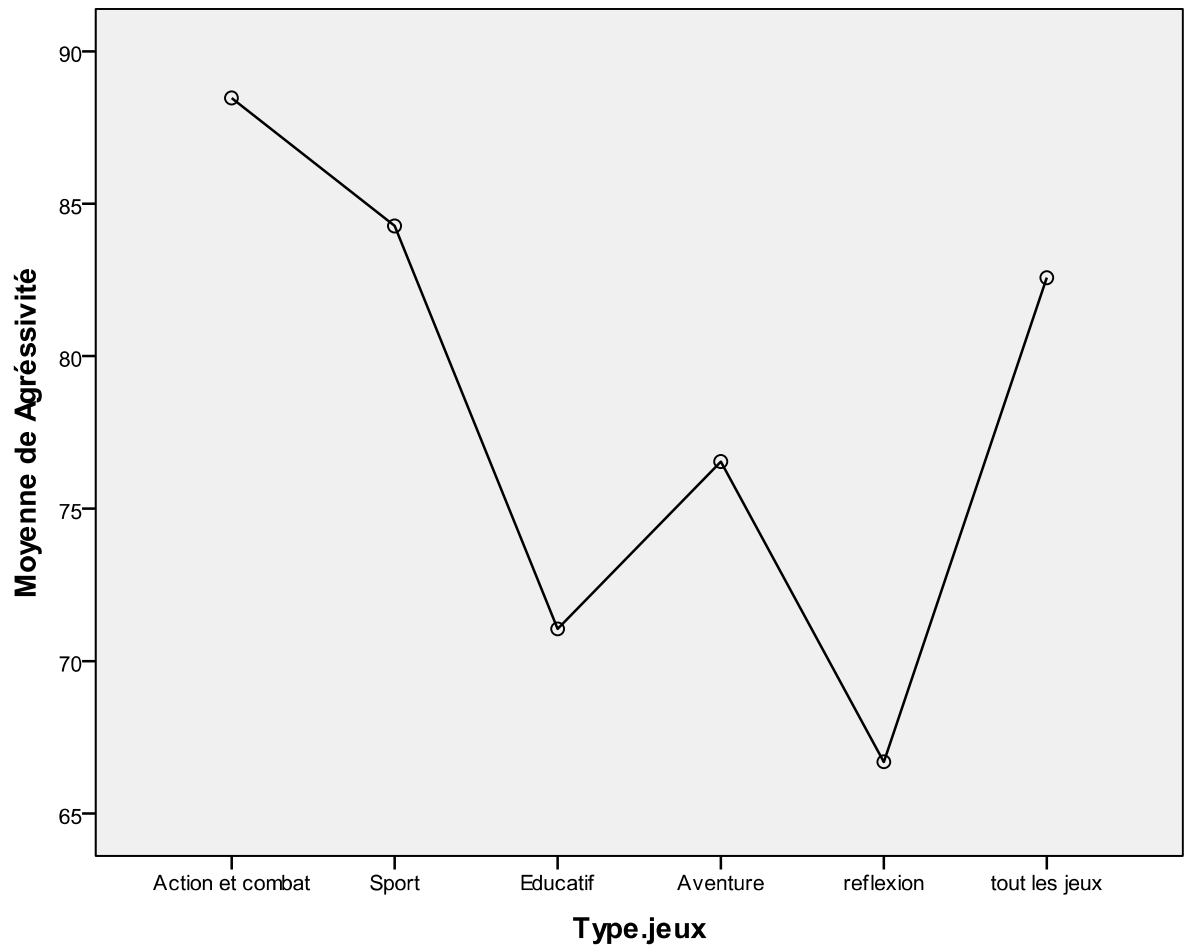
- 1- Les degrés d'agressivité des adolescents qui favorisent les jeux d'action et combat.
- 2- Les degrés d'agressivité des adolescents qui favorisent les jeux de sport.
- 3- Les degrés d'agressivité des adolescents qui favorisent les jeux éducatifs.
- 4- Les degrés d'agressivité des adolescents qui favorisent les jeux d'aventure.
- 5- Les degrés d'agressivité des adolescents qui favorisent les jeux de réflexion.
- 6- Les degrés d'agressivité des adolescents qui jouent toute les catégories.

Tableau n°7: résultats de la déférence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur type de jeu favori.

source	somme des carrés	Degré de liberté	Moyenne des carrés	F	signification
Inter-groupes	10040,613	5	2008,123	3,04	0,011
Intra-groupes	131284,509	199	659,72		
total	141325,122	204			

A partir des résultats du tableau on peut observer que le F est estimé à 3,04 au seuil de signification de 0,011

Ce qui signifie que notre hypothèse est confirmée, alors on peut dire qu'il existe une différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur type de jeu favori. (Action, sport, éducatif, aventure, réflexion, tous les types) ; Le graphe suivant illustre cette différence.



Graphique N°2 : la distribution de niveau d'agressivité selon le type de jeu vidéo

2- discussion et interprétation des résultats :

Dans cette partie, nous avons comparé nos résultats à ceux des travaux déjà faits par d'autres auteurs, nous avons, parvenus à la suite de la démarche méthodologique pour l'analyse des résultats.

2-1 la discussion et interprétation de la première hypothèse :

D'après le tableau N°3 qui représente les résultats de la première hypothèse, on a déduit que les jeux vidéo ont un effet sur le comportement agressif des adolescents scolarisés.

Tout en établissant un lien avec des recherches antérieures qui se sont penchées sur cette question et sujet d'actualité, est-ce que les jeux vidéo ont un effet sur le comportement agressif. Parmi les travaux :

Les études de sa thèse **Christine Maintier (2012) :**

Les jeux vidéo sont toutefois diabolisés et se voient régulièrement accuser de rendre les individus violents notamment par les médias et de nombreuses études plus ou moins scientifiques. Ces dernières concernant principalement les adolescents au détriment des plus jeunes, il a fait le choix de s'intéresser à une population d'enfants d'école élémentaire âgés de 9 à 11 ans. Il montrera ainsi, à partir des résultats obtenus grâce à la passation de questionnaires, s'il existe effectivement une relation entre l'usage des jeux vidéo et le niveau d'agressivité chez les enfants. (Christine Maintier, 2012)

Plusieurs méta-analyses ont été réalisées sur les relations entre les jeux vidéo ou la télévision (**Bushman et Huesmann, 2006**) et l'agression (**Anderson et al, 2010**). Elles concluent que les scènes violentes sont causalement liées aux comportements, cognitions, et affects agressifs à court et à long terme, ainsi qu'à une diminution de l'empathie et des conduites pro sociales. Il a été également démontré que les jeux vidéo avaient plus d'effet sur l'agression que la télévision (Polman et al, 2008)

Dans une étude classique sur l'influence des médias, on présentait à des enfants de 5-6 et de 8-9 ans un extrait de feuilleton populaire à l'époque comprenant, deux bagarres, un coup de couteau, deux coups de feu). Après ces enfants étaient conduits dans une autre pièce et placé devant un tableau de bord, comprenant deux boutons, l'un étiqueté «blesser» et autre «aider», ainsi qu'un signal lumineux étiqueté «prêt» on leur disant que dans une autre pièce il se trouvait un autre enfant qui joue un jeu pour gagner un prix, et quand le signal «prêt» allumé ils appuyant sur le bouton de leur choix, soit aider l'enfant, soit le blesser ensuite à 20 reprises. Les résultats ont montré ceux qui avaient vu le film violent, quel que soit leur âge, administraient davantage de brûlures à la victime. (Laurent Bègue, 2010, p59 et 60).

Pour **Caroline Sahuc** les média violent tel que jeux vidéo favorisent négativement la perception de situations ambiguës en leur attribuant un caractère agressif. (caroline sahuc, 1997, p42)

On constate que beaucoup de travaux sont intéresser ou sujets d'influence dès les vidéo violent sur comportement d'agressivité, et imitation des actes violent par les joueurs.

Les résultats obtenu dans la première hypothèse, peuvent dire que les élève qui joue ou joue vidéo ont un niveau plus élevé d'agressivité que les élevé qui joue pas.

2-2 La discussions et interprétation de la deuxième hypothèse :

D'après le tableau N°4 qui représente les résultats de la **deuxième** hypothèse, si ainsi on constat qu'il existe une différence dans le degré d'agressivité chez les adolescents selon le genre.

Parmi les études qui ont Confirmé que il existe une différence entre le degré d'agressivité selon le genre, **Faranah Pahlavan 2002** dans son livre les conduites agressives indique dans des études sur les animaux montrent l'effet des hormones sexuelles mal sur le comportement agressif, la testostérone¹ a deux effets, organisation et activation, qui peuvent moduler son comportement agressif. (Faranah Pahlavan, 2002, p86)

Pour Buss et all 1996 les hommes sont plus agressifs que les femmes lorsqu'ils remplissent une mesure psychométrique d'agression et les sont effectivement toujours d'avantage dans le domaine des conduites agressives physique graves et

les homicides, les garçons qui sont les plus enclin à frapper à boucler à poignarder ou utiliser une arme à feu et ceci quel que soit le milieu économique.

Aussi dans les différents usages de l'agression physique chez les deux sexes, il est clair que les hommes sont plus enclins à donner des coups de poing frapper s'engager dans une barre, par contre les femmes sont plus enclines à pincer, griffer, mais les filles aussi utilisent autre moyen pour agresser, il s'agit juste une autre forme d'agression indirecte, blessant les autres en propageant des rumeurs, ébruant des mensonges ou exercer le rejet social.

Dans l'agression verbale on ne remarque pas une différence nette généralement, entre les femmes et les hommes (Laurent Bégue, 2010, p36-37).

Selon **Batiertal, 2010**, l'agression comme les échanges de coups est alignée sur une norme masculine, et l'agression considérée comme un problème masculin ; les femmes représentent que 4 pour cent des personnes incarcérées.

Donc les recherches développementales indiquent que la différence de proportions agressives entre garçons et filles sont sensibles dès le plus jeune âge (Loeber et Hay, 1997)

La différence entre les femmes et les hommes non seulement dans le degré d'agressivité mais aussi dans les choix de jeu cela le montre. L'étude de Ko Yen Chen (2005) montre que les hommes jouent plus que les femmes aux jeux vidéo dans l'objectif d'avoir un sentiment de réussite et pour se faire des amis. Par ailleurs, les résultats de Yee (2008) montrent que les joueurs masculins jouent plus pour l'avancement dans le jeu, la mécanique du jeu et la compétition, alors que

les joueurs féminins s'impliquent dans le jeu plutôt pour les relations et la personnalisation. (Pierre Taquet, 2014, p235)

Dans notre recherche on démontre que parmi les élèves (adolescents), les garçons sont plus agressifs que les filles, par rapport à les agressions physiques mais les filles sont pas moins impliquer dans les agressions verbale ou on ne observe pas une grande différence claire.

2-3 La discussions et interprétation de la troisième hypothèse :

Le tableau N°6 montre les résultats de la troisième hypothèse, alors on remarquer qu'il existe une différence dans le degré d'agressivité selon la durée de jeu selon **Hauge etGetile(2003)** le groupe de participants classes comme addicts dans leur étude comprend essentiellement des joueurs masculin et présente plus de difficultés d'adaptation comme des performances scolaires plus fiables et des problématiques d'agressivité plus intenses en comparaison à un groupe de joueurs classes comme non addicts .il semble qu'il puisse y avoir des différences en termes d'impact sur l'agressivité selon les types de jeux vidéo. (Pierre Taquet, 2014, p151)

2-4 La discussions et interprétation de la quatrième hypothèse :

Liebert et Baron (1972) :

Le tableau N°7évoque les résultats de la quatrième hypothèse, si ainsi on constate qu'il existe une différence dans le degré d'agressivité selon le type de jeu.

Plusieurs études ont été faites pour expliquer l'effet de jeu vidéo sur l'agressivité. Elle diffère selon le type, il y a des types de jeux comme jeu éducatif, jeu de stratégie, etc. ont un intérêt, par contre les jeux d'action et de combat influencent négativement sur le comportement agressif.

Parmi ses études, le travail de **Simone Kühn**, auteur d'une récente étude du très sérieux institut **Max Planck** et de la *University Medicine Hedwig-Krankenhäuser* montre que jouer aux jeux vidéo a un impact positif sur l'orientation spatiale, la formation de la mémoire, la mise en place de stratégie, ainsi que sur les facultés motrices. Les chercheurs ont demandé à des adultes de jouer au Super Mario 64, 30 minutes par jour pendant deux mois.

Un groupe de témoins ne jouait pas, après ils ont mesuré par IRM, le volume de cerveau des participants, ils ont constaté que la matière grise des joueurs a augmenté par rapport à celle du groupe témoin, dans certaines zones du cerveau : l'hippocampe droit, le cortex préfrontal et le cervelet. Ces régions sont impliquées dans les fonctions de navigation spatiale, la formation de la mémoire, la mise en place de stratégie, et causent l'amélioration des facultés motrices des mains ([www. Huffingtonpost.fr](http://www.Huffingtonpost.fr)) 1/1/2015

Aussi Brad Bushman, de l'*Université du Michigan*, et **C. Anderson** ont fait jouer 224 personnes à des jeux vidéo violents tels que *Mortal Kombat* ou *Future Cop*, puis leur ont présenté des scénarios de vie quotidienne, mettant en scène des personnages confrontés à des situations contraires. Par exemple, un homme en voiture freinait normalement à un feu rouge, mais se faisait heurter par la voiture qui le suivait. Or, bien, une jeune femme passait une commande

aurestaurant et n'était toujours pas servie après uneheure d'attente
Ensuite.L'expérience a montré que les sujets ayant préalablementjoué à
MortalKombat ou à *Future Cops*'attendaient davantage à ce que la situation
soittraitée de manière agressive. (Lurent bègue, 2008, p31 et32)

D'un autre partLes psychologues américains **Craig Anderson**, de *l'Université
de l'Iowa*, et**Karen Dill**, du *Collège Lenoir Rhyne*, ont montré que des
personnes venant de jouer à un jeu violentidentifient plus rapidement des mots
violents projetéssur un écran : leur esprit est donc « préparé »à penser de façon
violente. Il s'agit de ce qu'onnomme un amorçage de pensées agressives, qui
ade multiples conséquences. (Lurent bègue, 2008, p31)

Selon **Simone Kuhn**les jeux vidéo non violent ont une efficacité thérapeutique
sur troubles pourraient donc même de traiter certains pathologie notamment
ceux qui présentent des régions de cerveau altérées ou réduite, comme la
schizophrénie, les troubles de stress post- traumatiques, des maladies
neurodégénératives comme l'Alzheimer.

Le psychiatre **Jürgen gallinata**ajoute que de nombreux patients acceptent plus
les jeux vidéo que d'autres interventions médicales. (Www.
Huffingtonpost.fr)1/1/2016

Notre recherche a démontré que l'agressivité des adolescents scolarisés(élèves)
se diffère selon le type de jeux vidéo.

A travers de nos études de nos hypothèse on constate que les jeux vidéo est
un phénomène de la société actuelle, aussi est un loisir interactif qui compte des
millions d'adaptes a travers le monde, de nos jours on a même des milliers de

joueurs de monde entier se rassemblent en communauté virtuelle par intermédiaires d'internet pour jouer ensemble en temps réel, dans des parties sans fin.

Conclusion :

Dans ce chapitre on a présenté l'analyse et la discussion des résultats obtenus par notre étude on a arrivé à confirmer nos hypothèses qui indiquent que il existe une relation entre les jeux vidéo et les comportements agressifs.

Conclusion

L'objectif de l'étude était de savoir l'effet des jeux vidéo sur le comportement agressif des adolescences scolarisées.

Le travail réalisé dans le cadre de ce mémoire confirme que les jeux vidéo ont des effets sur le comportement agressif des adolescences scolarisées.

Nos recherches apportent de nouveau éclairage quant aux raisons pour lesquelles les jeux vidéo, surtout les jeux vidéo violents, rendent les gens plus agressifs. Sur un versant théorique, cette étude a confirmé l'intérêt des jeux vidéo, elle contribue aussi à confirmer la pertinence du modèle général de l'agression, en particulier.

Sur un versant applicatif, elle contribue à renforcer la certitude d'un effet des jeux vidéo sur le comportement.

Pour finir, il semble nécessaire de contribuer à la recherche pour obtenir des données sur des connaissances spécifiques aux jeux vidéo.

Suggestions et conseils :

- 1- Suggestion Pour diminuer les effets indésirables des jeux vidéo :
 - il est préférable de jouer dans une pièce bien éclairée
 - de se tenir éloigné de l'écran
 - faire des pauses régulières.
 - intéresser a autre loisirs sport, la lecture
 - réduire la durée de jeu
- 2- pour diminuer les comportements agressifs dans les écoles :
 - Encourager les activités scientifiques, culturelles, et sportives dans les écoles.
 - Construire un milieu favorable dans les écoles et les maisons.
 - Apprendre aux élèves le sentiment de partage
 - Offrir un sentiment de sécurité aux élèves.
 - Les enseignants doit se comporter de la même façon avec tous les élèves pour éviter le sentiment d'infériorité et de culpabilité.
 - Punir les élèves agressifs
 - Les écoles doivent interdire de jouer ou jeux vidéo
 - Disponibilité des psychologues dans les établissements
 - Contact des parents avec l'école.

Références Bibliographiques

Références bibliographiques :

Liste des ouvrages :

- 1- Morce Angers, (1997) « **intiation pratique a la méthodologie des sciences humaine** », Amazzon, France .
- 2- Caroline Sahuc ,(1997), «**l'adolescent et le violence** », studyparents.
- 3- Jean Luis, (1999) « **la violence scolaire**»,3eme édition puf, Paris.

- 4- Madeline Grawitz,(2001), « **méthode des sciences sociales** », Dalloz.
- 5- FranznehPahlavan, (2002), «**les conduites agressives**»,Paris, Dunod.
- 6- Roger Fontaine, (2003), «**psychologie de l'agression**»,Paris, Dunod.
- 7- Chahraoui k .et benony h.(2003), « **methodes , evaluation et recherches en psychologie clinique** »dunod , paris.
- 8- Filip Bouckaet,(2004), « **agressivité chez les personne âgées** », 1^{ere} édition .
- 9- Charlotte Mareau, Adeline, Vanek, Dreyfus, (2005), « **l'indispensable de psychologie** », Studyrma.
- 10- LehalleH . et Mellier, D. (2005), « psychologie du développement, enfance et adolescence, Dunod, paris.
- 11- Laurent Bègue, (2010), «**l'agression humaine**», paris, Dunod.
- 12- Pierre G Coslin.,(2010), «**psychologie de l'adolescent** »,Paris, Armand Colin.
- 13- Mmme Diane Papalia, Mme Sally olds ,Mmme Ruth Feldman, (2010), « **la psychologie de développement humain** », 7^{eme} éditionDe boeck.
- 14- Johan yang- ting, (2011), « **game entreprener** », .
- 15- Yolande, Perron, (2012), « **vocabulaire des jeux vidéo** », Québec.
- 16- Bernard Gose , Le développement affectif et intellectuelles de l'enfant, (2001), Germain, paris.
- 17- Rey Caroline, « **les adolescents face à la violence** », Paris.

Liste des dictionnaires :

- 18- Grand dictionnaire de la psychologie Larousse, Bluch H, et al. (2010)
- 19- Grand dictionnaire de la psychologie, Bluch H, et al. (1999)

Liste des thèses :

20- Christine Maintier,(2012) Jeux vidéo et agressivité : quelles relations chez les enfants de cycle 3

21- Pierre Taquet, (2014), addiction aux jeux vidéo : processus cognitifs et comportementaux impliqués dans son émergence, son maintien et sa prise en charge

Liste des sites web :

22- [http:// www.sciencehumaines.com](http://www.sciencehumaines.com) 1 /1/2015

23- [http:// www.books](http://www.books). Google.dz 14/5/2016

24- [http://www. conseil- referencement.fr](http://www.conseil-referencement.fr) 2/4/2016

25- [http:// www.femmezine.fr](http://www.femmezine.fr) 15/6/2016

26- [http://www. leconflit. Com](http://www.leconflit.com) 8/8/2016

Résumé :

« L'effet des jeux vidéo sur le comportement agressif des adolescents colorisés. » étude réalisée au sein du CEM Chouhada Bornin 1000 logements Ihadadden Bejaia.

La Préneste étude a pour objectif de mesurer l'effet des jeux vidéo sur le comportement agressif chez 301 élèves tout les âges, 2^{eme} et 3^{eme} année moyenne.

Afin de vérifier nos hypothèses nous avons eu recours à une échelle, échelle d'agressivité Abd el Allah et Mouhamed Nabil Abd el Hamid.

Les résultats mettent en évidence la confirmation de la première hypothèse par existence de relation entre le niveau d'agressivité et les jeux vidéo.

Ainsi la deuxième hypothèse il existe une différence dans l'agressivité selon le genre, comme la troisième et la quatrième hypothèse, il existe une différence selon le type de jeu et la durée.

Annexes

البيانات الشخصية للمشاركين:

الاسم:

العنوان:

الهاتف:

البريد الإلكتروني:

تاريخ المشاركة:

مقياس العدوانية

يتم تقييم العدوانية بناءً على استجابة المشاركين على 19 عبارة:

(x) لا أبداً نادراً أحياناً غالباً دائماً

تأكد من قراءة كل العبارات جيداً وارحو ان تجيب عليها بكل صدق وموضوعية

العبارة	دائم	غالبا	أحيانا	نادرا	ابدا
01 العادي					
02 اشعر كما لو كان من الضروري ان اؤدي نفسي					
03 اشعر برغبة في ازعاج واخافة الاخرين					
04 اعتبر نفسي عدوانيا					
05 اعتقد ان هناك مؤامرة تدبر ضدي					
06 اعتقد ان هناك من يتبعني					
07					
08					
09					
10 ادا ضايقني أحدأخبره انني سأنتقم منه					
11 على امر من الامور					
12					
13 لدي إحساس بالرغبة في معاقبة نفسي					
14					
15					
16 لفضيا					
17					
18					
19					

					□□□□□□	
					أجد متعة في ا□□□□□□	20
					انا شخص متقلب المزاج	21
					□□□□□□ □□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□	22
					□□□ □□□□ □□ □□□ □□□□□□ □□□□□□ □□ □□□□	23
					□□ □□□□□□ □□□ □□□□ □□□□□□ □□ □□□□ □□□□□□	24
					□□□□□□□□ □□ □□□□ □□ □□□□ □□□□□□□□ □□□	25
					□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□□□	26
					□□□□□□ □□□ □□ □□□ □□□□□ □□□ □□□□□ □□□□□	27
					يقول الناس عني أشياء مهينة	28
					□□□□□□ □□□ □□ □□□□□ □□□ □□□□□	29
					اشعر بأنني لم احقق أي شيء في هذه الحياة	30
					□□□□ □□□□ □□□□ □□□□□	31
					□□□□□ □□□ □□□ □□□□□	32
					□□□□□□ □□□ □□ □□□□□ □□□	33
					□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□ □□□□	34
					□□□□□ □□ □□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□ □□□□□ □□ □□□□□	35
					□□□□□□ □□□□ □□□ □□□ □□□ □□□□ □□□□□	36
					□□□□ □□□ □□ □□ □□□□□ □□□□□□ □□ □□□□□ □□□□	37
					□□□□□□ □□□□□ □□□ □□□□□□ □□□□□ □□□□	38
					□□□□□ □□□□□ □□□	39

Annexes

Agressivité	Genre	jou ou non	la dure	type de jeu	taux d'agressivité
39	1	2			basse
40	1	1	1 heure	sport	basse
40	1	1	3 h	action	basse
41	2	2			basse
41	2	2			basse
41	2	1	1 heure	sport	basse
41	2	1	1 heure	sport	basse
42	2	1	2 h	action	basse
42	1	1	5 h	sport	basse
43	1	2			basse
44	2	1	1h	sport	basse
44	2	1	1h	cuisine	basse
44	1	1	3h	sport	basse
44	1	2			basse
45	2	2			basse
45	2	2			basse
45	1	1	3h	combat	basse
45	1	1	4h	découverte	basse
45	1	1	2h	educatif	basse
46	2	2			basse
46	1	2			basse
47	1	2			basse
47	2	2			basse
47	2	1	1h	jeu de fille	basse
47	2	1	2h	sport	basse
48	1	1	3h	sport	basse
48	2	1	1h	intellejence	basse
48	2	1	1h	sport	basse
49	2	1	1h	jeu de fille	basse
49	2	1	1h	jeu de fille	basse
49	1	1	5h	jeu de vol	basse
49	2	1	30min	cuisine	basse
50	2	2			basse
50	2	1	30min	intellejence	basse
50	2	1	2h	jeu de fille	basse
50	2	1	1h	sport	basse
50	1	2			basse
50	1	2			basse
50	1	1	2h	sport	basse
51	2	1	45min	jeu de fille	basse
51	2	1	2h	jeu de fille	basse
51	2	1	1h	stratégie	basse

51	2	1	2h	sport	basse
51	1	1	3h	sport	basse
51	1	1	2h	découverte	basse
52	1	1	2h	educatif	basse
52	1	1	2h	action	basse
53	2	1	2h	sport	basse
53	2	1	1h	jeu de fille	basse
53	1	2			basse
53	1	2			basse
53	1	2			basse
53	1	1	2h	sport	basse
54	2	2			basse
54	2	1	2h	voiture	basse
54	2	1	1h	sport	basse
54	1	2			basse
54	1	2			basse
54	1	2			basse
54	1	2			basse
54	1	1	2h	sport	basse
55	2	1	2h	voiture	basse
55	2	1	1h	educatif	basse
55	1	2			basse
55	1	1	6h	sport	basse
55	1	1	2h	sport	basse
56	2	2			basse
56	2	2			basse
56	2	2			basse
56	2	1	2h	fille	basse
56	1	1	3h	vol	basse
57	2	2			basse
57	2	2			basse
57	1	2			basse
57	1	1	4h	sport	basse
58	2	1	2h	sociale	basse
58	1	1	6h	sport	basse
58	1	2			basse
59	2	1	2h	sport	basse
59	2	1	1h	educatif	basse
59	2	2			basse
59	1	1	2h	action	basse
59	1	1	3h	action	basse
59	1	1	2h	sport	basse
60	2	1	45min	fille	basse
60	2	1	1h	intelligence	basse

60	2	1	2h	intelligence	basse
60	1	2			basse
60	1	1	3h	stratégie	basse
61	1	1	4h	action	basse
61	2	2			basse
62	2	2			moyenne
62	2	1	1h	fille	moyenne
62	1	2			moyenne
62	1	2			moyenne
63	2	1	2h	fille	moyenne
63	2	1	1h	tout	moyenne
63	2	2			moyenne
63	1	1	3h	action	moyenne
64	2	1	2h	cuisine	moyenne
64	2	2			moyenne
64	1	2			moyenne
64	1	1	3h	sport	moyenne
65	2	2			moyenne
65	2	1	1h	intelligence	moyenne
65	2	1	1h	action	moyenne
65	2	1	1h	intelligence	moyenne
65	1	1	1h	course	moyenne
66	2	2			moyenne
66	2	1	30min	fille	moyenne
66	1	2			moyenne
66	1	2			moyenne
66	1	2			moyenne
67	2	2			moyenne
67	2	2			moyenne
67	1	2			moyenne
67	1	1	2h	voiture	moyenne
67	1	1	8h	vol	moyenne
68	2	1	2h	vol	moyenne
68	2	1	2h	aventure	moyenne
68	1	2			moyenne
68	1	1	4h	action	moyenne
68	1	1	2h	sport	moyenne
69	2	1	1h	fille	moyenne
69	2	1	2h	fille	moyenne
69	2	1	30min	cuisine	moyenne
69	1	2			moyenne
69	1	1	4 h	aventure	moyenne
69	1	1	6 h	action	moyenne
70	2	2			moyenne

70	2	1	1h	aventure	moyenne
70	1	2			moyenne
71	2	1	1h	action	moyenne
71	2	2			moyenne
71	1	2			moyenne
71	1	2			moyenne
72	2	1	2h	intelligence	moyenne
72	2	1	1h	intelligece	moyenne
72	2	1	30min	educatif	moyenne
72	2	2			moyenne
72	1	2			moyenne
73	2	1	1h	tout	moyenne
73	2	1	4h	educatif	moyenne
73	2	1	1h	action	moyenne
73	1	2			moyenne
73	1	2			moyenne
73	1	1	2h	sport	moyenne
74	1	1	3h	sport	moyenne
74	1	1	5h	action	moyenne
75	2	2			moyenne
75	2	2			moyenne
75	2	1	1h	tout	moyenne
75	1	1	5h	action	moyenne
75	1	2			moyenne
76	2	2			moyenne
76	2	2			moyenne
77	1	1	6h	aventure	moyenne
77	1	2			moyenne
78	2	1	1h	action	moyenne
78	2	1	30min	voiture	moyenne
78	1	1	2h	voiture	moyenne
78	1	1	4h	aventure	moyenne
78	1	1	3h	combat	moyenne
78	1	1	5h	action	moyenne
79	2	1	3h	action	moyenne
2	2	2			moyenne
79	1	1	4h	sport	moyenne
79	1	1	4h	action	moyenne
80	2	2			moyenne
80	2	1	1h	sport	moyenne
80	2	1	1h	voiture	moyenne
80	2	1	2h	course	moyenne
80	2	1	4h	filie	moyenne
81	1	1	7h	sport	moyenne

81	1	1	6h	vol	moyenne
81	1	2			moyenne
81	1	2			moyenne
81	2	1	1h	fille	moyenne
81	2	1	1h	intelligence	moyenne
82	1	1	2h	sport	moyenne
82	1	1	3h	action et sport	moyenne
82	2	2			moyenne
82	2	1	3h	action	moyenne
82	2	1	30min	fille	moyenne
83	1	2			moyenne
83	2	1	1h	fille	moyenne
84	2	1	1h	tout	
84	2	1	1h	voiture	moyenne
85	1	1	2h	vol	moyenne
85	1	2			moyenne
85	1	2			moyenne
85	2	1	2h	sport	moyenne
85	2	2			moyenne
86	2	1	2h	fille	moyenne
86	2	1	2h	vol	moyenne
86	2	1	1h	voiture	moyenne
86	1	1	3h	vol	moyenne
86	1	2			moyenne
87	1	1	1h	sport	moyenne
87	1	2			moyenne
87	2	2			moyenne
87	2	1	1h	intelligence	moyenne
87	2	1	30min	tout	moyenne
87	2	1	2h	action	moyenne
87	2	1	1h	fille	moyenne
88	1	1	3h	tout	moyenne
88	2	1	1h	fille	moyenne
88	2	1	1h	voiture	moyenne
					moyenne
89	1	1	2h	sport	moyenne
89	2	2			moyenne
89	2	1	3h	course	moyenne
90	1	1	5h	aventure	moyenne
91	2	1	2h	action	moyenne
91	1	1	1h	sport	moyenne
91	1	1	2h	sport	moyenne
91	1	1	10h	sport	moyenne
92	1	1	3h	action	moyenne

93	2	1	1h	combat	moyenne
93	2	1	3h	sport	moyenne
93	1	2			moyenne
93	1	1	4h	sport	moyenne
93	1	1	2h	course	moyenne
94	1	2			moyenne
94	1	1	5h	action	moyenne
95	2	1	2h	sport	moyenne
96	1	1	4h	combat	moyenne
96	2	1	1h	intelligence	moyenne
96	2	1	2h	sport	moyenne
96	2	1	2h	cuisine	moyenne
98	1	2			moyenne
98	1	1	3h	sport	moyenne
98	2	2			moyenne
98	2	1	1h	course	moyenne
99	1	2			moyenne
99	1	1	3h	sport	moyenne
100	1	1	4h	sport	moyenne
100	1	2			moyenne
101	2	2			moyenne
101	1	1	6h	voiture	moyenne
102	2	1	3h	sport	moyenne
102	1	2			moyenne
102	1	2			moyenne
102	1	1	2h	sport	moyenne
103	2	2			moyenne
103	1	1	4h	action	moyenne
103	1	2			moyenne
104	2	1	2h	voiture	élevé
105	1	1	3h	sport	élevé
105	1	1	5h	sport	élevé
105	1	1	3h	action	élevé
105	1	1	8h	combat	élevé
105	2	1	1h	filie	
106	1	2			élevé
106	1	1	4h	aventure	élevé
106	2	1	1h	sport	élevé
106	2	2			élevé
107	2	2			élevé
107	1	1	4h	action	élevé

107	1	12h	voiture	élevé
107	2	18h	action	élevé

108	1	1	10h	tout	élevé
108	1	1	8h	vol	élevé
108	1	1	2h	tout	élevé
108					
111	2	1	2h	action	élevé
111	1	2			élevé
112	1	1	2h	vol	élevé
113	2	2			élevé
113	2	1	3h	filie	élevé
113	1	1	4h	sport	élevé
113	1	1	3h	action	élevé
114	1	1	6h	combat	élevé
114	1	2			élevé
115	2	1	1h	sport	élevé
116	2	1	40min	ciusine	élevé
116	2	1	3h	combat	élevé
116	1	1	4h	vol	élevé
117	2	1	8h	sport	élevé
117	2	1	2h	filie	élevé
118	1	1	3h	action	élevé
119	1	1	8h	action	élevé
120	1	1	5h	action	élevé
121	1	1	1h	sport	élevé
122	2	1	3h	action	élevé
123	1	1	5h	sport	élevé
123	1	1	4h	compbat	élevé
123	2	2			élevé
129	1	1	2h	vol	élevé
129	2	1	1h	tout	élevé
130	2	1	2h	filie	élevé
132	2	2			élevé
135	1	1	7h	sport	élevé
135	2	2			élevé
137	1	2			élevé
140	2	1	5h	combat	élevé
145	1	1	8h	action	élevé
145	1	2			élevé
147	1	1	3h	aventure	élevé
148	1	1	10h	sport	élevé
159	1	1	4h	vol	élevé
162	1	1	5h	sport	élevé