



*Université Abderrahmane Mira de Bejaia*

*Faculté des sciences humaines et sociales*

*Département des sciences sociales*

Mémoire de fin de cycle sous le thème :

**La relation entre les jeux vidéo et le comportement  
agressif chez les adolescents scolarisés.**

En vue d'obtention du diplôme de Master en psychologie  
Option : Psychologie Clinique

*Réalisé par :*

Mme BENCHALLAL Samira

M<sup>lle</sup> ADOUR Lylia

*Encadré par :*

Dr. BELBESSAI Rachid

Année Universitaire : 2019-2020

# *Remerciements*

La réalisation de ce travail a été au premier lieu grâce au BON DIEU à qui nous tenons avant tout à le remercier de nous avoir donné le courage d'en arriver là.

Puis nous adressons toute notre reconnaissance au directeur de ce mémoire monsieur BELBESSAI Rachid pour sa patience, sa disponibilité et surtout ses judicieux conseils.

Nous souhaitons aussi adresser nos remerciements les plus sincères au corps professionnel et administratif du CEM BOUNZOU ZOUBIR qui nous ont facilité la tâche. Un grand remerciement à tous les élèves ayant accepté de participer à cette recherche en acceptant de nous accorder un peu de leur temps et leur disponibilité demeure la base de ce modeste travail de recherche.

Un grand Mercié à nos parents, pour leur amour, leurs conseils et leurs soutiens inconditionnel.

Enfin, nos sincères remerciements vont à tout ceux et celles qui de près ou de loin ont permis par leurs présence, leurs conseils et leurs compétence la réalisation de ce travail.

**Merci infiniment.**

# *Dédicaces*

Je dédie ce travail en signe de respect et de remerciement :

Aux deux précieuses personnes à qui je dois ma vie, ma réussite, à ceux qui, quelque que soit les termes je n'arriverai jamais à leur exprimer ma gratitude et mon amour, à ma chère mère et mon cher père qui n'ont jamais cessé de formuler des prières à mon égard, de me soutenir pour que je puisse atteindre mon objectif.

Quoi que je dise et quoi que je fasse je ne saurai point à te remercier comme il se doit, tout ton affection me couvre, ta bienveillance et ta présence à mes cotés a été une source de force ; à toi mon cher mari.

A mes deux anges ISLEM & AKRAM qui m'ont toujours soutenu et encourager tout au long de ces longues années d'étude.

A mon frère et mes sœurs et leurs petites familles.

A tous mes amis qui ont été là pour m'épauler et qui m'ont aider de près ou de loin.

Sans oublier ma binôme LYLYA a qui je dis merci pour sa compréhension tout au long de la réalisation de ce travail.

*SAMIRA*

# *Dédicaces*

Je dédie ce modeste travail à :

A l'homme de ma vie, mon exemple éternel, mon soutien morale et source de joie et de bonheur, celui qui s'est toujours sacrifier pour me voir réussir, à toi mon père.

A la lumière de mes jours, la source de mes efforts, la flamme de mon cœur, ma vie et mon bonheur ; maman que j'adore.

A mes chères frères BILAL et RAFIK, pour leurs encouragements.

A toute ma famille, la famille ADOUR et HAMDOUNI.

A mes amis qui m'ont aidé

Et surtout a ma chère binôme SAMIRA a qui j remercie pour sa compréhension et sa gentillesse tout au long de la réalisation de ce travail.

Et a tous ceux qui contribué de prés ou de loin pour que ce projet soit possible, je vous dis merci

*Lylia*

# Sommaire

Remerciements

Dédicaces

Sommaire

La liste des tableaux

Introduction ..... 1

## Partie théorique

### Chapitre 01 : Le cadre général de la problématique

1. Problématique .....	7
2. Hypothèses de la recherche.....	10
3. Objectifs de la recherche.....	11
4. la pertinence de la recherche.....	11
5. Concepts de la recherche .....	11
6. Etudes antérieures concernant la relation entre les jeux vidéo et les comportements agressifs .....	13
7. Commentaire sur les études antérieures.....	18

### Chapitre 02 : Les jeux vidéo

#### Préambule

1- Histoire et émergence des jeux vidéo .....	20
2- Définitions du jeu vidéo.....	21
3- Définition de jeu vidéo violent .....	22
4- Les différents genres des jeux vidéo .....	23
5- Modalités et supports des jeux vidéo.....	25
6- Les types de joueurs.....	26
7- Les motivations dans les jeux vidéo .....	27
8- Les fonctions des jeux vidéo.....	29
9- Les effets des jeux vidéo violents .....	31

10-Modulateurs des effets de jeux vidéo violents.....	32
11-Méthodes de recherches des effets des jeux vidéo violents.....	34
12-Les aspects favorables des jeux vidéo .....	35
13-L'impacts des jeux vidéo violents sur le comportement de l'adolescent .....	37

## Synthèse

### Chapitre 3 l'agressivité

---

#### Préambule

1-définition de la violence .....	40
2-Définitions de l'agression .....	41
3-Définitions de l'agressivité .....	42
4-la différence entre l'agression et la violence .....	42
5-Définitions du comportement agressif .....	43
6-Les différentes manifestations de l'agression .....	43
7-les théories qui expliquent l'agressivité .....	44
8-Les facteurs de l'agressivité.....	48
9-Les mesures du comportement agressif .....	50
10-L'agressivité chez les adolescents.....	51

#### Synthèse

### Chapitre 04 : L'adolescence

---

#### Préambule

1- Définitions de l'adolescence .....	55
2- La puberté et l'adolescence .....	56
3- Le développement a l'adolescence .....	57
4- La scolarité de l'adolescent .....	58
5- L'impact des jeux vidéo violents sur le comportement de l'adolescent .....	59

#### Synthèse

## Partie pratique

### Chapitre 5 : méthodologie de la recherche

---

#### Préambule

1. La méthode de recherche ..... 63
2. Définition de la méthode descriptive ..... 63
3. Définition et l'application de l'échelle ..... 64
4. Présentation de terrain..... 65
5. L'échantillon et ses caractéristiques ..... 65
6. Le déroulement de l'enquête
7. les outils statistiques ..... 66

#### Synthèse

### Chapitre 6 : analyse et interprétation des résultats.

---

#### Préambule.

- 1-la présentation et l'analyse des résultats. .... 69
- 2-les discussions et l'interprétation des résultats.....73

#### Synthèse

- Conclusion..... 75

#### Références bibliographiques

#### Annexes

#### Résumé

## La liste des tableaux et des graphiques

N ° du tableau	Titre du tableau	N° de la page
1	Les niveaux des scores sur l'échelle pour chaque dimension	65
2	La répartition de notre d'étude selon le genre	66
3	Résultats de la déférence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur durée de jeu favori	68
4	La moyenne de l'agressivité chez les élèves selon le type de jeux vidéo	70
5	Résultats de la différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur genre de jeu favori	71



# **Introduction**

---

### Introduction

Le jeu tient une place prépondérante dans l'éducation, la pédagogie et le loisir des enfants et les adolescents à travers les siècles.

Le jeu est une activité essentielle, nécessaire pour l'équilibre de l'enfant et son développement psychomoteur, affectif et social ; c'est un moyen pour découvrir le monde et s'épanouir, c'est pour ça il faut avoir et choisir les bons jouets, les bons outils pour apporter le juste cocktail de stimulation qui motivera l'enfant à s'intégrer avec son environnement.

Le besoin de découvrir le monde et de se découvrir soi-même à travers les jeux ne s'arrête pas à l'enfance, s'étend à l'âge de l'adolescence dans le temps pubertaire du processus d'adolescence, l'être humain a besoin d'être seul, de faire des expériences de sa « capacité d'être seul » (WINNICOTT)..Il a besoin de se trouver avant d'être trouvé, d'expérimenter, d'assumer la responsabilité de ses actes, mais il a aussi besoin de jouer et le jeu peut soutenir chacun de ces processus. Le jeu peut être pour l'adolescent un moyen de se construire, un support à la relation éducative, un outil de médiation.

Le jeu à l'âge de l'adolescence s'agit davantage de jeu de métier, un jeu de projection qui intègre le présent et le passé pour pouvoir se projeter dans l'avenir.

A travers les siècles, le jeu chez les enfants et les adolescents a changé, il a pris d'autres formes. Et depuis le xx siècle, l'évènement conjugué d'internet, de téléphone mobile, des supports numériques et leur mise en réseaux ont provoqué des bouleversements ; sans doute la pratique des jeux, surtout avec l'apparition des jeux vidéo qui sont propagés de manière colossale dans toutes les sociétés d'entre eux la société Algérienne., on ne trouve presque pas un foyer où l'enfant ou adolescent ne joue pas aux jeux vidéo ; les couleurs les dessins, l'animation de ces jeux vidéo retiennent la pensée et la perception des joueurs, et ils sont devenus leur principale occupation.

L'offre en termes de jeux vidéo est considérable, bien qu'il est difficile de faire une classification exhaustive des genres existants mais nous pouvons tout de même distinguer ; les jeux de rôle, les jeux de plateforme, jeux de réflexion, jeux de stimulation, jeux éducatifs, et les jeux qui attirent plus les jeunes adolescents sont sans aucun doute les jeux de guerre, de combat, et de tirs ; des jeux d'actions ; et avec l'évolution de la technologie et en vision 3D les scènes virtuelles dans ses jeux vidéo sont très proches de la réalité.

Malgré le rôle positif des jeux vidéo dans le domaine éducatif, de l'épanouissement et de la découverte du soi et de l'environnement, il existe des jeux vidéo comportant des scènes de violence ; et c'est ce qu'on trouve dans les jeux vidéo de tirs, de combat... ses scènes de violence peuvent avoir un impact négatif sur l'adolescent, et qui peut le pousser à avoir des comportements agressifs et violents ; et c'est ce qui a poussé des chercheurs à se pencher sur le phénomène des jeux vidéo violent et ses conséquences négatives sur les adolescents et les enfants tel que l'agressivité dans leurs comportements accrue en raison du long temps passé devant ces jeux et l'habitude de l'esprit à ses scènes de violence, en conséquence leur esprit devient moins rejetant la violence et les comportements agressifs qui va tracer la personnalité de l'adolescent aux limites de l'environnement familial, scolaire et social.

Notre thématique, **La relation entre les jeux vidéo et les comportements agressifs chez les adolescents.**

Il s'agit d'une problématique plutôt récente et dont les connaissances sont en pleine construction. Malgré un nombre d'études assez limité, nous voyons apparaître à travers le monde des structures cliniques qui se spécialisent dans la thérapie de ce genre de comportements chez les joueurs de jeux vidéo.

Dans notre modeste recherche on souhaite explorer d'éventuelles relations entre l'usage de jeux vidéo chez les adolescents et le comportement agressif chez les derniers.

En nous appuyant sur divers ouvrages et nos informations recueillies sur le terrain auprès des adolescents, et pour y parvenir à comprendre ce phénomène notre travail sera organisé comme suit :

### **1-La partie théorique :**

#### **Premier chapitre :**

Introductive, porte le cadre général de la problématique qui sert à la présentation de la thématique, les objectifs de la recherche, les hypothèses, la définition des concepts et les études antérieures.

#### **Deuxième chapitre :**

Consacré aux jeux vidéo, sa définition, leur histoire et les différents types de jeux vidéo.

### **Troisième chapitre :**

Cerne l'agressivité, sa définition, les types d'agression, ses origines et les théories explicatives de l'agressivité.

### **Quatrième chapitre :**

Regroupe l'adolescence, sa définition, le développement et les différentes relations de l'adolescent à cette étape de sa vie.

### **2-La partie pratique :**

### **Cinquième chapitre :**

Consacré à la méthodologie de la recherche, la méthode utilisée, l'échantillon, définition et application de l'échelle, et enfin présentation du terrain du travail.

### **Sixième chapitre :**

Partie d'analyse et interprétation et la discussion des résultats. Enfin une conclusion

# **Partie théorique**

---

# Chapitre 01

## Le cadre général de la problématique

---

1. Problématique
2. Hypothèses de la recherche
3. Objectifs de la recherche
4. la pertinence de la recherche
5. Opérationnalisation des concepts
6. les études antérieures concernant la relation entre les jeux vidéo et les comportements agressifs
7. Commentaire sur les études antérieures

**1- Problématique :**

L'utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication est devenue un geste ordinaire et quotidien de l'enfant et de l'adolescent.

Dans le cadre de cette évolution les jeux vidéo prennent une place de plus en plus importante et précoce dans la vie et l'existence de l'être humain.

Les jeux vidéo apparus dans les années 60 avec SPACE WAR créé par Russel et autres chercheurs étudiants qui étaient à l'origine destinés aux enfants et adolescents et depuis l'industrie des jeux vidéo c'est énormément développée et ils ont connu une évolution technologique extrêmement rapide en termes de graphique et de résolutions. Cette révolution numérique fait partie du quotidien des milliers de personnes à travers le monde forment accrue depuis les années 2000 avec l'apparition de son accessibilité sur l'internet.

Les jeux vidéo sont devenus rapidement l'application ludique la plus populaire chez les enfants et les adolescents et les jeunes adultes pour lesquels ils présentent le premier loisir audiovisuel devant le cinéma et la musique.

L'offre en terme de jeux vidéo est considérable, bien qu'il soit difficile de faire une classification exhaustive des types existant nous pouvons toutefois distinguer huit catégories de jeux vidéo : jeux de rôle, jeux de réflexion, jeux de simulation, jeux de plateforme, jeux d'aventure, jeux d'action, jeux de gestion, jeux de tirs .A cela s'ajoutant différentes façons de jouer grâce aux multiples accessoires mis à la disposition des joueurs, ils peuvent utiliser la souris, le clavier, la manette de jeu standard, le pistolet infrarouge, la boule de commande, du volant et du pédalier, petite caméra permettant une détection complète des mouvements et la reconnaissance vocale.(Yolland.P,2012)

Ces techniques de en plus diversifiées et perfectionnées ont largement contribué à l'expansion du marché des jeux vidéo.

La pratique des jeux vidéo fait presque partie du quotidien des êtres humain et la catégorie la plus touchée par cette pratique c'est la catégorie d'adolescence.

L'adolescence est une phase riche en émotions parsemée d' hauts et de bas. Cette période délicate remplie de changements est celle au cours laquelle le jeune bâtit pas à pas sa personnalité et son autonomie. Les transformations physiques observées durant cette période résultent pour la plupart de modifications hormonales, le corps de l'adolescent se transforme pour passer de celui de l'enfant à celui de l'adulte. C'est la phase de puberté, elle débute 9 et 12 ans et se termine en générale entre 18 et 21 ans. La puberté survient à un rythme différent pour chaque individu ; c'est les hormones sexuelles (le corps du garçon produit davantage de testostérone et pour les filles d'avantage d'estrogène).

Mais l'adolescent ne subit pas seulement des changements physiques typiques de cette période mais une transformation émotionnelle et psychologique aussi importante que celles qui sont à l'ordre physique. Ils se questionnent sur leur identité et ressentent un besoin grandissant d'indépendance, il s'agit aussi d'une période de confusion où l'adolescent oscille entre son désir d'autonomie et celui d'être encore dépendant de ses parents ; des changements comportementaux créant par fois des conflits entre l'adolescent et ses parents et même son entourage sociale.

Rempli d'insouciance, se sentant invulnérable ; comme mentionné précédemment ; la puberté origine de changements hormonaux en plus d'être responsable des transformations corporelles observées lors de l'adolescence occasionnent aussi de l'anxiété et des changements d'humeur. Les adolescents recherchent les nouvelles expériences qui l'exposent parfois à des situations dangereuses ou néfastes pour son bien ou sa santé comme l'usage de cigarettes, d'alcool, de drogue, des comportements sexuels à risque ou des conduites dangereuses.

Dans le besoin d'explorer de nouvelles expériences, défier ses capacités, à résoudre les problèmes et affronter le danger que rarement ils pourront les réaliser en monde réel. C'est pour cales adolescents se dirigent vers les jeux vidéo, surtout les jeux vidéo d'actions et c'est ce qu'on trouve dans les jeux de vidéo de tirs, de guerre ou de combats et qui tiennent des scènes de violence ; ces jeux vidéo qui apportent aux adolescents des éléments d'éblouissement ou ils ressentent entré dans le monde des adultes et des héros. Le contenu de ces jeux vidéo de guerre, de combat, de tirs correspondent également aux caractéristiques psychologiques et émotionnelles des adolescents comme la rébellion, la libération du pouvoir des parents. Les leaderships incarnés dans les scénarios des jeux vidéo surtout les jeux vidéo de guerre, de combats et avec des scènes de violence fréquentes et répétés à une fréquence de jeux élevée.les adolescents se lancent à la réincarnation des héros et les Avatar et de là à une adaptation de l'idée de la violence et de l'agressivité virtuelle qui transcende les limites personnel des adolescents vers l'environnement famial, scolaire et social.

Les évolutions technologiques ont rendu cette immersion plus prononcé ; devant un film les adolescents sont spectateurs et passifs ils observent seulement ; mais dans les jeux vidéo ils incarnent le personnage ils contrôlent les actions et les images et c'est eux les auteurs de la violence et développer un Avatar serait un moyen de jouer avec son identité.



De nombreuses études ont confirmé l'hypothèse que les jeux vidéo violents engendrent chez les adolescents des comportements agressifs ; parmi ces recherches les douzaines d'études du professeur ANDERSON de l'université de Iowa aux Etats-Unis et du psychologue BUSHMAN conduites dans les années 2000 ont mis en évidence les relations directes entre les jeux vidéo violents et la violence ou les comportements agressifs, tous deux expliquent que l'exposition à des jeux vidéo violents est une cause d'augmentation des pensées et des comportements agressifs et réduit l'empathie et les comportements pro-sociaux.

ANDERSON et BUSHMAN en 2001 ajoutent que les jeux vidéo violents ont les mêmes effets quelle que soit la culture des jeunes exposés, quelque que soit le sexe et quelle que soit leur âge. Cette étude a révélé que les enfants et les adolescents qui jouent à des jeux vidéo qualifiés de « violents » même durant une courte période sont plus susceptibles que les autres de se montrer agressifs dans la vie réelle. Selon ces derniers, ce type de jeu peut affecter tous les jeunes même ceux qui ne sont pas naturellement agressifs.

<https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-internationaux-de-psychologie-sociale-2007-3-page-51.htm>)

Un exemple qui montre l'application d'un jeune adolescent de 16 ans dans le monde réel de ce qu'il a joué et pratiqué dans le monde virtuel des jeux vidéo de tueries de masse. Ça c'est passé à GRASSE en 2017 où le jeune adolescent KILLIAN a ouvert le feu dans son lycée. Son profil Facebook montre qu'il est fan de jeux vidéo de tueries de masse comme le jeu HATRED, le joueur incarne un personnage qui déteste la société et s'adonne au meurtre, le seul but est de tuer toute personne sur son passage.

E.BRERVID est un autre exemple d'un jeune qui a tué 77 personnes en Norvège en juillet 2011 et il a avoué qu'il s'est entraîné en jouant à CALL OF DUTY un jeu de tuerie et de guerre. (<https://www.capital.fr/economie-politique/la-violence-dans-les-jeux-videos-rend-elle-agressif->)

Parents, associations, gouvernements partout dans le monde se préoccupent de l'existence des jeux vidéo contenant des scènes de violence et d'agressivité et cela a mené de nombreux chercheurs à réaliser des études et des recherches sur l'impact des jeux vidéo sur le comportement des enfants et adolescents.

En effet, comme pour la télévision à son époque, les jeux vidéo ont été accusés d'avoir une mauvaise influence sur les joueurs, débat régulièrement réalimenté par des faits divers impliquant des actes de violence et d'agressivité commis par des adolescents, et les adolescents scolarisés et sur cette catégorie qu'on va se pencher en particulier.

On a choisi d'axer notre travail sur ce jeune public. On pense qu'il ne faut pas considérer les adolescents uniquement comme des élèves ; mais des sujets sociaux dont les activités extrascolaires modifiant ou non leur comportement ce qui peut avoir des répercussions en classe et l'entourage.

Les recherches sont peu concluante et souvent contradictoire ; alors que certains affirment que les jeux vidéo sont nocifs et rendent les adolescents violents et agressifs d'autres nuancent d'avantage leurs propos. Mais en revanche la majorité des psychologues et les psychiatres s'entendent sur l'importance de protéger les enfants et les adolescents contre certain contenus violents.

Nos lectures, recherches et notre enquête sur le terrain étaient pour chercher des traces d'éventuelles relations entre les jeux vidéo violents et les comportements agressifs chez les adolescents scolarisés.

Pour y parvenir à notre but de recherche nous établissons un cadre de travail pour faciliter et organiser notre travail, et cela en posant les questions suivantes :

La question principale de ce travail est :

### **Quelles relations entre les jeux vidéo et les comportements agressifs chez les adolescents scolarisés ?**

Et pour mieux répondre à cette problématique nous avons soulevé les sous-questions suivantes :

1. Le niveau d'agressivité chez les adolescents scolarisés, a-t-il une relation avec le type de jeux auxquels ils jouent ?
2. Y a-t-il une différence dans le niveau d'agressivité chez les adolescents selon la durée ?
3. Le niveau d'agressivité est-t-il différent entre les adolescents selon le sexe (féminin, masculin) ?

### **2-les hypothèses :**

Afin de répondre à ces questions nous avons formulé les hypothèses suivantes :

#### **2.1 Hypothèse principale :**

Nous pensons qu'il y'a une relation entre les jeux vidéo et les comportements agressifs chez les adolescents.

**2.2 Les hypothèses partielles :**

Nous avons axé notre travail de recherche sur trois hypothèses partielles

1. Le niveau d'agressivité est en relation avec le type de jeux vidéo auxquels les adolescents jouent.
2. Il y'a une différence dans le niveau d'agressivité chez les adolescents selon le sexe.
3. Le niveau d'agressivité est différent entre les adolescents selon la durée du jeu.

**3-objectifs de la recherche :**

Notre attention n'est pas de décrire le comportement agressif chez les adolescents scolarisés mais on cherche à

- Identifie la réalité des jeux vidéo et surtout violents chez les adolescents scolarisés.
- Mesuré les effets des jeux vidéo sur les comportements agressifs chez les adolescents scolarisés.

**4-la pertinence de la recherche :**

- Ce travail de recherche peut fournir quelques éléments de réponse permettant d'orienter la prise en charge du phénomène de la violence causé par les jeux vidéo.
- Attirer l'attention des parents et le corps pédagogique sur l'influence des jeux vidéo sur le comportement des adolescents scolarisés.
- Peut être ce travail soulèvera d'autres questions qui seront un point de départ pour d'autres recherches.

**5-Opérationnalisation des concepts :****5.1- les jeux vidéo :**

Programme informatique, œuvre audiovisuelle et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un stockage qui permet l'affichage dans un divertissement ou de compétition(OQLF).

Il permet de jouer seul ou a plusieurs, installé sur une console de jeux, ordinateur, Smartphone, un jeu dont les règles ont été programmées. Le jeu vidéo est un programme

diffusé sur différents supports de stockage (cartes mémoire, disquettes, disque dur, mini CD, CDROM, DVD).

Les principaux périphériques de jeux vidéo : la souris, clavier, la manette de jeu (pour GAME UP), la boule de commande (pour TRACKBALL), le volant et pédale ; les jeux vidéo permettent aux joueurs de vivre une aventure dans le monde virtuel, incarner des célébrités sportives ou même bâtir une armée. (Mostafa.A, 2001, p13)

### **5.2- L'agression :**

L'agression fait partie des comportements de l'être humain c'est le message qui trouve son destinataire à savoir vers l'autre, il peut être une tentative de destruction ou un appel à l'aide.

L'agression est un comportement social qui met en évidence certaines fonctions psychologiques, le terme agression n'est appliqué qu'à des actes visant à blesser intentionnellement la victime. C'est une interaction sociale, en ce sens qu'elle prend son origine et s'actualise dans la relation avec autrui, relation qui conditionne et module notre comportement. (Moser.G, 1987, p 06)

C'est une tendance à nuire et à attaquer autrui ou tout objet susceptible à faire obstacle à une satisfaction immédiate, qui peut se manifester par de nombreux comportements surtout les actes agressifs en raison de leurs caractères spectaculaires et dangereux. (Angel.S, 2010, p 122,123)

### **5.3- L'agressivité :**

BARON et RICHARDSON(1994) ont défini l'agression : « C'est un comportement destiné à blesser intentionnellement un autre individu.. ». (Laurent.B, 2010, p8)

L'agressivité est un comportement ambigu issu de la dualité de la traduction anglaise agressive fait référence à une agressivité positive à la base du dynamisme général de la personnalité et agressif traduit l'agressivité dans son sens négatif habituel. Aussi le comportement agressif peut être une tentative plus au moins réussie d'adaptation à l'environnement et non une simple projection d'une énergie interne.(Heniette.B, 1991, p 122)

L'agressivité est une forme du comportement humain qui se manifeste par de la violence à l'égard d'autrui ou de soi-même. C'est une tendance à nuire à autrui, que ce soit de façon réelle, imaginaire ou symbolique. Comme elle peut être verbale ou physique.

#### **5-4) L'adolescence :**

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

L'adolescence est une période de croissance et de développement de la personne qui se situe entre l'enfance et l'âge adulte, une période caractérisée par un rythme de croissance et de changements au niveau biologique et physique.

Les déterminants biologiques de l'adolescence sont universels mais la durée et les caractéristiques de cette période varient dans le temps et d'une culture à l'autre.

#### **6-Les études antérieures concernant la relation entre les jeux vidéo et les comportements agressifs :**

##### **6.1- Etude de MERMIEM KWIDER :**

**MERMIEM KWIDER**, thèse de Master, spécialité informatique, université d'Alger, 2011-2012 sur l'effet des jeux vidéo sur le comportement des enfants. Dans sa recherche, elle a essayé de faire lumière sur l'impact négatif des jeux vidéo sur le comportement des enfants et la poussée de l'agressivité en s'enquérant des écoles Algériennes. L'étude a été effectuée sur un échantillon de 200 élèves de 7 à 12 ans qui jouent quotidiennement aux jeux vidéo. Cette étude est arrivée à la conclusion que les jeux vidéo de combat et de guerre et les jeux contenant des scènes de violence sont à la tête des choix des enfants ; le jeu répétitif et le long duré de l'exposition à ses scènes de violence tendent l'enfant vers un isolement social, à l'introversion sur soi, et les rendent plus vulnérables aux comportements agressifs en imitant les personnages de ses jeux vidéo.

Ce travail a présenté une image du danger des jeux vidéo et son impact sur les comportements de l'enfant, avec la contribution de la société et de la famille pour leur faible contrôle. Ces jeux éloignent l'enfant d'autres activités de divertissement. . (Khider.M, 2011,2012)

**6.2- Etude d'Anderson et Bushman :**

La méta-analyse d'Anderson et Bushman (psychologues sociale) en 2001 montre une association positive entre l'exposition aux jeux vidéo violent et des niveaux accrus d'agressivité chez les enfants et chez les jeunes adultes des deux sexes (études expérimentales et corrélacionnelles). Cette association serait proportionnelle au temps passé à jouer. Anderson et Bushman concluaient que les jeux vidéo augmentaient l'agressivité dans ses aspects comportementaux, émotionnels et cognitifs, et diminuaient les conduites présociales. ([Cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm](http:// Cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm))

Les individus devenaient plus agressifs et violents après avoir joué aux jeux vidéo violents, qu'ils percevaient le monde de manière plus négative ou hostile, et qu'ils étaient désensibilisés à la violence en plus d'être moins empathiques.

En 2010 la plus importante des méta-analyses sur les effets de la violence dans les jeux vidéo inclut les dernières études longitudinales sur le sujet. L'effet de l'exposition aux jeux vidéo violent sur la désensibilisation à la violence et le manque d'empathie est confirmé. Anderson, ajoute que les effets observés sur les affects, pensées et comportements agressifs étaient significatifs dans les pays occidentaux et dans les pays orientaux, avec un impact qui semblait plus important dans les cultures occidentales. Enfin, ils ne rapportaient pas de différence significative d'influence des jeux vidéo violents entre les deux sexes. Concernant la désensibilisation à la violence, cette méta-analyse venait confirmer les résultats antérieurs de Carnagey. Ce dernier note une excitation neurovégétative inférieure lors du visionnage de scènes de violence réelle chez les participants qui avaient précédemment joué à un jeu vidéo violent. De plus, jouer à un jeu vidéo violent, même 20 minutes, amenait les individus à être moins sensibles à la violence réelle, et les auteurs rappelaient que la désensibilisation à la violence pouvait, de plusieurs façons, augmenter le risque d'agression. ([Cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm](http:// Cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm))

Enfin, il y aurait un effet cumulatif des jeux vidéo violents sur le sentiment d'hostilité et les comportements agressifs, après 3 jours de jeu.

Le postulat des auteurs est le suivant :

L'exposition répétée à la violence des médias aurait pour conséquence le développement et le renforcement de scénarios et de schémas d'action agressifs, ainsi que l'entretien d'une impression de monde hostile. À partir de là, ils ont supposé que la consommation répétée de jeux vidéo violents. Sur des périodes plus ou moins longues, avaient de fortes probabilités d'augmenter le risque de comportements agressifs. Pour des raisons pratiques et éthiques, l'expérience n'a été conduite que sur 3 jours, mais les résultats étayent cette hypothèse : le sentiment d'hostilité et les comportements agressifs se sont aggravés au cours des 3 jours de jeu.

En résumé, ces études (expérimentales, corrélationnelles, ou longitudinales) montraient que les jeux vidéo violents étaient à l'origine d'une augmentation de l'agressivité, chez les femmes et chez les hommes, de toutes les classes d'âge (enfants, adolescents et adultes). Les effets à court terme semblent être plus importants dans la population adulte et les effets sur long terme paraissent davantage affecter les enfants.

À court terme, l'exposition à la violence (réelle comme virtuelle), entraîne une augmentation des affects agressifs et des pensées ayant trait à l'agression. On observe, de plus, un éveil physiologique (notamment une accélération du rythme cardiaque). Les effets à court terme concernent donc essentiellement les états internes du joueur de jeux vidéo violents. Ils résulteraient principalement de l'amorçage de schémas de pensée préexistants. Le temps d'exposition n'influencerait donc pas l'impact à court terme : une fois les schémas activés, quelle que soit la durée de jeu, les conséquences seront sensiblement identiques.

À long terme, l'exposition répétée à la violence des jeux vidéo entraînerait un changement, manifestement persistant, des croyances, des attitudes et des attentes susceptibles de favoriser l'agressivité, et faciliterait leur développement. La répétition est un élément indispensable pour créer un changement significatif de ces facteurs personnels (croyances, attitudes, attentes, interprétation, jugement, normes), puisque ceux-ci sont relativement stables. Ces remaniements pourraient modifier les réactions automatiques à des scènes ou des pensées violentes. ([Cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm](http:// Cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm))

Le rôle de l'environnement du sujet semble essentiel sur l'impact à long terme de la violence issue des médias. La famille d'un adepte des jeux vidéo violents pourrait constituer un facteur de protection si elle décourage les comportements violents et qu'elle lui apporte une éducation qui condamne la violence. De même, un environnement familial qui encourage les comportements violents risquerait d'exacerber l'effet de la violence des jeux vidéo. ([Cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm](http:// Cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm))

### 6.3- étude Youssef Hasan :

Thèse de doctorat en psychologie sociale expérimentale, université de CRENOBLE 2006, sur les Modulateurs, médiateurs et effets à court et long terme des jeux vidéo sur les conduites agressives. (<https://www.idref.fr/18809167X>)

Les jeux vidéo violents sont considérés comme un facteur favorisant les violences. Un consensus relativement large est aujourd'hui partagé par une majorité des chercheurs. Une nouvelle génération de travaux doit désormais travailler à déterminer

1. s'il existe davantage de joueurs avec un profil à risque
2. Par quels mécanismes causaux les jeux violents augmentent les conduites d'agression.

A travers les études comprenant une recherche transversale et recherches expérimentales, pour apporter un éclairage nouveau concernant les modulateurs et les médiateurs des effets des jeux vidéo violents sur l'agression humaine.

Une première étude a porté sur la relation entre les jeux vidéo violents et les comportements agressifs et oppositionnels à l'école dans un échantillon de 842 adolescents. Les comportements oppositionnels et agressifs représentent une vaste catégorie utilisée pour décrire des actes ou symptômes d'externalisation comprenant l'abandon scolaire, l'usage d'un langage obscène, le fait de frapper les autres ou d'afficher un comportement inapproprié et agressif. Les résultats ont montré que la pratique des jeux vidéo violents et les comportements agressifs et oppositionnels étaient plus élevés parmi les jeunes adolescents ayant une inclination aux attributions hostiles et bénéficiant de moins de surveillance parentale. (<https://www.idref.fr/18809167X>)



La deuxième expérience a étudié l'effet médiateur de biais d'attentes hostiles et sur le lien entre l'exposition aux jeux vidéo violents et le comportement agressif. 85 Les participants ont joué à un jeu vidéo violent ou non violent pendant 20 minutes. Le biais d'attentes hostiles a été mesuré en utilisant des histoires ambiguës et l'agression a été mesurée à l'aide d'une tâche de temps de réaction dans laquelle le gagnant peut administrer un son désagréable dans le casque d'un adversaire fictif. Les jeux vidéo violents ont augmenté le biais d'attentes hostiles lesquelles menaient à un niveau d'agression supérieur.

La troisième expérience a étudié l'effet d'un médiateur physiologique, la cohérence cardiaque (la synchronisation du rythme de la respiration au rythme du cœur), dans la relation entre les jeux vidéo violents et l'agression.<sup>77</sup> Les participants ont joué à un jeu vidéo violent ou non violent pendant 20 minutes. La cohérence cardiaque a été mesurée au début et pendant le jeu. L'agression a été mesurée à l'aide d'une tâche de temps de réaction dans laquelle le gagnant pouvait administrer un son désagréable dans le casque d'un adversaire fictif. .

Les résultats ont montré que les jeux vidéo violents produisaient l'incohérence cardiaque (la désynchronisation du rythme de la respiration au rythme du cœur), ce qui était ensuite relié à un comportement plus agressif.

Ces études ont donné des preuves sur effet des jeux vidéo sur les comportements agressifs et les conditions favorisant sur leur survenue permettent de valider le modèle général de l'agression et identifier des nouveaux modulateurs des effets. .  
(<https://www.idref.fr/18809167X>)

#### **6.4- Etude de l'université de Grenoble :**

Des expériences menées en laboratoire de cette université en collaboration avec l'université de Hohenhien et l'état de l'Hohio, ont montré que les effets des jeux vidéo étaient « cumulatifs » et qu'ils pouvaient être « relativement durable ».

Pendant 3 jours, 70 étudiants ont joué à des jeux vidéo, violent ou non ; on leur demandait ensuite de lire une histoire mettant en scène une situation de conflit et d'imaginer la réaction des personnages d'histoire.

Les étudiants ayant joué aux jeux violents s'attendaient à ce que les protagonistes adoptent un comportement plus agressif que ceux qui avaient joué à un jeu non violent. Les

mêmes étudiants étaient menés ensuite à participer à une compétition les opposants à un autre candidat pouvaient le punir en lui infligent un choc sonore ; qui avaient joué à un jeu violent faisaient plus mal à leur adversaire.

La tendance constatée le premier jour s'accroissait les jours suivants.  
(<https://www.capital.fr/economie-politique/la-violence-dans-les-jeux-vidéos-rend-elle-agressif->)

### **7- commentaire sur les études antérieures :**

Beaucoup de recherches et d'études se sont intéressées aux jeux vidéo et leurs impacts positifs sur l'enfant et l'adolescent sur le côté pédagogique et éducatif et sur leur développement cognitif. D'autres chercheurs surtout des spécialistes en psychologie et psychologie sociale se sont penchés sur les impacts et les effets négatifs des jeux vidéo violents sur le comportement de l'enfant et l'adolescent. D'après ses recherches qu'on vient de citer, montrent une association positive entre l'exposition aux jeux vidéo violents et le comportement agressif, les jeux vidéo violents sont un des facteurs du déclenchement des comportements agressifs et l'exposition répétée à la violence des jeux vidéo violents favorisent l'agressivité et facilitent leurs développements. Autres points négatifs des jeux vidéo, éloignement des autres activités de divertissements et éloignement sociale.

Et de là, on constate que notre thème de recherche est cohérent avec ses études antérieures, ces études nous ont aidé à formuler les hypothèses de notre recherche, de comprendre ses variables et organiser le côté théorique de la recherche et comment l'utiliser aux services de notre recherche.

# Chapitre 02

## Les jeux vidéo

---

### Préambule

- 1-Histoire et émergence des jeux vidéo
- 2-Définitions du jeu vidéo
- 3-Définition de jeu vidéo violent
- 4-Les différents genres des jeux vidéo
- 5-Modalités et supports des jeux vidéo
- 6-Les types de joueurs
- 7-Les motivations dans les jeux vidéo
- 8-Les fonctions des jeux vidéo
- 9-Les effets des jeux vidéo violents
- 10-Modulateurs des effets de jeux vidéo violents
- 11-Méthodes de recherches des effets des jeux vidéo violents
- 12-Les aspects favorables des jeux vidéo
- 13-L'impact des jeux vidéo violents sur le comportement de l'adolescent

### Synthèse

## Préambule

Les jeux vidéo impliquent une interaction entre un utilisateur qu'on appellera un Joueur et une machine, faite de divers composants électroniques et d'un ou plusieurs périphériques.

Le programme du jeu a eu et aura toujours pour seul but d'assurer le divertissement de son utilisateur.

Depuis ses balbutiements, le jeu vidéo a changé de nombreux de fois de formes et/ou de supports. Fermé autre fois aux non-initiés, il a su se rendre accessible et enfin séduire une population aujourd'hui de plus en plus impotente. Après être né d'un simple détournement de composants électroniques, il s'est perfectionné, développé et devenu au fil des temps un véritable divertissement à part entière.

### 1- Histoire et émergence des jeux vidéo :

Outre son activité de loisir, le jeu vidéo est désormais considéré comme une véritable industrie. Nous allons explorer l'histoire de ce média (Floyd, 2017), dont l'émergence est ancienne, mais dont le succès est toujours bien d'actualité.

L'idée même de **conception du jeu vidéo revient à Ralf Baer**, un jeune ingénieur américain fabricant de télévisions, qui **en 1951** souhaitait pouvoir intégrer via un téléviseur la possibilité de jouer. Cette idée n'a cependant pas été acceptée par ses employeurs de la société Loral Electroniques. Plus tard, en 1958, Willy Higinbotham, un physicien américain de Laboratoire en recherche nucléaire crée pour le plaisir le premier jeu vidéo sur un ordinateur Analogique couplé à un oscilloscope, qu'il dénommera "tennis for two"; il ne déposera aucun Brevet pour ce jeu. (Youssef.H, 2006, p8)

Pour certains, c'est à Steve Russel et ses collaborateurs, alors étudiants à l'Institut de technologie du Massachusetts, que l'on doit la création du premier véritable jeu vidéo sur ordinateur en 1962 : "Spacewar", dans lequel deux vaisseaux doivent échapper à l'attraction d'une planète.

Finalement, Ralf Baer reviendra sur le devant de la scène avec l'invention de la première console dont il déposera le brevet en 1968.

Puis, **dans les années 70 la commercialisation s'élargit auprès du grand public** avec le développement des premières bornes d'arcade et des consoles de salon. Le jeu d'arcades "Pong" (1975) inventé par l'américain Nolan Bushnell, s'est ainsi vendu à près de 10 000 exemplaires.

Malgré la pauvreté graphique de ce jeu basique inspiré du tennis de table, le public découvre dès lors le pouvoir fascinant et ludique de cette nouvelle technologie du contrôle de l'image. Il s'agit dès lors d'une véritable industrie, et une compétition est engagée entre les grandes firmes.

Les jeux à succès sont alors copiés, "clonés", presque reproduits à l'identique, si bien qu'il sera décrit un véritable "krach" des consoles en 1983 : lassés, les particuliers s'orientent vers l'achat de micro ordinateurs personnels.

Le développement d'internet et des jeux en réseau/en ligne permettent un nouvel essor à l'industrie du jeu vidéo. **Les jeux à univers persistants font leur apparition au début des années 2000.** En 2009, les "Casualgames" rencontrent un important succès, notamment sur Smartphones.

Aujourd'hui encore, de nouvelles consoles, de nouvelles modalités, et des jeux de plus en plus sophistiqués font leur apparition chaque année un véritable phénomène de société. en 2016, Selon l'agence française des jeux vidéo, le chiffre d'affaire mondial du jeu vidéo s'élevait en 2015 à 91.8 milliards de dollars. (Gulian.T, p 4,16)

## 2 - Définitions du jeu vidéo :

### 2.1- définition du jeu :

- Étymologiquement le mot « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifiait « plaisanterie. (<https://www.littre.org/definition/jeu>)
  - Larousse définit le jeu comme suite « activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant pas à aucune fin utilitaire, et à la quelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir ». (<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeux/>)

En général ; le jeu est une activité de loisir soumise à des règles conventionnelles comportant gagnant(s), perdant(s) et ou interviennent de façon variable, qualité, physique ou intellectuelle, l'habilité et le hasard. <https://carnets2psycho.net/dico/sens-de-jeu.html>

**2.2- Définition de la vidéo :**

- définition de Piager (1956) « le jeu fait partie de l'intelligence de l'enfant, parce qu'elle représente l'assimilation fonctionnelle ou reproductive de la réalité selon chaque étape évolutive de l'individu ». (<https://carnets2psycho.net/dico/sens-de-jeu.html>)

**2.2- Définition de la vidéo :**

- Etymologiquement le mot « vidéo » vient du latin « vidéo » qui signifie « je vois ». (<http://tmtdm.free.fr/media/textes/Le-jeu.pdf>)
- Larousse définit la vidéo en étant « ensemble des techniques relatives à la formation, l'enregistrement, le traitement ou la transmission d'images ou de signaux ».

**2.3- définitions du jeu vidéo :**

- Selon le dictionnaire Larousse, un jeu vidéo est un "logiciel ludique, interactif, utilisable sur console ou sur ordinateur, faisant appel à des accessoires comme une souris, un joystick, un volant, un clavier, etc., pour interagir avec l'environnement de jeu

(<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeux/44888>)

- Le jeu vidéo est un environnement informatique qui reproduit sur un écran vidéo, dont les règles ont été programmées, on peut dire que le jeu vidéo est un jeu qui se déroule sur un écran vidéo, ainsi le terme vidéo fut d'abord utilisé pour désigner les jeux de console, car cette dernière est alors connectée sur un téléviseur ». Le jeu vidéo est un type de jeu permettant d'interagir dans un environnement numérique par l'intermédiaire d'un appareil électronique (console de jeu, ordinateur, souris, d'ordinateur, manette de jeu, camera de capture de mouvements, écran tactile, etc.

-l'objectif dans les jeux vidéo est de gagner, et cela à travers de nombreuses mécanique aussi varié qu'il existe de types de jeux vidéo (terminer un niveau du jeu, vaincre un ennemi, résoudre un puzzle, résoudre une énigme, etc.). (Taquet, 2014, p68)

**3- Définition des Jeux vidéo violents :**

Les jeux vidéo violents sont les jeux vidéo dans lesquels les options disponibles pour les joueurs comprennent le meurtre, la mutilation, le démembrement, ou des agressions sexuelles sur un être humain. Ces jeux vidéo contiennent souvent des niveaux élevés de violences graphiques, du sang et des formes de sadisme. Les jeux vidéo violents constitueraient un environnement d'apprentissage complet pour l'agression du fait d'une exposition simultanée aux modèles violents, ainsi que d'un renforcement par gain des points

et de répétition des différentes formes de l'agression.(<https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-internationaux-de-psychologie-sociale-2007-3-page-51.htm>)

#### **4-Les différents genres de jeux vidéo :**

Avant l'existence des jeux vidéo, le sociologue français Roger Caillois décrit une catégorisation des jeux en quatre rubriques principales, pour lesquelles s'il invente une terminologie :

- "Alea"(nom du jeu de dés latin) qui désigne les jeux de hasard,
- "Ilinx"(du grec "illigos" : vertige), pour les jeux impliquant une, recherche de sensations, une perte des repères spatio-temporels
- "Agôn"(du verbe grec "agô" : mener) qui regroupe les jeux de combat, de compétition
- "Mimicry"(du grec "mimesis" : imitation), pour désigner: "devenir soi même un personnage illusoire et se conduire en conséquence" (Roger Caillois, 1958)

En outre, ces quatre rubriques ne suffisant pas à elles seules à décrire l'univers global des jeux, il apporte deux notions ou qualificatifs supplémentaires :

La "paida", du grec "enfant", qui représente le pur ludisme, avec absence de règles et au contraire une grande place pour l'improvisation, et son pôle antagoniste, le "ludus" (terme désignant en latin l'école jusqu'à l'âge de 11ans), qui évoque quant à lui le jeu sous contrainte, encadré par des règles précises.

Aussi, les jeux se répartiraient d'un pôle à l'autre, avec plus ou moins de "paida" ou de "ludus".

Pour ce qui est des jeux vidéo, il apparaît difficile de classer ces derniers dans l'une des catégories ci-dessus, car ceux-ci peuvent recouper plusieurs d'entre elles : le joueur peut être à la fois en compétition avec d'autres joueurs, mais aussi compter sur la chance et le hasard accordés par les mécanismes du jeu, tout en jouant un rôle à travers son avatar et avoir une sensation d'excitation.

Apperley (2006) critique les classifications conventionnelles des jeux vidéo, qui se basent selon lui principalement sur les représentations, l'aspect esthétique et donc visuel des jeux. Il lui semble en effet plus opportun de s'appuyer sur les caractéristiques interactives qu'offrent les différents jeux. Nous verrons que cette approche paraît intéressante lorsque l'on évoque les motivations à jouer.

Voici la description des genres de jeux les plus communément admis :

#### **4.1- Les jeux d'action ou d'aventure :**

Se focalisent sur une histoire, un scénario, au sein duquel des enquêtes, explorations ou énigmes sont proposées au personnage principal

#### **4.2- Les jeux de tirs :**

Regroupent principalement les "FPS" (First Person Shoot), dans lesquels l'environnement est comme vu "à travers les yeux" du joueur qui incarne le tireur, ce qui peut générer de forts phénomènes identificatoires, et les "TPS" (Third Person Shooter), dans lesquels la vision est élargie (on peut voir son personnage ou tireur intégralement).

#### **4.3- Les jeux de plateforme :**

Font partie des plus anciens types de jeux vidéo : il s'agit de faire évoluer un personnage à travers une plate-forme suspendue à une autre, en évitant différents obstacles ou pièges, et ainsi franchir des niveaux de jeu (exemples : Donkey Kong, Super Mario..).

#### **4.4- Les jeux de simulation :**

Permettent de "reproduire" des événements de vie réelle, mais dans un environnement virtuel. Il peut s'agir de jeux sportifs ou de course, de gestion de vie familiale ou économique. Ce domaine est vaste et peut croiser d'autres catégories (guerre, stratégie...)

#### **4.5- jeux de stratégie :**

Se sont des jeux qui permettent de développer un personnage, une ville ou une civilisation afin d'atteindre la prospérité. Les enjeux peuvent être guerriers, économique ou autres.

#### **4.6- les jeux de rôle ou Rôle Playing Game (RPG) :**

Le joueur incarne un ou plusieurs personnages, à travers un avatar qui se voit attribuer des missions. Et à jouer davantage à des jeux de cartes, de simulation, de stratégie et d'aventure. (Camille.R, 2017, p 31,32)



**4.7- les jeux de stratégie :**

(Qui sont souvent aussi des jeux de guerre).le joueur construit son domaine et développe son armée en vue d'affronter d'autres clans et d'agrandir son territoire (exemple : Age of Empire, Starcraft..) ; l'accent est mis sur la capacité de planification des actions du joueur.

(Camille.R, 2017,p 31,32)

**5- 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 le temps et partout (téléphone portable, Facebook, etc.). Il est possible de jouer aux jeux vidéo sur de nombreux supports tels que la console de salon ou portable, l'ordinateur, le 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 modalités de jeux sont multiples avec la possibilité de jouer via Internet ou non, de jouer en multi-joueurs ou seul. Certains jeux ne se jouent qu'en ligne comme, par exemple, le MMORPG. De nombreux jeux en ligne se jouent en mode multi-joueurs. Cependant, il est possible de jouer à des jeux vidéo en ligne en solo comme dans certains jeux en flash pour lesquels Internet est simplement un médium de distribution de jeux vidéo.

Par ailleurs, il est possible de jouer en multi-joueurs hors-ligne par le biais d'une console, par exemple, en branchant plusieurs manettes de jeu. Le LAN (Local Area Network) correspond à la mise en réseau de plusieurs supports de jeu réunissant les joueurs dans un même lieu. Par le biais d'Internet, les joueurs ne sont plus contraints de jouer en un même lieu mais peuvent jouer en des lieux séparés comme chacun chez soi ou à partir de cybercafés. Le mode multi-joueurs peut prendre différentes formes en utilisant le même terminal (ex. console, ordinateur) avec des périphériques différents, en LAN ou sur Internet. La particularité de ce mode de jeu est la possibilité de communiquer avec les autres joueurs en temps réel. La plupart des jeux vidéo proposent des modes de difficultés qui peuvent être choisis bien souvent en début de partie (ex. facile, normal, difficile, cauchemar). Le joueur a ainsi la possibilité d'adapter la difficulté du jeu à ses compétences de joueur.

(Tisseron.S, 2008, p52)

## 6- Les Types de joueurs :

### 6.1- Les casuel gamers :

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

### 6.2- Les pro-gamers :

Sont des professionnels du jeu vidéo qui est leur principale source de revenus au travers des sponsors. De nombreux évènements vidéo ludiques sont organisés à travers le monde et des tournois permettent de voir s'affronter ce type de joueurs. L'ensemble de ces tournois se regroupe sous le terme « e-sport » qui désigne le sport électronique concernant à la fois des amateurs et des joueurs professionnels. (Taquet.P, 2014, p78)

Cependant, d'autres termes sont également utilisés pour désigner les types de joueurs selon leur implication dans le jeu vidéo

Les joueurs sont fréquemment catégorisés en fonction de l'intensité et de la fréquence de leur pratique sociale est majeure

Dans l'étude menée en 2015 sur les pratiques de consommation de jeux vidéo des français, ces derniers choisissent de définir trois typologies de joueurs, selon leur fréquence et intensité de jeu : "passionnés", "modérés" et "occasionnels". Les joueurs passionnés s'avèrent plutôt de sexe masculin et sont souvent plus âgés ; ils passent en moyenne 3h par session de jeu, ce qui représente des sessions trois fois plus longues que les joueurs dits "occasionnels", qui comprennent davantage de femmes et d'enfants

Les joueurs "passionnés" utiliseraient plus de supports de jeu, seraient plus "mobiles" (lieux de jeu variés), et dépenseraient plus d'argent pour jouer. Ces derniers passeraient plus de temps en ligne et joueraient davantage en réseau.

On évoque dans certaines études les termes de joueur "excessif" ou "pathologique ». (Taquet.P, 2014, p78, 79)

### 7- Les motivations dans les jeux vidéo :

Comprendre ce qui pousse un individu à effectuer tel ou tel comportement est notamment à la base des psychothérapies dites motivationnelles. Le professeur de psychologie cognitive Fabien Fenouillet (2012) explique que le terme "motivation" est récent (utilisé depuis le milieu du XXe siècle). Selon lui, cette émergence pourrait être en lien avec l'évolution de notre société qui favorise de plus en plus l'initiative individuelle.

Motivation aurait donc pour ambition d'expliquer pourquoi un individu agit alors même que rien ni personne ne l'y contraint, en quelque sorte quelle est la cause du comportement de cet individu. Il ajoute cependant que toutes les causes d'un comportement ne sont pas motivationnelles.

**Fenouillet** définit donc la motivation (de l'étymologie "moveo" = mouvoir, Bouger), comme ce qui explique le dynamisme du comportement. Le concept de motivation comprend à la fois le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance d'un comportement. En recherchant ce qui pouvait se cacher derrière ce concept de motivation, Maslow (1943) décrit cinq types de besoins fondamentaux qu'il illustre par une "pyramide des besoins". Selon sa théorie, lorsqu'un groupe de besoins apparaît satisfait, un autre groupe prend alors sa place, et ce selon la hiérarchie suivante : les besoins physiologiques d'abord, puis de sécurité, d'amour et d'appartenance, d'estime de soi et enfin d'accomplissement personnel. Lorsque l'on s'intéresse aux motivations dans les jeux vidéo, le divertissement apparaît en premier lieu pour la plupart des joueurs.

Nombre d'entre eux évoquent également que les jeux vidéo leur permettent de passer le temps, ou de stimuler leur capacités (cognitives, imagination..). Ensuite, une motivation "sociale" est exprimée chez près d'un tiers des joueurs.

S'il n'est pas question de développer toutes les théories de la motivation, il apparaît que de nombreuses échelles d'évaluation de la pratique des jeux vidéo s'inspirent de ces modèles. En effet, dans leur revue de la littérature sur la dépendance aux jeux vidéo sur internet, Kuss et Griffiths (2012) évoquent l'existence de 13 études concernant les motivations des joueurs. Les moyens utilisés dans ces différentes études pour évaluer les motivations sont des entretiens semi structurés, ou bien des échelles (Vidéo Game Playing Motivation Scale, Online Gaming Motivation Scale, Twofactors Evaluation on Needs for Online Gaming).  
. (Camille.R, 2017, p36, 37)

Ainsi, les principales motivations retrouvées par ces auteurs concernant la pratique des jeux vidéo sont :

- faire face aux émotions négatives
- la recherche d'amitié virtuelle et de relations
- la recherche de divertissement
- la maîtrise, le contrôle, la reconnaissance, l'achèvement, le défi

Le psychologue Pierre Taquet (2016) évoque à son tour les motivations dans "l'usage pathologique" des jeux vidéo et se penche sur la théorie du flow qui est lié au concept de motivation intrinsèque. Le concept Flow a été élaboré par Csikszentmihalyi (1991), sous la terminologie de "flux" ou "d'expérience-flux", pour définir l'état mental d'une personne qui se voit complètement plongée, engagée, et satisfaite par l'activité en cours. C'est une absorption, une immersion totale d'une personne dans son occupation, lors de laquelle les émotions sont employées au service de l'apprentissage et de la performance. Six aspects ont été décrits autour de cette expérience du flow, présents indépendamment les uns des autres :

- la concentration intense focalisée sur le moment présent
- la disparition de la distance entre le sujet et l'objet
- la perte du sentiment de conscience de soi
- la sensation de contrôle et de puissance sur l'activité ou la situation la distorsion de la perception du temps
- l'activité est en soi source de satisfaction (une expérience qualifiée d'autotélique)

Outre les caractéristiques précitées, il existerait des conditions ou circonstances pouvant conduire à l'état de flow, comme le sentiment d'équilibre entre les compétences personnelles et la difficulté de l'activité, la clarté des buts et l'existence de feedbacks permettant d'obtenir des indices sur la manière d'être performant.

Ces chercheurs retiennent quant à eux quatre grandes dimensions du Flow, que sont l'absorption cognitive, la perception altérée du temps, la dilatation de l'égo, le bien être. Ainsi, cet état de flow pourrait être expérimenté par les musiciens, les sportifs, lors de pratiques religieuses ou spirituelles, et également pour certains auteurs dans les jeux vidéo.

Chou et Ting (2003) ont effectué un sondage en ligne auprès de cinq clubs de jeux de Taïwan afin d'évaluer si le fait d'expérimenter le flow pouvait participer à l'installation d'une dépendance. (Camille.R, 2017, p36, 37)

Dans leurs conclusions, l'expérience de flow s'avère corrélée positivement avec la répétition d'un comportement: ils en déduisent que les expériences de flow peuvent jouer un rôle dans l'activation d'une dépendance par la répétition de certaines activités préférées.

Plusieurs auteurs se sont penchés plus particulièrement sur les motivations retrouvées chez les joueurs de MMORPG :

Dans son étude auprès de 3000 joueurs de MMORPG, Yee (2006) utilise une échelle comprenant 40 énoncés portant sur les motivations de jeu et effectue une analyse en composante principale afin d'identifier la structure factorielle du questionnaire

Ceci a permis de révéler dix facteurs expliquant les comportements et les préférences des joueurs regroupés en trois grandes catégories :

- l'accomplissement : avancement, progression, richesse, compétition
- la socialisation : relations, travail en équipes
- l'immersion : découverte, rôle, évasion, customisation

La composante "évasion" est apparue comme étant le meilleur prédateur d'une utilisation problématique, suivie de la composante "avancement. (Camille.R, 2017, p36, 37)

#### **8- les fonctions du jeu vidéo :**

Le jeu vidéo assure les différentes fonctions du jeu. Il procure des sensations plaisantes ; permet d'exprimer de l'agressivité en toute sécurité, de maîtriser des angoisses diverses (séparation, castration...), d'accroître son expérience, d'établir des contacts sociaux, d'intégrer sa personnalité et de communiquer avec autrui.

#### **8.1- joué pour exprimer l'agressivité :**

L'agressivité présente dans la plupart des jeux vidéo lui vont sa plus grande part. Il s'agit souvent d'agresser l'autre, de s'assurer de la maîtrise de son territoire pour l'asservir ou la spolier, quand ce n'est pas son élimination pure et simple qui est visée.

Les joueurs font toujours preuve d'inventivité pour exprimer leur sadisme : on laissera le personnage se noyer, ou encore on le soumettra à des contraintes de l'environnement qui feront souffrir puis périr. Ce qui est important ici, c'est donné libre cours à son agressivité sans craindre la moindre rétorsion de l'environnement. (Yann. L, 2008, p 131,132)

La sauvegarde permet de se garder sauf de tout le danger, le changement permet de retrouver une situation précédente, les différents dégâts occasionnés sur l'environnement (murs, mobiliers, arbres..) sans conséquences pour le déroulement ultérieur du jeu. (Yann. L, 2008, p 131,132)

### **8.2- joué pour maîtriser l'angoisse :**

Le jeu vidéo est un bon dérivatif à l'angoisse. Le côté répétitif de certaines séquences de jeu, la focalisation sur l'objectif du jeu maintient la pensée dans un cadre étroit qui lui évite de rencontrer des points d'angoisse. Deux cas de figure peuvent se présenter.

Dans le premier, le joueur joue des séquences de jeu qui provoquent chez lui une angoisse inconsciente ou préconsciente afin de s'assurer une meilleure liaison avec des représentations. Les thèmes de chute, de noyade, de brûlure, les environnements, de guerre sont ici mis à contribution.

Dans le second cas de figure, ce ne sont pas les représentations qui sont recherchés mais l'auto-sensualité liée à la répétition. (Yann. L, 2008, p131, 132)

### **8.3- joué pour accroître son expérience :**

Le jeu vidéo permet de vivre des expériences précieuses et bien réelles. L'important de jeu vidéo est de pouvoir les vivre. Le jeu vidéo est là, comme d'autres éléments de la culture, comme les livres, la musique, ou le cinéma qui sont des facteurs de développement de la personnalité, en donnant des repères identificateurs, en présentant des situations agressives ou érotiques, en proposant des normes et des valeurs. (Yann.l, 2008, p 131,132)

### **8.4- joué pour établir des contacts sociaux :**

Les jeux vidéo permettent d'établir des contacts sociaux en fournissant des types de relation à l'autre et à l'environnement, en permettant des identifications entre joueurs qui se perçoivent comme membres d'une grande communauté.

Cela est particulièrement sensible dans les massivement multi-joueurs MMO, où chaque joueur incarne un personnage spécialisé dans un type d'action (soigner, lancer des sorts offensifs ou défensifs, attaquer).

Les joueurs par leur style de jeu, expérimentent ainsi différents rôles avec les autres et avec l'environnement. (Yann. L, 2008, pp131-132)

**8.5- intégration de la personnalité :**

Le jeu vidéo permet de mettre en lien des épreuves corporels et vie psychique, la réalité interne et la réalité externe. Les éprouvés anciens (chute sans fin, mort imminente, relation aliénantes) peuvent être revécus et repensés.

Le jeu vidéo permet aussi de penser et de vivre ce qui n'a pas été vécu, ou vécu par une figure importante pour le joueur. Cella est la principale origine de tous ces jeux de guerre qui permettent à une génération de jouer avec ce qui a été traumatisme pour la génération précédente. (Yann.l, 2008, p131, 132)

**9-Les effets des jeux vidéo violents :****.9.1- Les cognitions agressives :**

Le modèle général de l'agression (Anderson & Bushman, 2002) prédit que les jeux vidéo violents augmentent les cognitions agressives telles que le biais d'attribution hostile et les attitudes agressives. Les cognitions agressives ont été évaluées de plusieurs façons dans les recherches, notamment à travers un questionnaire où il fallait compléter une histoire ou des fragments de mot. D'autres techniques comme l'interférence de Stroop, la vitesse de reconnaissance des émotions faciales, les mesures de biais d'attribution hostile et de l'attente hostile ont également servi à évaluer la mobilisation de cognitions agressives.

**9.2- Les effets agressifs :**

Par le biais des questionnaires d'auto-évaluation de l'état d'hostilité, de la frustration, de la colère, et des sentiments de vengeance, des chercheurs ont pu démontrer que les jeux vidéo violents augmentaient les affects agressifs telles que la colère, et l'hostilité.

**9. 3- La désensibilisation à la violence réelle :**

La désensibilisation se définit comme un émoussement émotionnel consécutif à l'exposition répétée à un stimulus négatif ou aversif. Le Modèle général de l'agression (Anderson & Bushman, 2002) définit la désensibilisation comme un processus par lequel les réponses initiales aux stimuli violents sont réduites et que cela implique un changement de l'état interne de l'individu. Quand des stimuli violents (par exemple, les jeux vidéo violents) sont présentés dans un contexte émotionnel positif, musique, effets sonores et visuels, récompense pour des actions violentes), on observe que les réactions initiales à ces stimuli sont amoindries. (Youssef.H, 2006, p33, 52)

Le terme désensibilisation est utilisé pour désigner des effets variés tel que: la réduction de l'éveil physiologique à la violence réelle, l'augmentation des comportements agressifs, la réduction de la tendance à aider les victimes de violence, la réduction de la compassion pour une victime de violence, la réduction de la sanction destinée à un agresseur, la réduction de la perception de la culpabilité d'un agresseur, et la réduction du jugement de la gravité des blessures d'une victime de violences.

#### **9.4- L'éveil physiologique :**

Plusieurs études ont montré que les jeux vidéo violents provoquent une augmentation de l'éveil physiologique. L'excitation Physiologique a été évaluée par des mesures du rythme cardiaque, de la pression artérielle, ou de l'activité électrodermale. La recherche a montré une relation significative entre les jeux vidéo violents et le système nerveux autonome du cœur.

Müller et ses collègues (2008) ont constaté que la différence entre le rythme cardiaque mesuré avant de jouer à un jeu vidéo et celui mesuré pendant le jeu pour deux groupes de joueurs était significativement plus élevée dans le groupe ayant joué à un jeu vidéo violent. Un lien significatif entre le niveau de l'immersion et du réalisme dans les jeux vidéo violents, le rythme cardiaque et l'activité électrodermale est confirmé.

(Youssef.H, 2006, p33, 52)

### **10-Les modulateurs des effets des jeux vidéo violents :**

D'après un certain nombre de recherches, plusieurs facteurs peuvent moduler les effets des jeux vidéo violents sur l'agression. Ces facteurs sont divisés en deux catégories qui regroupent respectivement des caractéristiques individuelles et des caractéristiques des jeux vidéo.

#### **10.1-Les caractéristiques individuelles :**

##### **10.1.1- L'âge :**

Les recherches suggèrent que les enfants et les adultes sont touchés différemment par l'exposition aux jeux vidéo violents (Bushman et Huesmann, 2006). Des études menées en laboratoire montrent que les effets à court terme des jeux vidéo violents sur l'agression sont plus importants pour les adultes que pour les enfants. Par contre, les effets à long terme des jeux vidéo violents sur l'agression évalués dans des études longitudinales sont plus importants pour les enfants que pour les adultes. (Youssef.H, 2006, p 55)



**10.1.2- Le sexe :**

La recherche de l'effet modulateur du sexe dans la relation entre les jeux vidéo violents et les comportements agressifs est peu concluante. Certaines études ne montrent aucun rôle modulateur de la variable sexe (Anderson & Bushman, 2001; Bushman & Anderson) , tandis que d'autres études rapportent que les comportements agressifs dus aux jeux vidéo violents, sont plus élevés chez les hommes que chez les femmes.

**10.1.3- L'implication parentale :**

L'implication parentale dans le choix et la durée de pratique des jeux vidéo pourrait jouer un rôle important dans les effets des jeux vidéo violents sur le comportement agressif des enfants. Les recherches ont montré que le contrôle parental est positivement associé à la performance scolaire surtout lorsque les parents favorisent les jeux vidéo pédagogique. Ainsi, diminuer sa pratique de jeux vidéo violents.

L'implication parentale permet ainsi de réduire les effets néfastes des jeux vidéo violents.

**10.1.4- L'agression-trait :**

Une autre caractéristique individuelle est l'agression-trait; c'est-à-dire la propension chronique à mettre en œuvre une réponse aggressive dans un vaste répertoire de situation (Bushman, 2009). L'interaction entre les contenus violents des jeux vidéo et l'agressivité est importante car elle suggère que les effets néfastes des jeux vidéo violents peuvent être encore plus importants pour les personnes chroniquement agressives.

En effet, les personnes agressives sont plus susceptibles de se sentir en colère et d'exprimer des comportements hostiles après avoir regardé des contenus violents que les personnes non agressives ou qui ont regardé ces mêmes images.

L'agressivité-trait fonctionne en effet comme un modulateur de la relation entre les jeux vidéo violents et l'hostilité. Les effets des jeux violents sont plus marqués pour les participants agressifs que pour les participants non agressifs. Les effets physiologiques des jeux vidéo violents sont plus prononcés parmi les participants hostiles, qui manifestent une augmentation plus importante de la pression artérielle et de l'adrénaline que les autres. (Youssef.H, 2006, p55)

### **10.2- Les caractéristiques des jeux vidéo violents :**

Certaines caractéristiques des jeux vidéo violents peuvent amener les personnes à faire plus attention aux jeux et / ou à être plus affectées par le contenu (Taylor, 2006). Dans ce sens, on a pu noter dans des recherches que les gens pourraient être plus affectés par la violence dans les médias lorsqu'ils s'identifient aux personnages agressifs ou lorsque la violence médiatique est perçue comme plus réaliste. Le réalisme et l'identification aux personnages modèrent les effets à long terme de la violence à la télévision sur l'agressivité des jeunes. Le réalisme des jeux vidéo violents modère les effets de ces jeux sur la colère et l'augmentation du rythme cardiaque. Les participants ayant joué à un jeu vidéo violent avec un dispositif de réalité virtuelle ont exprimé des sentiments plus agressifs et hostiles que les participants ayant joué au même jeu sur un ordinateur. L'interactivité dans les jeux vidéo violents encourage les joueurs à s'identifier aux personnages violents, alors que dans les films ou à la télévision, il n'existe aucun contact avec les personnages.

(<https://www.cairn.info/revue-psychotropes-2005-2-page-101.htm>)

### **11-Les méthodes de recherche des effets des jeux vidéo violents :**

La recherche sur les effets de jeux vidéo violents sur le comportement agressif peut se subdiviser en quatre grandes catégories d'études: les études expérimentales (laboratoire), les études transversales (corrélationnelles), les études longitudinales et les méta-analyses.

#### **11.1 - Les études expérimentales :**

Les études expérimentales conduites en laboratoire attribuent des participants au hasard au sein de groupes expérimentaux et de groupes contrôles. Le point fort des études expérimentales est de fournir la preuve de causalité la plus convaincante. Les participants à des études expérimentales sont assignés au hasard dans des conditions différentes (jouer à un jeu vidéo violent ou un jeu vidéo non-violent). Les groupes formés par les participants ont tendance à être équivalents sur toutes les variables préexistantes (par exemple, les différences individuelles). Cela permet aux chercheurs d'exclure toutes les explications alternatives des résultats, ce qui renforce effectivement l'argument de la causalité. (Youssef.H, 2006, p 21,24)

Dans les études expérimentales portant sur les jeux vidéo, les participants jouent à un jeu vidéo dans une situation contrôlée, puis, les chercheurs mesurent une sorte de comportement en utilisant la tâche du temps de réaction pour mesurer le comportement agressif ou la réponse physiologique pour mesurer le rythme cardiaque, soit immédiatement, ou après un délai. Les expérimentateurs recherchent des relations entre l'exposition aux jeux vidéo violents versus l'exposition aux jeux vidéo non-violents et le comportement agressif ou le rythme cardiaque. La principale faiblesse des études expérimentales est la limite que lui imposent les raisons éthiques.

En effet, les chercheurs ne peuvent pas mesurer les niveaux les plus élevés de l'agression.

Dans une étude expérimentale, des adolescents de sexe masculin uniquement ont été assignés au hasard à jouer à un jeu vidéo violent ou non violent pendant 20 min. Outre le comportement agressif, il était aussi question de mesurer leur identification aux personnages du jeu. Après avoir joué au jeu vidéo, ils se trouvaient en concurrence avec un partenaire fictif à une tâche de temps de réaction.

Le gagnant devait infliger un son désagréable à son concurrent à travers son casque. Les résultats montrent que les participants ayant joué à un jeu vidéo violent choisissent d'infliger un niveau de bruit plus intense à leur concurrent que ceux ayant joué à un jeu vidéo non-violent. Cela était particulièrement vrai pour ceux qui s'identifiaient très fortement aux personnages de jeu vidéo violent.

### **11.2- Les études corrélationnelles :**

Les études corrélationnelles consistent à examiner les comportements à un moment donné ou pendant une période de temps relativement court. Elles permettent de tester des relations positives ou négatives entre les variables théoriquement pertinentes (par exemple, une relation entre l'exposition aux jeux vidéo violents et la cognition agressive). Le chercheur peut ainsi mesurer les formes extrêmes d'agression qui ne peuvent pas être mesurées dans des études expérimentales, et arriver à tester un groupe plus important de participants. Il pourra ainsi tester la relation entre les habitudes ou la fréquence à jouer aux jeux vidéo violents chez les adolescents (par exemple, le nombre d'heures par jour) et les problèmes avec les enseignants. Les études corrélationnelles peuvent éliminer quelques explications alternatives, en contrôlant les variables concomitantes par des méthodes statistiques. Le point fort des études corrélationnelles est leur capacité à mesurer les formes les plus extrêmes de l'agression. (Youssef.H, 2006, p 21,24)

Par contre, l'un des inconvénients d'une étude transversale réside dans le fait qu'elle ne peut pas établir des relations de cause à effet, et ne montrent que des corrélations.

### **11.3- Les études longitudinales :**

Les études longitudinales permettent aux chercheurs de recueillir des données sur un même groupe de personnes à deux ou plusieurs points dans le temps. Il s'agira par exemple d'évaluer les habitudes aux jeux vidéo violents et les comportements agressifs au début et à la fin de l'année scolaire. On pourra ensuite vérifier si le fait de jouer aux jeux vidéo violents

#### **À un temps 1**

Prédit un comportement agressif

#### **À un temps 2**

Après avoir contrôlé statistiquement le Comportement agressif au temps 1. Les études longitudinales permettent de tester des hypothèses causales en contrôlant toutes les variables explicatives alternatives.

En outre, elles permettent d'examiner les formes extrêmes de l'agression, mais se trouvent limitées principalement par leurs coûts souvent élevé, ainsi que par un phénomène de mortalité expérimentale.

Dans les études expérimentales, corrélationnelles et longitudinales la méta-analyse montrent que les jeux vidéo violents ont des effets sur le comportement agressif, les cognitions agressives, les affects agressifs, l'éveil physiologique, la désensibilisation à la violence réelle, la faible empathie et la diminution des comportements pro-sociaux comme l'entraide. (Youssef.H, 2006, p 21,24)

### **12- Aspects favorables du jeu vidéo :**

Les jeux vidéo sont souvent décriés par la violence qu'ils provoquent mais cela n'exclut pas ont des effets et impacts positifs sur le fonctionnement du cerveau de l'être humain, s'adonner aux jeux vidéo regorge de bienfaits :

- Les jeux vidéo sont moins passifs que la télévision et peuvent être l'occasion d'apprendre de façon active certaines matières comme les mathématiques, les langues, l'histoire... (Cazin. D, 2016, p 2)
-

- Un apprentissage de l'empathie, à travers certains jeux vidéo le joueur interagit avec d'autres joueurs, avec elle ou contre elle, cela lui permet d'apprendre à se mettre à la place de l'autre et de comprendre et ressentir ses sentiments et ses émotions.
- Les jeux vidéo aident à lutter contre le vieillissement des cellules du cerveau des scientifiques sont parvenus après des recherches que les personnes qui jouent aux jeux vidéo ont plus de concentration, et ils parviennent plus facilement à basculer d'une tâche à l'autre que les personnes de même âge et qui ne jouent pas.
- Une simulation de la réalité, les jeux vidéo peuvent aider à apprendre en toute sécurité à : piloter, à conduire ...
- Certains jeux vidéo, comme le célèbre jeu Tetris a des effets bénéfiques chez les victimes de stress post-traumatique, ce jeu agit en occupant les zones de la mémoire qui ont été marquées par le visionnage d'images violentes.
- Des chercheurs ont confirmé que les jeux vidéo d'action sollicitent les sens et le cerveau des joueurs sans cesse, et cela améliore la perception de l'espace, et la prise de décision rapide.
- Une amélioration de la coordination œil-main.
- Les jeux vidéo augmentent la zone d'attention visuelle, la capacité à capturer des images plus complexes.
- Certains jeux vidéo sont un très bon support pédagogique.
- Et enfin à ne pas oublier de citer que les jeux vidéo sont avant tout un loisir et un amusement pour l'individu de tout âge. (Cazin.D, 2016, p 2)
- 

### **13- L'impact des jeux vidéo violents sur le développement de l'adolescent :**

Le cerveau humain continue de se développer jusqu'à l'âge de 15 ans, la violence contenue dans les jeux vidéo aurait un impact sur le développement des adolescents et les rendrait plus agressifs. . (Aurilie.D, 2012, p13)

La majorité des études scientifiques révèle que les jeux vidéo augmentent le risque de comportements agressifs et violents chez les usagers. Le réalisme contenu dans les dernières générations de jeux vidéo favoriserait des mécanismes d'identification au personnage. il y aurait donc un risque de confusion entre le visuel et le réel.

Les jeux vidéo ayant un caractère interactif, le jeune joueur n'est pas un simple témoin de violence, il y participe directement en contrôlant les mouvements de son avatar. de plus en plus de scénarios permettent de jouer à la première personne, et même les joueurs s'identifient davantage au héros puisqu'il voit le monde à travers ses yeux.

De plus, les images sont conçues de telle façon que son arme, via joystick, semble être prolongement de son bras. Il se retrouve ainsi physiquement au cœur du monde virtuel.

Quant aux détails, ils sont de plus en plus vrai, notamment dans les jeux de combat ou de guerre où les joueurs voient du sang qui gicle, entendent le bruit d'os qui se rompent ou encore les cris de souffrance des ennemis.

Les façons de tuer les personnages sont de plus en plus crues et dans certains jeux vont jusqu'à proposer des choix de tortures.

Certains jeux vidéo peuvent aussi entraîner :

- Une désensibilisation émotionnelle.
- Des cauchemars.
- Des résultats scolaires instables.
- Point de vue de certains psychologues, la pratique des jeux vidéo contribue à l'obésité ou à l'apparition de spasmes musculaires puisque les jeux vidéo sont pratiqués au détriment d'activités physiques. Mais aussi ils vont entraîner l'adolescent à des comportements agressifs envers autrui. (Aurilie.D, 2012, P13)

### **Synthèse**

Le présent chapitre a comme but de présenter un aperçu général du concept Jeux Vidéo, définitions, histoire et les différents types. On a abordé les points positifs des jeux vidéo, mais aussi les différents impacts négatifs sur le comportement de l'adolescent.

# Chapitre 3

## L'agressivité

### **Préambule**

- 1-définition de la violence
- 2-Définitions de l'agression
- 3-Définitions de l'agressivité
- 4-la différence entre l'agression et la violence
- 5-Définitions du comportement agressif
- 6-les théories qui expliquent l'agressivité
- 7-Les différentes manifestations de l'agression
- 8-Les facteurs de l'agressivité
- 9-Les mesures du comportement agressif
- 10-L'agressivité chez les adolescents

### **Synthèse**

## Préambule

L'être humain est caractérisé par plusieurs comportements comme des réactions aux exigences du milieu. Ces réactions internes et extrêmes sont différentes d'une personne à l'autre et parmi ces comportements l'agressivité qui est un composant naturel de l'être humain.

L'agressivité est en soi une énergie qui peut être constructive lorsqu'elle conduit à l'affirmation de soi ou qu'elle favorise le développement, elle peut également représenter une réaction de protection et de défense contre la violence subie. La personne ne cherche pas à prendre contrôle, mais à faire cesser la violence.

Mais aussi elle peut être destructive lorsqu'elle conduit à une prise de pouvoir sur l'autre ou bien à nuire ou attaquer autrui.

L'agressivité se manifeste par de différents comportements. Plusieurs champs théoriques se sont donnés la tâche d'étudier l'agressivité de plusieurs angles, sociocognitive, biologique et psychanalytique.

### 1- Définitions de la violence

-Etymologiquement, le mot violence provient du latin « vis, la force » sur l'usage de laquelle elle repose. La violence est donc l'abus de la force.

(<https://www.cairn.info/concepts-en-sciences-infirmieres-2eme-edition->)

- Larousse définit la violence comme suite « caractère de ce qui se manifeste, se produit ou produit des effets avec une force intense, brutale et souvent destructrice. C'est un ensemble des actes caractérisés par des abus de force physique, des utilisations d'armes, des relations d'une extrême agressivité ».

- L'OMS définit la violence comme suite « l'usage délibéré ou menace d'usage de la force physique ou de la puissance contre soi-même, contre une autre personne ou groupe, qui entraîne ou risque d'entraîner un traumatisme, un décès, un dommage moral, une carence ».  
(Cosnier.J, 2006, p49)



- la violence est souvent Considérée comme un comportement d'agressivité qui se définit par son intensité, et son caractère irrépressible une fois déclenchée, la violence semble alors annihiler les facultés cognitives et les mécanismes auto-protecteurs. Elle est destructrice, généralement sous forme paroxystique avec une phase de mise attention rapide, une phase d'explosion classique, un retour au calme relativement rapide. (Cosnier.J, 2006, p49)

En général ; La violence est l'utilisation intentionnelle de la force physique ou du pouvoir. Elle se définit comme l'usage illégal et injustifié de la force ou l'effet produit par la menace de cet usage.

## **2-Définitions de l'agression :**

-Etymologiquement le terme agression dérive du latin « Adgredi » signifiant « aller vers », « attaquer ». (<https://www.cnrtl.fr/etymologie/agression>)

-l'agression fait partie des comportements de l'être humain. Il peut être une tentative de destruction ou appelle à l'aide. Le terme agression renvoie à un ensemble de comportements pouvant entraîner des dommages physiques et psychologiques envers soi-même ou les autres. Elle a une portée intentionnelle et à lieu sur plusieurs plans : physique, verbal, et psychique. L'agression résulte d'une volonté délibérée chez l'individu d'avoir l'ascendant sur l'autre.

L'agression est un comportement induit par la violence consciente, elle peut s'exprimer vers d'autres personnes, des objets, ou se retourner contre l'individu agressif. Elle peut être générée par des instincts comme le peur, jalousie, elle se caractérise par une violence verbale ou physique d'intensité variable. (Lauraent.B, 2015, p11)

- l'agression ; c'est une disposition qui vise à se défendre et s'affirme à la rencontre de quelqu'un ou quelque chose. C'est une force de vie qui peut s'exprimer physiquement ou verbalement. C'est une tendance à nuire, à attaquer autrui ou tout objet susceptibles à faire obstacle à une satisfaction immédiate. (Ali.A.R, 2013, p15, 16)

## **2.2- définitions de Larousse française :**

Attaque non provoquée, injustifié et brutale contre quelqu'un ou un pays. (<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/agression>)

### 3- définitions de l'agressivité :

-Etymologiquement, l'agressivité vient du mot latin « ad-gressere » qui signifie « aller vers » Action d'attaquer une personne ou un groupe de personnes de façon soudaine et brutale, et sans avoir été provoqué.(<https://www.cnrtl.fr/definition/agression>)

#### 3.1- Définition de Larousse médicale :

Tendance à s'opposer à autrui ou s'attaquer, de façons réelles ou fantasmée.

L'agressivité est un apport étroit avec la satisfaction des besoins vitaux, la maîtrise du milieu et l'affirmation du soi. Les actes agressifs sont ceux qui retiennent le plus l'attention en raison de leur caractère spectaculaire et potentiellement dangereux, mais l'agressivité peut prendre bien d'autres formes : attitudes (mimiques, regards), paroles (ironie, médisance, menaces, insultes) à ou Fantasmés.(<https://www.larousse.fr/encyclopedie/medical/agression>)

#### 3.2- Définitions biologiques :

Pour les biologistes, l'agressivité est un instinct naturel lié à tous les autres besoins vitaux, que ce soit pour prise de nourriture, fuite devant un danger ou le comportement sexuel. L'agressivité existe entre les individus d'une même espèce, sous forme de comportements de menace, de soumission, de compétitions, d'agression...C'est un facteur biologique inné. (<http://psychiatriinfirmiere.free.fr/infirmiere/formation/psychologie/psychologie/agressivite.htm>)

#### 3.3- Définitions psychologiques :

La psychologie confirme l'origine biologique de l'agressivité. L'agressivité c'est toute tendance active tournée vers l'extérieur, comme l'affirmation du soi, la position, ou toute utilisation pour satisfaire ses besoins vitaux. C'est la tendance à attaquer l'intégrité physique ou psychique de l'autre.

(<http://psychiatriinfirmiere.free.fr/infirmiere/formation/psychologie/psychologie/agressivite.htm>)

### 4-différence entre l'agression et la violence :

La violence s'exprime lorsque la personne vit l'impuissance : elle risque de détruire l'autre car elle ne parvient pas à obtenir ce qu'elle veut. Par contre, l'agressivité est accompagnée du sentiment de puissance, la capacité qui permet d'aller vers l'autre, non pour le détruire, mais pour le rencontrer et pour exister en face de lui ; dans l'agressivité y'a

conscience de l'existence de l'autre mais la violence s'accompagne d'une rupture de la relation, l'autre devient l'objet à détruire ce qui mène la violence à sortir du cadre des lois et des règles qui régissent les relations interpersonnelles dans une société. (<http://www.formassad.fr/blog/differencier-agressivite-violence/>)

## **5- définitions du comportement agressif :**

### **5.1- définition du comportement :**

- définition de Larousse : manière d'être, d'agir, de réagir des être humains, d'un groupe, des animaux.

- C'est l'ensemble des réactions chez une personne placée dans un milieu de vie et dans des circonstances données.

Y'a plusieurs modes de comportements ; conscient, inconscient et des comportements privés dans l'intimité. (Ahmed.h, 2004, p35)

### **5.2- définitions du comportement agressif :**

- Bardon 1993, socio-psychologue, définit un comportement agressif comme « toute forme de comportement dans le but d'infliger un dommage à un être vivant pour éviter un tel traitement ».

- Le comportement agressif prend des formes diverses allant de l'homicide à la simple remarque sarcastique. Il y'a trois types d'agression : active- passive, physique – verbale, directe – indirecte. (Laurent.B, 2015, p12)

- Généralement le comportement agressif, c'est le comportement qui est fréquent face à une situation inacceptable ou bien face à un changement qui se produit. Les psychologues sociaux privilégient les facteurs psychosociaux et environnementaux pour cerner le comportement agressif chez l'être humain. Et que les facteurs du développement de l'agression est le lieu de l'agression.

## **6-Les différentes manifestations de l'agression :**

L'agression qu'elle soit physique ou verbale, est toujours liée au manque d'élaboration mentale et un accès difficile à la représentation, c'est une forme assez archaïque d'expressivité. L'agression peut être active ou passive, physique ou verbale, directe ou indirecte.

Ce qui donne :

1)- agression-active :

a)- physique :

-directe : coups et blessures

-indirecte : coups envers un substitut de la victime

b)- verbale :

-directe : insultes.

-indirecte : médisance.

2)- agression passive :

a)- physique :

- directe : empêcher un comportement de la victime.

-indirecte : refus de s'engager dans un comportement.

b)- verbale :

- directe : refus de parler :

- indirecte : d'acquiescer. (Laurant.B, 2015, p12)

## **7- Les théories qui expliquent l'agression :**

### **7.1- l'approche psychanalytique :**

L'agressivité vise un désir de faire reconnaître sa puissance par l'autre. Adler a pris en considération le phénomène d'agressivité, qu'il place au centre des processus psychiques et dont il fait une pulsion d'agression. L'agressivité serait une réaction à la frustration. L'accumulation d'angoisse ou de frustrations donne naissance à une force, à une énergie qui peut s'extérioriser à tout moment. La cible privilégiée de l'agression est la source de la frustration, cependant, celle-ci peut se déplacer vers d'autres cibles, que l'on appelle boucs émissaires. Il associe la pulsion d'agression et le sadisme.

Pour Freud, l'agressivité est une force qui fait partie de la lutte du moi pour sa conservation et son affirmation. Elle est en lien avec la pulsion de mort en service ; par la pulsion sexuelle. Elle va de l'intention agressive jusqu'au crime. Plus tard il expose ce concept en développant sa théorie du sadisme et du masochisme. Puis il affirme que l'agressivité est l'expression des pulsions que la civilisation n'a pas pu domestiquer. (Laurant.B, 2015, p50, 56)

Une autre théorie d'inspiration Freudienne.

### **7.2-la théorie de la frustration-agression (Dollard, Berkowttz) :**

Pour cette théorie l'agresseur supporterait toujours la présence de frustration, et la frustration provoquerait toujours de l'agression ; la frustration est un état psychologique qui résulte de l'impossibilité d'atteindre ses objectifs et l'expression par l'agression aurait un effet cathartique et libérateur. La cible privilégiée de l'agression est source ; cependant, en absence de source, le comportement agressif sera déplacé vers d'autres cibles. L'agression peut être inhibée totalement ou partiellement par l'anticipation d'une punition. (Laurant.B, 2015, p51, 56)

### **7.3- l'approche cognitivo-comportementale :**

L'agressivité est une composante du dynamisme général de la personnalité et des comportements adaptatifs d'un individu. L'agressivité va ainsi avoir une valeur instrumentale afin de permettre à la personne d'arriver à ses fins.

Le questionnaire d'agressivité le plus utilisé en recherche en sciences humaines, Masse, est fondé sur le référentiel cognitivo- comportemental. Il est intéressant de noter que cet outil évalue l'agressivité d'une personne selon quatre composantes : colère, hostilité, agressivité physique, agressivité verbale. ( Souad.H, Benmarzouk.N, 2015, p 95,96)

### **7.4- la théorie de l'apprentissage social (Bandura, 1980) :**

Le comportement agressif est un comportement socialement appris en même titre que d'autres comportements. Le comportement agressif est appris de deux façons :

- Il peut être appris directement (expérience personnelle), un comportement susceptible de se reproduire si l'on a été récompensé pour ce comportement (conséquences positives).
- Il peut être indirectement, par observation puis imitation des modèles auxquels l'individu peut se référer.
- Il y'a deux mécanismes d'apprentissage indirect de l'agression :

- en regardant un modèle qui manifeste un comportement agressif, l'individu prend tout simplement connaissance de ce type de comportement, acquisition de nouveaux comportements.
- L'individu observe le comportement et ses conséquences pour le modèle. Si les conséquences sont positives, l'individu apprend que ce comportement peut lui être utile et aura tendance à le l'imiter. (Souad.H, Benmarzouk.N, 2015, p95 ,96)

### **7.5- La théorie néo-associationniste :**

Développée par Berkowitz un chercheur américain spécialiste en psychologie social ; à partir des travaux de Freud, considère que l'impulsion agressive s'active quand on empêche le sujet d'atteindre un but désiré. Cela dérive vers un état affectif négatif et déclenche le comportement agressif chez l'individu. Et la théorie de l'apprentissage social de Bandoura qui affirme les influences externes qui stimulent les comportements agressifs et qu'on les intègre dans notre répertoire comportemental par imitation.

Cela se produit tout particulièrement si la personne observée bénéficie de la sympathie de celui qui apprend et le considère comme on semblable. Et qu'on le remarque que l'on obtient un bénéfice grâce à ce comportement agressif.

Sur ces deux points que Anderson et Bushman se sont appuyés, ces deux chercheurs scientifique ont proposé l'intégration des deux modèles qui a donné là la théorie « néo-associationniste », cette théorie prend en compte les facteurs biologiques, environnementaux, psychologique et sociaux pour expliquer le comportement agressif.

L'agressivité à eu lieu à cause d'une interaction des caractéristiques personnels de l'individu et les stimulations externes qui activent un ensemble de processus cognitifs et émotionnels. (laurent.B, pp 33-36)

### **7.6 - La théorie du modèle général de l'agression :**

Plusieurs modèles théoriques ont tenté d'expliquer et de prédire les effets de l'exposition des individus aux médias violents sur les personnes. Ce sont notamment la théorie de l'apprentissage social de Bandura (1973), la théorie sociale cognitive aussi de Bandura

(1986), la théorie cognitive néo-association de Berkowitz (1990-1993), Cependant l'agression humaine a besoin d'un modèle unifié de l'agression qui peut fournir un aperçu plus large sur le développement du comportement agressif, et qui comprend des modèles qui sont étroitement ciblés sur les effets de la violence dans les médias.

L'objectif du modèle générale de l'agression est d'intégrer un processus théorique à différents niveaux dans le but de mieux comprendre les processus sociaux par lesquels les variables environnementales opérant par l'intermédiaire des cognitions agressifs et l'éveil psychologique pour produire des comportements agressifs. Le modèle général de l'agression est une théorie bio-sociale cognitive conçue pour comprendre les effets à court et long terme de l'exposition à la violence des médias et permet d'articuler les variables situationnelles, individuelles et biologiques impliquées dans le comportement agressif. Ce modèle est structuré de trois niveaux :

**a)-Les entrées :**

- qui sont constituées de la personne et de la situation vont influencer l'état interne de la personne à travers les cognitions agressifs ce qui va augmenter l'affect agressif ou l'éveil physiologique. .

- Les cognitions :

Les entrées dans le modèle général d'agression influencent le comportement agressif en augmentant l'accessibilité relative aux concepts agressifs dans la mémoire.

- Les affects :

Les affects orientent l'agression par biais affects agressifs comme la colère, l'anxiété et l'hostilité.

- L'éveil physiologique :

Les variables d'entrées ont également un impact sur l'éveil physiologique de la personne tel que la fréquence cardiaque et les hormones de stress.

Les entrées se composent de deux types de facteurs :

**- Les facteurs situationnels :**

Augmentent ou diminuent l'agression, la provocation, la frustration, les conditions aversives telles que la température chaude, le bruit fort, les odeurs désagréables, la violence dans les médias, drogue...

**- Les facteurs personnels :**

Elles comprennent les croyances, les attitudes, les valeurs, les traits de personnalité.

**b)-Les routes :**

Les facteurs situationnels et personnels déterminent l'agression en influençant les cognitions agressifs, les affects agressifs et l'éveil physiologique. Les jeux vidéo violents augmentent l'agressivité chez les joueurs en leur enseignant comment agresser et en amorçant les cognitions agressives y compris les scripts et les schémas déjà agressifs, par l'augmentation de l'éveil physiologique ; ces trois routes sont fortement interconnectées.

**c- Les résultats :**

Ils sont pris en compte dans le processus de décision et l'évaluation à travers leurs effets sur la cognition, l'affect, et l'éveil physiologique. , ces décisions peuvent être automatiques spontanées, survenant sans prise de conscience ils sont dans ce cas étiquetées comme évaluation immédiate. (Laurent.B, p 113,156)

**8-Les facteurs de l'agressivité :**

Les facteurs de risques ou les prédicateurs, peuvent être définis comme étant des éléments qui font en sorte qu'un individu est devant un personnage à risque de commettre des comportements agressifs.

**8.1-Facteur familiaux (environnementaux) :**

Le milieu où évolue l'enfant (famille, école, milieu social) peut être un des facteurs du déclenchement du comportement agressif ; le stress à la maison, le deuil, les problèmes



familiaux et conjugale, peuvent provoquer de la frustration chez les enfants ce qui les pousse à exprimer leurs émotions d'une façon agressive. Il est important alors de comprendre le contexte de la vie de l'enfant pour déterminer dans quelles mesures les facteurs de stress peuvent inciter l'enfant à adopter des comportements du comportement agressif.

L'enfance est la période d'apprentissage où il reproduit les comportements des personnes les plus âgées (les parents). Les gestes et les comportements des parents, l'enfant les adopte.

Ainsi que le mode d'interaction enfant-parents, car la réaction d'une façon dure vis-à-vis des comportements de l'enfant et les critiques peut créer de la frustration chez l'enfant. Certaines pratiques parentales telles que le manque de relation chaleureuse, de soutien au sein de la famille, une éducation trop rigide ou trop laxiste peut augmenter la probabilité d'avoir des comportements agressifs chez l'enfant. (Laurant.B, 2001, p32, 33)

### **8.2- Facteur psychologique :**

Le comportement agressif peut avoir des origines psychologiques. Parmi les symptômes qui désignent un enfant comme sujet à risque :

- L'enfant n'a pas de moi solide.
- Le manque de confiance en soi.
- Il ne résiste pas à la frustration.
- Il n'a pas le sentiment d'appartenance suffisamment fort à sa famille, ou la société.

Il peut y avoir des traits de personnalité propices au développement de l'agressivité comme des enfants de personnalité plus animés, actifs, facilement irritables et difficilement consolables lorsqu'ils sont contrariés, risquent de développer des problèmes comportementaux. (Amrouche.F, p26)

### **8.3- Facteur biologique :**

L'agressivité fait partie de notre programme génétique. La base génétique peut expliquer les différences entre les individus à l'intérieur de même espèce, du même groupe ethnique, de la même famille, du même sexe, il y a des individus plus agressifs que d'autres.

Ce qui concerne le sexe en général et dans toute l'espèce c'est le sexe mâle qui est plus agressif.

Indirectement l'agressivité est liée au chromosome Y qui détermine la différenciation de la gonade primitive en testicule qui sécrète de la Testostérone, elle-même stimulante de l'agressivité.

Certaines données statistiques ont pu faire penser que les porteurs d'un double chromosome Y étaient plus agressifs. On a remarqué que la fréquence du double chromosome Y est plus élevée parmi les criminels et les fous dangereux ; cela ne veut pas dire que tous les porteurs de YY sont des criminels mais le risque pour le porteur de YY de devenir criminel est inférieur à 1%.

Beaucoup de chercheurs vont dans le sens où il n'existe pas de corrélation entre la génétique et les comportements agressifs. Mais plutôt une interaction entre facteurs biologique et environnementaux qui rendra les personnes plus enclins à l'agressivité.

L'agression chez l'être humain est très régulée sur le plan social. Différents types de comportement agressif semblent venir d'aires cérébrales distinctes : l'Amygdale, la formation Hippocampique, l'aire Septale, le Cortex-préfrontal et le Gyrus cingulaire semblent moduler le comportement agressif à travers la connexion avec l'Hypothalamus médian et latéral.

Il existe une diminution de la Substance Grise chez des sujets particulièrement agressifs. Le haut niveau de Testostérone et de faibles niveaux de Cortisol stimulent le comportement agressif. Ainsi les niveaux de Sérotonine jouent aussi un rôle important dans le comportement agressif dans sa manifestation et son contrôle. (Laurent .B, 2010, p 18)

### **9-Les mesures du comportement agressif :**

La majorité des recherches expérimentales mesure habituellement les comportements agressifs en utilisant des chocs sonores, des chocs électriques ou de la sauce pimentée donnée à un partenaire fictif. Par contre, les recherches non expérimentales mesurent les comportements agressifs à l'aide de questionnaires standardisés.

#### **9.1- Le paradigme de l'agression de Taylor :**

De nombreuses études expérimentales du comportement agressif utilisent le paradigme de l'agression de Taylor (Competitive Reaction Time Task, Taylor, 1967)

La version originale de cette mesure consistait à utiliser des chocs électriques. Dans d'autres expériences les chocs électriques ont été remplacés par des chocs sonores, conformément à la procédure de Bushman et ses collaborateurs. Cette tâche est la plus courante utilisée pour mesurer l'agression physique et elle a montré une bonne validité externe, des modifications ont été ajoutées à cette mesure ont permis d'augmenter sa validité comme : l'option « 0 » ou « non choc », réponse non agressive et fournir la durée du choc sélectionnée. (Youssef.H, 2006, p29, 32)

### 9.2- Le paradigme de la sauce pimentée :

Certaines études sur l'effet des jeux vidéo violents sur les comportements agressifs utilisent le paradigme de la sauce pimentée de Lieberman et Soliman 1999, pour évaluer le comportement agressif. Dans ce paradigme, les participants déterminant la qualité de sauce pimentée destinée à être consommée par une autre personne supposée ne pas apprécier les plats épicés et les ayant préalablement provoqués. La validité de cette méthode a été démontrée par les corrélations produites avec mesures de trait de l'agression. (Bègue et al, 2009). (Youssef.H, 2006, p 29-32)

- Il peut être appris directement (expérience personnelle), un comportement susceptible de se reproduire si l'on a été récompensé pour ce comportement (conséquences positives).
- Il peut être indirectement, par observation puis imitation des modèles auxquels l'individu peut se référer.
- Il y'a deux mécanismes d'apprentissage indirect de l'agression :
  - - en regardant un modèle qui manifeste un comportement agressif, l'individu prend tout simplement connaissance de ce type de comportement, acquisition de nouveaux comportements.
  - L'individu observe le comportement et ses conséquences pour le modèle. Si les conséquences sont positives, l'individu apprend que ce comportement peut lui être utile et aura tendance à le l'imiter. (Souad.H, Benmarzouk.N, 2015, p 95,96)

### 10- L'agressivité chez l'adolescent :

Refus de l'autorité, insultes agressivité... Les adolescents ont généralement tendance à adopter un mode de communication plus en moins agressif et violent. Mais aussi un moyen de se protéger du monde qui lui entoure. L'adolescent s'apprête à quitter l'enfance et entrer dans le monde des adulte, il veut se différencier des autres alors il s'affirme et teste tout ses limites. Certain ont tendance à se renfermer sur eux-mêmes d'autres deviennent violent et agressifs.

Pour certain spécialiste, l'agressivité est un trait banal chez les adolescents, car conquérir son autonomie suppose de secouer le Jong de la protection parentale, de se faire confiance ;

mais quand cette agressivité se transforme en violence verbale, comportements agressifs cela devient dangereux. Quand un adolescent devient soudainement violent et agressif c'est la preuve qu'il souffre par ce comportement il essaie de masquer ses angoisses. Il est alors nécessaire de comprendre l'origine de ce changement avant qu'il soit trop tard, et lui permettre de trouver d'autre mode d'expression de cette souffrance.

L'agressivité chez l'adolescent provient de son désir et de ses besoins qui n'ont pas été compilés. Le refus à l'un de ses désirs provoque chez l'adolescent de la colère et se comporte d'une manière aggressive. (Canoul.P et Ramos. O, 1994, p 304-305).

Et au milieu scolaire, l'agressivité et les comportements agressifs chez les adolescents les principaux variables qui expliquent le phénomène de l'agressivité et la violence chez eux sont : les milieux surpeuplés, les règles arbitraires et incohérentes, une gestion des classe adoptant une approche punitive et contrôlant tout cela mènent à l'apparition du problème du comportement et ce par opposition visant l'autonomie. (Maples.D, p 45 ,46)

#### - **Synthèse**

Dans ce chapitre on a essayé de d'approximer et de clarifier le concept de l'agressivité en général, les différent types de l'agressivité ; un point sur la différence entre l'agressivité et la violence. Un aperçu sur l'agressivité cher les joueur des jeux vidéo violent, et son impact sur le comportement des joueurs et l'adolescent en particulier. Les facteurs biologiques, familiaux et sociaux sont des déclencheurs de l'agressivité et les comportements agressifs chez les être humain de l'enfance à l'âge adulte. Des chercheurs ont en place des mesures pour mesurer l'intensité de cette agressivité et plusieurs théories ont expliqué ces comportements agressifs. En final bien sur, un paragraphe sur les comportements agressifs chez les adolescents.

# Chapitre 04

## L'adolescence

---

### **Préambule**

- 1- Définitions de l'adolescence
- 2- La puberté et l'adolescence
- 3- Le développement à l'adolescence
- 4- Le développement cognitif de l'adolescent
- 5- L'impact des jeux vidéo violents sur le comportement de l'adolescent

### **Synthèse**

## Préambule

Au cours de la vie, tout individu passe par des périodes telles que l'enfance, l'adolescence, pour enfin rentrer dans la vie active à l'âge adulte. L'adolescence, en particulier est très importante pour le bon développement d'une personne, c'est une période qui se situe entre l'enfance et l'âge adulte. Elle se déroule pour une grande majorité de 13 à 18 ans. Le jeune doit faire face à des évolutions physiques ainsi que psychologiques. Cette période n'est pas forcément de la même durée chez tout le monde. C'est une période de l'épanouissement de l'enfant qui se transforme en adulte, afin qu'il devienne acteur responsable de son parcours personnel et civique.

L'adolescence est une nouvelle naissance un commencement.

### 1- Définitions de l'adolescence :

Selon Jean-Jacques Rousseau l'adolescence est : « une nouvelle naissance, un commencement ».

Etymologiquement le mot adolescence est du mot latin « Adulescens »

Et c'est le participe présent du verbe Grandir. ([https://www.cairn.info/l-adolescence-en-poche\\_-page-13](https://www.cairn.info/l-adolescence-en-poche_-page-13))

- Et selon Larousse française : « c'est la période de la vie entre l'enfance et l'âge adulte, pendant laquelle se produit la puberté et se forme la pensée abstraite ». (<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/adolescence/>)

- L'adolescence est la période de transition entre l'enfance et la vie d'adulte et de transformations, physiques, physiologiques, psychologique, intellectuelles et socialisées. C'est une période qui marque le passage de l'enfance à l'âge adulte. C'est un concept social dont la dimension psychologique est essentielle, c'est une période cruciale et riche de la vie, une période de crise dont la mesure ou de grands changements psychologiques s'opèrent même si elle n'est pas toujours traversée avec souffrance elle implique des changements nécessaires qui permettront aux adolescents de devenir des adultes. (Charlotte. A, 2004, p87)

- L'OMS (l'organisation mondiale de la santé a définie l'adolescence comme : « une 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 ». toujours selon l'OMS ; l'apparition de la puberté marque le passage de l'enfance à l'adolescence. (<http://psy-enfant.fr/adolescence-puberte-psychologie-histoire/>)

## 2-L'adolescence et puberté :

La puberté occupe bien sûr une place essentielle dans l'adolescence et en marque le commencement.

Selon la définition de l'OMS la puberté est la période de vie où le corps passe de l'état d'enfance à celui de l'adulte. Les organes sexuels et le corps dans son ensemble évoluent, se développent s'approche de la taille de l'adulte à la fin de la puberté. son corps sera capable de se reproduire, la fonction de reproduction est alors dite acquise.

Les changements de la puberté se produisent suite à un bouleversement hormonal. Le corps se modifie et se développe (poids, morphogène et taille), les os et les muscles s'allongent.

La puberté occupe bien sûr une place essentielle dans l'adolescence et en marque le commencement. En effet, les transformations du corps à la puberté s'accompagnent et déclenchent des transformations psychiques. Elles contribuent à la construction de l'identité de l'adolescence, en particulier l'identité de genre (qui se construit au fil du temps contrairement à l'identité sexuelle strictement biologique). L'apparition des premières règles chez la fille, des premières éjaculations chez le garçon, signent véritablement l'avènement de la puberté : vers 12 ans chez les filles, 14 ans chez les garçons.

Les modifications corporelles à la puberté sont souvent regroupées en 3 catégories :

- augmentation de la taille
- évolution des caractères sexuels primaires (organes génitaux)
- évolution des caractères sexuels secondaires (voix, pilosité, seins, système musculaire).

Une poussée de croissance rapide marque le début de la puberté. Cette croissance, se situe vers 10 ans-10 ans et demi chez les filles et vers 12 ans-12ans et demi chez les garçons.

Le début de l'adolescence est donc clairement déclenché par des processus biologiques et hormonaux. A l'inverse, la fin de l'adolescence dépend certes des mêmes facteurs qui provoquent l'arrêt de la croissance. On constate de nos jours un abaissement de l'âge de la puberté, une accélération de la croissance et une augmentation de la taille des adolescents.

(Bourcet.S, 2003, p94)

**3- les développements à l'adolescence :**

Le développement est un processus continu, dynamique et qui suit certaines étapes prévisibles. De plus, il s'agit d'un processus qui progresse selon le rythme du jeune et qui est influencé par son hérédité, son tempérament, sa relation avec ses parents et son environnement. Le développement est un tout qui se construit graduellement.

**3.1- Le développement physique :**

Se caractérise essentiellement par une accélération rapide de la croissance (poussée de croissance), le développement des caractères sexuels primaires (maturation des glandes sexuelles) et secondaires (seins, voix, poils, etc.), les changements dans la composition du corps (proportion du gras et des muscles) ainsi que la capacité aérobique du corps (force, résistance, etc.). Par ailleurs, l'image corporelle représente une variable très importante de l'estime de soi à l'adolescence.

**3.2- Le développement cognitif à l'adolescence :**

On assiste chez l'adolescent à une restructuration importante de l'activité mentale. Il devient ainsi capable d'utiliser la pensée abstraite ; ses intérêts s'élargissent et ses expériences relationnelles se multiplient et s'approfondissent.

L'activité mentale connaît des transformations profondes et, de la même façon que le corps d'enfant devient un corps d'adulte. Une des fonctions principales de l'activité mentale est l'adaptation à des nouvelles situations. Il s'agit d'une forme d'intelligence garante grâce à la faculté de stockage, d'abstraction et de mémorisation des formes de connaissances.

En effet, l'accès à la pensée formelle permet de déduire des conclusions à partir de plusieurs hypothèses, sans recours à une observation (ou manipulation) réelle.

Il permet aussi le passage de la rédaction à la dissertation, le passage du calcul aux problèmes. Ces changements caractérisent le développement intellectuel du jeune adolescent à partir de 12-13 ans. (Hervé.B, 2005, p03).



### 3.3- Le développement affectif :

Représente la quête d'identité qui amène le jeune à se questionner sur qui il est vraiment et où il va. La construction de l'identité est teintée par plusieurs sentiments : les sentiments de continuité, d'intégrité, d'être distinct des autres, d'appartenance, d'efficacité, d'estime de soi, l'autonomie émotionnelle. (Cathrine.T et Michelle.T, 2008, p68)

### 3.4- Le développement social :

Développement de compétences sociales dépend de plusieurs facteurs ; la personnalité, le rendement intellectuel, la famille, l'école, les réseaux d'amis, etc. Les compétences sociales dépendent de certaines capacités dont l'adolescent dispose : estime de soi, sentiment d'efficacité personnelle, cognition sociale (capacité de se mettre à la place de l'autre), et capacité à résoudre des problèmes interpersonnels.

L'amitié représente une belle occasion pour apprendre à résoudre des conflits, gérer des émotions, définir sa pensée et ses idées, vivre une relation dans l'intimité, partager, etc. Le sentiment amoureux est également vécu avec beaucoup d'intensité à l'adolescent. Le jeune doit faire face à plusieurs défis qui touchent son estime de lui-même, la satisfaction de ses besoins et son épanouissement. Enfin, le milieu scolaire doit offrir une réponse aux interrogations du jeune et l'aider à faire des liens entre ses connaissances et les diverses informations qu'il reçoit. (<https://ciusss.ouestmtl.gouv.qc.ca>)

### 4-la scolarité de l'adolescent :

L'école est un lieu important de la socialisation par l'apprentissage, à vivre en groupe et à respecter des règles institutionnelles. L'adaptation de l'adolescent à l'école dépend en partie de son histoire antérieure et en particulier, de sa capacité à s'adapter aux situations et aux personnes nouvelles, sans sentiments d'insécurité.

Les difficultés d'apprentissage en situation scolaire peuvent être mises en relation avec la non-existence d'un désir de connaître, de découvrir et de comprendre :le manque de curiosité, qui peut aller jusqu'à l'inhibition, par cause qu'il n'a pas été incité à poser des questions ou l'adolescent a été confronté à un refus de la part des adulte de répondre à ces questions, le manque de curiosité intellectuelle peut également provenir du fait que le rapport au savoir n'est pas relié à un objet ayant une valeur pour l'adolescent.

Plus l'adolescent scolarisé est en difficulté, plus il décrit l'école comme étant un lieu d'activités imposées dont il faut respecter les règles. (Baruch.C et Catron.A, 2006, p48)

### 5- L'impact des jeux vidéo violents sur le développement de l'adolescent :

Le cerveau humain continue de se développer jusqu'à l'âge de 15 ans, la violence contenue dans les jeux vidéo aurait un impact sur le développement des adolescents et les rendrait plus agressifs.

La majorité des études scientifiques révèle que les jeux vidéo augmentent le risque de comportements agressifs et violents chez les usagers. Le réalisme contenu dans les dernières générations de jeux vidéo favoriserait des mécanismes d'identification au personnage. Il y aurait donc un risque de confusion entre le visuel et le réel.

Les jeux vidéo ayant un caractère interactif, le jeune joueur n'est pas un simple témoin de violence, il y participe directement en contrôlant les mouvements de son avatar. De plus, de nombreux scénarios permettent de jouer à la première personne, et même les joueurs s'identifient davantage au héros puisqu'il voit le monde à travers ses yeux. De plus, les images sont conçues de telle façon que son arme, via joystick, semble être prolongement de son bras. Il se retrouve ainsi physiquement au cœur du monde virtuel.

Quant aux détails, ils sont de plus en plus vrais, notamment dans les jeux de combat ou de guerre où les joueurs voient du sang qui gicle, entendent le bruit d'os qui se rompent ou encore les cris de souffrance des ennemis. Les façons de tuer les personnages sont de plus en plus crues et dans certains jeux vont jusqu'à proposer des choix de tortures.

Certains jeux vidéo peuvent aussi entraîner :

- Une désensibilisation émotionnelle.
- Des cauchemars.
- Des résultats scolaires instables.
- Point de vue de certains psychologues, la pratique des jeux vidéo contribue à l'obésité ou à l'apparition de spasmes musculaires puisque les jeux vidéo sont pratiqués au détriment d'activités physiques.

Mais aussi ils vont entraîner l'adolescent à des comportements agressifs envers autrui.  
(Aurilie.D, 2012, p13)

**Synthèse :**

Adolescence, est une période du changement qui représente une période où l'individu fait face à des réalités nouvelles sur le plan physiologique, psychologique et social. On la définit comme une période émotionnelle forte où l'adolescent traverse des conflits psychiques et tend à s'affirmer.

Les changements physiologiques et physiques à l'adolescence sont associés à des changements du développement mental. L'adolescent développe ainsi la pensée qui lui permet de réfléchir à des situations abstraites, détachées des objets concrets.

L'adolescent se développe et utilise de nouveaux outils de pensée sur des contenus portant du côté du monde physique ou du côté du monde social.

L'adolescence est une troncche de vie et un temps de défi qui guidera et amènera l'adolescent à l'acquisition de sa personnalité, et qui définira ses relations familiale, amical, sociale, et professionnelles de sa vie avenir.

# **Partie pratique**

# Chapitre 05

## Méthodologie de la recherche

---

### **Préambule**

- 1- .La méthode de recherche
- 2- .Définition de la méthode descriptive
- 3- Définition et l'application de l'échelle
- 4- Présentation de terrain
- 5- L'échantillon et ses caractéristiques
- 6- Le déroulement de l'enquête
- 7- les outils statistiques

### **Synthèse**

**Préambule :**

Toute recherche scientifique doit comporter l'utilisation des procédés opératoire, bien définis, transmissible car il est important de comprendre la manière dont notre recherche est menée.

La méthodologie est défini par l'ensemble des procédures adoptés pour appréhender et collecter les données, en réponse aux questions posées et aux hypothèses formulées.

**1- Définition de la méthode de recherche :**

Une méthode est une démarche complète issue des objectifs d'une étude particulière et qui organise toutes les étapes de la démarche depuis les énoncés des hypothèses jusqu'à leur vérification. (.Chahraoui.K et Bénony.H, 2003, p 139)

La méthode est définie comme un ensemble de procédures, de démarches précises adoptées pour en arriver à un résultat. La méthode est primordiale, et les procédés utilisés lors d'une recherche en déterminent les résultats, donc c'est l'ensemble des étapes à suivre de façon systématique. (Maurice. A, 1997, p 56,59)

Dans notre recherche, nous avons adopté la méthode descriptive puisque notre thème à pour objectif la description de la relation entre les jeux vidéo violent et les comportements agressifs, à fin de pouvoir analyser les données récoltées.

Dans notre recherche on a adopté la méthode descriptive puisque le thème de recherche à comme objectif la description de la relation entre les jeux vidéo violent et les comportements agressifs, à fin de pouvoir analyser les données récoltées.

**2-Définitions de la méthode descriptive :**

-la méthode descriptive, est une méthode qui peut tracer la description précise d'un comportement ou étudier de façon précise un comportement, ou étudier d'une façon systématique une production (analyse de contenu), ou obtenir des informations de nature privée en interrogeant des personnes ('enquête et sondage), ou établir un lien entre des informations communes relatives à des personnes.

- Elle intervient en milieu naturel et tente de donner à travers cette approche une image précise d'un phénomène ou d'une situation particulière. Elle identifie les comportements d'une situation donnée et parfois de décrire la relation qui existe entre ses composantes. ('Chahraoui.k, et Benony.H, 2003, p 125)

- La méthode descriptive a pour objectif « l'identifier les composantes d'une situation donnée et parfois de décrire la relation qui existe entre les composantes ». (Chahraoui.k, et Benony.H, 2003, p 125)

Cette méthode d'écrit, analyse le phénomène d'une manière définie, argumentée, et précisée ce qui nous a aidés à mesurer la relation entre les jeux vidéo violent et le comportement agressif chez les adolescents scolarisés.

Nous présentons ci-dessous, l'ensemble des outils qui ont constitué le protocole de recherche pour l'échantillon de 160 élèves.

### **3-Définitions et application de l'échelle :**

#### **3.1- définition de l'échelle :**

L'échelle est une technique pour assigner un score à des individus en vue d'un classement des échelles à des questions construites à partir d'indicateurs, on les classe alors sur l'échelle allant de plus au moins ou d'une attitude extrême dans un sens jusqu'à extrême opposé. (Maurice. A, 1997, p 115)

#### **3.2- définition de l'échelle de comportement agressif chez les adolescents :**

L'échelle du comportement agressif chez les adolescents est élaborée par BODA AMEL en 2003.

Le comportement agressif est défini comme une attaque ou un acte spécifique qui peut prendre n'importe quelle forme d'attaque physique ou verbale. Cela peut être un comportement apparent clair et direct et parfois il peut être exprimé aussi de manière hypothétique aux autres et à l'environnement qui l'entoure.

Cette échelle est constituée d'un ensemble d'items qui représente le comportement agressif.

- Comportement agressif direct
- Comportement agressif verbale
- L'hostilité
- La colère

Il est composé de 55 items, et la réponse aux items de l'échelle est en cinq niveaux allant de (0-4) et déterminés par les expressions

Suivantes :

- Beaucoup trop
- Beaucoup

- Parfois
- Rarement
  - Jamais

<b>Beaucoup trop</b>	<b>beaucoup</b>	<b>Parfois</b>	<b>Rarement</b>	<b>Jamais</b>
4	3	2	1	0

Le degré élevé indique un niveau agressif ou une colère élevée et le degré faible sur l'échelle indique que le niveau d'agressivité est faible.

**Le tableau (1)** suivant montre les niveaux de scores sur l'échelle pour chaque dimension :

<b>Niveau</b>	<b>Degré</b>
1	43-52
2	29-42
3	15-27
4	0-14

#### **4-Présentation du terrain :**

CEM Bounzou Zouhir seddouk Ouadda : il est situé à 10 Km du chef-lieu de la Daïra de seddouk il date de l'époque coloniale plus exactement en 1988. Actuellement il reçoit 420 élèves à savoir 14 classes, et pour encadrer ces élèves le CEM contient un personnel pédagogique composé de 34 enseignants ainsi que 18 administrateurs et 10 ouvriers. Malheureusement on ne compte parmi cet effectif d'encadrement ni médecin urgentiste ni psychologue.

#### **5-L'échantillon et caractéristique :**

L'échantillon est un ensemble des opérations permettant de sélectionner un sous-ensemble d'une population en vue de constituer un échantillon. le choix de l'échantillon est liée à l'objet, il est constitué d'un ensemble de personne interrogées et extraites d'une population donnée (Angers, M, 1997, p228, 229).



Notre échantillon est constitué de 160 élèves de deuxième, troisième et quatrième année moyenne (garçon et filles) âgé de 12 à 18 ans de l'année scolaire 2019-2020 du CEM bounzou Zoubir.

**Tableau n° 2 :** la répartition de notre d'étude selon le genre

<b>Genre</b>	<b>Le nombre 2<sup>ème</sup> ,3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>année</b>	<b>Pourcentage %</b>
Filles	87	54,37%
Garçon	73	45,62%
Total	160	100%

### **6-Déroulement de l'enquête :**

La période du stage était d'une durée de 19 jours à raison d'une visite par semaine. Et après avoir précisé l'objet de notre échantillon d'étude constitué de 160 élèves de 2<sup>ème</sup> ,3<sup>ème</sup>, et 4<sup>ème</sup> années moyennes âgés de 12 à 18 ans ; on s'est présenté au collège motionné ci-dessus pour effectuer la passation de l'échelle du comportement agressif chez les adolescents de BODA AMEL.

Le temps donné aux élèves pour répondre aux questions était d'une heure et demie après l'explication de la consigne et l'objectif de la passation.

Les items de l'échelle étaient en arabe parce que c'est la langue que les élèves maîtrisent le mieux.

Nous avons fait passer les échelles à plus de 180 élèves mais nous avons retenus que les réponses de 160 élèves car une vingtaine d'élèves leurs réponses aux items n'étaient pas complète.

Les problèmes rencontrés :

- Le non disponibilité des élèves, vu le programme chargé.
- Le non compréhension des items par les élèves et le manque de temps pour leur expliquer en détail.

- Manque de prise au sérieux du questionnaire par les élèves
- Langueur du questionnaire ce qui désiste du temps pour le remplir.
- le refus des directeurs des CEM d'accès à leur collège .

### 7-les outils statistiques :

**Analyse de variance ANOVA** : est un test statistique qui permet de comparer globalement l'espérance mathématique de plusieurs échantillons.

([unt-ori2.crihan.fr/unspf/2010\\_Limoges\\_Vignoles\\_StatsAnova/co/09-1-1-introduction.html](http://unt-ori2.crihan.fr/unspf/2010_Limoges_Vignoles_StatsAnova/co/09-1-1-introduction.html))

**La moyenne** : c'est l'ensemble de nombre et le quotient de la somme de ces nombres N d'éléments de l'ensemble considéré. (Gills.O et autre, 2010.p34)

**Le T test** : C'est un test pour calculer la différence entre deux échantillons. (Gills.O et autre, 2010.p34)

Le logiciel SPSS : (statistical package for social sciences) c'est un logiciel pour englober, organiser et d'analyser les données par description d'une variable ou un ensemble des variables à partir d'un échantillon qui représente la population.

(<http://www.ordinateur.cc/Logiciel/Tableur/168674.html>)

### Synthèse :

Ce chapitre de méthodologie est une démarche primordiale pour le bon déroulement de la recherche en respectant les règles et les étapes du déroulement et l'enchaînement du travail de recherche pour arriver à des résultats scientifiques. Et cela nous permet de commencer à analyser les résultats recueillis durant la recherche.

# **Chapitre 06**

## **Présentation, analyse, discussions et interprétation des résultats**

### **Préambule.**

- 1- Présentation et analyse des résultats.
- 2- Discussion et interprétation des résultats.

### **Synthèse**

### **Conclusion**

**Préambule :**

Ce chapitre est consacré pour présenter les résultats obtenus dans notre étude sous forme de tableaux pour analyser et interpréter les résultats de nos hypothèses, afin de confirmer ou infirmer nos hypothèses de recherche.

**1-Présentation et analyse des résultats :****1.1-Présentation et analyse des résultats de la première hypothèse :**

Il existe une différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon la durée du jeu vidéo (1 heure, 2 heures, 3 heures, plus de 3 heures) par jour.

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

- 1- Les degrés d'agressivité des adolescents qui jouent **une heure** par jour.
- 2- Les degrés d'agressivité des adolescents qui jouent **deux heures** par jour.
- 3- Les degrés d'agressivité des adolescents qui jouent **trois heures** par jour.
- 4- Les degrés d'agressivité des adolescents qui jouent **plus de trois** heures par jour.
- 5- Les degrés d'agressivité des adolescents qui ne jouent pas .

Le tableau suivant montre les résultats de la variance.

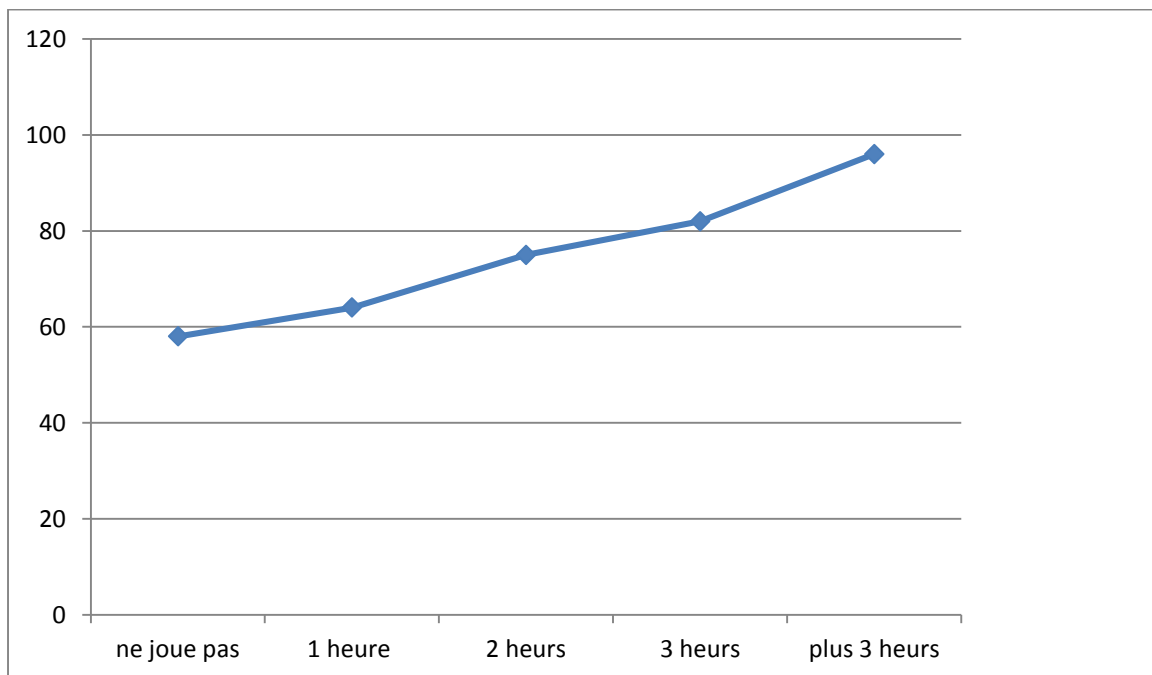
**Tableau n3 :** résultats de la différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon la durée de jeu vidéo

Source	Somme des carrés	Degré de liberté	Moyenne des carrés	f	signification
Intergroupes	24013,416	5	6003,354	6,663	0,000
Intra-groupes	139644,584	155	900,933		
total	163658	159			

A partir des résultats du tableau on peut observer que  $F$  est estimé à 6,663 au seuil de signification de 0,000

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 la durée du jeu vidéo (1 heure, 2 heures, 3 heures, plus de 3 heures) par jour.

Le graphe suivant illustre cette différence.



### Durée

**Graphique n 1 :** la moyenne de l'agressivité chez les adolescents selon la durée de jeux vidéo.

### 1.2-Présentation et analyse des résultats de la deuxième hypothèse :

Il existe une différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur type de jeu favori. (Combat, aventures, sports, éducatifs)

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

- 1- Les degrés d'agressivité des adolescents qui favorisent les jeux vidéo d'aventure.

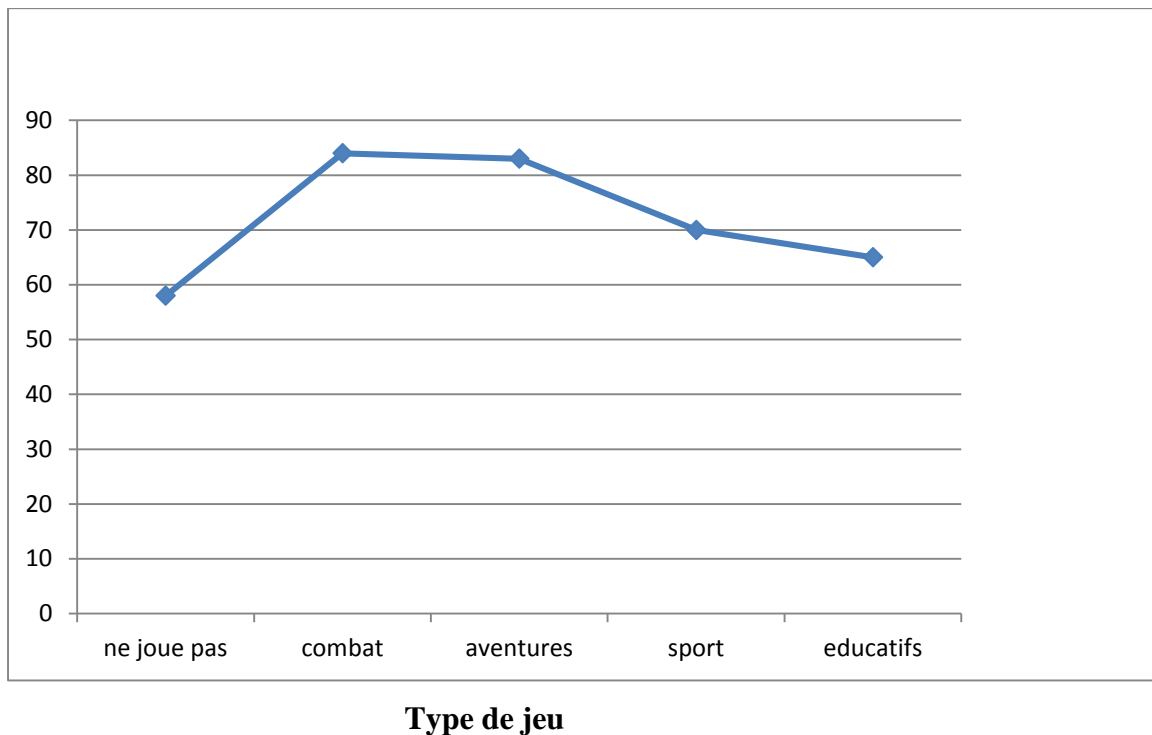
- 2- Les degrés d'agressivité des adolescents qui favorisent les jeux vidéo des sports.
- 3- Les degrés d'agressivité des adolescents qui favorisent les jeux vidéo de combats.
- 4- Les degrés d'agressivité des adolescents qui favorisent les jeux vidéo éducatifs.
- 5- Les degrés d'agressivité des adolescents qui ne jouent pas.

**Tableau n 4 :** résultats de la différence dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés, selon leur type de jeu vidéo.

source	Somme des carrés	Degré de liberté	Moyenne des carrés	f	signification
intergroupes	12938,368	5	3234.592	3,326	0 ,012
Intra-groupes	150719,623	155	974385		
total	1636858	159			

A partir des résultats du tableau on peut observer que le F estimé a 3,326 au seuil de signification de 0,012

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



**Graph n 2** : la moyenne de l’agressivité chez les adolescents scolarisés selon le type de jeux vidéo.

**1.3 -Présentation et analyse des résultats de la troisième hypothèse :**

Il existe une différence dans les degrés d’agressivité chez les adolescents scolarisés selon leur sexe ou genre (féminin, masculin)

Pour tester la troisième hypothèse, on a utilisé le « **T test** » pour étudier la différence entre deux groupes ; le premier groupe contient des degrés d’agressivité chez les adolescents de genre masculin, et 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	73	80,52	34,08	1,45	1,58	0,14
	féminin	78	73,13	30,08			

Les résultats de l'application du test **T** pour deux échantillons indépendants homogènes, a été estimé à **1,45** au niveau de **0,14** et **299** degrés de liberté, c'est-à-dire, qu'il n'y a pas des différences statistiquement significatives dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon leur genre. Alors la troisième hypothèse est infirmée

## **2- Discussion et interprétation des résultats:**

### **2.1- Discussion et interprétation des résultats de la première hypothèse :**

D'après le tableau (3) qui représente les résultats de la première hypothèse, on a déduit qu'il existe une différence significative dans les degrés d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon la durée du jeu vidéo ( 1 heure, 2 heures, 3 heures, plus de 3 heures) par jour.

Ce résultat correspond à une étude menée par le chercheur AMERICAIN DOGLAS GENTILE, sur les adolescents de 8 à 18 ans qui montre des symptômes d'addiction en confirmant que les joueurs qui jouent plus de 30 heures par semaine est considéré comme addiction et puisque le joueur dans les jeux vidéo ne sont pas des spectateurs passifs mais c'est eux qui contrôlent les actions et les images ils sont alors les auteurs de ces actions et il conclut que l'addiction aux jeux vidéo génère la violence. et que l'adolescent peut facilement passer à l'acte ([www.polymik-les jeux vidéo rend-elle agressif.v](http://www.polymik-les-jeux-vidéo-rend-elle-agressif.v))

Les résultats obtenus dans la première hypothèse confirment que la durée du temps que passe l'adolescent à jouer aux jeux vidéo violents a une relation avec le degré de l'agressivité.

### **2.2- Discussion et interprétation des résultats de la deuxième hypothèse :**

Le degré de l'agressivité chez les adolescents scolarisés selon le type de jeu vidéo ; c'est ce que démontre le tableau(4) de la deuxième hypothèse, les résultats confirment qu'il existe une différence dans le degré d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon le type de jeu vidéo.

Nos résultats concordent à l'étude menée en collaboration avec l'université de HOHENHEIM (Allemagne) et celle de OHIO (Etats-Unis) ; qui ont montré que les effets des



jeux vidéo violents étaient cumulatifs et qu'ils pouvaient être relativement durables. Pendant 3 jours, 70 étudiants ont joué à des jeux vidéo violents ou non violents. On leur demandait ensuite de lire une histoire ; mettant en scène une situation de conflit et d'imaginer la réaction des personnages de l'histoire. Les étudiants ayant joué à un jeu vidéo violent s'attendaient à ce que les protagonistes adoptent un comportement plus agressif que ceux qui avaient joué à un jeu vidéo non violent. Les mêmes étudiants étaient menés ensuite à participer à une compétition les opposant à un autre candidat. Ils pouvaient le punir en li infligeant un choc sonore, ceux qui avaient joué aux jeux vidéo violents faisaient plus mal à leur adversaire. ([www.polimik-jeu](http://www.polimik-jeu) vidéo rend-elle agressif).

Et cela confirme les résultats obtenus par la deuxième hypothèse que le type de jeu vidéo que l'adolescent scolarisé joue, a une relation avec le degré de l'agressivité chez lui.

### **2.3- Discussion et interprétation des résultats de la troisième hypothèse :**

D'après le tableau (5) qui présente les résultats de la troisième hypothèse ; il existe une différence dans le degré d'agressivité selon le genre, contrairement à notre attente a été infirmé.

Les résultats pour la troisième hypothèse nous confirment qu'il n'existe pas une différence dans le degré d'agressivité selon le genre de jeux que les garçons et les filles jouant aux jeux vidéo violents ont le même degré d'agressivité.

#### **Synthèse :**

À la fin de ce chapitre on a constaté que dans la 1<sup>er</sup> hypothèse : il existe une différence dans le degré d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon la durée du jeu et dans la 2<sup>ème</sup> hypothèse, il existe une différence dans le degré d'agressivité chez l'adolescent scolarisé selon le type de jeu, elles sont confirmées.

Et notre troisième hypothèse, il existe une différence dans le degré d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon le genre est infirmé. Qui veut dire qu'il n'existe pas de différence dans le degré d'agressivité selon le genre des joueurs.

# **Conclusion**

L'adolescence est une période très importante dans la vie de l'être humain ; c'est un passage de la vie de l'enfance à la vie d'adulte. Cette période attire l'attention des chercheurs en raison de sa complexité croissante et de sa diversification.

Ce travail de recherche qui se donnait pour objectif de définir si la violence virtuelle contenue dans certain jeux vidéo peut avoir une relation avec le comportement des jeunes adolescents scolarisés a permis de valider deux des trois hypothèses énoncées.

Dans étude nous avons apporté la réponse à la problématique qui a été la première motivation de notre recherche qui s'est organisée autour de la question « existe-t-il une relation entre les jeux vidéo violents et le comportement agressif chez les adolescents scolarisés ? ». Et qui a montré que les adolescents du cycle moyen ; 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> année ont effectivement un usage des jeux vidéo et notamment les jeux vidéo violents et que cela a une relation avec les comportements agressifs de ces derniers.

Ce travail a été riche de point de vue personnel et c'était une opportunité de découvrir à notre échelle, le monde de la recherche qui nous était encore inconnu il y'a quelque temps.

Le fait de questionner les adolescents sur leurs loisirs de divertissement et leurs activités préférées de leur quotidien, nous a donné l'opportunité de découvrir que nos adolescents s'éloignent de plus en plus des activités sportives et physiques.

Bien qu'il existe de nombreux facteurs pouvant justifier les comportements agressifs chez les adolescents, mais à partir de la pratique de l'échelle de l'agressivité et l'analyse des résultats nous avons pu établir une connexion entre les jeux vidéo violents et le comportement agressif chez les adolescents scolarisés.

Si cette recherche devait être reprise et approfondie, il serait nécessaire de procéder différemment en prenant compte des remarques qui ont été faites concernant notre enquête. Des enseignants se sont accordés à dire que la passation est longue en termes de temps et qu'il est préférable de simplifier certaines questions qui permettraient d'obtenir davantage de réponses ce qui rendra les résultats de la recherche générales et qui donnera une portée plus scientifique. Et avoir aussi un entretien ou un questionnaire pour les enseignants qui pourront être interrogés sur les adolescents en classe et leurs comportements.

Bien que le jeu vidéo violent n'est pas le seul facteur de l'agressivité chez l'adolescent mais il reste un des facteurs de risque du déclenchement du comportement agressif chez lui.

Pour limiter l'impact négatif des jeux vidéo sur les comportements de l'adolescent, il est recommandé aux parents surtout de contrôler le temps passé à jouer et le type de jeux que leur adolescent pratique et l'orienter à la pratique d'autres activités et surtout des activités en famille pour renforcer les relations familiales.

## **Références bibliographiques**

### Ouvrages

- 1- Bègue, L. (2010). *l'agression humaine*. Paris : dunod
- 2- Borichacart, f. *l'agression chez les personnes âgées*. 1ere édition, dunod, paris
- 3- Bruno. (1993), *les jeux vidéo*. Paris : Syros
- 4- Charaoui.K et bérony.H. (2003). *méthode, évolution et recherche en psychologie clinique*. Paris : dunod
- 5- Charlotte, M et Adela, V. (2004). *L'introduction de la psychologie*. Paris : strudyrama
- 6- Coslin, P. *les conduites à risque à l'adolescence*. Armand colin, paris
- 7- Cosnier, J. (2006). *psychologie des émotions et de sentiments*. paris
- 8- Dominique, C. (2016). *neuropsychologie : équipe neutre et grandir*
- 9- Gilles, O et Dominic,R.(2010).*méthode quantitative en sciences humaines*. Québec. Groupe modulo.
- 10- Ladouceur, R. Sylvain et C, Boutin, C et Doucet, C. (2000). *Le jeu excessif, comprendre et vaincre le gambling*. Québec : Les éditions de l'homme
- 11- Laurent, B. *La psychologie sociale, applicabilité et implication*. France : presses universitaire de rennes (RVR)
- 12- Le diberder, A. *l'univers des jeux vidéo* : paris
- 13- Perron, Y. (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*. Office québécois de langue française.
- 14- Phan, O.*les jeux vidéo à l'adolescence : le rôle des émotions et des parents*. Le courrier des addictions.
- 15- Sahuc, C. (1997).*l'adolescence et la violence*. student parent
- 16- Susan, T et Fisk. (2004). *psychologie sociale*. des pointes de Boeck
- 17- Taquet, P. (2014). *Addiction au jeu vidéo : processus cognitifs émotionnels et comportementaux impliqués dans son émergence, son maintien et sa prise en charge*.université de Charles de Gaulle. Lille 3
- 18- Tisseron, S. (2008).*qui a peur des jeux vidéo*. Paris : Albin Michel.
- 19- Tourette, C. (2004). *l'introduction à la psychologie du développement du bébé à l'adolescence*. 2eme édition .paris : Armand colon.
- 20- Yoland, P. (2012). office québécois de la langue française. Québec

### Revue :

- 1- Yann, L (2008). *le jeu vidéo, un ludopaysage : enfance et psychologie*, vol1, N°38. P29-36

### Dictionnaires :

- 1- Angel, S. (2010). *Petit Larousse de la psychologie*. Paris
- 2- Blache, H. (1991). *Grand dictionnaire de la psychologie*. Paris : Larousse
- 3- Sillamy, N. (2003). *Dictionnaire de psychologie*. Paris : Larousse

### Thèses et rapports :

- 1- Pierre, T.(2014). *Addiction au jeu vidéo, processus cognitifs, émotion et comportementaux impliqués dans son émergence, son maintien et sa prise en charge*. thèse de doctorat, Université de Charles de gaule.
- 2- Youssef, H. (2006). *modulateurs, médiateur et effets à court et long terme des jeux vidéo violents sur les conduites agressives*. Thèse de doctorat. Université de Grenoble
- 3- Aurélie, D. (2012). *Jeux vidéo et l'agressivité : quelles relations chez les enfants de cycle 3 ?* Master métiers de l'éducation, de l'enseignement, de la formation et de l'accompagnement. Discipline : psychologie. Université d'Orléans
- 4- Camille, R. (2017). *Pertinence du concept de troubles liés à l'usage des jeux vidéo chez les adolescents et jeune adultes (12-25 ans) : prévalence et facteurs psychopathologiques associés*. Thèse de doctorat en médecine. Université François-Rabelats, tours
- 5- [.\(cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm\)](http:// Cairn.info/revu-i-information-psychologique-2015-4-P331.htm)

### Sites d'internet :

- 1- [http://www.capital.fr/palmik/violence dans les jeux vidéo](http://www.capital.fr/palmik/violence-dans-les-jeux-vidéo)
- 2- Perron, Y. (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*. Office québécois de langue française. From [http://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701\\_jeu\\_video.pdf](http://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf) (accessed oct. 2012).
- 3- <http://www.cairn.info/revue-les-cahier-internationaux-de-psychologie-sociale-2007-3-page-51>

- 4- [https://www.researchgate.net/publication/303509327 Jeux\\_video\\_violents\\_leur\\_impact\\_sur\\_la\\_desensibilisation\\_emotionnelle\\_des\\_jeunes](https://www.researchgate.net/publication/303509327)
- 5- <https://lathese.com/les-dangers-des-jeux-video/>
- 6- <https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.htm>
- 7- <https://www.cairn.info/revue-cahiers-critiques-de-therapie-familiale-2008-1-page-5.htm>
- 8- <https://www.cairn.info/personality-and-conduct-disorders--9782825707371-page-219.htm>
- 9- Agence Française pour le Jeu Vidéo. Dictionnaire, abréviation. From [http://www.afjv.com/dico/infos\\_dico\\_a.htm](http://www.afjv.com/dico/infos_dico_a.htm) (accessed Sept., 2010)



# **Annexes**

## Annexe n° 3 : résultats SPSS

Hypothèse 1 :

ANOVA

Agressivité

	Somme des carres	Ddl	Moyenne des carres	F	signification
Intergroupes	12938-368	4	3234,592	3,326	,012
Intra-groupes	150719,632	155	972,385		
Total	163658,000	159			

Hypothèse 2 :

ANOVA

Agressivité

	Somme des carres	Ddl	Moyenne des carres	F	signification
Intergroupes	24013,416	4	6003,354	6,663	,000
Intra- groupes	139644,584	155	900,933		
total	163658,000	159			

Hypothèse 3 :

Statistiques de groupe

Genre	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
Agressivité Masculin	73	80,52	34,088	3,990

Statistiques de groupe

Genre	N	Moyenne	Ecart- type	Erreur standard moyenne
Agressivité Masculin	73	80,52	34,088	3,990
Féminin	87	73,13	30,082	3,225

Test d'échantillons indépendant

	Test de Levens l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes							
	F	SIG.	T	ddl	Sig. (bilatérale)	Différence MOYENNE	Différence Ecart-type	Intervalle de confiance 95% delà différence		
								inferieurs	Supérieurs	
Agressivité hypothèse de variances égales Hypothèse de variances inégales	1,054	,306	1,457 1,441	158 145,005	,147 ,152	7,394 7,394	5,074 5,130	-2,628 -2,746	17,416 17,534	

- Statistique descriptives :

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumule
Valide	ne joue pas	8	5,0	5,0	5,0
	Combat	56	35,0	35,0	40,0
	Aventures	40	52,0	25,0	65,0
	Sport	24	15,0	15,0	80,0
	Educatifs	32	20,0	20,0	100,0
	total	160	100,0	100,0	

Durée

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumule
Valide	ne joue pas	7	4,4	4,4	4,4
	1 heure	52	32,5	32,5	36,9
	2 heures	47	29,4	29,4	66,3
	3 heures	21	13,1	13,1	79,4
	Plus de 3	33	20,6	20,0	100,0
heurs	total	160	100,0	100,0	

Genre

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumule
Valide	masculin	73	45,6	45,6	45,6
	Féminin	87	54,4	54,4	100,0
	total	160	100,0	100,0	

Tableau de bord

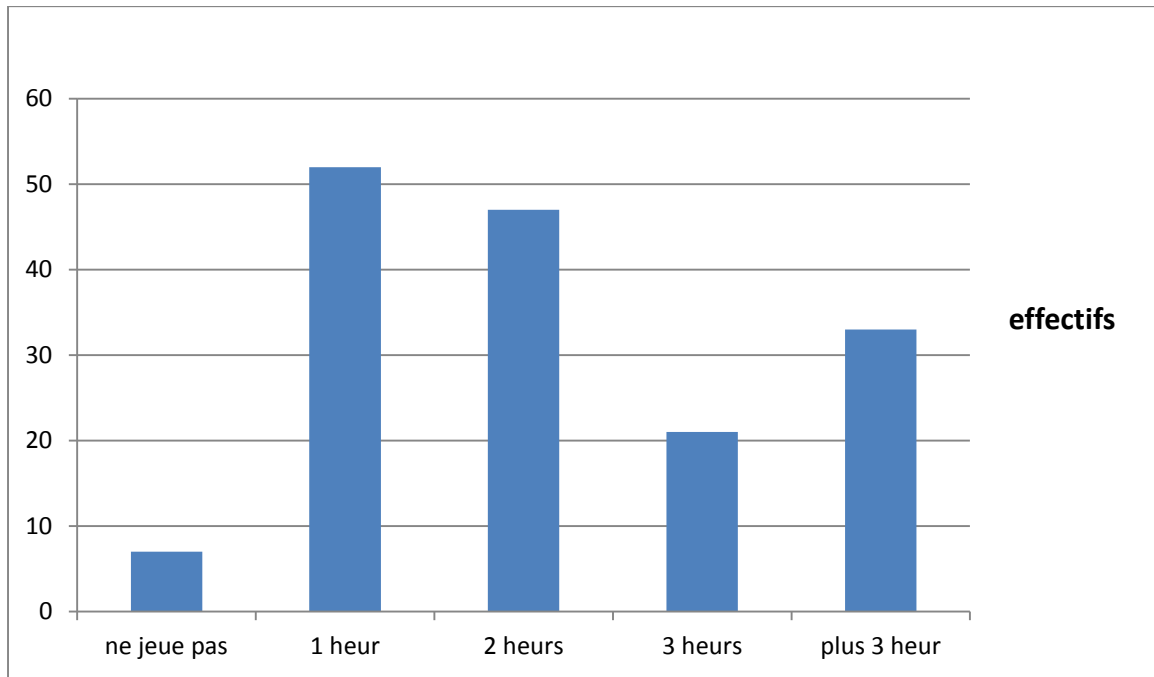
Agressivité

Type de jeux	Moyenne	N	Ecart- type
Ne joue pas	57,75	8	20,254
Combat	83,86	56	34,905
Aventures	83,08	40	28,196
Sport	70,38	24	34,414
Educatifs	64,69	32	26,996
Total	76,50	160	32,083

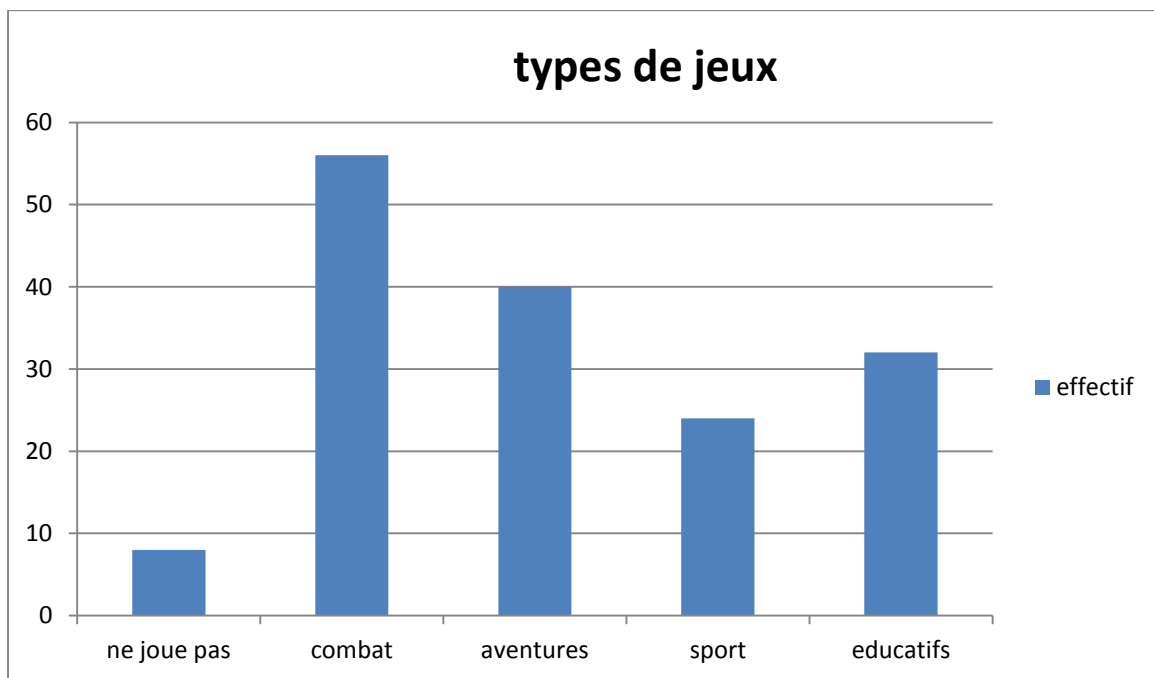
Tableau de bord

## Agressivité

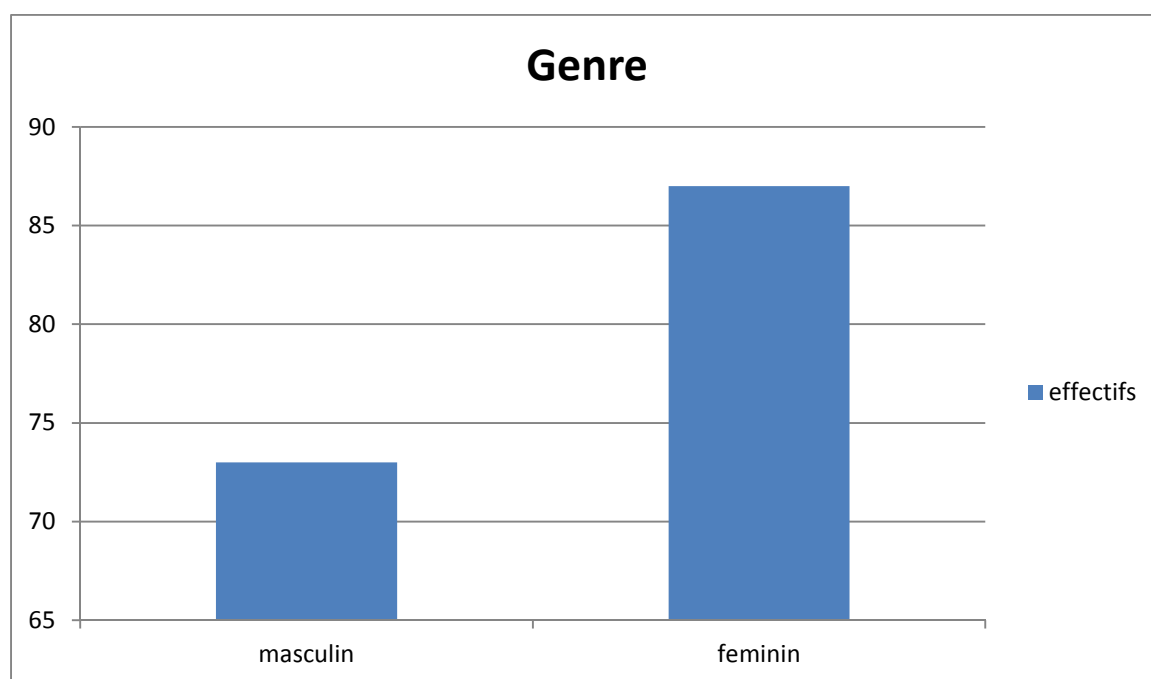
Durée	Moyenne	N	Ecart- type
Ne joue pas	59,00	7	21,541
1 heure	64,37	52	27,752
2 heures	75,45	47	29,737
3 heures	83,33	21	35,838
Plus de 3 heures	96,48	33	31,233
Total	76,50	160	32,083



Durée



Type de jeux



Genre

Agressivité	Types de jeux	durée	Joue/ne joue pas	Genre
18	Sport	1 heure	Oui	Masculin
88	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
81	Educatifs	2 heures	Oui	Masculin
104	Educatifs	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
79	Sport	1 heure	Oui	Féminin
46	Educatifs	1 heure	Oui	Féminin
76	Educatifs	2 heures	Oui	Masculin
86	Sport	1 heure	Oui	Féminin
98	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
57	Educatifs	2 heures	Oui	Masculin
94	Aventures	1 heure	Oui	Masculin
38	Combat	1 heure	Oui	Masculin
96	Aventures	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
52	Sport	1 heure	Oui	Féminin
42	Aventures	1 heure	Oui	Féminin
50	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
48	Combat	1 heure	Oui	Féminin
28	Combat	2 heures	Oui	Masculin
23	Educatifs	2 heures	Oui	Masculin
49	Educatifs	1 heure	Oui	Féminin
118	Combat	3 heures	Oui	Masculin
38	Educatifs	1heure	Oui	Féminin

21	Sport	1 heure	Oui	Féminin
73	Educatifs	Plus de 3 heures	oui	Masculin
27	combat	1 heure	Oui	Féminin
31	Educatifs	3 heures	Oui	Masculin
10	Combat	1 heure	Oui	Féminin
70	Educatifs	1 heure	Oui	Féminin
62	Educatifs	2 heures	Oui	Féminin
62	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
60	Sports	2 heures	Oui	Féminin
56	Aventures	3 heures	Oui	Masculin
52	Educatifs	1 heure	Oui	Féminin
66	Educatifs	1 heure	Oui	Féminin
47	Combat	1heure	Oui	Féminin
48	Aventures	1 heure	Oui	Féminin
60	Sport	2 heures	Oui	Féminin
145	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
75	Aventures	1 heure	Oui	Féminin
74	Educatifs	2 heures	Oui	Féminin
79	Educatifs	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
75	Combat	1 heure	Oui	Féminin
131	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
63	Sport	1 heure	Oui	Féminin
83	Aventures	1 heure	Oui	Féminin
74	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
153	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
118	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
86	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
116	Aventures		Oui	Féminin
100	Aventures		Oui	Masculin
95	Aventures		Oui	masculin
94	Combat		Oui	Masculin
100	Educatifs		Oui	Masculin
112	Aventures		Oui	Masculin
49	Educatifs		Oui	Féminin
108	Aventures		Oui	Masculin
137	Sport		Oui	Masculin
49	Combat		Oui	Masculin
48	Educatifs		Oui	Masculin
80	Combat		Oui	Masculin
60	Aventures		Oui	Masculin
68	Combat		Oui	Masculin
97	Combat		Oui	Masculin
111	Combat		Oui	Masculin
104	Combat		oui	Masculin
123	Educatifs		oui	Masculin
71	Combat		oui	Masculin



67	Combat	Plus de 3 heures	Oui	masculin
139	Educatifs	2 heures	Oui	Masculin
93	Sport	2 heures	Oui	Masculin
98	Educatifs	2 heures	Oui	Masculin
83	Combat	1 heure	Oui	Masculin
85	Aventures	3 heures	Oui	Masculin
85	Educatifs	2 heures	Oui	Masculin
76	0	0	Oui	Masculin
117	Aventures	2 heures	Oui	Masculin
70	Educatifs	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
91	0	0	Oui	Masculin
46	Sport	1 heure	Oui	Féminin
73	Aventures	2 heures	Oui	Masculin
61	Educatifs	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
61	Educatifs	2 heures	Oui	Masculin
57	0	0	Non	Masculin
115	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
71	Sport	1 heure	Oui	Féminin
54	Combat	2 heures	Oui	Masculin
52	00	0	Non	Féminin
15	Aventures	1 heure	Oui	Féminin
90	Combat	1 heure	Oui	Masculin
66	0	0	Non	Masculin
37	Sport	2 heures	Oui	Féminin
50	Sport	3 heures	Oui	Féminin
36	Combat	2 heures	Oui	Féminin
133	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
49	0	1 heures	Oui	Féminin
169	Combat	1 heure	Oui	Masculin
77	Sport	3 heures	Oui	Féminin
42	Educatifs	1 heure	Oui	Féminin
142	Combat	1 heure	Oui	Masculin
63	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
27	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
74	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
44	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
103	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
99	Aventures	2 heures	Oui	Masculin
93	Aventures	2 heures	Oui	Masculin
101	Combat	1 heure	Oui	Masculin
111	Combat	1 heure	Oui	Masculin
47	Combat	2 heures	Oui	Masculin
66	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
58	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
122	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
88	Combat	1 heure	Oui	Masculin

104	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
77	Aventures	2 heures	Oui	Masculin
116	Combat	3 heures	Oui	Masculin
110	Combat	3 heures	Oui	Féminin
60	Aventures	1 heure	Oui	Féminin
58	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
23	Educatifs	1 heure	Oui	Féminin
62	Educatifs	2 heures	Oui	Féminin
87	Sport	1 heure	Oui	Féminin
93	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
56	Educatifs	2 heures	Oui	Masculin
90	Combat	2 heures	Oui	Masculin
43	Combat	1 heure	Oui	Masculin
71	Sport	1 heure	Non	Féminin
103	Combat	3 heures	Oui	Féminin
24	0	0	Non	Masculin
124	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
91	Aventures	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
154	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
47	0	1 heure	Non	Féminin
37	Combat	3 heures	Oui	Masculin
51	Combat	2 heures	Oui	Féminin
51	Combat	1 heure	Oui	Féminin
64	Sport	2 heures	Oui	Féminin
69	Aventures	3 heures	Non	Féminin
63	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
53	Aventures	3 heures	Oui	Féminin
58	Sport	2 heures	Oui	Féminin
145	Sport	2 heures	Oui	Féminin
57	Sport	2 heures	Oui	Féminin
86	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
74	Educatifs	1 heure	Oui	Féminin
76	Educatifs	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
75	Aventures	2 heures	Oui	Féminin
121	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
64	Combat	1 heure	Oui	Féminin
74	Sport	1 heure	Oui	Féminin
70	Aventures	Plus de 3 heures	Oui	Féminin
53	Educatifs	1 heure	Non	Féminin
88	Aventures	3 heures	Oui	Masculin
81	Aventures	3 heures	Oui	Féminin
72	Combat	Plus de 3 heures	Oui	Masculin
80	Combat	3 heures	Oui	Masculin
125	Aventures	3 heures	Oui	Masculin
55	Sport	3 heures	Oui	Féminin
177	Aventures	3 heures	Oui	Masculin

## مقياس سلوكيات العنيفة

عزيزي التلميذ، عزيزتي التلميذة:

فيما يلي مجموعة من العبارات التي تدور حول تصرفاتك في حياتك اليومية، الرجاء التكرم بقراءة كل عبارة بعناية، ثم ضع علامة (×) أمام كل خانة التي تنطبق عليك و تأكد بأنه لا توجد إجابة صحيحة وأخرى خاطئة ، لذا أرجو الإجابة وفق ما ينطبق حالتك ولتكون إجابتك موضع السرية التامة.  
فضلا لا تترك أي عبارة دون إجابة ويرجى ملء البيانات العامة.  
ومنا في الأخير فائق عبارات الشكر والاحترام والقدير

البيانات الشخصية:

-العمر: .....

-الجنس :

ذكر  أنثى

مستوى تعليمي:

سنة ثانية متوسط

سنة ثالثة متوسط

سنة رابعة متوسط

1-هل تلعب الألعاب الالكترونية:

نعم  لا

2-ماهي المدة التي تقضيها في اللعب:

1سا  2سا  3سا  أكثر من 3 ساعات

3- ما نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لك:

ألعاب قتالية

ألعاب المغامرة

ألعاب الألغاز

ألعاب رياضية

ألعاب تربية

4- لماذا تمارس هذه الألعاب:

حب المغامرة والمتعة

ملء وقت الفراغ

حب الخيال والإثارة

5- إذا كانت إجابتك عن السؤال الثالث هو الألعاب القتالية:

-كيف تجد مشاهدة الحربية و القتالية و مشاهدة الاكشن في الألعاب الالكترونية

مسلية

مثيرة

مرعبة

-هل يمكنك إعادة تركيب أحداث قصة الألعاب في الواقع

نعم  لا

إطلاقا	نادرا	أحيانا	كثيرا	كثيرا جدا	العبارة	الرقم
					في بعض المواقف لا أستطيع ضبط اندفاعي لضرب شخص آخر	1
					عندما يثيرني شخص آخر اندفع لضربه	2
					أحب مشاهدة المصارعة و الملاكمة	3
					استخدم العنف لحماية حقوقي	4
					عندما اغضب أقوم بتحطيم بعض أشياء	5
					اهدد الأفراد المحيطين بي	6
					عندما يعتدي علي شخص يكون ردي عليه بدرجة أكثر عنفا	7
					أتشاجر بدون سبب كافي	8
					أفكر في إيذاء شخص ما بدون سبب جوهري	9
					أؤذي الحيوانات و أعضائها	10
					ارغب في إتلاف ممتلكات الآخرين	11
					إذا تشاجر أصدقائي مع الآخرين أشاركهم بدون سبب كافي	12
					استمتع بإيذاء من أحب	13
					لا اشعر براحة نفسية إلا عندما أرد أي إساءة بأكبر منها مباشرة	14
					أميل للمجادلة و النقاش	15
					عندما يضايقني أي فرد اخبره عن رأيي فيه بصراحة	16
					إذا أهانني شخص لفظيا أرد عليه بأكثر منها	17
					يصفني أصدقائي بأنني مجادل(ة)	18
					لا أراعي شعور الآخرين أثناء حديثي معهم	19
					استخدم ألفاظا تثير من حولي	20
					اسخر من آراء الآخرين	21
					عندما اختلف مع أصدقائي أخبر الآخرين عن أخطائهم	22
					إن مبدئي في الحياة رد الالهانة بالمثل	23
					أرد على الإساءة مباشرة لكي لا اظهر ضعيفا	24
					اذكر الأفراد بأخطائهم أمام الآخرين	25
					أسيء لفظيا للآخرين بدون سبب كافي	26
					لا أعطي الفرصة لغيري في الحديث و الحوار	27
					اشعر أن الآخرين يخططون للايدائي بدون علي	28
					أشك في الصداقة الزائدة	29
					أخطط لأذية المحيطين بي بسرية تامة	30
					أثير التوتر و الخوف بين أصدقائي بسهولة	31
					أفعل عكس ما يطلب مني	32

					أستمع عند مشاهدة المقاتلة بين الحيوانات	33
					أشعر بالفرح إذا اختلف زملائي	34
					أنتقد نفسي على كل تصرفاتي	35
					أعتقد أن الأفراد يتصادقون للاستفادة من الآخرين	36
					أشعر بالقوة عندما أعمل عكس ما يطلب مني	37
					يخطط الناس ضدي لذلك لا أحقق الانجاز الذي أستطيعه	38
					أشعر أنني ارتكبت خطأ ما	39
					أشعر أن الناس يغارون من أفكاري	40
					انتقد الآخرين على كل تصرفاتهم	41
					اشعر أنني متقلب (ة) المزاج	42
					من الصعب علي ضبط مزاجي	43
					أغضب بسرعة إذا ضايقتني أي فرد	44
					أشعر بالضيق من عادات المحيطين بي	45
					أتضايق عندما ينتقدني الآخرون	46
					من الصعب علي التخلص بسهولة مما يؤلمني	47
					أشعر فجأة بأنني على وشك الانفجار	48
					لا أستطيع تحمل هفوات الآخرين وأخطائهم	49
					أتضايق وأحزن إذا أخطأ المحيطون بي وإن كانت أخطائهم بسيطة	50
					تفضيبي عادات بعض أفراد أسرتي	51
					ينفذ صبري بسهولة عند التعامل مع الآخرين	52
					أغضب وأرد على من ينتقدني	53
					أغضب بسرعة إذا لم يفهمني الآخرون	54
					أشعر بالضيق والحزن فجأة وبدون سبب	55

## **Résumé :**

Les jeux vidéo constituent un marché florissant et ils attirent un nombre croissant d'utilisateurs de tous âges, mais surtout les adolescents.

De nombreux facteurs nous ont amené à réaliser cette recherche afin de mieux comprendre le phénomène de la violence dans les jeux vidéo et sa relation avec les comportements agressifs chez les adolescents scolarisés, la popularité grandissante des jeux vidéo, le traitement dans les médias de faits divers impliquant des meurtres commis par des enfants et adolescents amateurs de jeux vidéo, les études en la matière, l'inquiétude des parents et les spécialistes. Et pour mieux comprendre cette problématique, nous avons examiné des recherches réalisées sur le sujet, l'ampleur et le type de violence qu'on trouve dans les jeux vidéo, on a réalisé une pré-enquête aux prés des adolescents scolarisés pour recueillir plus d'informations sur la problématique aux prés d'eux.

Pour parvenir à la confirmation de notre hypothèse « qu'il existe une relation entre les jeux vidéo et le comportement agressif chez les adolescents scolarisés nous avons utilisé l'échelle de l'agressivité de Bada Amel (2003) sur des adolescents scolarisés âgés entre 12 et 18 ans de 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> année moyenne.

L'analyse des résultats de l'application de cette échelle a mis en évidence la confirmation de nos deux premières hypothèses y compris l'hypothèse « il existe une différence dans le degré de l'agressivité chez les adolescents scolarisés selon la durée du jeu » ; et l'hypothèse « il existe une différence dans le degré de l'agressivité selon le type de jeu vidéo ».

Pour la 3<sup>ème</sup> hypothèse les résultats l'infirme, et l'hypothèse est « il y'a une différence dans le degré d'agressivité chez les adolescents scolarisés selon le sexe ». Mais cette hypothèse peut être confirmée par d'autres recherches.

Les jeux vidéo et en particulier les jeux vidéo violent, peuvent engendrer des comportements agressifs surtout si la pratique est successive et qui peut dériver vers une addiction et c'est ce qui a mené l'organisation mondiale de la santé (OMS) à inscrire la pratique des jeux vidéo comme trouble dans la CIM11 de 2018, quant jouer prend le chemin vers une addiction.

## **Abstract :**

The video game constitute a flourishing market and they attract a growing number of users for all ages. But especially the teenagers. Many factors have led us to realize this research in order to better understand phenomena of violence in the video games and its relation with aggressive behavior in school children the growing popularity of video games. The treatment in the media of various facts involved of murders committed by children and adolescents who love video games. The studies on subject, the worry of the parents or the specialist and the better understand this problem we have examined the research realized on the subject, the extent and the type of the violence which we find in the video games. We have carried out the pre-survey of schoolchildren to collect more information on the problem from those close to them to confirm our hypothesis « that exists a relationship between the video games and aggressive behavior in the schoolchildren. We have realized the scale of aggression of Bada Amel (2003) about the schoolchildren aged between 12-18 years of 2nd and 3rd 4th year average.

The analysis of result of the application of this scale has made the evidence the confirmation of our two first hypothesis « there is the difference in degree of the aggression in the schoolchildren according to the duration of games ». And the hypothesis « there is the difference in the degree of the aggression according to the type of the game ». The 3rd hypothesis the result crippled it and the hypothesis « there is the difference in the degree of the aggression in the schoolchildren according to the sex ». But this hypothesis may be confirmed by other research.

The video games particularly the violent video game can lead to aggressive behavior especially in the practice in successive and which can lead to addiction and this is what led the world health organization to register the practice of games as a disorder in CIM11 in 2018 in which games take the path toward a addiction.