



جامعة بجاية  
Tasdawit n Bgayet  
Université de Béjaïa

*Université Abderrahmane Mira de Bejaia*  
*Faculté des sciences humaines et sociales*  
*Département psychologie et orthophonie*

## *MÉMOIRE DE FIN DE CYCLE*

En vue d'obtention du diplôme de Master en psychologie

Option : Psychologie Clinique

*Thème*  
*L'impact des jeux vidéo sur le*  
*comportement violent des*  
*adolescents scolarisés*

**Réalisé par :**

❖ *Kessai wahiba*  
❖ *Ketir Amina*

**Encadré par :**

*Dr.Messaouer Dalila*

*Année universitaire 2021/2022*

## **Remerciements**

*Avant tout, on remercie le Bon Dieu de nous avoir prêté force, courage, et patience pour aller Au Bout de ce travail.*

*Nous remercions notre promotrice Mme Messaouar de nous avoir encadrés.*

*Nous tenons beaucoup remercier le personnel de l'établissement « Martyrs Zenach » de nous avoir bien intégré dans leur modeste établissement ainsi que les jeunes les jeunes adolescents qui ont accepté chaleureusement de participer à notre recherche.*

*Nous remercions les membres du jury ici présents.*

*Enfin, nos remerciements s'adressent notamment à toute personne qui a contribué, de près ou de loin et de quelle que manière qui soit, à l'élaboration de ce travail.*

*Et de quelle que manière qui soit, à l'élaboration de ce travail.*

*Sans oublier nos familles respectives, à qui nous devons tant de choses précieuses.*

## *Dédicaces*

*J'ai le plaisir de dédier ce modeste travail de fin de cycle à tous ceux qui me sont chers (es), en premier lieu à ma mère, c'est elle qui m'a toujours encouragé et je suis aujourd'hui heureux de réaliser l'un de ses rêves qui était de voir sa fille diplômé.. En deuxième lieu, à mon père, que Dieu le garde, qui m'a toujours soutenu, particulièrement au long de mes études.*

*A mes frères : Khaled ,Dahmane ,khelil et belles sœurs : souhila ,Hamida a mes chères nièces et neveux et ma chère cousine Dalila ,eux qui m'ont toujours aidés ainsi A mes amis proches wahiba, khadidja, je dédie aussi chaleureusement ce travail a Kakou .*

*Amina*

## *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 remercier comme il se doit, tout l'affection qui me couvre toute la bienveillance*

*A mes deux frères Hamid & Sifax qui m'ont toujours soutenu et encourager tout au long de ces longues années d'étude.*

*Et ma sœur unique Nadjette et sa petite famille.*

*A tous mes amis Narimen, zahir qui ont été là pour m'épauler et qui m'ont aidé de près ou de loin.*

*Sans oublier monbinôme Amina a qui je dis merci pour sa compréhension, sa patience, tout au long de la réalisation de ce travail.*

*Wahiba*

## La liste des tableaux

Nom	Titre	Page
<b>Tableau n°1</b>	Répartition de type d'appareil électronique moderne que possèdent les enquêtés	71
<b>Tableau n°2</b>	répartition des enquêtés selon leur but d'utilisation de leur appareil électroniques modernes.	72
<b>Tableau n°3</b>	répartition des type des jeux vidéos les plus préférés des enquêtés.	73
<b>Tableau n°4</b>	répartition des trois jeux les plus préférés de notre population d'étude.	74
<b>Tableau n°5</b>	répartition du lieu préféré pour jouer des enquêtés.	75
<b>Tableau n°6</b>	répartition de la population d'étude selon leur préférence de jouer.	76
<b>Tableau n°7</b>	répartition de la population étudiée selon la durée passée a jouer aux jeux vidéo.	77
<b>Tableau n°8</b>	répartition de la population d'étude selon leur degré d'avoir marre des jeux.	78
<b>Tableau n°9</b>	répartition de la population d'étude selon le but de jouer aux jeux vidéo	79
<b>Tableau n°10</b>	répartition de la population d'étude selon leur degré d'amour des scènes des guerres dans les je	80
<b>Tableau n°11</b>	répartition de la population interrogée selon leur participation a des scènes de crimes dans les jeux vidéo	81
<b>Tableau n°12</b>	répartition de la population d'étude selon la disponibilité des scènes d'exorcisme dans leu jeux vidéo.	82

<b>Tableau n°13</b>	répartition des enquêtés selon leur imitation d'un personnage violent en étant seul.	83
<b>Tableau n°14</b>	répartition de la population d'étude selon leur personnage préféré dans les jeux vidéo	84
<b>Tableau n°15</b>	répartition des enquêtés selon leur instruction des techniques de combats a partir d'un jeu	85
<b>Tableau n°16</b>	Répartition de la population interrogée selon le type d'arme utilisé dans leurs jeux vidéo.	86
<b>Tableau n°17</b>	répartition des enquêtés selon leur exécution de leur proches d'être violent dans leur comportement.	87
<b>Tableau n°18</b>	répartition de population d'étude selon sa relation avec les jeux vidéo	88
<b>Tableau n°19</b>	répartition des enquêtés selon leur réactions lorsqu'ils perdent une partie dans un jeu.	89
<b>Tableau n°20</b>	répartition des enquêtés d'étude selon leur réaction verbale lors de jeu	90
<b>Tableau n°21</b>	répartition de la population interrogée selon quand votre ami élimine dans une partie cela vous mènera a une dispute réel. ?	90
<b>Tableau n°22</b>	répartition des enquêtés selon leur essai de la reproduction de certains Techniques de combat dans leurs disputes	91
<b>Tableau n°23</b>	Répartition des enquêtés selon leur réaction lors de l'introspection de leur proches le déroulement de jeu.	92
<b>Tableau n°24</b>	répartition des enquêtés selon leur essai d'effrayer les autres en reproduisant une scène de jeu.	93
<b>Tableau n°26</b>	répartition des enquêtés selon leur exécution des cauchemars ou des insomnies sur les scènes de leur jeu	94

<b>Tableau n°27</b>	répartition des enquêtés selon leurs attitude lors de la sensation de colère.	95
<b>Tableau n°28</b>	répartition de groupe d'étude selon la façon de réaction face aux conflits avec autrui.	96
<b>Tableau n°29</b>	répartition des enquêtés selon leur négligence envers leur obligations scolaires et familiales lors de leur pratique de jeu.	97
<b>Tableau n° 30</b>	répartition de la population d'étude selon le fait de jouer aux jeux vidéo en plein cour.	98
<b>Tableau n° 31</b>	répartition de la population d'étude selon leur vécu d'enfance	99
<b>Tableau n°32</b>	répartition de la population d'étude selon le style parental	100
<b>Tableau n°33</b>	répartition de groupe d'étude selon leurs liens durant l'enfance.	101
<b>Tableau n° 34</b>	répartition de la population interrogée selon la subissions de la violence durant l'enfance	102
<b>Tableau n° 35</b>	répartition de groupe d'étude selon la relation avec les parents.	103
<b>Tableau n° 36</b>	répartition de groupe d'étude selon la relation avec les frères et sœurs.	104
<b>Tableau n°37</b>	répartition des enquêtés selon la personne avec qui ils entendent bien au sein de la famille.	105
<b>Tableau n°38</b>	répartition des enquêtés selon la façon de traitement a la maison.	106

<b>Tableau n°39</b>	répartition des enquêtés sur le fait d’être puni par leurs parents a cause de l’exposition excessive aux écrans.	107
<b>Tableau n°40</b>	répartitions de la population d’étude selon leur comportement à l’école.	108
<b>Tableau n°41</b>	répartition des enquêtés sur le fait d’être puni par leurs parents a cause de l’exposition excessive aux écrans	109
<b>Tableau n°42</b>	Répartitions de la population d’études selon leur comportement à l’école.	110
<b>Tableau n°43</b>	répartition des avantages et des inconvénients des jeux video selon les avis des enquêteurs	111
<b>Tableau n°44</b>	Répartition de l’influence de la surexposition aux écrans sur le parcours éducatif des enquêtés	113
<b>Tableau n°45</b>	répartition de enquêtés selon leur conscience que la lumière de leur écrans peut endommager leur système oculaire.	114

## Liste des figures

N° de figure	Titre de figure	
Figure n°1	<b>présentation de type de l'appareil moderne que possède-les enquêtés</b>	
Figure n°2	<b>présentation graphique des utilisations des appareils électroniques des enquêtés</b>	
Figure n°3	<b>présentation graphique des différents types des jeux vidéos les plus préférés des enquêtés</b>	
Figure n°4	<b>présentation graphique des jeux les plus préféré des enquêtés</b>	
Figure n°5	<b>présentation graphique des jeux les plus préféré des enquêtés</b>	
Figure n°6	<b>Présentation graphique de lieu préféré pour jouer des enquêtés</b>	
Figure n°7	<b>Présentation graphique selon la préférence des enquêtés de jouer</b>	

Figure n°8	<b>Présentation graphique de la durée passée à jouer aux jeux vidéo des enquêtés.</b>	
Figure n°9	<b>présentation graphique sur le degré d'avoir marre des jeux de la population d'étude</b>	
Figure n°10	<b>Présentation graphique sur le but de jouer aux jeux des enquêtés</b>	
Figure n°11	<b>Présentation graphique de degré d'amour des scènes de guerre des enquêtés</b>	
Figure n°12	<b>Présentation graphique des enquêtés selon la participation a des scènes de crime dans les jeux vidéos</b>	
Figure n°13	<b>présentation graphique du genre d'acte d'interagir face a l'adversaire dans les jeux de combats.</b>	
Figure n°14	<b>Présentation graphique sur le fait d'imitation d'un personnage violent en étant seul.de la population d'étude</b>	
Figure n°15	<b>présentation graphique de personnage préféré dans les jeux vidéo des enquêtés</b>	
Figure n°16	<b>Présentation graphique d'instruction des techniques de combat a partir d'un jeu des enquêtés</b>	
Figure n°17	<b>Présentation graphique de type d'arme utilisé dans les jeux vidéo</b>	
Figure n°18	<b>présentation graphique de l'exécution des proches des enquêtés d'être violent dans les comportements</b>	
Figure n°19	<b>présentation graphique de la réaction des enquêtés lors d'une perte d'une partie dans un jeu</b>	
Figure n°20	<b>présentation graphique des réactions verbale des enquêtés leurs d'un jeu</b>	
Figure n°21	<b>présentation graphique de la réaction des enquêtés et la possibilité de mener a une dispute réel lors de l'élimination d'un ami dans un jeu.</b>	
Figure n°22	<b>Présentation graphique de l'essai des enquêtés de reproduire certains Techniques de combat dans les disputes.</b>	

Figure n°23	<b>Présentation graphique de la mise en colère des enquêtés lors de l'introspection des proches le déroulement de jeu.</b>	
Figure n°24	<b>présentation graphique des essais d'effrayer les autres en reproduisant une scène de jeu</b>	
Figure n°25	<b>Présentation graphique des attitudes des enquêtés lors de la sensation en colère</b>	
Figure n°26	<b>représentation graphique de la façon de réagir face aux conflits des enquêtés</b>	
Figure n°27	<b>négligence envers leurs obligations scolaires et familiales lors de leur pratique de jeu</b>	
Figure n°28	<b>Présentation graphique sur le fait de jouer aux jeux vidéo en plein cour</b>	
Figure n°29	<b>Présentation graphique de vécu d'enfance des enquêtes</b>	
Figure n°30	<b>présentation graphique de style parental des enquêtés</b>	
Figure n°31	<b>Présentation graphique des liens des enquêtés durant l'enfance</b>	
Figure n°32	<b>présentation graphique de la subissions de la violence des enquêtés durant l'enfance</b>	
Figure n°33	<b>Présentation graphique de type de relation des enquêtés avec les parents</b>	
Figure n°34	<b>présentation graphiques de type de relation des enquêtés avec les frères et les sœurs</b>	
Figure n°35	<b>Présentation graphique des personnes avec qu'ils entendent bien au sein de la famille</b>	
Figure n°36	<b>Présentation graphique de la façon de traitement a la maison</b>	
Figure n°37	<b>Présentation graphique sur le fait d'être déjà puni ou insulter lors de l'exposition excessive aux écrans de la part des parents des enquêtés</b>	
Figure n°38	<b>présentation graphique de comportement des enquêtés a l'école</b>	

Figure n°39	<b>Présentation graphique des avantages des jeux vidéos selon les enquêtés</b>	
Figure n°40	<b>présentation graphique des inconvénients des jeux vidéo selon les enquêtés</b>	
Figure n°41	<b>présentation graphique sur connaissance des enquêtés sur l'influence de la surexposition aux écrans sur le parcours éducatifs</b>	
Figure n°42	<b>présentation graphique sur la connaissance des enquêtés que la lumière endommage le système oculaire</b>	

# Sommaire

Introduction générale	
Problématique et hypothèses	
Opérationnalisation des concepts clé	
Motif de recherche	

## Partie théorique

### Chapitre I : l'adolescence

Préambule	
1. définitions.....	12
2. Aperçu historique.....	13
3. caractéristique de changement à l'adolescence .....	13
3.1. Les changements physiques.....	13
3.1.1 Chez les filles .....	14
3.1.2 Chez les garçons .....	14
3.2. Les transformations psychologiques.....	15
3.2.1. L'image du corps .....	15
3.2.2. La sexualité.....	16
3.2.3. Crise d'adolescence.....	17
3.3. Développement cognitif.....	17
4. les étapes de l'adolescence.....	18
4.1. La pré adolescence.....	18
4.2. La première adolescence.....	18
4.3. L'adolescence.....	19
4.4. L'adolescence tardive.....	19
4.5 Post adolescence .....	19
5. les théories psychologiques sur l'adolescence .....	20

5.1. L'approche psychanalytique .....	20
5.2. L'approche développe mentale .....	20
6. les problèmes de la socialisation a l'adolescence .....	21
6.1. Les comportements a risque .....	21
6.1.1. Délinquance juvénile .....	22
6.1.2. La dépendance psycho-actives licites ou illicites.....	22
7. l'influence du contexte médiatique sur le comportement des jeunes adolescents	
Synthèse .....	23

## **Chapitre II : Jeux vidéo**

### Préambule

1. Définitions.....	24
2. Les différents types des jeux vidéo .....	24
2.1. Jeux d'actions .....	24
2.2. Jeux de stratégie .....	25
2.3. Jeux de rôle .....	25
2.4. Jeux de stimulation .....	25
2.5. Jeux éducatif .....	26
3. les types de joueurs .....	26
3.1. Les casuel gamers.....	26
3.2. Les pro-gamers .....	26
4. Les motivations dans les jeux vidéo.....	27
5. Les effets des jeux vidéo violents .....	30
5.1. Les effets à court terme .....	30
5.2. Les effets a long terme .....	31
6. les aspects favorables des jeux vidéo .....	32
7. les méthodes de recherche des jeux vidéo violents .....	32
7.1. Les études expérimentales .....	33
7.2. Les études corrélacionnels .....	33

7.3. Les études longitudinales .....	34
8. les risques des jeux vidéo violents .....	34
9. les adolescents et les jeux vidéo .....	35
Synthèse	

## **Chapitre III : La violence**

### Préambule

1. Définitions .....	36
2. la typologie de la violence .....	37
3. des contextes cliniques variés de la violence .....	37
4. définition de comportement violent .....	37
4.1. Comportement violent et adolescence .....	38
4.2. Les différentes manifestations de la violence .....	38
4.2.1. La violence verbale .....	38
4.2.2. La violence physique.....	39
4.2.3. La violence dirigée contre le matériel et le cadre scolaire .....	39
4.2.4. La violence au sein des écoles .....	39
4.2.5. La violence psychologique .....	41
4.2.6. La violence sexuelle .....	41
5. la différence entre l'agression et la violence .....	41
6. les théories explicatives de la violence .....	42
6.1. Les modèles instinctuels ou pulsionnels .....	42
6.2. Les modèles réactifs .....	42
6.3. Les modèles comportementaux ou conditionnels .....	43
6.4. Les modèles cognitifs .....	43
7. l'émergence de la violence dans les médias .....	44
8. la question de la violence dans les jeux vidéo.....	45
8.1. Jeux vidéo comme incubateur des comportements violents.....	45
9. la relation entre l'image et la pensée .....	46

### **Synthèse**

## **Partie pratique**

### **Chapitre IV : méthodologie de recherche**

Préambule

1. La méthode .....	47
2. la pré enquête.....	49
3. l'enquête .....	50
4. Présentation de lieu de recherche .....	51
5. l'échantillon et ses caractéristiques .....	51
6. les critères de sélection .....	52
7. les critères d'exclusion.....	53
8. les outils de la recherche .....	54
9. la déontologie de la recherche.....	57
10. les limites de la recherche .....	58
11. les difficultés rencontrées .....	58

Synthèse

### **Chapitre V : présentation et analyse des résultats**

Préambule

Présentation et analyse des résultats.....	59-115
--	--------

Synthèse

### **Chapitre VI : discussion des hypothèses**

Discussion des hypothèses. ....	116-119
Conclusion générale.....	120
La liste bibliographie	

Les annexes

# ***Introduction Générale***

## Introduction

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

C'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, et pour cela il faut avoir et choisir les bon 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, Il a besoin de se trouver, de s'affirmer, d'assumer, et d'expérimenter, mais aussi 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 éducatif, un outil de médiation.

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 de foyer ou 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 pouvant toutefois distinguer ; les jeux de rôle, les jeux de plateforme, jeux de réflexion, jeux de stimulation, jeux éducatif, et les jeux qui attirent plus les jeunes adolescents sont sans aucun doute les jeux de guerre, et de combat, des jeux d'actions et avec l'évolution de la technologie et en vision 3Dimensions les scènes virtuel dans ses jeux vidéo sont très proche de la réalité.

Malgré le rôle positif des jeux vidéo dans le domaine d'apprentissage 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 combat ...ses scènes de violence peuvent avoir un impact négatif et source de

## Introduction

plusieurs problèmes telle que la déscolarisation, l'échec scolaire, la violence, la désocialisation.

On les a associés à des tueries, accusés comme causes de ces déchainements de violence. Des nombreux cas insolites de joueurs ayant mis fin à leur vie, par suicide, oubliant de manger, boire, dormir, négligeant leur entourage, dépensant des sommes colossales dans les jeux en réseau ou encore ces vidéos du net où des joueurs excédés devenant littéralement fous de rage. Peu compris ou mal compris, les jeux vidéo aujourd'hui envahissent toutes les maisons et même institutions, 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 agressif qui va tracer la personnalité de l'adolescent aux limites de l'environnement familial, scolaire et social.

De se fait on a réalisé une étude sur l'impact des jeux vidéos violents sur le comportement des adolescents scolarisés on a choisit un questionnaire pour faire une étude quantitative descriptive et qualitative à la fois.

Pour cela, nous avons devisé notre travail en deux parties : la première partie est consacré à la théorie et qui est devisé en trois chapitres, aborder dans le premier chapitre « l'adolescence » contient les éléments suivants ; définitions de l'adolescence, aperçu historique, caractéristiques de changement, les étapes de l'adolescence, les théories psychologiques sur l'adolescence, les problèmes de la socialisation à l'adolescence, l'influence de contexte médiatique sur le comportement des jeunes adolescents.

Le deuxième chapitre intitulé « les jeux vidéos » contient une définition des jeux vidéos, les différents types des jeux vidéos, les types des joueurs, les motivations dans les jeux vidéos, les effets des jeux vidéos violents, les aspects favorables des jeux vidéos, Les méthodes de recherche des effets des jeux vidéo violents, les risques des jeux vidéos violents, les adolescents et les jeux vidéos.

Le troisième chapitre porte titre « la violence » contient des définitions de la violence, typologie de la violence, des contextes cliniques variés, définition de comportement violent, comportement violent et adolescence, la différence entre l'agression et la violence, théories explicative de la violence, l'émergence de la violence dans les médias, la question de la

## **Introduction**

violence dans les jeux vidéos, la thèse de jeux vidéos comme incubateur de comportement violent.

La partie pratique constituée de trois chapitres, le premier chapitre concerne la méthodologie de la recherche qui regroupe les éléments suivants : la méthode de recherche, la pré-enquête, l'enquête, présentation de lieu de recherche, l'échantillon et ses caractéristiques, les critères de sélection, les critères d'exclusion, les outils de recherche lieu de recherche, les outils utilisés, les outils de recherche, la déontologie de la recherche, ainsi les limites de la recherche et enfin les difficultés rencontrées.

Le deuxième chapitre est réservé à la présentation et analyse des résultats, et le troisième chapitre est réservé pour la discussion des résultats.

Enfin on a achevé notre étude par une conclusion générale suivie d'une liste bibliographique ainsi que les annexes.

*Partie*

*Théorique*

*Problématique et  
hypothèses*

L'adolescence selon Jean-Jacques Rousseau est : « une nouvelle naissance, un commencement ». C'est une période de transition entre l'enfance et la vie d'adulte qui se fait à l'âge entre 10 à 19 ans. Plusieurs transformations, physiques, physiologiques, psychologiques, intellectuelles et sociales qui se manifestent dans cette période qui est une période très délicate où l'adolescent devient plus vulnérable face aux facteurs et aux influences du monde extérieur.

Stanley Hall le fondateur de l'étude scientifique de l'adolescence a cité que l'adolescence constitue une étape unique spécifique dans le cours du développement humains et l'accent est mis sur la prééminence des facteurs biologiques sur les facteurs psychologiques ou la nécessité d'aborder l'adolescence dans une approche multidisciplinaire mais l'idée majeure de Hall qui va rapidement s'imposer et dominer la conception de l'adolescence et qui est caractérisée par une crise émotionnelle intense. (Claes, 2011, P.213)

De ce fait et dans le cadre de notre recherche on trouve que Les nouvelles technologies de l'information et de la communication tel que les jeux vidéo sont devenus l'un des facteurs déclencheurs de la dérive qui ont envahi la vie personnelle des individus, notamment celle de l'enfant et de l'adolescent elles ont transformé leurs manières de vivre, de penser, d'agir, de s'informer, de communiquer, d'échanger, de travailler et même de consommer. (Burgorgue-Larsen, 2009, P.65a80)

Aujourd'hui encore, de nouvelles consoles, de nouvelles modalités, et des jeux de plus en plus sophistiqués font leur apparition, 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, p. 4a16)

À Travers 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.

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 et a augmenté 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.

Avec le développement technologique et médiatique en Algérie, on suppose que la majorité des adolescents Algériens jouent aux jeux vidéo. Il y en a pour tous les goûts, de tout les types, et de multiple usages sont possibles (jouer seul, entre amis, en familles).

L'usage des jeux vidéo fait presque partie du quotidien des êtres humain plus particulièrement celui de l'adolescent.

L'adolescent se penche généralement sur les jeux vidéos d'actions et de tirs, de guerre ou de combats cette dernière qui apportent aux adolescents des éléments d'éblouissement ou ils se sentent entré dans le monde virtuel. Le contenu de ces jeux vidéos correspondent également aux caractéristiques psychologiques et émotionnelles des adolescents comme, la libération du pouvoir des parents. Les leaderships incarnés dans les scénarios des jeux vidéos surtout ceux de guerre, de combats qui contiennent des scènes violentes fréquentes et répétés. Les adolescents se lancent à la réincarnation des héros et les Avatars et au delà là à une adaptation de l'idée de la violence virtuelle qui transcende les limites personnel des adolescents vers l'environnement familiaux, scolaire et social.

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.

Selon Yolland 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 plusieurs 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, 2012, P. 35-50)

On trouve aussi Shawn Green et Daphne Bavelier (2003) du département neurosciences de l'université de Rochester qui publient une étude dans le journal Nature-, ils trouvent que la pratique des jeux vidéo d'action modifie tout un ensemble de capacités visuelles

attentionnelles. Les chercheurs ont comparé les performances des joueurs et non joueurs dans les différentes tâches, ils ont constaté que l'attention visuelle des joueurs fatigue moins vite que celle des non joueurs lorsqu'ils doivent rechercher une cible, malgré la constante de la difficulté de la tâche (C.Hodent-villaman, 2007, P.178)

Nous nous sommes consacrés tout au long de notre recherche afin de pouvoir prouver que l'utilisation des jeux vidéo qui contiennent des scènes ou bien des scénarios violents peut influencer sur le comportement violent des adolescents scolarisés

Deux types de comportement violent d'adolescent sont décrites ; le type impulsif (manifeste, violent) qui manifeste une perception perturbée de la réalité avec une limite floue entre réalité et imagination et le type mimique (masqué, instrumental) qui montre un comportement-écran, résultat d'une dissociation dans l'adaptation aux autres (Annette Streeck-Fisher, 2000, P.219)

Par conséquent l'exposition répétée à la violence dans les jeux vidéos entraînerait un changement manifestement persistant des croyances, des attitudes et des attentes susceptibles de favoriser la violence et faciliterait leurs développements, la répétition est un élément indispensable pour créer un changement significatif de ces facteurs personnels (croyances, attitudes, attentes, normes, jugement) puisque ceux-ci sont relativement stables. Ces remaniements pourraient modifier les réactions automatiques à des scènes ou des pensées violentes chez l'adolescent (Fournis, 2015, P.331a332)

parmi ces recherches les douzaines d'études du professeur Anderson de l'université de Iowa aux Etats-Unis et le 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 les 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. ((Pahlavan, Senkowsa, Michlot.2007, p.51.)

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 tout les jeunes même ceux qui ne sont pas naturellement agressifs. (Pahlavan, Senkowsa, Michlot, 2007, p.51)

Albert Bandura la violence télévisée servirait de modèles aux plus jeunes, une série d'expérimentation montre par exemple que des enfants se comportent agressivement après avoir visionné un film violent ou apparaissent leur personnages préférées ainsi pour Bandura les enfants apprennent par observation le comportement d'agression.

( Girandola, 2004, P.55)

Depuis l'avènement des jeux vidéo, de plus en plus violents, et la médiatisation de plusieurs tueries de masses comme celles de Colombine, Virginia Tech, Tutoya, ou Aurora, un débat passionné a vu le jour, concernant l'impact des jeux vidéos sur le comportement violent des adolescents, Plusieurs métas analysés récentes apportent des résultats contradictoires. Alors que certaines études concluent à une augmentation des comportements violents à court et long terme, d'autres mettent en évidence une diminution de la criminalité en lien avec une augmentation de la consommation de jeux vidéo (Fournis, 2015 P .331a332)

En Algérie, le "Blue Whale Challenge", le jeu qui pousse les adolescents au suicide C'est un jeu morbide, devenu viral sur les réseaux sociaux, notamment en Algérie. Blue Whale Challenge ou "Challenge de la baleine bleu" n'a pas de limite. Il consiste à réaliser une série de 50 défis, jusqu'au cinquantième : le suicide. Cinq jeunes algériens auraient succombé à cette spirale vers la mort dont trois de la région de Sétif. (<https://information.tv5monde.com>)

Jeroen Lemmens de l'université d'Amsterdam a réalisé une recherche auprès de 300 adolescents scolarisés et a montré que ceux qui aiment les jeux vidéo violents sont plus souvent des garçons ayant un niveaux de violence élevé et un niveau d'empathie bas (Lurent Bègue, 2008, P. 30a 31)

D'après notre pré-enquête sur la base de lecture exploratoires et la collecte des données au sein de l'établissement «martyrs zenach» situé a royale, les jeux vidéos occupe une place remarquable dans la vie quotidienne des jeunes adolescents, de ce fait le problème

de notre recherche tourne autour de est ce que ces derniers peuvent mener les adolescents a des manifestations comportementales violentes.

Pour vérifier le problème de notre recherche, nous allons essayer de répondre aux questions suivantes :

### **Question générale**

- Existe-t-il une relation entre la violence dans les jeux vidéo et les comportements problématiques des adolescents scolarisés ?

### **Questions partielles**

- Existe-il une relation entre la confrontation aux vidéos et l'augmentation du comportement violent chez les adolescents ?

- Est ce que les jeux vidéo approvisionnent les comportements violent aux adolescents scolarisés ?

### **L'hypothèse générale**

-Il existe une relation entre la violence dans les jeux vidéo et les comportements problématiques des adolescents scolarisés

### **Les hypothèses partielles**

- il existe une relation, plus la confrontation aux jeux vidéo violent est élevée plus l'adolescent devient plus violent.

- l'adolescent peut adopter des comportements violents dans les scènes de jeux violents.

### **Choix du thème**

Nous avons opté pour ce thème à des fins :

- Élargir nos connaissances dans le domaine psychologique et de mieux comprendre le comportement violent des adolescents scolarisés.
- Mieux Comprendre l'adolescence car c'est une phase où l'adolescent fait face à plusieurs changements (physique, psychique et émotionnelle).

- Noter les facteurs qui peuvent être un moyen d'un déséquilibre comportementale et parmi ces facteurs on trouve développement technologique tel que les jeux vidéos suivit d'un développement des techniques, des dispositifs et des moyens de jeux.
- Souligner l'Augmentation du taux de l'usage de ces dernières au niveau international on constatant ainsi l'accroissement élever de la violence en Algérie et spécifiquement dans le milieu scolaire.

### **Objectifs de la recherche**

Notre attention n'est pas de décrire le comportement violent chez les adolescents scolarisés mais on cherche à Identifier la réalité des jeux vidéos violents chez les adolescents scolarisés ainsi Mesuré les effets des jeux vidéo sur les comportements violent des adolescents scolarisés.

### **Définitions théoriques des concepts clés**

#### **Adolescence**

Freud dit : « Avec le commencement de la puberté, apparaissent des transformations qui amèneront la vie sexuelle infantile à sa forme définitive et normale ». (Domenchino. S et all, 2003, p98)

Selon Cogres et Peterson, l'adolescence, est la transition qui se situe entre enfance et l'âge adulte, le début de l'adolescence est marqué par une transformation corporelle qui atteint la maturité sexuelle et la capacité de traité l'information et l'acquisition de nouveaux Rôles sociaux (Michel.C 1983, p93)

Selon Piaget (1969) l'adolescence est l'étape du stade opératoire formel, la capacité de formuler et de raisonner à partir des hypothèses, se dégager du concret et à se situer le réel dans un ensemble de transformation possible. (Tourrette. C. 2002, p143)

#### **Opérationnalisation de la définition**

1. L'adolescence est une période du développement et de croissance, se situant entre l'enfance et l'âge adulte.

2. L'âge de l'apparition des transformations physiques, mentales et socio-affectives d'une personne.

### **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 dure, mini CD, CDROM, DVD).

Les principaux périphérique de jeux vidéo : la souri, 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 sportif ou même bâtir une armé. (Mostafa, 2001, p.13)

### **Opérationnalisation de la définition**

1. Le jeu vidéo est un programme stocké sur disque compact (CD-ROM ou DVD) ou sur cartouche (boîtier de stockage auxiliaire amovible)
2. La console est habituellement branchée à un téléviseur, alors que l'ordinateur est relié à un écran (appelé moniteur). Les consoles de poche, appelées ainsi parce qu'elles tiennent dans la poche, ont un petit écran intégré.
3. L'utilisateur peut jouer seul devant son écran ou avec des amis. Il peut aussi se connecter à Internet et affronter des joueurs du monde entier

### **Comportement**

Le terme comportement est un mot d'usage courant depuis le XVIème siècle. Il signifiait : « La manière d'agir, pour un être animé et quelquefois pour une chose »

Il faut attendre Piéron (1908) pour que le concept soit introduit dans le langage de la psychologie, comme équivalent du terme américain behavior, développé par Watson à la même époque, qui définissait la psychologie comme la science des comportements.

Selon Doron & Parot le concept a 2 définitions : « Dans un sens restreint la notion de comportement se limite aux activités directement observables de l'organisme, ce qui exclut les états de conscience, les pensées, les sentiments, les représentations et autres activités intérieures. Dans un sens plus large. (Monique, Formarier, 2012. P.115a117)

### **Opérationnalisation de la définition**

1. Manière d'être ou d'agir des êtres humains ou d'un groupe, attitude, conduite dont quelque chose fonctionne
2. Ensemble des réactions observables chez un individu dans son milieu de vie et dans des circonstances données

### **La Violence**

Violence désigne ainsi, d'un côté, des faits et des actions, ce que nous appelons couramment des «violences» d'un autre une manière d'être de la force, du sentiment ou d'un élément naturel qu'il s'agisse d'une passion ou de la nature. Dans le premier cas, la violence s'oppose à la paix ou à l'ordre. Dans l'autre, elle s'oppose à la mesure.

La violence est alors assimilée à la seule violence physique. En un sens, de par le caractère hélas objectif des violences physiques, c'est un bon critère pour évaluer le niveau de violence dans une société, mais, évidemment, cela laisse échapper tout un volet de violence morales ou encore sournoises et indirectes.

(Yves. Michaud, 2014. P30a36)

### **Opérationnalisation de la définition**

1. Le terme violence signifie qu'un individu veut ou à l'idée de provoquer un dommage une souffrance, blessure, douleur, envers autrui.
2. La violence peut être verbales ou gestuelles.

# *Chapitre I*

## *Adolescence*

## Préambule

Plusieurs travaux voyaient dans cet entre temps, au premier lieu le réveil des pulsions sexuelles mises en veilleuse durant les phases précédentes, plus précisément la remise en question de la maturation organique, mais aussi le rejet des objets internes parentaux et la création de nouveaux liens d'attachement hors du milieu familial tel que les les medias (jeux vidéos), Ces changements nous amènent d'emblée à poser des questions sur le comportement violent des l'adolescent.

### 1. Définitions

Etymologiquement, le terme adolescence et adolescent sont apparus dans la langue française entre XIII. XIV siècles. Ils proviennent à l'origine du verbe latin « adolescere » qui signifie « grandir ». Dans la langue française, nous trouvons trois synonymes qui renvoient vers la même période : « Puberté », « Jeunesse » et « Adolescence ».

L'adolescence **est l'une des étapes de la vie les plus fascinantes et peut-être aussi l'une des plus complexes.** Est toutefois cette croissance physique qui présente l'aspect physique le plus spectaculaire, et qui non seulement ouvre cette période mais aussi provoque l'apparition d'autres aspects ne concernant plus directement le corps, l'adolescent est donc caractérisé en quel que sorte par l'acquisition du sens de son identité personnelle, imposé aux autres sa propre originalité, gérer ces difficultés d'adaptation et s'intégrer au sein de son environnement.

(Coslin, 2002, p.22)

Selon Cogres et Peterson, l'adolescence, est la transition qui se situe entre enfance et l'âge adulte, le début de l'adolescence est marqué par une transformation manifeste du corps qui atteint la maturité sexuelle. L'adolescence constitue également un âge de progrès dans la capacité de traiter l'information et l'acquisition de nouveaux rôles sociaux.

Pour Fine Witting, l'adolescence s'installe dès le début de la puberté. C'est à la fin de l'adolescence que la croissance physique est relativement achevée. L'adolescence est présentée comme l'avènement du développement de l'enfant, ainsi le temps des

grands bouleversements physiques, intellectuels et psychiques, dans le but de permettre de devenir un adulte structuré, adapté, et responsable (Michel, 1983, p.93)

## **2. Aperçu historique**

L'origine du terme adolescence existait déjà dans la Rome antique. Signifie celui qui est entrain de grandir. Il n'est pas moins vrai que jusqu'au XIX siècle, l'adolescence au sens où la définit aujourd'hui, n'est pas observable au sein de la société occidentale, apparait dans leur vocabulaire pour désigner les jeunes collégiens poursuivant leur étude. Au moyen âge, la croissance physique était considérée comme l'agrandissement graduel d'une créature de Dieu. Ainsi pour Platon, considèrerait que cette transition consistait en une maturation graduelle transformant la couche d'âme, par la compréhension des choses. Aristot, envisageait plus tôt des stades hiérarchisés où les jeunes enfants dominés par leur émotion et appétits : La première période (8ans à 14ans) est subordonné au contrôle et règles. La deuxième période (15ans à 21ans) celle des passions et la sexualité, l'impulsivité, mais aussi le temps du courage et de l'idéalisme.

L'adolescence devient un terme générique désignant toute une classe d'âge, utilisé aussi bien pour les garçons que pour les filles. En effet, avec la généralisation de la scolarisation au XX siècle, l'adolescence et la scolarisation évoluent conjointement. (Coslin, 2002, p. 15a17)

## **3. Caractéristique du changement à l'adolescence**

La définition de l'adolescence qui repose sur l'idée de changement permet, de reconnaître l'ensemble des transformations multiples et profondes qui semblent, effectivement, caractériser les années adolescentes du point de vue du développement.

### **3.1 Des changements physiques**

Les premières modifications qui annoncent le début de l'adolescence, commence par des changements corporel. La puberté est la dimension somatique de cette

période, elle en est le point de départ. Par ailleurs, chacun des deux sexes à caractéristiques spécifiques et différentes par à l'autre on trouve :

### **3.1.1 Chez les Filles :**

Pour la fille, les premiers signes de la puberté apparaissent vers dix ans, et s'étendent jusqu'à l'âge seize ans. Le degré et rythme diffère d'une fille à une autre, par cause du patrimoine génétique. La jeune fille découvre peu à peu la réalité de son corps de jeune adulte, (la prise de poitrine, l'accroissement du bassin.....). Certaines parties du corps se développent plus vite que d'autre, et donnent des silhouettes temporairement disproportionnées. Ce qui provoque souvent chez l'adolescent l'émergence de l'angoisse et du complexe face à ce corps étranger, imposé et incontrôlable. (Mareau, 2004, p.89)

Au niveau des hormones, d'une part, c'est la production soudaine des hormones FSH et LH « Hormones folliculo-stimulantes » « Hormones lutéinisantes ». Par les ovaires, entraînent la production de deux hormones féminines « l'estrogène et progestérone ». Ces deux dernières permettent la production des ovules, un par mois de la puberté à la ménopause. D'autre part, la glande surrénale sécrète une hormone masculine, l'androgène responsable de la pilosité. Du côté de la croissance l'hormone principale est GH, qui provoque à la puberté une poussé de la taille, c'est le développement des seins qu'est le premier signe de transformation du corps.

Les menstruations (règles) en moyenne deux ans après le développement de **l'aréole du sein, en générale vers treize ans. Ainsi le développement au niveau des organes génitaux.**

**Par ailleurs les menstruations** marquent la possibilité dans l'imaginaire et dans la réalité d'avoir une grossesse. **C'est donc un pas vers l'adulte.** (Mareau, 2004, p.89)

### **3.1.2 Chez les garçons**

Chez le garçon, la puberté commence un peu plus tard. Entre douze à quinze ans. Les transformations physiologique ne sont pas les même que chez la fille, de même n'ont pas le même le rythme chez tous, certains ont une puberté précoce d'autre tardive. Les premiers signes chez les garçons est la pilosité pubienne.

Au niveau des hormones tout comme chez les filles, la sécrétion des deux hormones FSH et LH « Hormones folliculo-stimulantes » « Hormones lutéinisantes », provoqué par le système hypothalamo-hypophysaire ? Celles-ci vont agir sur les testicules qui produiront le sperme et une hormone spécifique masculine, la testostérone. L'hormone de croissance et l'endogène sont également sécrétées de façon importante, elles donnent lieu aux transformations anatomiques.

Développement des organes génitaux, vers douze ans. Les testicules et le scrotum en premier, environ un an après le pénis s'allonge et sa croissance s'étale sur deux ans. A quinze ans le garçon atteint la maturité sexuelle, avec la production du spermatozoïde mature, le garçon connaît des éjaculations nocturnes qui le surprennent et le questionnent. Elles sont tout à fait normale ça résulte des phénomènes hormonaux. (Mareau, 2004, p.91)

### **3.2 Les transformations psychologiques**

Face aux changements rapide du corps et la Poussé des hormones, l'adolescent ressent une violence à la quelle doit s'adapter. Est vécu selon les cas comme un passage désagréable où une véritable crise. C'est une période particulière de grands changements vécus, un point de départ, de grande richesse d'énergie et de construction de la personnalité. C'est grâce un véritable travail psychique que des changements internes vont s'opérer.

#### **3.2.1 Image du corps**

L'image du corps est une construction psychique de la représentation du corps. Elle se distingue du schéma corporel qui est la représentation réel basée sur la perception. Donc ce corps, subi des transformations confronte le jeune adolescent à une nouvelle image de lui-même, l'image est fortement touchée et remaniée et donnent lieu à toutes sortes d'angoisses et d'étape de transition d'image du corps dévalorisée. L'adolescent cherche dans le regard d'autrui à savoir si cette image est acceptable, voir appréciable, il est d'une extrême sensibilité sur le sujet et les remarque de l'environnement. Il devient même dangereusement dépendant de ce reflet subjectif. La solidité interne joue un rôle important pour compenser le déséquilibre de cette représentation inconsciente fragilisée.

Pour certains il arrive que le regard extérieur ne soit pas cause de leur image du corps, mais un plus loin, toutes les pathologies liées au corps (Anorexie mentale, dysmorphophobie...) (Mareau, 2004, p.94)

### **3.2.2 La sexualité**

La sexualité déborde la génitalité. C'est ainsi dès (1917), dans trois essais sur la théorie de la sexualité, FREUD parle de la sexualité infantile culminant avec le complexe d'Œdipe, puis mise en période de latence jusqu'à la puberté qui la réveille d'un nouveau mode de pensée et de conscience. Les pulsions sexuelles de l'enfance trouvant enfin leur but du fait de la puberté en découvrant l'objet sexuel chez autrui, les zones érogène (orale, anal, urétrale) vont céder la place à la zone génital. La jouissance sexuelle permet d'accéder au plaisir conscient, réel, terminal. (Mareau, 2004, p.95)

On se reportera pour une information plus complète à SMIRNOFF (1978).

Élabore trois définitions nécessaires pour aborder la sexualité adolescente :

- Celle de la pulsion : Est étroitement attachée aux sources somatique qui son à l'origine. C'est une force permanente amené de l'intérieur de l'organisme, en ce sens, d'une excitation psychique provoquée par un stimulus externe à la quel l'individu ne peut soustraire. Elle se caractérise par Un besoin devant être gratifié grâce à un objet que l'individu cherche dans le milieu extérieur.
- Celle de la Libido, représente l'énergie psychique de la pulsion sexuelle, qui se rattache à tout ce que nous résumons sous les noms, Amour, Désir, Envie, cette énergie est quantitativement variable et qualitativement distincte des autres énergies. C'est la manifestation dynamique dans la vie psychique des pulsions sexuelles, le réservoir d'où partent les investissements.
- Ainsi celle relative aux stades libidinaux. Ces stades sont suivi par une période de *Latence*, considérée comme le déclin du conflit œdipien : avec sa résolution, les choix objectaux son régressivement remplacés par l'indentification.

(Coslin, 2002, p.43)

**3.2.3 Crise d'adolescence**

Les mots « Crise » où comme certains auteurs emploient le mot « troubles réactionnels pubertaires ». Sont liés aux deux grands problèmes de l'adolescence : reconnaissance du corps et la maturation sexuelle.

Selon, Anna Freud, Laufer, Evelyne Kastemberg et autres, considèrent que la crise d'adolescence renvoie à « un conflit de développement » qui serait éprouvé généralement par tous les adolescents, car l'adolescence est un moment de réorganisation psychique. A la relativement calme période de latence succèdent donc un temps de crise puis des tentatives d'adaptation tendant à une nouvelle organisation de la personnalité et consolidation du moi. C'est la période où le garçon régressera le plus souvent au stade sadique-anal, tandis que la fille présentera, soit une attitude de protestation virile tendent à nier le fait d'être dépourvue de pénis, soit une attitude d'acceptation de son sexe manifestée tant dans une orientation hétérosexuelle précoce que dans la prédominance de tendances passives. Débutant par la puberté, dominée par la dépression sous-jacente, par des interrogations sur l'identité et par une idéalisation de la nouvelle vie qui s'offre à eux et qu'ils attendaient imaginativement. Il s'agit bien d'une crise car le jeune vit des changements, des conflits, des contradictions. (Coslin, 2002, p.140)

La notion de crise, est décrite par M. Debesse (1936), d'originalité juvénile. La crise juvénile proprement dite suit la crise pubertaire, elle peut aller jusqu'à 25ans et plus. Elle s'exprime par des attitudes et des comportements (extension d'intérêts, goût de l'abstraction, originalité, isolement, opposition au milieu familial, adultes), voire la survenue des troubles.. (Coslin, 2002, p.138)

Pour Marcelli et Braconnier, (1999) définissent une crise comme « un moment temporaire de déséquilibre et de substitutions rapides remettant en question l'équilibre normal ou pathologique du sujet. Son évolution est ouverte, variable ; elle dépend autant de facteurs internes qu'externes ». (Coslin, 2002, p.136)

**3.3 Développement Cognitif**

Le développement cognitif à l'adolescence est a été mené dans plusieurs travaux, vu son importance dans la compréhension de l'enchaînement et du fonctionnement cognitif.

Tel que le décrit Piaget (1969) appelé le *stade opératoire formel*, il avance l'idée que cette dernière étape peut ne pas être atteinte par tous les adolescents. C'est-à-dire que le développement cognitif peut s'arrêter avant, à la fin de la période opératoire concrète. Cette période qui va de 12 à 15ans constitue un changement du rapport au monde, l'intelligence se situe au plan des relations entre le possible et le réel. La pensée opératoire formelle est hypothético-déductive. C'est-à-dire que l'adolescent devient capable de formuler et de raisonner à partir des hypothèses, donc il parvient à se dégager du concret et à se situer le réel dans un ensemble de transformation possible. Tous les éléments se trouvent réunis pour permettre sans hésitation une critique systématique de la société, du conformisme et cela sur tous les points faible de système social. La pensée intérieure, la rêverie deviennent suffisamment riche pour permettre une fuite hors de la réalité.

(Tourrette et Guidetti, 2002, p.143)

#### **4. Les étapes de l'adolescence**

Selon Blos (1962), l'adolescence est une période critique, une telle évolution, interprétée en termes de second processus d'individuation, peut s'analyser selon cinq phases :

##### **4.1 La préadolescence**

Elle se caractérise par une importante émergence pulsionnelle, car il n'ya pas encore de nouvel objet d'amour, de nouveau but pulsionnel. En suit temps de résurgence de la prégenitalité, manifeste chez le garçon, fuit l'autre sexe dans la bonde et ses exploits. Pour la fille ce jette dans l'hétérosexualité. (Helen et al, 2002, p.111)

##### **4.2 La première adolescence**

Caractérisée par le primat génital et le rejet des objets internes parentaux. La libido reste flottante, chez la fille c'est le béguin homme ou femme, (*le stade bisexuel intermédiaire d'hellène Deutsch*). Tandis que pour le garçon, le stade de l'ami idéalisé qui prend place, mais sur un modèle narcissique plutôt qu'objectal. (Helen et al, 2002, p.112)

### **4.3 L'adolescence**

Cette étape, est marquée par le désinvestissement des anciens objets, la résurgence des conflits œdipiens, et la découverte de l'objet hétérosexuel. Mais c'est en oscillant entre l'hétérosexualité et le narcissisme, Blos, pour lui le stade narcissique est une étape de désengagement, entre l'attachement aux parents et l'amour hétérosexuel d'un nouvel objet, création de nouvelles relations et de nouveaux liens d'attachement, (pairs).  
(Helen et al ,2002, p113)

### **4.4 L'adolescence tardive**

Période de consolidation et de réorganisation structurales de la personnalité et la post-adolescence où l'état adulte est atteint. Les fonctions et les intérêts du moi se consolident. Ce qui produit un fonctionnement ego-syntonique, c'est-à-dire la représentation du moi se structure. Blos, dit « Le soi est héritier de l'adolescence » le sur moi, codes et règles s'étant bien intériorisé, s'est solidement établi. L'identité sexuelle prend sa forme définitive. (Helen et al ,2002,. p114)

### **4.5 Post adolescence**

On appelle cette période « jeune adulte », où l'état adulte est atteint. On arrive donc à l'âge de la profession le mariage, et la procréation, ceci fait référence à l'intégration beaucoup plus et à l'adaptation, celle-ci est définie métapsychologiquement et non par rapport à une réalité. (Helen et al, 2002, p.115)

## **5. Les théories psychologiques sur l'adolescence**

### **5.1 L'approche psychanalytique**

En particulier, S. Freud, (1905), il a théorisé cette notion et considère l'adolescence comme un moment clé du développement psychique de l'individu. Freud dit : « Avec le commencement de la puberté, apparaissent des transformations qui amèneront la vie sexuelle infantile à sa forme définitive et normale ». C'est-à-dire du fait de l'avènement pubertaire, en découvrant l'objet sexuel chez autrui, les pulsions sexuelles de l'enfance trouvant enfin leur but. La Jouissance sexuelle permet d'accéder au primat de la zone génitale (Organe sexuel). (Domenchino et all, 2003, p.98)

M. Laufer lui, résume l'adolescence en un processus qui intègre le corps. C'est à dire les transformations de l'image du corps résultant de la puberté amène l'adolescent à identifier son corps à celui de son père ou de sa mère œdipienne ainsi qu'au pouvoir de procréation qui leur attribue, parallèlement à cette identification, l'adolescent doit mettre des stratégies qui lui permet de lutter contre l'angoisse liée à la séparation avec sa mère et les pertes libidinales qui sont les conséquence.(Domenchino et all, 2003,p.100)

### **5.2 L'approche développementale**

La psychologie du développement à sa contribution dans l'explication sur le développement de l'être humain, en particulier l'adolescent, on trouve plusieurs auteurs qui ont abordés cette notion « adolescence ».

J. Piaget, (1969), il avance l'idée que l'adolescence est une étape où l'intelligence opératoire formelle attribue à la pensée de l'adolescent. Sa pensée se détache du réel en lui permettant de s'orienter vers une liberté de réflexion. A cette période donc l'adolescent construit des systèmes, élabore des théories abstraites, et réfléchit de manière spontanée. Piaget, nous parle « d'égoïsme intellectuel », une croyance dans la toute puissance de la réflexion qui se manifeste chez l'adolescent. Cet égoïsme se corrige quand sa capacité de réflexion lui permet de comprendre que

ses fonctions intellectuelles ne visent pas à contredire l'expérience mais bien au contraire, à l'interpréter et à la devancer.

(Helen et al, 2002, p.101)

Parmi les principaux fondateurs de la psychologie du développement, on trouve Stanley Hall, en (1904), auteur de deux volumes sur l'adolescence. Pour lui C'est une période bruyante, car s'y affrontent les besoins pulsionnels renouvelés et déculpés par la maturation pubertaire, d'une part, et les exigences de la vie en société que l'adolescent doit imposer à ses forces organique, d'autres parts. Du fait de cet affrontement, l'adolescent est en période à l'intense conflit interne il est tourmenté, déchiré et révolté par des sentiments exacerbé, son humeur est exaltée. (Helen et al, 2002, p .108)

## **6. Les problèmes de la socialisation à l'adolescence**

La période de l'adolescence est caractérisée par les bouleversements dans la vie de jeune adolescent. Les transformations physiques, le développement intellectuel et la maturation sexuelle conduisent l'adolescent à redéfinir ses rapports avec les autres, avoir de nouveaux lien en dehors de l'environnement familiale et à jouer un rôle sexué, à la poussé de la puberté l'environnement traite le jeune différemment : celui-ci n'est plus un enfant. Donc ce jeune adolescent est confronté à de nombreux conflits peuvent être associés à des facteurs interne ou externes. Egalement, les problèmes d'adaptations ; l'intégration relationnelles et institutionnelles, sont plus fréquent du fait qu'il s'agit d'être jeune et en situation de transition, en particulier ceux qui, s'avérant incapables d'atteindre le niveau requis, se voient rejeter, et développent des sentiments d'inquiétude. Pour lesquels les prises de risque font parties de la vie de certains adolescents pour y faire face et surmonté les défis.

(Coslin, 2002, p.202)

### **6.1 Les comportements à risque des adolescents**

Tous ces comportements représentent des modalités de fuite, de mise à distance, d'une tension interne avec le besoin de vérifier dans la réalité la régression avec ses relations objectales plus ou moins conflictuelles établies durant l'enfance. Plus ce

besoin sera grand, plus la réalisation sera brutale et plus elle prendra une forme pathologique. Parmi les comportements à risque les plus fréquents à l'adolescence on trouve :

### **6.1.1 Délinquance juvénile**

L'approche de la délinquance juvénile s'avère difficile présente une extrême diversité, regroupant les conduites délinquantes à savoir des actes vandalisme, incivilités scolaire passage à l'acte... Etc. Pour l'adolescent cela peut provenir du fait qu'il cherche à défier les adultes, l'autorité ou encore il cherche inconsciemment une punition. C'est-à-dire que le jeune adolescent ne s'estime plus d'être jugé coupable de ne pas être celui qu'il voudrait être, qu'il cherche à attiré l'attention, voire l'affection. (Coslin, 2003, p.181)

Selon Anna. Freud, elle apparaît comme une protestation juvénile, il n'a rien d'inquiétude, c'est un épisode qui ne dura pas et ne touche qu'une minorité de jeune. Le vrai délinquant c'est celui qui n'a pas la notion du bien et du mal, du permis et de l'interdit souvent la carence éducative est la cause. En outre, elle met l'accent sur le processus de socialisation qui est considéré comme un l'élément fondamental pour la compréhension des troubles de comportements. (Arezki, 2004, p.183)

### **6.1.2 La dépendance psycho-actives licites ou illicites**

La dépendance psycho-actives, peuvent être licites tel que (jeux vidéo, tabac, alcool, caféine) mais peuvent nuire a leur santé physique, comme psychologique qui s'exprime et se manifeste par des comportements hostiles, voir violents a l'égard d'autrui. Et même ces manifestation violentes peuvent conduire a des problèmes relationnel, et cela peut mener a une dépendance illicite, on trouve chez les adeptes des drogues douce (cannabis) ou dure (héroïne, cocaïne....) certains traits de personnalité comme, l'immaturation affective, passivité, dépendance, les sujets mal compris par les parents, ou tout autre adultes, c'est-à-dire l'adolescent en croyance dans la substance chimique de résoudre ses problèmes, (Wacjman, 2002, p. 30)

**7. L'influence du contexte médiatique sur le comportement des jeunes adolescents**

La majorité des études scientifiques révèle que les jeux vidéo augmentent le risque de comportements 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 ainsi ils peuvent entraîner chez les jeunes adolescents :

- Une désensibilisation émotionnelle.
- Des cauchemars.
- Des résultats scolaires instables. (Aurilie, 2012, p.13)

**Synthèse**

A partir de ce qui précède on peut conclure que cette phase transitoire dite « crise d'adolescence » est comme une longue étape subjective de découverte et de conquête de la personnalité. Elle présente un certain nombre de difficultés de plus en plus difficiles à surmonter qui dépendent autant de facteurs internes propres à l'individu que de facteurs externes. Comme les médias.

L'adolescence est l'étape tumultueuse de l'évolution d'où sortira, plus forte ou perturbée, la personnalité de l'adulte. Ce qui fait de cette étape très sensible qui impose aux parents, enseignants et éducateurs ainsi qu'aux chercheurs dans le domaine psychologique, une tâche importante qui est de mieux interagir avec cette tranche d'âge afin de bien la comprendre.



# *Chapitre II*

## *Jeux vidéo*

### **Préambule**

La technologie constitue un marché florissant qui attire un nombre croissant d'utilisateurs de toute âges, mais surtout les adolescents parmi ces technologies on trouve les jeux vidéos, qui prennent une place majeure dans la vie quotidienne des adolescents, les jeux vidéos sont l'un des loisirs les plus populaire chez les adolescents qui sont capables de faire croire a une réalité dite virtuelle et qui est devenue un véritable phénomène de société de notre monde moderne.

### **1. Définitions**

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

(Henriette Bloch et autres, 2002, P. 671-672).

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

Les jeux vidéos s'agit en fait d'u environnement informatique qui reproduit sur un écran vidéo, dans les règles ont été programmées logiquement, on peut dire qu'un jeu vidéo est un jeu qui se déroule sur un écran vidéo, ainsi le terme vidéo fut d'abord utilisé pour designer les jeux sur console, car cette dernière est alors connectés sur un téléviseur. (Perron, 2012. P 165)

### **2. Les différents types de jeux vidéo**

#### **2.1 Jeux d'action**

Ce sont des jeux ou il faut contrôler un personnage à accomplir une mission dangereuse important, tuer les ennemis et franchir les obstacles, exemple un soldat pendant la seconde guerre mondiale Medal of Honor) l'exploratrice archéologue à la

Poitrine Lara Croft (Tomb raider) Les jeux de combat, de tire, et les jeux de plat- forme font partie de la famille des jeux d'action.

Ex Doom, Tomb raider et Dukenukem 3D sont des exemples de jeux d'action. (Yolande perron, 2012, p. 39)

### **2.2 Jeux de stratégie**

Ce 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. ce sont 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 (R.Camille, 2017.P 31,32)

### **2.3 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. (R.Camille 2017, p 31,32)

### **2.4 Jeux de simulation**

Jeu vidéo qui stimule la réalité représenté virtuellement une activité humaine ou le fonctionnement d'une machine, et dans le quel le joueur a l'impression d'être physiquement impliqué dans l'activité représentai a l'écran. Il peut s'agir par exemple, de la simulation d'un sport, d'un vol d'avion ou de la conquête spatiale, certaine jeux dites simulation mettent l'accent sur la réalisme en 3D, d'autre privilégient plutôt l'action. Le but de jeu dans la plupart des cas est de reproduire et de faire revivre le plus réalistement possible les sensations ressenties lors des ces activités. (Perron, 2012.P123)

### Jeux éducatifs

Jeu utilisé comme outil d'apprentissage qui a pour but d'éduquer, de transmettre de connaissances et des compétences par l'intermédiaire du jeu, les jeux éducatifs combinent les aspects ludiques de jeu vidéos avec un objectif pédagogique ou de formation, par exemple parfaire l'histoire de France dans un contexte ludique.(Perron,2012.P139)

### **3. les types de joueurs**

#### **3.1. 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.

#### **3.2. Les pro-gamers**

Ce Sont des professionnels du jeu vidéo qui est leur principale source de revenus a travers des sponsors. De nombreux évènements vidéo ludiques sont organisés à travers le monde et des tournois permettent de voir s'affronter ce type de joueurs. L'ensemble de ces tournois se regroupe sous le terme « e-sport » qui désigne le sport électronique concernant à la fois des amateurs et des joueurs professionnels. (Taquet, 2014. 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. (P.Taquet., 2014.P78, 79)

#### **4. 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, Two factors 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)

### **5. Les effets des jeux vidéo violents**

Les jeux vidéos violents sont les jeux vidéos dans les quels les options disponibles pour les joueurs comprennent le meurtre, la mutilation, le démembrement, ou des agressions sexuelles sur un être humain. Ces jeux vidéos contiennent souvent des niveaux de violence graphiques, du sang, et des formes de sadisme (Kutner&OLson, 2008)

#### **5.1. les effets a court terme**

Les effets à court terme sont ceux dans les quels une personne joue a un jeu vidéo pendant une courte période (par exemple, 15 minutes) avant que des mesures appropriées soient obtenues habituellement, les effets a court terme sont évalués dans des études expérimentales menées en laboratoires réalisées par Kutner & Olson, 2008 et Gentile 2003.

Deux processus psychologiques peuvent expliquer les effets à court Terme des jeux vidéo violents:

L'amorçage des structures de connaissance, telles que les schémas et les Scripts agressifs, est une première conséquence de l'exposition a des jeux vidéo violents. L'amorçage de ces structures nécessite qu'une personne ait déjà au moins quelques scripts d'agression bien développés et qu'elle ait connu une brève exposition à un jeu vidéo nécessitant des actions violentes.

L'imitation constitue une autre conséquence des jeux vidéo violents. Les enfants ont une tendance innée à imiter les comportements de ceux qu'ils observent.

Selon Bandura Les enfants qui observent des scènes dans lesquelles des personnes se comportent de façon agressive, que ce soit par exposition directe ou par l'intermédiaire des media sont plus enclins à imiter ces comportements agressifs immédiatement après les avoir observé. Cette propension à imiter les actions des autres augmente lorsque les enfants s'identifient a la personne ou a un personnage qu'ils perçoivent comme étant semblable a eux-mêmes. (Youssef. H, 2006, p33, 35)

#### **5.2. Les effets à long terme**

Les effets à long terme sont ceux accumulés après une exposition répétée à des jeux vidéo violents sur une période de temps relativement longue, (des mois ou des années.) Les effets à long terme sont généralement évalués dans des études transversales et longitudinales.

Bushman et Hausmann (2006) ont réalisés des recherches qui montrent que les effets à long terme sont principalement les résultats des changements relativement permanents dans les croyances, les scripts, les attitudes, et des autres facteurs qui sont provoqués par une exposition répétée à la violence des jeux vidéo. Parce que ces facteurs personnels sont relativement stables, l'exposition répétée à la violence des jeux vidéo (ou à d'autres facteurs de risque environnementaux) est nécessaire pour créer un changement significatif.

L'observation répétée des actions et des personnages agressifs dans les jeux vidéo violents peut amener les individus à développer des croyances selon lesquelles l'agression est normale et appropriée.

La rumination consécutive à une séquence de jeux vidéo violents peut accroître les comportements agressifs chez les participants jusqu'à 24 heures plus tard.

Dans celle-ci, les participants ont été assignés au hasard à jouer à un jeu vidéo violent ou non violent pendant 20 minutes. Ensuite, les auteurs ont demandé à la moitié des participants de penser au jeu vidéo et d'essayer de trouver des façons de s'améliorer lorsqu'ils jouent à nouveau à ce jeu. Les participants sont revenus au laboratoire pour une tâche de temps de réaction 24 heures plus tard. Les résultats ont montré que les participants ayant joué à des jeux vidéo violents et à qui il était demandé de penser aux jeux, étaient plus agressifs que les participants ayant joué à des jeux vidéo violents mais à qui on ne demandait pas de penser aux jeux ou les participants ayant joué à des jeux vidéo non violents.

Plusieurs études ont montré ainsi 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.

### **6. les aspects favorables de jeux vidéo**

Les jeux vidéo sont souvent décriés par la violence qu'ils provoquent mais cela n'exclut pas 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, 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 **Te tris** 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 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 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., 2016, p 2)

### **7. 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) et les études longitudinales.

### **7.1. 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.

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 violent 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. 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. (Youssef.H, 2006, p 21,24)

### **7.2. 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 de violence 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. 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. (Youssef .H 2006, P 21,24)

### **7.3. 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 ou violent

À un temps 2

Après avoir contrôlé statistiquement le Comportement agressif ou violent au temps 1. Les études longitudinales permettent de tester des hypothèses causales en contrôlant toutes les variables explicatives alternatives. (Youssef .H 2006, P 21,24)

### **8. Les risques des jeux vidéo violents**

Les jeux vidéos riment avec violence abrutissent, obésité, désocialisation, inactivité physique, confusion entre le virtuel, le réel et l'imaginaire. Les jeux vidéos sont également associés a une pratique excessive qui peut se transforme en une réelle dépendance.(Blanchet .2008 .P11)

La pratique des jeux vides violents est un facteur aggravant des troubles du comportement et de la personnalité des joueurs de longue date, qu'elle potentialise les patterns d'agressivité et incline au passage a l'acte dans la vie réelle ,plus la violence est réaliste ,plus le joueur

s'identifie à l'agresseur et plus grande est la tendance à intérioriser des réponses agressives ou violentes en solution à des situations conflictuelles dans le monde réel (M. Nachez, P. Schmoll, 2003, P. 7a15)

Ils peuvent ainsi provoquer des manifestations psycho-traumatiques (troubles de sommeil, manifestations neurocognitives, cognitions dépressives...) pouvant conduire à un état de stress post-traumatique notons que le repérage est très difficile car les sentiments de culpabilité et de honte induisent des conduites de dissimulation et les demandes d'aide sont très rares. (Michel, 2015, P.53, 72)

### **9. les adolescents et les jeux vidéo**

Les jeux vidéo apparaissent comme une des pratiques d'écran les plus prégnantes à l'adolescence, au collège comme au lycée, quasi-totalité des adolescents déclare y jouer au moins une fois par semaine (86 pour cent) La plus part des adolescents ont leurs consoles de jeux (Xbox, PS, DS, etc.), dès le collège, les trois quarts des élèves en sont pourvus les garçons plus souvent que les filles, Possession d'une console est moins fréquente au collège qu'au lycée, mais la pratique des jeux vidéo est plus répandue, 88% pour cent des collégiens de l'échantillon, 85 pour cent des lycéens jouent aux jeux vidéo en moins une fois par semaine, tout type de jeu, hormis les jeux de simulation. Les trois types de jeux les plus prisés par les élèves collégiens et lycéens sont les jeux d'application sur smart phone, les jeux de tir et d'action et les jeux de simulation. (Obradovic et al., 2014, P.2)

### **Synthèse**

Les jeux vidéo sont considérés comme une des pratiques d'écrans les plus fréquentées dans le monde qui vise un public large notamment les adolescents, qui se renouvellent sans cesse et qui portent des bienfaits sur la favorisation de la créativité et l'accélération de processus de décision et un impact nocif pour les personnes qui ne savent pas s'en servir.

***Chapitre III***  
***La violence***

## **Préambule**

L'être humain est caractérisé par plusieurs comportements comme des réactions face au milieu. Ces réactions internes et extrêmes sont différentes d'une personne à l'autre et parmi ces comportements la violence, qui peut être destructive lorsqu'elle conduit à une prise de pouvoir sur l'autre ou bien à nuire ou attaquer autrui.

Mais aussi risque fortement d'entraîner un traumatisme, des dommages psychologiques, des problèmes de développement ou même un décès.

La violence se manifeste par de différents comportements. Plusieurs champs théoriques se sont donnés la tâche d'étudier la violence de plusieurs angles.

### **1. Définitions**

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.

Son usage déréglé. Elle repose sur la violence, mais il ne faut pas confondre celle-ci et la violence. La violence est initialement liée à pulsion d'autoconservation. Lorsqu'elle reste contenue, domestiquée, et se tourne vers la sublimation, elle peut être un moteur, qui donne envie de se dépasser pour dépasser l'autre. (Jean louis le run, 2012, P. 23 à 34)

L'OMS définit la violence comme suit « 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 ». Mauvaise compréhension du rôle potentiellement positif que pourraient avoir les jeux vidéo. (Cosnier, 2006, p.49).

Selon le dictionnaire de la psychologie : la violence est décrit comme force brutale qui un être imposé à l'autre, pouvant aller jusque à la contrainte exercée par l'intimidation ou la terreur elle est aussi représenté par tous les conduites agressive qu'un sujet plus forte physiquement ou moralement » (Block et All, 1991, P.989)

Guelle et Strauss définissent la violence comme « un acte pose avec l'intention, réelle ou perçue comme telle, de causer une douleur ou une blessure physique à une autre personne » (Gilles, 1994, P .06)

Pour Blandine kriegel la violence est une force dérégulée qui porte atteinte à l'intégrité physique ou psychique pour mettre en cause dans un but de domination ou destruction de l'humanité de l'individu. (Bernard.Bénil, 2021, P.55-58)

## **2. La Typologie de la violence**

La typologie utilisée dans le Rapport mondial sur la violence et la sante' classe les actes de violence en trois grandes catégories, selon leur auteur : violence dirigée contre soi-même, violence interpersonnelle et violence collective. Cette classification initiale fait la distinction entre la violence qu'un individu s'inflige à lui-même, la violence infligée par un autre ou par un petit groupe d'individus et, enfin, la violence infligée par des groupes plus importants comme des États, des groupes politiques organisés, des milices et des organisations terroristes. Ces trois grandes catégories sont encore subdivisées pour rendre compte de formes plus particulières de violence.

## **3. Des contextes cliniques variés**

La violence chez l'enfant n'est pas univoque et s'inscrit dans des contextes cliniques variés : troubles réactionnels, difficultés d'expression, conséquence de maltraitance ou d'abus sexuel, troubles de l'humeur, pathologies narcissiques, troubles envahissants du développement. Elle alimente la nébuleuse des troubles du comportement. Elle prend différentes formes dont les principales sont le passage à l'acte et un style relationnel plus ou moins contrôlé. ( louis le run ,2012, P. 23 - 34)

## **4. Définition du comportement violent**

C'est l'ensemble des réactions chez une personne placé 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, 2004, p.35)

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

Le comportement violent prend des formes diverses allant de l'homicide à la simple remarque sarcastique. Il y'a trois types de violence : scolaire - sexuelles, physique, verbale, psychologique et médiatique. (Laurent, 2015, p.12)

Généralement le comportement violent, 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 d'un acte violent est le lieu de la violence. (Laurent, 2015, p.12)

#### **4.1. Comportement violents et adolescence**

La compulsion aux comportements violents, dangereux et agressifs apparaît comme une réponse habituelle et précocement acquise au sentiment d'être menacé. Des adolescents qui restent fixés dans ce mode de comportement présentent des perturbations au plan du corps, de l'action et de l'esprit. Leur évolution arrêtée peut s'exprimer dans une perturbation de l'intégration sensori-motrice, suivie par des troubles d'apprentissage.

Deux types de comportement violent d'adolescents sont décrits : le type impulsif (manifeste, violent) qui manifeste une perception perturbée de la réalité avec une limite floue entre réalité et imagination, et le type mimique (masqué, instrumental) qui montre un comportement-écran, résultat d'une dissociation dans l'adaptation aux autres. Les adolescents au comportement violent sont fixés dans l'utilisation de messages qui passent par des actions et des souvenirs d'actions. On peut voir la transmission de ces traumatismes non-résolus aux futures générations comme une conséquence de l'aveuglement de l'âme. (Streeck-fischer, 2000, P. 219 a 225)

Eunkyung Jo et Leonard Berko witz explique que la violence médiatique amorcerait par l'intermédiaire de ces réseaux des pensées agressives et au delà des comportements agressifs (Girandola, 2004, P.55 a 68)

#### **4.2. Les différentes manifestations de la violence**

La violence scolaire est constituée par la violence verbale, la violence physique et la violence dirigée contre le matériel et le cadre scolaire.

##### **4.2.1. La violence verbale**

(menaces, jurons) est devenue un fait pratiquement banalisé par des élèves qui ne réalisent pas que leur langage et déplace dans le contexte scolaire en effet, cette violence verbale est considérée par ces élèves comme un mode normale de la communication (le parler-banlieue). certains adolescents relatent aussi des agressions verbales qu'ils subissent de la part d'éducateurs ou d'enseignants des collèges et lycées dans lesquels ils sont scolarisés. D'après A. Weil Barais « c'est la violence verbale qui blesse le plus parfois, pendant la récréation il arrive que quelqu'un vous dise des gros mots, et alors tous les auteurs vous regardent, ils rigolent ... il est rare que quelqu'un prenne votre défense » (Weil Barais, 2009, p. 106)

#### **4.2.2. La violence physique**

Grave est heureusement rare. Ce type de violence est fortement médicalisé mais, celle-ci ne doit pas faire oublier la violence physique moins grave mais quasi quotidienne dans les collèges (bagarres, bousculade...) ce type de Chapitre III : la violence scolaire 39 violence est un phénomène fréquent entre élèves dans les collèges de certains sites particulièrement difficiles (certaines zones d'éducatrices prioritaires et certains lycées professionnels). Ce type de violence existe aussi dans des établissements pourtant situés dans des zones dites sans risque. « La violence physique est la seule qui est la plus négativement jugée à cause de l'extrême qu'elle peut atteindre la mort ou la mutilation » (Jaque, Danancier, 2005, p.66)

#### **4.2.3. La violence dirigée contre le matériel et le cadre scolaire**

La troisième manifestation rencontrée est une violence active ou passive dirigée contre le matériel et le cadre scolaire : dégradation de locaux, retard systématique, absentéisme non excusé...etc. « Certaines conduites sont difficilement supportées par les enseignants, en raison de leur fréquences importantes » (Yeves Tyodor et Bevercet Stephane, 2006, p.80)

#### **4.2.4. La violence aux sains des écoles**

Aux yeux de Claude Le lièvre et de Francis Lec, historien et juriste, la violence scolaire n'est pas à considérer comme un phénomène nouveau ou récent, mais comme un fait qui a toujours existé, indépendamment de l'origine sociale des élèves ou du

climat social d'une époque. Il convient néanmoins aujourd'hui de prendre en compte la souffrance spécifique de l'enseignant victime et d'y apporter des réponses juridiques et institutionnelles pertinentes et réalistes. La violence ne doit pas en effet être pensée simplement comme une cause de détérioration du climat qui règne à l'école. Elle en est aussi, souvent, la conséquence. (montoya et benoit, 2011 , P.05 a 08)

Pour autant, le milieu scolaire n'échappe pas à la recrudescence chez les élèves des conduites à risques, qui s'actualisent plus particulièrement à travers les jeux d'agression. Cette violence ludique-récréative est abordée par Grégory Michel, qui s'appuie sur une discussion autour des profils des auteurs et des victimes pour aborder les conséquences psychopathologiques sous l'angle d'une approche préventive s'inscrivant dans le cadre de la promotion de la santé. Parmi les facteurs de risques, les données scientifiques disponibles ont permis de mettre en évidence à la fois des caractéristiques propres à l'enfant et des éléments de type psycho-environnementaux, mais elles font aussi apparaître le rôle déterminant de l'école en matière de développement, dès les premiers temps de la scolarisation, des compétences psychosociales des enfants et des parents, en prenant appui sur le potentiel des ressources scolaires et familiales. (montoya et benoit, 2011, P.05a 08)

La violence des élèves s'est instituée en préoccupation majeure. Personnels, parents, élèves, l'ensemble de la communauté éducative s'empare de cette thématique. Des événements sont fortement médiatisés. Les réactions politiques se bousculent. Discours de soutien aux victimes ou de dénonciation des auteurs, lois, circulaires, plans de lutte. Des états généraux sont convoqués, des commissions créées, des recherches commanditées et de nouvelles lois sont votées. Le jeu des questions imposées s'y affirme. Faut-il plus de fermeté et plus de sanctions ? Faut-il construire des dispositifs particuliers pour les élèves violents ? Faut-il plus de policiers et de caméras ? Ces questions et les réponses qui y sont données semblent relever de la force de l'évidence et du pragmatisme mais leur accumulation depuis vingt ans ne semble pas modifier les visions politiques ou professionnelles d'une école victime de violences. (Cécile, 2013, P.15a 31)

**4.2.5. La violence psychologique**

La violence psychologique, que l'on appelle aussi parfois « cruauté mentale », est un abus de pouvoir et de contrôle. Les violences psychologiques peuvent être elles-mêmes classées en deux sous-catégories -celles qui se caractérisent par des carences, des manques : manque de soins, manque d'attention, manque d'affection et de manifestations d'affection, froideur, négligence. -celles qui consistent en des gestes ou comportements agressifs : attitudes méprisantes (haussements d'épaules, refus de parler..), menaces de coups ; ou encore une surveillance constante. (Olivier Maurel, 2012)

**4.2.6. La violence sexuelle**

Les violences sexuelles consistent à obliger une personne à subir, à accomplir ou à être confrontée à des actes d'ordre sexuel sans son libre consentement. Les différents actes peuvent être regroupés en plusieurs catégories :

- ✓ violences sexuelles avec pénétration ou tentative de pénétration sexuelle: qu'elle soit vaginale, anale, buccale, par le pénis, par les doigts ou par un objet (viol, sodomie, fellation, contraintes sexuelles).
- ✓ violences sexuelles avec contact corporel: attouchements, caresses et baisers imposés, masturbation forcée de l'agresseur, obligation à prendre des postures dégradantes, etc.

violences sexuelles n'impliquant pas de contact corporel: exhibitionnisme, contrainte à regarder du matériel pornographique, harcèlement téléphonique à connotation sexuelle, gestes et paroles obscènes, remarques grivoises, insultes sexistes, propositions sexuelles importunes, voyeurisme, courriers/courriels pornographiques, filmage ou diffusion d'images à votre insu, etc. (Olivier Maurel, 2012, p.10)

**5. La 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 le violent à sortir du cadre des lois et des règles qui régissent les relations interpersonnelles dans une société. (Bergret, 1985, P.41a54)

## **6. Théories explicatives de la violence**

### **6.1 Les modèles instinctuels ou pulsionnels**

Pour lesquels on a tenté de trouver des bases biologiques. Pour Delgado (1967), l'activation de certaines zones du cortex déclencheait des réactions agressives. Freud lui-même a d'abord élaboré un modèle pulsionnel. Le ça (la pulsion qui s'exprime de manière brutale, sans mentalisation), émotion brute, cherche à trouver un sens, qui ne correspond pas toujours à la réalité, qui peut être parfois une reconstruction syncrétique déréelle, voire quasi délirante, et peut être associée à un vécu de danger, de persécution, qui déclenche un passage à l'acte agressif, destiné à protéger le Moi, à défendre la personne contre un danger parfois imaginaire. Les éthologues, et en particulier Konrad Lorenz, à partir de l'observation des comportements d'animaux, ont développé aussi ce type de modèle. Pour Lorenz, il existe un instinct de combat, activé par des *stimuli* déclencheurs, donc des marqueurs biologiques, reconnus sans participation des apprentissages, donc de la culture (des couleurs, des mouvements – par exemple les parades nuptiales). (Alain Vernet, Franck Henry et AL, 2006, P.59a63)

### **6.2 Les modèles réactifs**

Dans ces modèles, l'agression résulte aussi d'une frustration, d'une insatisfaction, mais qui se situe plus au niveau de la représentation de la pulsion. Elle concerne plus le domaine symbolique que le domaine physique, biologique, instinctuel. Dans les années quarante, Dollars et Miller, ont validé cette théorie, reprise par les psychanalystes Karen Horney et Erich Fromm. On peut d'ailleurs considérer que toutes les théories qui mettent en avant la précarité des conditions économiques et sociales appartiennent à cette hypothèse. Cette théorie a servi de support à des réponses à l'agressivité, à des méthodes pour en traiter, arguant qu'il fallait mettre en place des défoulements, des décharges, afin de canaliser ces frustrations. C'est ce que l'on appelle la catharsis ou l'abréaction. On a beaucoup préconisé le sport dans cet objectif. Mais cette dernière

méthode, en particulier, semble avoir été un échec, car les sportifs ont, semble-t-il, des réactions agressives d'un degré supérieur à celui des non-sportifs. (Alain Vernet, Franck Henry et AL, 2006, P.59a63)

### **6.3 Les modèles comportementaux ou conditionnels**

Ont essayé de fournir une explication à cet échec des modèles réactifs ou cathartiques. Selon ces théories, le renforcement positif de comportements agressifs, de schèmes d'action ou de valeurs impliquant l'agressivité, tel que le recommandent les modèles réactifs, permet en fait un apprentissage de l'agressivité, son entretien, son développement et non pas son extinction. Les théories relevant de ces modèles conditionnels soutiennent que l'agressivité se renforce à chaque fois que l'on retire une satisfaction d'un comportement agressif, à chaque fois que celui-ci est lié à une gratification, une valorisation, un plaisir, somme toute une complétude narcissique. C'est pourquoi ces théoriciens insistent sur l'importance de la punition rapide, sur l'immédiateté de la sanction, sur un renforcement négatif en vue de l'extinction d'un comportement inapproprié. Pour eux, il s'agit d'éviter l'effet d'un renforcement positif, donc d'un conditionnement positif à un comportement violent. Dans l'ordre juridique et social, la notion de tolérance zéro est une conception issue de cette approche théorique des comportements agressifs et violents. (Alain Vernet, Franck Henry et AL, 2006, P.59a63)

### **6.4 Les modèles cognitifs**

Veulent dépasser les modèles précédents et intégrer les modèles réactifs et comportementalistes, en ajoutant une marge de variation individuelle, une part d'appréciation, de compréhension, de représentation, donc de subjectivité. Pour eux, et selon le modèle réactif, l'agressivité naît souvent d'une frustration, d'une sensation de manque ou de déplaisir, mais qui ne développe qu'une émotion, une excitation, donc une sensibilisation, une disposition à l'agressivité, laquelle se renforce de la satisfaction apportée par certaines attitudes, résultant au départ du hasard. Ces comportements sont en quelque sorte progressivement sélectionnés dans un ensemble plus vaste, mais découlent aussi de l'imitation de modèles comportementaux environnants, ou distingués par telle ou telle situation (jeux vidéo, supports médiatiques, références diverses), donc d'un phénomène d'identification. Ainsi, on peut imiter un parent

violent, d'où l'idée que les agressés d'hier seront les agresseurs de demain. On constate d'ailleurs que les enfants qui subissent des châtiments corporels sévères sont plus agressifs que ceux qui n'en reçoivent pas. On mime un film violent, un jeu violent ; Leyens (1979) a d'ailleurs montré qu'il existait une relation entre films violents et comportements agressifs ; Epon (1971) a avancé l'idée selon laquelle les enfants qui regardaient des films violents, et qui développaient dix ans plus tard un comportement agressif, étaient plus nombreux que ceux qui en regardaient peu. L'exposition précoce et répétée au spectacle de la violence est donc un facteur de risque non négligeable, car elle augmente les comportements violents et plus encore la tolérance à la violence. La télévision et les jeux vidéo joueraient un rôle à ne pas sous-estimer, et ce, d'autant que 80 % des programmes télévisuels contiennent des références à la violence, jusqu'à une moyenne de six par demi-heure dans les programmes pour enfants. (Alain Vernet, Franck Henry et AL, 2006, P.59a63)

### **7. L'émergence de la violence dans les medias**

De nombreuses recherches nordiques et internationales ont parlé sur les risques de la violence médiatisée et a très peu à dire sur les influences offensives et nuisibles des autres possibilités. En outre, il se limite aussi aux médias de l'écran : film et télévision, jeux numériques et Internet (portable inclus). La représentation de la violence médiatique du film et de la télévision se réfère, le plus souvent, dans le débat général public et dans la recherche, à la description-représentation de la violence visible, manifeste et physique. La menace, engendrée par une telle violence, va de pair avec l'intention de tuer, d'endommager ou d'infliger une souffrance physique aux victimes, par exemple, à l'occasion de combats, bagarres, fusillades, meurtres, etc.

À cause de cette prédominance, dans la recherche, de la violence physique médiatique, nous sommes peu informés sur d'autres formes d'expression de la violence symbolique, comme l'oppression mentale bien structurée et les relations de pouvoir ou de puissance, qui sont aussi représentées dans la production médiatique. De plus, la recherche a surtout, en grande partie, été concentrée sur la représentation de la violence de divertissement, à travers des œuvres de fiction et des drames, par opposition aux représentations de la violence des actualités et d'autres contenus se rapportant à des faits réels. (Cecilia et Feilitzen, 2011, P. 115 à 130)

Le mot de virtuel a trois significations bien différentes. En optique, il renvoie à l'image en miroir ; en philosophie, il évoque depuis Aristote ce qui est destiné à advenir, qui se distingue du simplement possible ; enfin, dans le domaine des technologies numériques, il désigne un monde d'algorithmes. Mais pour les simples usagers que nous sommes, l'important se trouve ailleurs. Avec le virtuel, nous sommes passés d'un monde où les images étaient indicielles à un autre où elles sont fabriquées numériquement. (Serge, 2001, P. 147 à 160)

## **8. La question de la violence dans les jeux vidéo**

Le débat entourant l'influence de la violence dans les jeux vidéo sur les comportements déviants ou délinquants des joueurs est présent depuis maintenant près de 30 ans (Harris, 2001, P. 40 à 60)

Déjà, en 1982, le chef de la santé de l'armée américaine soulignait le caractère problématique des jeux vidéo et déclarait que le corps et les âmes de jeunes étaient en train de devenir dépendants des jeux vidéo (New York Times, 1982).

Le débat s'est en fait tout naturellement inscrit dans la continuité des arguments touchant à la question de la violence dans les médias de masse, notamment à la télévision. C'est toutefois durant les dernières années que le débat sur la question de la violence dans les jeux vidéo s'est accentué. En effet, des fusillades comme celle s'étant produite à Columbine ont soulevé des questions sur la relation entre la violence dans les jeux vidéo et le fait que certains individus se tournent vers la déviance ou vers la délinquance.

En effet, bon nombre des auteurs de ces fusillades étaient des amateurs de jeux vidéo. Conséquemment, la crainte la plus importante, fréquemment soulevée dans les médias de masse, est que la violence présente dans les jeux vidéo, principalement les jeux de tir à la première personne, aurait pour effet d'entraîner des comportements violents. Ainsi, par mimétisme, les joueurs de jeux vidéo auraient tendance à vouloir recréer ce qu'ils voient dans les jeux. (Gagnon, 2012, P.135 à 139).

### **8.1. jeux vidéo comme incubateurs de comportements violents**

Selon les tenants de la thèse voulant que la violence présente dans les jeux vidéo influence négativement le comportement des joueurs, la participation active à l'action

dépeinte dans lesdits jeux viendrait changer la dynamique. En effet, étant donné que le joueur est directement impliqué dans les actes de violence se produisant au cœur du jeu, cela engendrerait une modification du comportement. Le fait de passer d'un « spectateur passif » à un acteur actif dans la commission des actes de violence engendrerait un processus d'apprentissage. Certes, il s'agit d'une participation effectuée dans un contexte virtuel, mais cette virtualité est de plus en plus réaliste au fur et à mesure que la sophistication des jeux augmente. Les défenseurs de cette thèse voient donc un lien entre les comportements agressifs de certains individus, surtout les adolescents, et la violence consommée dans les jeux vidéo. La consommation à répétition de ce matériel désensibiliserait les individus à la souffrance de « l'autre », leur donnerait des compétences dans la commission d'actes violents et les pousserait à devenir asociaux. (Bartholow et al, 2006, p.50)

### **9. La relation entre l'image et la pensée**

L'immersion croissante de l'homme du troisième millénaire dans des environnements interactifs de simulation, s'accompagne d'un discours officiel, asséné par les médias cherchant à nous convaincre d'une contre-vérité : il existe une opposition radicale entre le virtuel et le réel. Mais pourquoi donc l'idéologie contemporaine hypermoderne tient-elle tant à ce clivage ?

Étymologiquement, virtuel est issu de virtualis « qui est en puissance », lui-même dérivé de virtus, « vertu », « caractéristique distinctive ». Le virtuel, c'est la potentialité du « en puissance » auquel ne s'opposent nullement le réel mais bien la mise en acte, l'actualisation. En effet, en toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose surtout pas au réel mais bien à la graine qui contient. (Sylvain, 2011, P.161 a 187)

### **Synthèse**

La violence est un processus de développement individuel spécifique à la personne dès l'enfance, et qui pourra être dangereuse à l'âge adolescence, la violence peut être liée à plusieurs facteurs environnementaux par ailleurs les médias, jeux vidéo est l'un des facteurs déclencheur d'un comportement violent.

# *Partie pratique*

*Chapitre IV*  
*Méthodologie de*  
*recherche*

## **Préambule**

Toute recherche scientifique s'appuie sur une méthodologie précise qui permet d'élaborer une recherche plus concrète et valide, et d'aider le chercheur à vérifier les hypothèses de sa recherche.

Dans ce chapitre, nous allons présenter les étapes méthodologiques que nous avons suivies afin d'effectuer notre recherche, nous allons présenter la méthodologie de recherche qui consiste la méthode descriptive quantitative, une pré-enquête et son déroulement ainsi qu'une enquête qui englobe le lieu de pratique, le groupe de recherche, ainsi que les outils de recherche, l'analyse des outils et le déroulement de la recherche, voir aussi une déontologie respectée par chaque recherche scientifique. Pour finir, une conclusion qui résume toute notre recherche

### **1. La méthode**

Nous avons opté pour la méthode descriptive (quantitative) qui semble être la plus appropriée aux objectifs de notre recherche, car elle va nous permettre d'étudier et analyser l'ensemble du groupe de recherche.

L'analyse descriptive des données permet au chercheur de résumer un ensemble de données brutes à l'aide de techniques statistiques. Ce type d'analyse vise essentiellement à décrire les caractéristiques d'un échantillon et à répondre aux questions de recherche (Fortin et Gagnon, 2015). Les outils dont dispose le chercheur pour réaliser ce type d'analyse se répartissent en trois principales catégories : les mesures de tendance centrale, les mesures de dispersion et de position ainsi que les analyses de fréquences. (Thomas, 2019, P.105)

Selon Maurice cette 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 systémique. (Maurice, 1997, p. 56-59)

Cette dernière nous permet la description précise d'un comportement et l'étudier de façon précise, 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.

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

### **1.1. La méthode quantitative**

Comme méthode de recherche et la plus appropriée à la compréhension de notre thème.

Les données quantitatives sont des informations numériques ou statistiques provenant le plus souvent d'enquêtes, de rapports ou de données administratives. Les données quantitatives sont utiles quand on cherche à décrire le qui, le quoi, le où et le quand, afin de fournir un portrait ou les tendances d'une population.

Il s'agira donc d'étudier le processus de réalisation et d'exploitation d'une enquête par questionnaire. L'enquête par questionnaire regroupe l'ensemble des techniques de collecte qui s'appuient sur la confection et l'utilisation d'un questionnaire, par exemple : le sondage par questionnaire, le questionnaire postal et l'enquête par questionnaire direct.

Cette méthode est utilisée lorsque le sujet est relativement bien connu, ou encore lorsqu'on veut des résultats quantifiés - cherchent à valider et à généraliser les résultats - à les moyens de mener une telle enquête. ( JUDICAEL ALLADATIN ET AL 2017,PP.4 -10)

La mise en œuvre d'une telle opération exige le déroulement de plusieurs étapes :

- Définition de l'objet de l'enquête et de la population ciblée
- Pré-enquête d'exploration du sujet (terrain ou documentation)
- Définition finale des objectifs et hypothèses de l'enquête
- Définition des indicateurs, confection de l'outil de collecte et plan de sondage
- Pré-test ou test de l'outil de collecte
- préparation du terrain et confection du masque de saisie

- Collecte des données
- Plan de codage, dépouillement et saisie des données et finalisation des données
- Plan d'analyse et analyse des données

Rapport provisoire, analyse critique du déroulement (pré-enquête) et rapport final. ( JUDICAËL ALLADATIN ET AL , 2017,P.4 -10)

## **2. La pré- enquête**

La pré-enquête est définie comme étant « la phase d'opérationnalisation de la recherche théorique. Elle consiste à définir des liens entre d'une part, les constructions théoriques schéma théorique ou cadre conceptuel selon l'échantillonnage. Et d'autre part, les faits observables afin de mettre en place l'appareil d'observation. » (Chauchat. H, 1990, p19)

Notre pré- enquête avait comme objectif la récolte d'information pour vérifier à la fois, la faisabilité de la recherche, concernant le thème choisis ainsi que le groupe qui convient à notre recherche. Après avoir eu l'autorisation du chef de notre département et l'accord de la conseillère d'orientation ainsi que le directeur de l'établissement martyrs zenach a Bejaia , qui nous a permis de diffusé note questionnaire sur l'ensemble de notre population d'étude , nous avons eu l'opportunité de commencer notre stage au sein de cette établissement, en premier lieu, elle nous a fait visiter leur siège et elle nous a présenté tous le personnel ; psychologues ainsi que les élèves intégrés dans ce lycée . Nous avons interrogé les psychologues par rapport aux enfants ainsi sur l'application du questionnaire et d'autres questions qi intéressent notre thème de recherche pour recueillir le maximum d'informations.

### **2.1. Le déroulement de pré enquête**

Notre pratique a commencé le 2 avril jusqu'au 18 mai, une période qui nous a permis d'observer les élèves et d'assister à l'application de notre questionnaire. Au début c'était des observations avec la conseillère pour voir la façon dont elles exercent avec les adolescents.

Grâce à l'accord et le consentement des élèves de répondre au questionnaire et les questions posées à la conseillère d'orientation, nous avons pu récolter beaucoup d'informations qui nous ont servis au cours de notre recherche. Progressivement nous avons atteint le nombre voulu de notre échantillonnage(70).

Le but de notre recherche est de prouver comment les jeux vidéo ont un impacte majeur sur comportement violent des jeunes adolescents, l'efficacité de notre questionnaire nous a permis d'atteindre le but de notre recherche et de montrer à quel point les médias peuvent être la cause de déviance des élèves.

Nous avons choisi un seul cas pour réaliser notre pré-enquête. Avec l'aide de la conseillère elle a accepté de répondre à certains de nos questions en nous donnant quelques informations concernant ce cas.

Le cas choisi est celui qui passe beaucoup plus de temps sur ces écrans, on a remarqué que ce dernier a un comportement très agité au sein de l'établissement que sa sois avec ses camarades ou bien ses enseignants et un rendement scolaire très faible.

### **3. L'enquête :**

L'enquête se définit comme étant une méthode scientifique, interrogative, qui a pour but la collecte d'informations et des données. On distingue alors deux types d'enquête important en science humaine et sociales, qui sont : Les enquêtes quantitatives : sont des enquêtes qui visent l'observation des phénomènes de société, des comportements, et la mesure d'aptitudes et d'opinions. Les enquêtes qualitatives : sont des enquêtes qui visent la compréhension des phénomènes à travers l'observation d'aspects qualitatifs ; soit le pourquoi et le comment du geste ou du comportement ? Les enquêtes qualitatives opèrent à l'aide de minutieux et longs entretiens individuels ou collectifs, directs et non dirigés auprès de potentiels acteurs concernés. (BENYOUCEF , 2014, p.1)

### **5. Présentation de lieu de recherche**

Afin de pouvoir réaliser cette étude et de s'approcher des adolescents dans un cadre institutionnel, nous n'avons effectué notre pratique au sein de l'établissement martyrs

zenach c est un lycée qui ce situe à ihadadan le mile logement a 40 mètres âpres l'hôtel Royale.

### **5.1. Infrastructure**

Actuellement l'établissement occupe un espace de 5382m<sup>2</sup>, dont 1100m<sup>2</sup> de surface bâtie. Il est composé de :

- des salles qui ce compose de plusieurs table, chaise, bureau et un tableau
- bloc administratif
- salle d informatique
- une cour spacieuse
- un terrain de foot basket ... etc.
- poste de sécurité
- sanitaire pour filles et garçons
- salle de lecture
- une bibliothèque
- des labos et des ateliers de pratique

### **6. L'échantillon et ces caractéristiques :**

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, 1997, p .228-229).

Dans notre recherche l'échantillonnage est constitué de 70 élèves de première année secondaire de sexe masculin âgé de quinze à vingt ans de l'année scolaire 2021-2022 du lycée Martyrs Zenach le choix de notre échantillonnage s'est porté sur notre thème de recherche répond a certaines critères de sélection.

### **7. Les critères de sélection**

Pour effectuer notre recherche, nous nous sommes basés sur certains types de critères afin de choisir un élément du groupe de recherche de pré enquête. Ces critères sont les suivants :

### **7.1. L'âge**

Le groupe de notre recherche se sont des adolescents âgés entre 15 et 20ans car notre thème de recherche touche beaucoup plus cette tranche d'âge.

### **7.2. Le sexe masculin**

Nous avons opté de travailler seulement avec les jeunes adolescents car on a observé et constater que c'est eux qui sont plus attiré par les jeux vidéos et qui passe trop de temps à jouer contrairement aux filles.

### **7.3. Le niveau scolaire de l'élève**

On a voulu travailler qu'avec les garçons de classe première année secondaire car ce sont les plus vulnérables et facile a influencé vu leurs âge.

En effet certains facteurs extérieurs comme les écrans peuvent être la cause du comportement violent.

### **7.4. Les jeux vidéo**

On a beaucoup entendu parler de ce phénomène social au sein de notre société et surtout dans le milieu scolaire.

### **7.5. Le consentement des élèves et de la conseillère**

Nous ne pouvons pas entamer une recherche sans avoir le consentement des participants cela fait partie des règles déontologique, donc nous avons pris les adolescents dont nous avons eu l'accord ainsi celui de la conseillère après avoir leurs expliquer l'intérêt de notre recherche.

## **8. Les critères d'exclusion**

### **8.1. Le sexe féminin**

On n'a pas pris les filles en considération car on a remarqué que le nombre de garçons qui passe leurs temps à jouer est plus élevé que celui des filles.

Les filles ne sont tout simplement pas attirées par les jeux vidéo violents, sans doute en partie parce qu'elles sont plus sensibles, elles trouvent le contenu des jeux vidéos plus violent et moins amusant que les garçons.

### **8.2. Les capacités intellectuelles de l'élève**

Bien sur que le niveau instructifs des élèves diffère, et dans notre recherche ceci n'a pas été aussi important car le but c'était le même avec les deux niveaux.

### **8.3. Les adolescents non scolarisé**

On n'a pas pris cette catégorie en considération car notre thème de recherche c'est basé sur les adolescents scolarisés.

### **8.4. Le statut socio-économique des parents**

On a pas pris les moyens des parents en considération car sa n'apportais rien a notre recherche.

## **9. Les outils de la recherche**

Dans ce qui suit, nous allons présenter les outils et les instruments que nous avons utilisés dans notre travail de recherche. «On appelle instrument de recherche le support, l'intermédiaire particulier dont il va se servir le chercheur pour recueillir les données, qu'il doit soumettre à l'analyse. Ce support est un outil dont la fonction essentielle est de garantir une collecte d'observations, ou de mesures prétendues scientifiquement acceptables, et réunissant de qualités d'objectivité, et de rigueur pour être soumises à des traitements analytiques»( Aktouf O., 1987, P .81 )

### **9.1. Le questionnaire**

Dans notre recherche Nous avons opté pour le questionnaire qui semble être le plus appropriée aux objectifs de notre recherche, car il va nous permettre d'étudier et analyser l'ensemble de notre échantillon de recherche. Le questionnaire est un document imprimé ou électronique destiné à recueillir les données requises par un protocole de recherche.

Cet outil vise la collecte structurée et standardisée de données en accord avec le protocole de recherche et la réglementation.

Plusieurs types de questions peuvent permettre de varier le questionnaire :

- Des questions ouvertes.
- Des questions à choix multiples.
- Des questions semi-ouvertes.
- Des échelles de mesure.
- Des questions fermées.

Cet outil de prédilection dans le cadre de la collecte de données quantitatives est le questionnaire, et la méthode d'observation est l'enquête par questionnaire. L'enquête par questionnaire peut apparaître comme une méthode d'observation d'élaboration facile (rapidité, faible coût, anonymat, etc.), mais elle requiert une certaine compétence basée sur une technique sûre. Elle prive, entre autres, le chercheur ou la chercheuse  
Le questionnaire doit être fidèle, valide, pertinent et neutre. Il faut en outre faire attention aux points suivants :

- Pré-codage, alignement à droite, utilisation de tableaux, etc.
- Respect de l'ordre numérique et chronologique
- Regrouper ensemble ce qui va ensemble.
- Tenter de garder le questionnaire intéressant et attrayant pour les répondant-e- du début à la fin, entre autres en variant les styles de questions (désirabilité sociale)

Respecter le cheminement normal d'une conversation de beaucoup d'observations accessibles lors d'un contact direct.

De plus, certains thèmes sensibles sont difficilement abordables dans un questionnaire et des difficultés liées au taux de réponse et au contrôle des non-réponses peuvent se manifester.

### **9.2. Le processus d'élaboration du questionnaire**

Pour élaborer un questionnaire on doit suivre certaines règles qui comportent plusieurs étapes et parmi ces étapes on trouve :

- Définir les dimensions et les sous-dimensions de l'étude à partir du sujet, de la problématique, des objectifs et hypothèses, mais aussi de l'exploration (pré-enquête)
- Identifier les questions reliées à chaque indicateur
- Rédiger le questionnaire (formulation et mise en forme)
- Relire le questionnaire (relecture multidisciplinaire)
- Pré-test auprès de la population à l'étude et corrections;
- Rédaction du guide de l'enquêteur ou de l'enquêtrice et du formulaire de consentement, s'il y a lieu.

Le questionnaire ne doit pas être long pour ne pas lasser, mais doit fournir suffisamment d'information. L'ordre des questions peut jouer un rôle important, car une question peut en influencer une autre, ce qu'on appelle l'« effet de contamination ». Il faut vérifier cela en pré-test et, le cas échéant, varier l'ordre des questions. Parfois, il est préférable de mettre les éléments sociodémographiques en fin de questionnaire pour éviter l'effet de contamination. Enfin, il est important de soigner, dans le questionnaire, le mot de présentation et de fin. ( JUDICAËL ALLADATIN ET AL , 2017,P.4 -10)

**9.3. Analyse des outils de recherches**

L'élaboration de notre questionnaire est composé d'une consigne et de Cinque axe et de 44 items.

**9.3.1. La consigne**

Monsieur/madame,

Nous sommes des étudiants en master 2 en psychologie clinique. Dans ce cadre, nous avons besoin de votre aide afin de réaliser notre travail de recherche.

Nous vous remercions de bien vouloir consacrer un peu de votre temps précieux pour répondre aux questions ci-dessous

❖ Nous vous prions de noter que vos réponses seront traitées de manière strictement anonymes.

**9.3.2. Axe n°1 : les données personnelles de l'élève**

**Ex :**

- A. L'âge
- B. Le sexe
- C. L'état civil des parents

**9.3.3. Axe n°2 : l'usage et le degré de la dépendance aux jeux vidéo**

**Ex :**

- D. Vous passez combien de temps à jouer ?
- E. Quel type de jeux préférez-vous ?

**9.3.4. Axe n°3 : les figures de la violence inclus dans les jeux vidéo.**

**Ex :**

- I. Aimer vous les scènes de guerres dans vos jeux vidéo ?
- J. Avec quel genre d'acte aimeriez vous interagir face à votre adversaire ?

**9.3.5. Axe n°4 : l'effet de la violence médiatisé sur le comportement violent des adolescents scolarisés.**

**Ex :**

- K. Que faites vous lorsque vous perdez une partie ?
- L. Comment comportez- vous lorsque vous êtes en colère ?

### **9.3.6. Axe n°5 : le relationnelle.**

**Ex**

- M. Décrivez votre relation avec vos parents ?
- N. D'après vous qui vous comprend le mieux au sein de votre famille ?

## **10. La déontologie de la recherche**

Chaque recherche doit suivre une déontologie qui permet l'homogénéité de la recherche

### **10.1. Le consentement libre et éclairé :**

Nous avons mis comme critère de sélection de notre groupe de recherche le consentement des parents car nous ne pouvons pas effectuer notre recherche sans avoir l'accord des parents, sans les avoir menacés ni les forcés à participer, ils sont libres à accepter ou refuser tout en leur expliquant le but de la recherche, et les rassurer de garder l'anonymat et la confidentialité de leur vie privée. Même le consentement de la conseillère d'orientation est pris en considération, nous avons eu son accord avant de commencer notre pratique avant cela nous avons eu l'accord du directeur de l'établissement qui nous a permis d'entamer notre recherche.

### **10.2. L'anonymat :**

Quand nous avons choisis le groupe constitué de 70 élèves qui répondaient aux critères de sélection pour effectuer notre recherche, nous avons remplacé leurs propres noms par des pseudonymes dans le but de garder l'anonymat et cela leurs rassure bien.

### **10.3. La confidentialité :**

Toute recherche doit avoir une confidentialité, un respect à tous types d'information personnelle du patient. Pendant le déroulement de notre pré-enquête nous avons gardé en secret tout ce qui concerne les informations personnelle des sujets .

## **11. Les limites de la recherche**

Certaines limites se présentent dans cette étude, tout d'abord notre thème de recherche est focalisé sur l'impacte des jeux vidéos et le comportement violent des

adolescents scolarisés au sein de lycée martyrs Zenach à Bejaia. Notre échantillon d'étude est limité à 70 adolescents de sexe masculin d'une tranche d'âge allant de quinze (15ans) à dix neuf ans (20ans). Dans cette situation, les données mises en avant à travers ce présent travail ne représentent qu'un échantillon d'adolescents.

### **12. Les difficultés rencontrées**

Au cours de cette recherche on a rencontré certaines difficultés qui ont pu gêner la collecte des données et d'informations concernant notre thème de recherche.

A savoir ce n'est pas tout le monde qui accepte de répondre surtout sur le dernier axe nommé le relationnelle mais Aussi la communication avec les adolescents était très difficile et même parfois le refus, suite a certains questions qui ont été personnelle autrement dis intime.

### **Synthèse**

Dans chaque étude de recherche nécessite une méthodologie à suivre, ce qui nous a poussés à choisir la méthode descriptive (quantitative). Donc dans ce chapitre on touchera d'appliquer les techniques et les outils fiables à notre thème tel que le questionnaire afin d'effectuer notre recherche.

*Chapitre V*  
*Présentation et*  
*analyse des résultats*

### **Préambule**

Nous consacrons ce chapitre à la présentation et l'analyse des données collectées et sélectionnées, par le biais du questionnaire élaboré par nous même en se focalisant sur quatre dimensions de base qui ont été réparties en 44 questions.

### **Présentation et analyse des résultats de questionnaire:**

Dans cette partie de notre travail, nous allons donc présenter les dimensions de base et les analyser dimension par dimension ainsi les items qui représentent ces dernières.

#### **1- L'usage et le degré de dépendance aux jeux vidéo :**

Les jeux vidéo sont devenus l'une des pratiques les plus prisées des adolescents, un simple loisir pour les uns, sources de problèmes pour les autres et cela dépend du degré de l'utilisation de ces derniers. Dans cette dimension figurent les items suivants :

-Possédez-vous un appareil électronique ? C'est oui dites les quels ?

-Dans quel but utilisez-vous votre appareil ?

-Jouez-vous aux jeux vidéo ?

- Quel type de jeux préférez-vous ?

- Pouvez-vous nous citer 3 jeux que vous préférez le plus ?

-Ou préférez-vous jouer ?

-Vous préférez jouer seul, entre famille ou entre amis ?

-Combien de temps passez-vous à jouer aux jeux vidéo ?

-Avez-vous déjà marre des jeux ? Si c'est non dites pourquoi ?

-Dans quel but jouez-vous ?

En s'appuyant sur les résultats de notre enquête nous révélons que jouer aux jeux vidéo est très répandu chez notre population d'étude, en répondant à la question: « Dans quel but utilisez-vous vos appareils ? » La majorité déclare qu'ils l'utilisent pour jouer, d'un taux qui dépasse 64% contre 36% qui les utilisent pour d'autres fins (voir le tableau n°2 ci dessous)

**Tableau n°2** : répartition des enquêtés selon leur but d'utilisation de leur appareil électroniques modernes.

Dans quel but utilisez-vous vos appareils ?	Fréquence	Pourcentage
Jeux	45	64,29%
Réseaux sociaux	23	32,86%
Autres	2	2,85%
Le total	70	100%

. Comme réponse a la question : « jouez-vous aux jeux vidéos ? » la totalité des enquêtés ont répondu par oui (voir tableau n° 3).

**Tableau n°3** : répartition de la population d'étude selon le fait de jouer aux jeux vidéo.

Jouez-vous aux jeux vidéo ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	70	100%
Non	0	0%
Total	70	100%

Cela nous rappelle des résultats de l'étude réalisé en 2013 par Ivana Obradovic en France qui a montré que les jeux vidéo apparaisse comme une des pratiques d'écran les plus prégnant à l'adolescence, au collège comme au lycée, quasi-totalité des adolescents déclare y jouer au moins une fois par semaine (86% . La plus part des adolescents ont leurs console de jeux (Xbox, PS, DS, etc.), dès le collège, les trois quart des élèves en sont pourvu les garçons plus souvent que les filles, Possession d'une console est moins fréquente au collège qu'au lycée, mais la pratique des jeux vidéo est plus rependu, 88% des collégiens de l'échantillon, 85% des lycéens jouent aux jeux vidéo en moins une fois par semaine, tout type de jeu, hormis les jeux de simulation .Les trois type de jeux les plus prisé par les élèves collégiens et lycéens sont les jeux d'application sur smart phone, les jeux de tire et d'action et les jeux de simulation. (Obradovic & all, 2014, P.2)

En parallèle la plupart de notre population d'étude en répondant a la question : « combien de temps passez-vous a jouer aux jeux vidéo ? » annonce

qu'elle passe une longue durée atteint jusqu'à plus de trois heures en jouant aux jeux vidéo d'un taux de 40% (voir le tableau n°8)

**Tableau n°8** répartition de la population étudiée selon la durée passée à jouer aux jeux vidéo.

La durée	Fréquence	Pourcentage
1h	13	18.58%
2h	21	30%
3h	08	11.42%
Plus de 3h	28	40%
Total	70	100%

À titre d'illustration :

Monsieur **X** affirme : « je joue jusqu'à 10 heures par jour aux jeux vidéo surtout en vacances »

De ce fait et à partir des résultats obtenus dans notre questionnaire à propos de cette dimension nous décernons que notre population d'étude pratique et joue les jeux vidéos d'une manière intensive voire addictive, cela paraissait notamment dans le cas de monsieur **X**.

Ces résultats nous permettent de se référer à l'étude faite par Lionel Dany, en collaboration avec d'autres chercheurs qui a été réalisée en 2016.

Les adolescents de 12 à 17 ans sont 99% à disposer d'une connexion internet, parmi les adolescents de 17ans déclarent aussi avoir utilisé internet pour jouer aux jeux vidéos durant les sept derniers jours près de 20% l'utilise entre 5 à 10 heures par jour, par ailleurs les adolescents entre 17 à 24 ans près de huit sur dix sont équipé d'un smart phone, les garçons totalisent des durées moyenne de pratiques de jeux plus élevées que les filles. Dans une étude récente réalisée auprès d'adolescent scolarisés 14% des répondants présentaient un usage problématique des jeux vidéos parmi les facteurs associés à cet usage problématique, on pouvait retrouver des variables telle qu'un faible encadrement familial, avoir des parents hyper-connectés, avoir une faible tolérance à la frustration, avoir une console de jeux personnelle, la présence des signes de dépression et les circonstances de jeu. (Dany, Moreuax, Franchina, 2016, P 569)

Donc nous retenons que l'usage problématique des jeux vidéos marque une place majeure dans le quotidien des jeunes adolescents et elle peut même mener à une dépendance pathologique grave.

## **2. les figures de la violence dans les jeux vidéo**

La nature et le contenu des scénarios proposés par des jeux dans lesquels l'essentiel de l'action consiste souvent répétitivement à tuer, à frapper, à démolir attire de plus en plus les joueurs de tout âge notamment les jeunes adolescents. Dans cette dimension nous relevons les items suivants :

- Aimez-vous les scènes de guerre dans vos jeux vidéo ?
- Avez-vous déjà participé à des scènes de crime dans vos jeux ?
- Ya t-il des scènes d'exorcisme dans vos jeux ? si c'est oui collaborez-vous ?
- Avec quel genre d'acte interagissez-vous face à votre adversaire dans vos jeux combats ?
- Quel est votre personnage préféré ?
- Quel type d'armes que vous choisissez dans vos jeux vidéo ?

En reposant sur les résultats conquis nous déduisons que la majorité des enquêtés ont répondu à la question soulevée : « Aimez-vous les scènes de guerre dans vos jeux vidéo ? » Par oui contre à 5% qui ont répondu par Non (Voir le tableau n° 11 ci-dessous),

**Tableau n°11** répartition de la population d'étude selon leur degré d'amour des scènes des guerres dans les jeux vidéo

Aimez-vous les scènes des guerres dans vos jeux vidéos ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	54	77,14%
Parfois	12	17,14%
Non	4	5,71%
Total	70	100%

## Chapitre V présentation et analyse des résultats

Ainsi en répondant à la question : « Avez-vous déjà participé à des scènes de crime dans vos jeux ? » 60% ont déclaré qu'ils ont déjà participé à celles-ci face à 40% qui n'ont pas participé (voir le tableau n°12)

**Tableau n°12** répartition de la population interrogée selon leur participation à des scènes de crimes dans les jeux vidéo.

Avez-vous déjà participez a des scènes de crimes dans vos jeux vidéos ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	42	60%
Non	28	40%
Total	70	100%

De ce fait nous distinguons que les enquêtés ont une préférence et une attirance aux jeux à tendance violente cela renvoie à la vision subjective précipite l'identification à l'agresseur c'est-à-dire le joueur voit ce qui se passe à travers les yeux du personnage qu'il anime (L'avatar) ainsi aux lux détails infographiques de ce type de jeux.

Monsieur Y déclare : « j'aime et je préfère les jeux de combat grâce à l'infographie de ces jeux. »

Cela nous mène à un rappel sur une étude française conduite en 1994 réalisée sur les classes de vingt-six école de Savoie représente mille entretiens conclut que les élèves ayant un niveau excellent sont en fait le plus nombreux à jouer aux jeux vidéo (tous styles confondus) que ceux ayant de mauvaise résultat scolaire mais joue moins longtemps qu'eux, parmi tous les jeux cités dans les interviews, seuls 15% sont des jeux violents. Une autre étude datant de 1994 est menée par Joël Saxe, à l'université du Massachusetts conclut que bien que le jeu Mortal Kombat montre, une violence extrême, le comportement des jeunes joueurs entre est coopératif, voire même aimable, dans une perspective fonctionnelle, le rôle du jeu vidéo violent est vu comme positif, car générant du plaisir et permettent de combattre la frustration, de se débarrasser des sentiments d'anxiété et de stress, le jeu vidéo violent se présente pour les adolescents comme une manière de canaliser des pulsions violents et de laisser s'exprimer, ce qui entraîne un meilleur équilibre et une baisse de tension intérieurs.

(Nachez , schmoll, 2003.P.5)

### **3. l'effet de la violence dans les jeux vidéo sur le comportement de l'adolescent :**

Il existe actuellement un débat sur la possible influence des médias et plus particulièrement des jeux violents, sur le comportement des adolescents, l'idée que le jeu vidéo violent puisse être une cause de violence a été largement diffusé et inquiète beaucoup de parents mais aussi les professionnels de l'éducation et de la santé. Dans cette dimension on va chercher a indiquer ce fait la en reposant sur les items si dessous :

- En étant seul imitez- vous un personnage violent ?
- Ya t-il un personnage qui vous fait peur
- Avez-vous déjà appris des techniques de combats a partir d'un jeu ? si c'est oui dites les quelles ?
- Est-ce que l'un de vos proche ou autres de vous font des reproches d'être violent dans vos comportement ?
- décrivez votre relation avec les jeux vidéo ?
- Que faites –vous lorsque vous perdez une partie ?
- En jouant dites vous des gros mots sans vous vous rendez compte ?
- Quand votre ami vous élimine dans une partie, cela vous mènerez à une dispute réelle ?
- Avez- vous déjà essayé de reproduire certains techniques de combat dans vos disputes ?
- Au moment que vous jouez l'un de vos proches interrompra le déroulement de jeu vous vous mettez dans état de colère ?
- Avez-vous déjà essayé d'effrayer les autres en reproduisant une scène de jeu ?
- feriez-vous des cauchemars ou des insomnies sur les scènes de vos jeux ?
- Comment comportez-vous lorsque vous êtes en colère ?
- Comment réagissez-vous face aux conflits avec autrui ?
- Vous voyez que votre pratique de jeu vous a rendu négligent envers vos obligations scolaires et familiales.
- Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en plein cour ?

Nous relevons dans les statistiques faites sur cette dimension et en se basant sur réponses de la population d'étude sur la question : « en étant seul imitez-vous un personnage violent ? » 64% a répondu par oui contre 35% qui a répondu par Non (voir le tableau n°15) ci dessous

**Tableau n°15** répartition des enquêtés selon leur imitation d'un personnage violent en étant seul.

En étant seul imitez-vous un personnage violent ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	45	64,28%
Non	25	35,71%
Total	70	100%

, en outre presque 93% ont répondu par oui face à 7% qui ont répondu par non (voir le tableau n°17) sur la question : « avez-vous déjà appris des techniques de combat à partir d'un jeu ? »

**Tableau n°17** répartition des enquêtés selon leur instruction des techniques de combats à partir d'un jeu

Avez-vous déjà appris des techniques de combat à partir d'un jeu ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	65	92,85%
Non	5	7,14%
Total	70	100%

Ainsi dans le but de répondre à cette question : « est-ce que l'un de vos proches ou autres vous font des reproches d'être violent dans vos comportements ? » 71% des enquêtés annoncent que leur proches ou autres leur font des reproches d'être violent dans leur comportement (voir le tableau n° 19),

**Tableau n°19** : répartition des enquêtés selon leur exécution de leur proches d'être violent dans leur comportement.

Est-ce que l'un de vos proche ou autres vous font des reproches d'être violent dans vos comportement ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	50	71,42%
Non	20	28,57%
Total	70	100%

enfin la grande proportion des enquêtés ont répondu a la question : « avez-vous déjà essayé de reproduire certaines techniques de combat dans vos disputes ? » i par oui d'un pourcentage maxime de 57% ( voir le tableau n°24),

**Tableau n° 24** répartition de la population interrogée selon quand votre ami élimine dans une partie cela vous mènerez a une dispute réel ?

Quand votre ami vous élimine dans une partie, cela vous mènerez a une dispute réelle ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	30	42,85%
Non	40	57,14%
Total	70	100%

De ce fait on déduit que la violence figurée dans les jeux vidéos a une certaine influence sur le comportement des adolescents et leur mène a des actes problématiques voir violents et risquent de développer une certaine confusion entre le réel et le virtuel qui favorisent une adaptation plus fortes des comportement violents, ceci est renforcé

par le nombre important d'articles qui portent sur l'effet de la violence figuré dans les jeux vidéo sur le comportement des jeunes adolescents citant :

Selon le modèle de l'activation physiologique, l'excitation physiologique provoquée par le média augmente la probabilité de la réponse agressive de l'individu, si celui-ci attribue son éveil physiologique, non pas à sa véritable source. L'impact de la violence médiatisée serait d'autant plus fort que l'individu s'identifie au personnage médiatisé, a des fantasmes agressifs, et développe la croyance que les médias reflètent une image correcte de la réalité. Ainsi, chaque nouvelle exposition constituerait une nouvelle opportunité pour apprendre d'autres scénarii agressifs et compléter ceux qui sont déjà acquis (Pahlavan ,Senkowska,Michlot, 2007.P.51)

Selon Anderson, et Bushman , les médias modifient sur le long terme cinq structure de connaissances : croyances, attitudes, schémas et perception, attentes et scripts, en fait, la violence médiatique contribue fortement à la formation d'une vision du monde où l'agression est souvent considéré comme normale, voir acceptable lors d'un conflit par exemple les jeunes qui sont les plus agressifs seraient aussi ceux qui pensent que la violence est une représentation de la vie réel (Girandola,2004.P.55)

#### **Dimension n°4 : le relationnel**

L'être humain possède des relations affectives avec ses parents et avec son entourage qui permettent d'assurer son existence et explorer son environnement cognitif, sociale. Cela figure dans cette dimension qui contient les items ci-dessous :

-comment avez vécu votre enfance ?

-Quel est votre style parental ?

-Avez-vous tissés des liens chaleureux durant votre enfance

-avez-vous déjà subi de la violence durant votre enfance ? si c'est oui citez à quel âge et de la part de qui ?

-Décrivez votre relation avec vos parents

-Décrivez votre relation avec vos frères et sœurs ?

-Avec qui vous entendez le mieux au sein de votre famille ?

-vous voyez qu'on vous traite bien à la maison ? Si c'est non dites pourquoi ?

-Vos parents ont vous déjà puni ou insulté lorsque vous êtes trop exposé aux écrans

-votre comportement à l'école est plutôt calme, un peu agité ou perturbateur ?

A partir de l'ensemble des données récoltées dans notre questionnaire concernant cette dimension nous notons à travers les réponses de notre groupe d'étude sur les questions : « comment avez-vous vécu votre enfance ? » 64% a eu une enfance paisible contre à 30 % qui ont vécu une enfance ambivalente qui a eu des hauts et des bas et Le taux minime de 5% qui ont vécu une enfance difficile (voir le tableau n°33)

**Tableau n°33** répartition de la population d'étude selon leur vécu d'enfance

Comment avez-vous vécu votre enfance ?	Fréquence	Pourcentage
Paisible	45	64,28%
Difficile	4	5,71%
Ambivalente	21	30%
Total	70	100%

Sur la question soulevée : « quel est votre style parental ? » 68% est issu d'un style démocratique face 28% possède un style parental autoritaire ( voir le tableau suivant)

**Tableau n°34** répartition de la population d'étude selon le style parental

Quel est votre style parental ?	Fréquence	Pourcentage
Démocratique	48	68,57%
Autoritaire	20	28,57%
Permissif et désengagé	2	2,85%
Total	70	100%

Encore la foule de enquêtés ont proclamé comme réponse à la question : « décrivez votre relation avec vos parents ? » ainsi vos frères et sœurs qu'ils bénéficient de bonne relation avec leur parents, (voir les tableaux n° 37 et n°38 ci dessous) démontre le taux élevé atteint jusqu'à 62% avec leur père et 71% avec leur mère, et d'une valeur de 58% avec leur frères et 55% avec leur sœurs.

**Tableau n°37** répartition de groupe d'étude selon la relation avec les parents.

Décrivez votre relation ?	Père	Pourcentage	Mère	Pourcentage
Bonne	44	62,86%	50	71,43%
Pas bonne	4	5,71%	5	7,14%
Amical	3	4,28%	4	5,71%
Cool	5	7,14%	6	8,57%
Normal	14	20%	5	7,14%
Total	70	100%	70	100%

**Tableau n°38** répartition de groupe d'étude selon la relation avec les frères et sœurs.

Décrivez votre relation avec vos frères et sœurs ?	Frères	Pourcentage	Sœurs	Pourcentage
Bonne	41	58,57%	39	55,71%
Pas bonne	3	4,28%	3	4,28%
Amicale	7	10%	7	10%
Cool	4	5,71%	7	10%
Normal	15	21,43%	14	20%
Total	70	100%	70	100%

Enfin comme réponse a la question : « vos parents ont vous a déjà puni ou insulté lorsque vous êtes trop exposé aux écrans ? » le taux maxime de la population d'étude qui atteint 57% ont répondu par parfois ainsi 28% a déclaré que leurs parents réclament souvent ce fait la, contre à 20% de la population ont répondu par non

**Tableau n°41** répartition des enquêtés sur le fait d'être puni par leurs parents a cause de l'exposition excessive aux écrans.

Vos parents ont vous a déjà puni ou insulté lorsque vous êtes trop exposé aux écrans ?	Fréquence	Pourcentage
Souvent	16	22,85%
Parfois	40	57,14%
Jamais	14	20%
Total	70	100%

Cela nous fait comprendre que les parents sont au courant

de la gravité de l'exposition excessive aux écrans précisément les jeux vidéos et comment cela peut influencer massivement sur leurs enfants.

Monsieur **Z** déclare :« Ma mère m' a enlevé ma console de jeux pendant un mois complet disant que je met des heures et des heures a jouer aux jeux vidéo, et meme je suis devenu négligeant envers mes activités scolaires ».

Dans le cadre de synthétisé les résultat de cette dimension Nous tirons comme conséquence logique que les adolescents disposent de bonnes relations avec leur famille en général, avec certains exceptions a savoir : le fait de se faire exposer trop aux écrans pour une longue durée cela nous fait comprendre que leur parents sont au courant de l'effet massif de ce fait sur la vie quotidienne de leurs enfants et meme leur cursus éducatif, en se référant a la revue de la littérature suivante :

De l'inquiétude parentale d'une addiction aux jeux vidéo sourdent les affects dépressifs il est à noter que ces jeunes font état d'une impossibilités d'être sous le regard de pairs, des enseignants ou den autres en général a l'évocation d'un endroit ou ils sentent , ils décrivent l'écran comme seule filtre autorisant la relation a l'autre comme avec un déguisement ou un masque. En miroir inversé l'usage du jeu et ce repli sur soi symbolisé par le refus du scolaire.(Bellevegue ,2017.P.71)

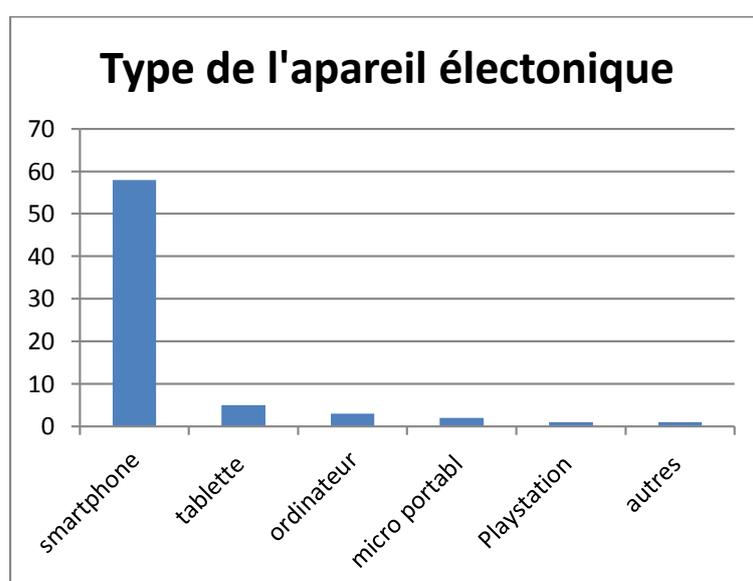
On conclut que La question du vécu de l'usage des jeux vidéos entre l'adolescent et ses parents émerge une problématique complexe qui s'inscrit notamment dans la relation familiale et scolaire des adolescents et qui nous supposons exige une lutte contre ca le plus vite possible avant que ces derniers développent des pathologies complexes. A savoir l'échec scolaire, troubles mentaux...etc.

Ces tableaux suivants consistent à décrire les résultats de notre questionnaire et les réponses des enquêtés d'une manière plus précise ;

**Tableau n°1:** ce tableau représente le type d'appareil électronique moderne que possèdent les enquêtés.

quel appareil électronique moderne possédez-vous ?	Fréquence	Pourcentage
Smart phone	58	82,86%
Tablette	5	7,14%
Ordinateur	3	4,29%
Micro portable	2	2,86%
Playstation	1	1,42%
Autres	1	1,42%
Le total	70	100%

Nous remarquons dans ce tableau que la majorité des enquêtés possède un Smartphones de pourcentage de 82,86%, 7,14% possède une tablette, 4,29% possède un ordinateur, 2,86% possède un micro portable 1,42% possède PlayStation et autres tel que (Xbox, etc.) représente le bas pourcentage.

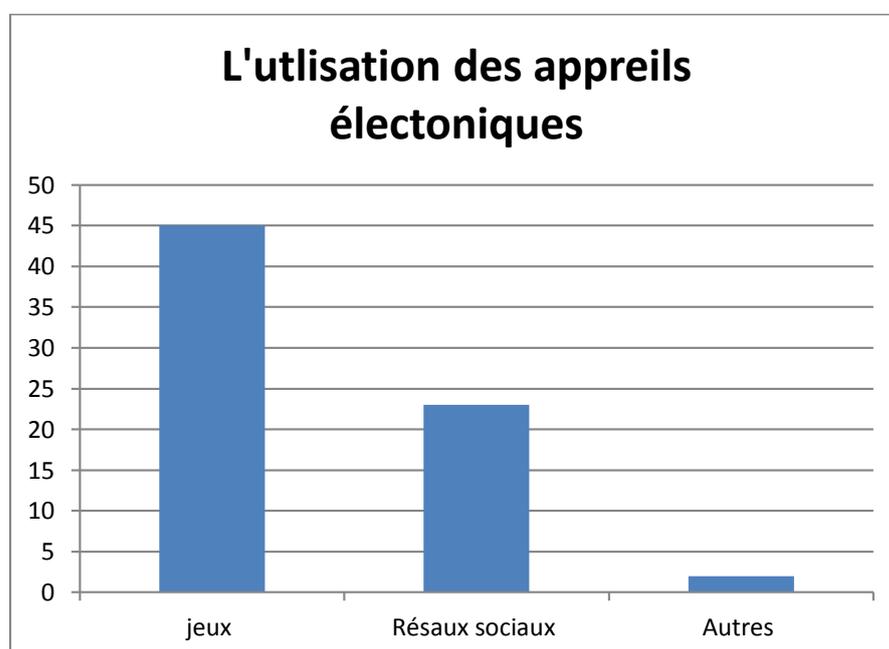


**Figure n°1** présentation de type de l'appareil moderne que possède les enquêtés

**Tableau n°2** : répartition des enquêtés selon leur fins d'utilisation de leur appareil électroniques modernes.

Dans quel but utilisez-vous vos appareils ?	Fréquence	Pourcentage
Jeux	45	64,29%
Réseaux sociaux	23	32,86%
Autres	2	2,85%
Le total	70	100%

Nous remarquons dans ce tableau que la majorité des enquêtés utilisent leur appareil pour jouer représenté par un pourcentage élevé de 64,29%, face a celui de 32,86% qui les utilisent pour les réseaux sociaux le bas pourcentage représenté par 2,85% pour autres taches (trading, commerce.....etc.)



**Figure n°2** présentation graphique des utilisations des appareils électroniques des enquêtés

**Tableau n°3** : répartition de la population d'étude selon le fait de jouer aux jeux videos

Jouez-vous aux jeux vidéo ?	Fréquence	Pourcentage
-----------------------------	-----------	-------------

## Chapitre V présentation et analyse des résultats

Oui	70	100%
Non	0	0%
Total	70	100%

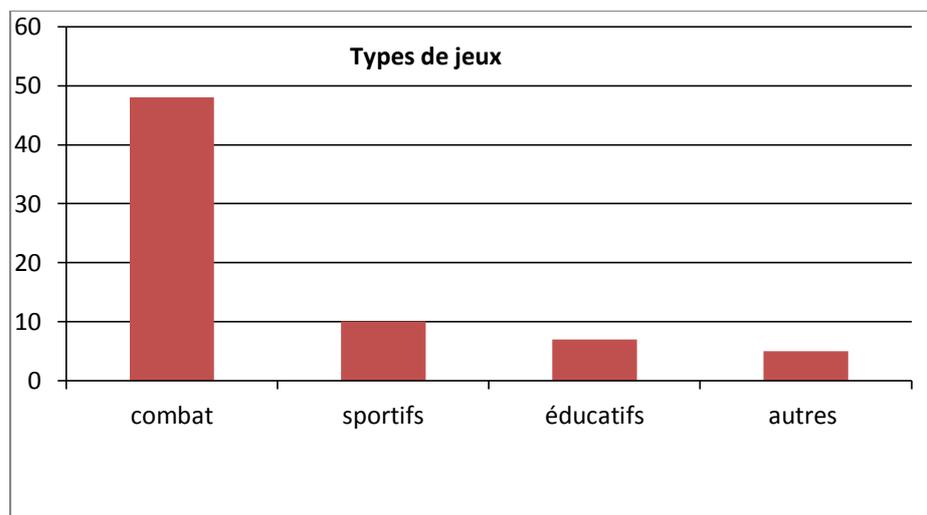
Nous remarquons que la totalité des enquêtés jouent aux jeux vidéos.

**Tableau n°4** répartition des type des jeux vidéos les plus préférés des enquêtés.

Type de jeux	Fréquence	pourcentage
Combat	48	68,58%
Sportif	10	14,28%
Educatif	7	10%
Autre	5	7,14%
Total	70	100%

En analysant ce tableau nous discernons que la plupart de notre population interrogées d'un taux de 68,58% préfèrent jouer les jeux de combats, 14,28% préfèrent les jeux sportif, 10% ont une préférence aux jeux éducatifs, alors que 7,14% ont une préférence aux autre type de jeux vidéos (aventure, jeux de rôle,etc.)

De ce fait nous retenons que notre population d'étude préfère beaucoup plus les jeux qui contiennent des scènes de combat (violente)



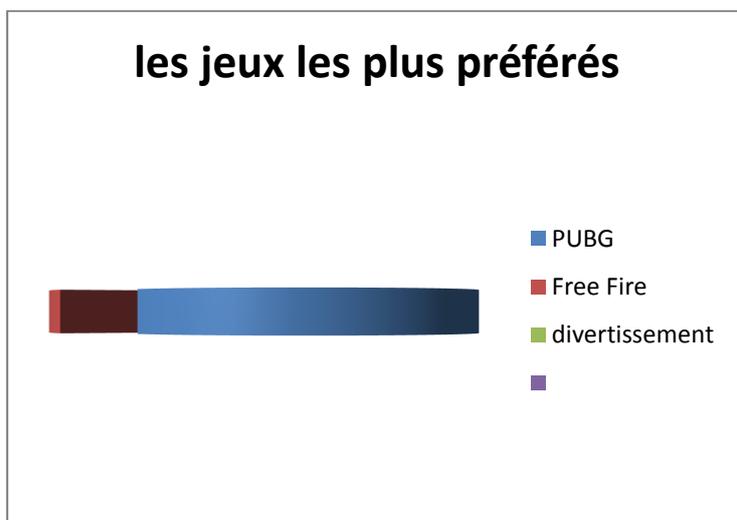
**Figure n° 3** présentation graphique des différents types des jeux vidéos les plus préférés des enquêtés

**Tableau n°5** répartition des trois jeux les plus préférés de notre population d'étude.

pouvez-vous nous citer trois jeux que vous préférez le plus ?	Fréquence	Pourcentage
PUBG	47	67,14%
Free Fire	20	28,57%
Divertissement	3	4,28%
Total	70	100%

En analysant les résultats de ce tableau, nous constatons que la majorité des enquêtés préfèrent jouer PUBG représenté par un taux de 67,14% face à celui de Free Fire représenté par 28,57% (Jeux de combat) Le bas pourcentage représenté par un taux de 4,28% qui ont une préférence aux autres jeux (FIFA... etc.)

D'après les statistiques de ce tableau nous retenons que notre population d'étude préfère les jeux vidéo à tendance violents.

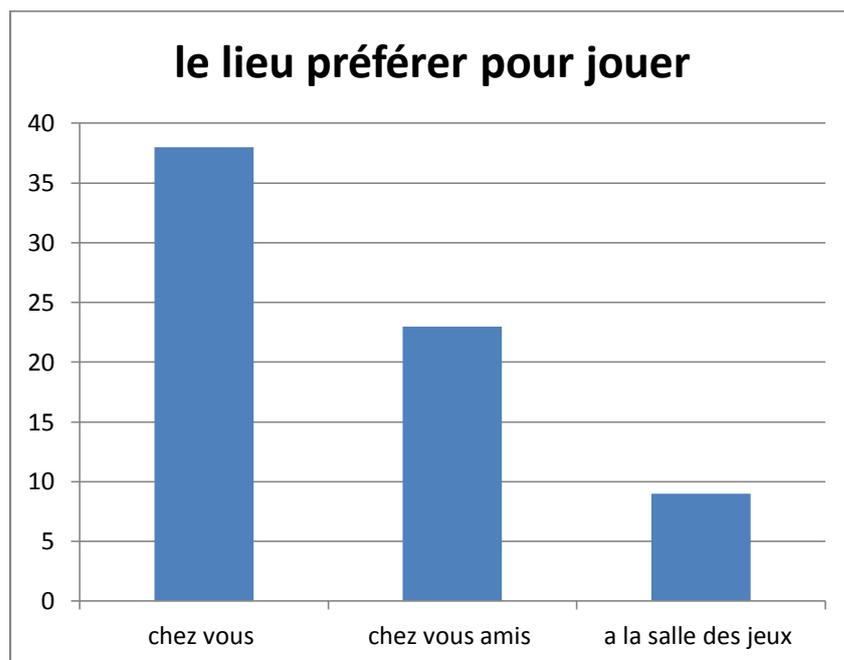


**Figure n°4** présentation graphique des jeux les plus préférés des enquêtés

**Tableau n°6** répartition du lieu préféré pour jouer des enquêtés.

Où préférez-vous jouer ?	Fréquence	Pourcentage
Chez vous	38	54,29%
Chez vos amis	23	32,85%
A la salle des jeux	9	12,85%
Total	70	100%

Dans ce tableau nous remarquons que 54,29% de notre groupe d'étude préfèrent jouer chez eux face à 32,85% ont une préférence à jouer chez leur amis et le bas pourcentage représenté d'un taux de 12,85% préfèrent jouer à la salle des jeux.



**Figure n°5 Présentation graphique de lieu préféré pour jouer des enquêtés**

**Tableau n°7** répartition de la population d'étude selon leur préférence de jouer.

Vous préférez jouer ?	Fréquence	Pourcentage
Seul	45	64,28%
Entre amis	20	28,57%
Entre famille	5	7,14%
Total	70	100%

Nous constatons dans ce tableau le pourcentage élevé présenté d'un taux de 64,28% des enquêtés préfèrent jouer chez eux face a ceux qui préfèrent jouer chez leurs amis d'un taux de 28,57% et le taux le plus bas représenté par ceux qui préfèrent jouer a la salle de jeu atteint 7,14%.

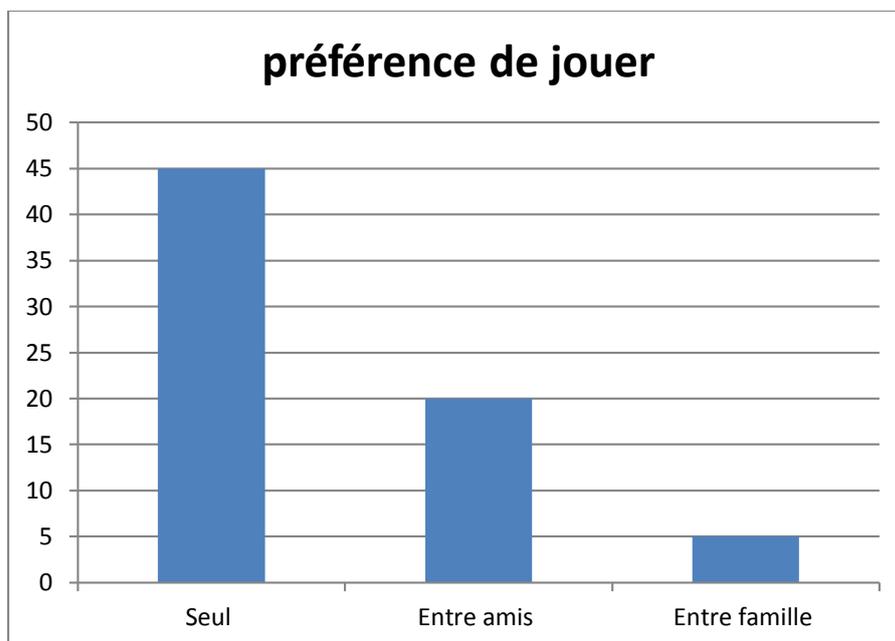


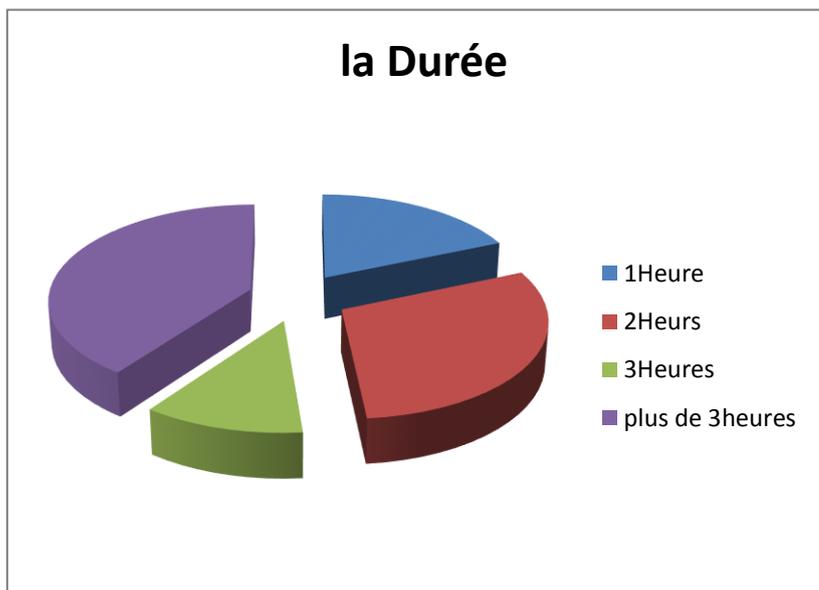
Figure n°6 Présentation graphique selon la préférence des enquêtés de jouer

Tableau n°8 répartition de la population étudiée selon la durée passée à jouer aux jeux vidéo.

La durée	Fréquence	Pourcentage
1h	13	18.58%
2h	21	30%
3h	08	11.42%
Plus de 3h	28	40%
Total	70	100%

Nous constatons dans ce tableau que 40% de notre population d'étude passe plus de 3h à jouer des jeux vidéos face à 11,42 % qui passent moins de 3heure et 30% qui ne dépassent pas 2heure et enfin les enquêtés qui passent jusqu'à 1heure d'un taux de 18,58%.

Nous retenons que notre échantillon d'étude passe trop de temps à jouer a des jeux vidéos.9



**Figure n°7** Présentation graphique de la durée passée a jouer aux jeux vidéo des enquêtés.

**Tableau n°9** répartition de la population d'étude selon leur degré d'avoir marre des jeux.

Avez-vous déjà marre des jeux ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	38	54,28%
Non	32	45,71%
Total	70	100%

Nous discernons dans ce tableau que la majorité de la population interrogée ont eu marre des jeux vidéos d'un taux de 54,28% face a 45,71% qui n'ont pas

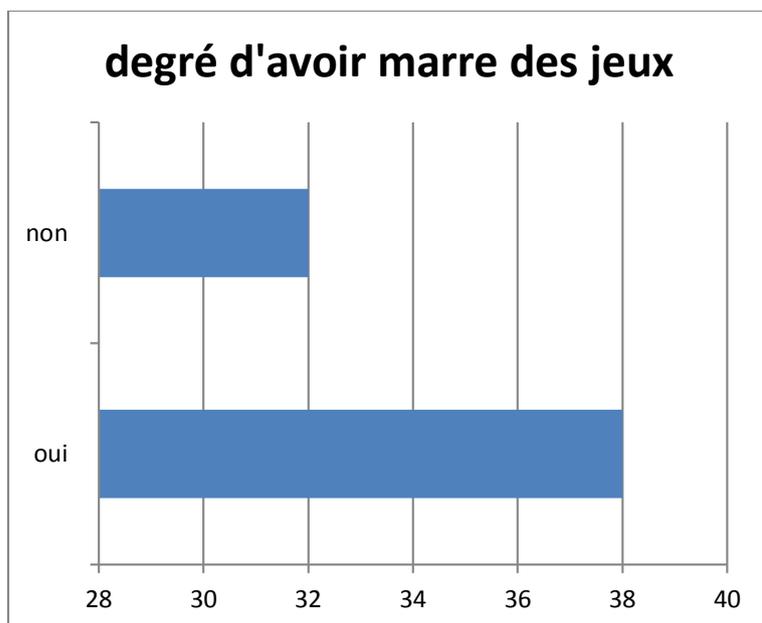


Figure n°8 présentation graphique sur le degré d'avoir marre des jeux de la population d'étude

Tableau n°10 répartition de la population d'étude selon le but de jouer aux jeux vidéos.

Dans quel but jouez-vous ?	Fréquence	Pourcentage
Plaisir	57	81,43%
Passe temps	10	14,28%
Passion et loisir	3	4,28%
Total	70	100%

Nous remarquons que la majorité des enquêtés jouent pour le plaisir d'un taux de pourcentage atteint 81,43%, 14,28% jouent pour passe-temps or 4,28% jouent dans le but de loisirs et passion.

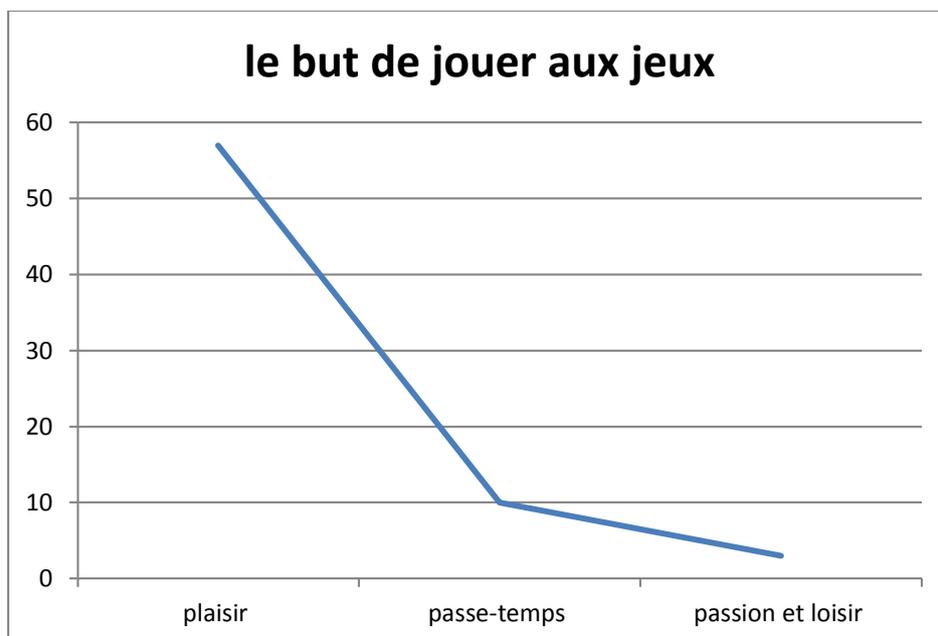
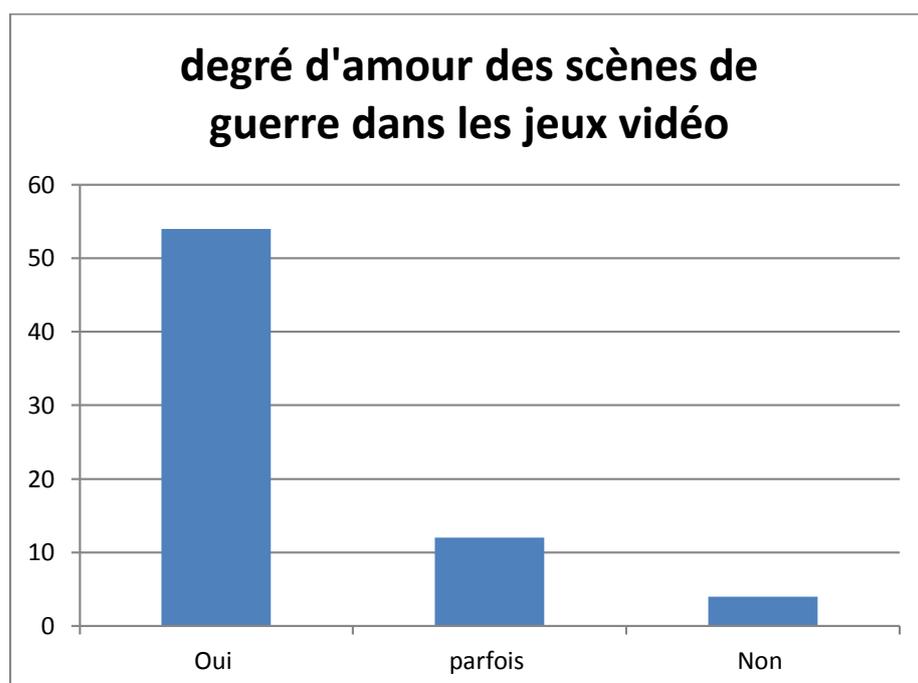


Figure n°9 Présentation graphique sur le but de jouer aux jeux des enquêtés

Tableau n°11 répartition de la population d'étude selon leur degré d'amour des scènes des guerres dans les jeux vidéo

Aimez-vous les scènes des guerres dans vos jeux vidéos ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	54	77,14%
Parfois	12	17,14%
Non	4	5,71%
Total	70	100%

Nous remarquons en analysant ce tableau que la plupart des enquêtés aiment les scènes de guerre dans les jeux vidéos représenté par un taux élevé de 77,14% face à 17,14% qui ont répondu par parfois et le reste d'un taux de 5,71% qui ne les aiment pas.



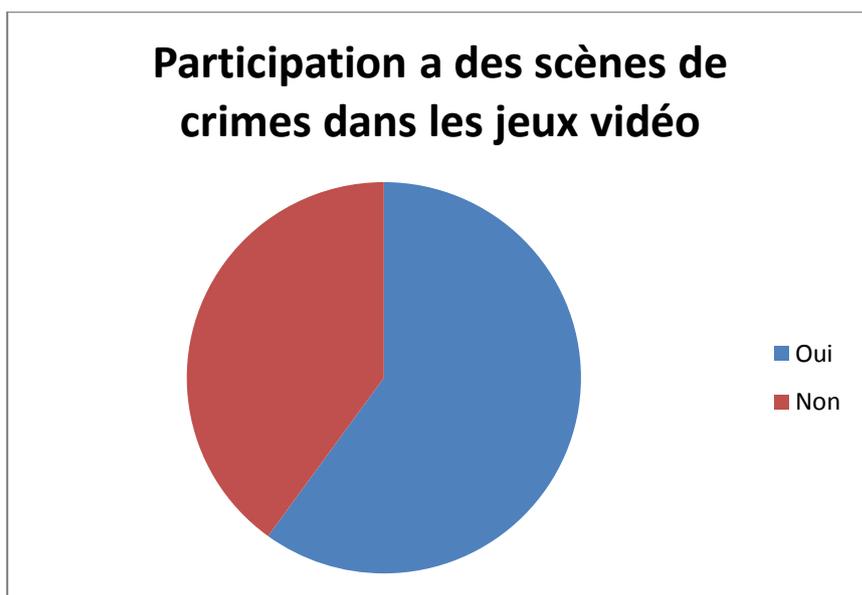
**Figure n°10** Présentation graphique de degré d’amour des scènes de guerre des enquêtés

**Tableau n°12** répartition de la population interrogée selon leur participation à des scènes de crimes dans les jeux vidéo.

Avez-vous déjà participez a des scènes de crimes dans vos jeux videos ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	42	60%
Non	28	40%

Total	70	100%
-------	----	------

En ce qui concerne l'étude statistique de ce tableau, on observe que la majorité des enquêtés ont déjà participé à des scènes de crimes dans leur jeu vidéo d'un taux de 60% en effet on constate ce taux de 60% est très élevé par rapport à la moyenne et 40% de la population d'étude n'ont pas déjà participé à des scènes de crimes dans leur jeu vidéo.



**Figure n°11** Présentation graphique des enquêtés selon la participation à des scènes de crime dans les jeux vidéos

**Tableau n°13** répartition de la population d'étude selon la disponibilité des scènes d'exorcisme dans leur jeu vidéo.

Y'a-t-il des scènes d'exorcisme dans vos jeux ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	0	0%
Non	70	100%
Total	70	100%

## Chapitre V présentation et analyse des résultats

Nous remarquons dans ce tableau que la totalité des enquêtés ont répondu par non sur la disponibilité des scènes d'exorcisme dans leur jeux.

**Tableau n°14** répartition des enquêtés selon le genre d'acte d'interagir face a leur adversaire dans leurs jeux de combats.

Avec quel genre d'acte interagissez vous face a votre adversaire dans vos jeux de combat ?	Fréquence	Pourcentage
Frapper	38	54,28%
Démolition	19	27,14%
Tuer	13	18,57%
Total	70	100%

Dans ce tableau nous remarquons que la plupart de notre population interrogée réagissent avec frapper face a leur adversaires dans les jeux d'un taux de 54,14% alors

que 27,14% réagissent avec démolition et en fin avec tuer d'un taux qui atteint 18.57%



**Figure n°12** présentation graphique du genre d’acte d’interagir face a l’adversaire dans les jeux de combats.

**Tableau n°15** répartition des enquêtés selon leur imitation d’un personnage violent en étant seul.

En étant seul imitez-vous un personnage violent ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	45	64,28%
Non	25	35,71%
Total	70	100%

Nous discernons dans ce tableau que 64,28% de l’échantillon d’étude imitent les personnages violents en étant seul face à 35,71% qui n’ont pas

De ce fait nous constatons que la population d’étude ont tendance a être violente



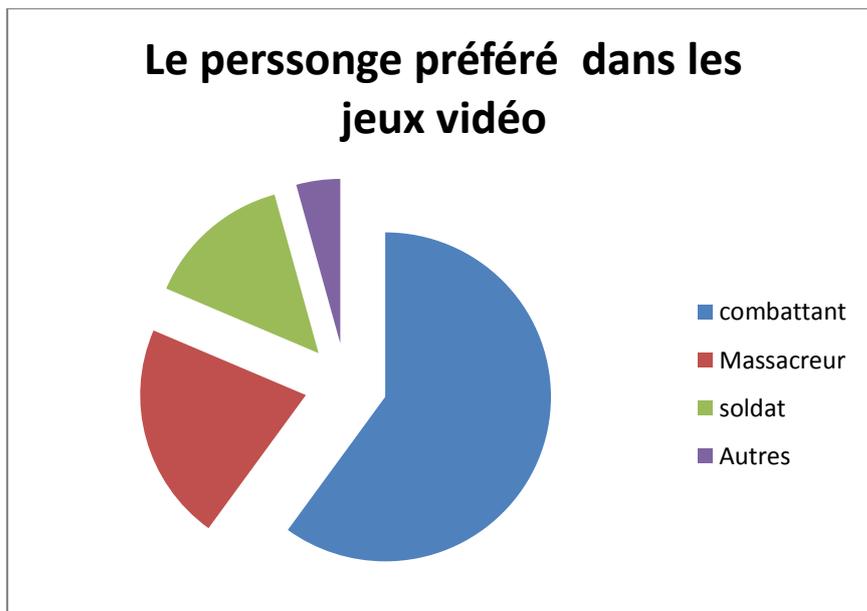
**Figure n°13** Présentation graphique sur le fait d'imitation d'un personnage violent en étant seul.de la population d'étude

**Tableau n°16** répartition de la population d'étude selon leur personnage préféré dans les jeux vidéo

Quel est votre personnage préféré ?	Fréquence	Pourcentage
Combattant	42	60 %
Massacreur	15	21,43%
Soldat	10	14,28%
Autre	3	4,28%
Total	70	100%

D'après l'étude statiques de ce tableau nous observons que 60% de la population d'étude préfèrent le personnage d'un combattant dans leur jeux, 21,42% ont une

préférence a un massacreur et le reste préfèrent soldats et autre d'un taux de 14,28% A 4,28%



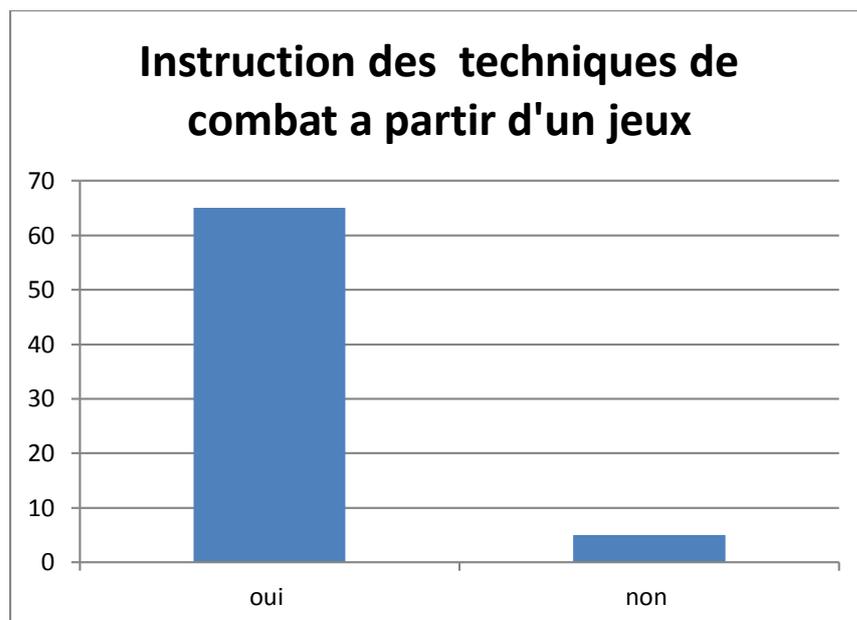
**Figure n°14** présentation graphique de personnage préféré dans les jeux vidéo des enquêtés

**Tableau n°17** répartition des enquêtés selon leur instruction des techniques de combats a partir d'un jeu

Avez-vous déjà appris des techniques de combat a partir d'un jeu ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	65	92,85%
Non	5	7,14%
Total	70	100%

Nous constatons dans ce tableau que la plupart des enquêtée ont appris des techniques de combat a partir d'un jeu avec pourcentage élevé atteint a 92,85% face a celui de

7,14% qui n'ont pas fait, de ce fait nous retenons que les jeux vidéos violent notamment les jeux de combat ont une certaine influence sur les enquêtés

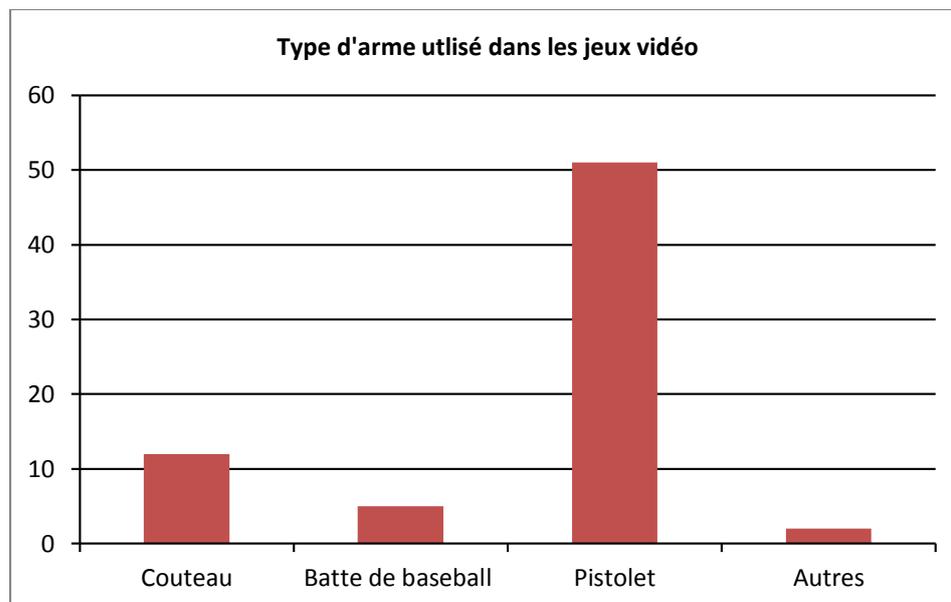


**Figure n°15** Présentation graphique d’instruction des techniques de combat a partir d’un jeu des enquêtés

**Tableau n° 18** : Répartition de la population interrogée selon le type d’arme utilisé dans leurs jeux vidéo.

Quel type d’arme que vous choisissez dans vos jeux vidéo ?	Fréquence	Pourcentage
Couteau	12	17,14%
Batte de baseball	5	7,14%
Pistolet	51	72,85%
Autres	2	2,86%
Total	70	100%

Dans ce tableau nous remarquons que 72,85% de la population d'étude utilisent le pistolet comme arme dans leur jeux vidéos face a 17,14% utilisent le couteau le reste utilisent d'autre type d'armes tels que batte de baseball, etc



**Figure n°16** Présentation graphique de type d'arme utilisé dans les jeux vidéo

**Tableau n°19** : répartition des enquêtés selon leur exécution de leur proches d'être agressive dans leur comportement.

Est-ce que l'un de vos proche ou autres vous font des reproches d'être violent dans vos comportement ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	50	71,42%
Non	20	28,57%
Total	70	100%

Nous observons que la plupart de notre population d'étude ont répondu avec un oui d'un taux de pourcentage qui atteint jusqu'a 71,42% Face a 28,57% qui ont répondu

par un non donc nous retenons que les interrogés d'étude ont tendance à être violent dans leur comportement.



**Figure n°17** présentation graphique de l'exécution des proches des enquêtés d'être violent dans les comportements

**Tableau n°21** : répartition de population d'étude selon sa relation avec les jeux vidéos

Décrivez votre relation avec vos jeux vidéo ?	Fréquence	Pourcentage
Plaisir	70	100%
Divertissement	0	0%
Total	70	100%

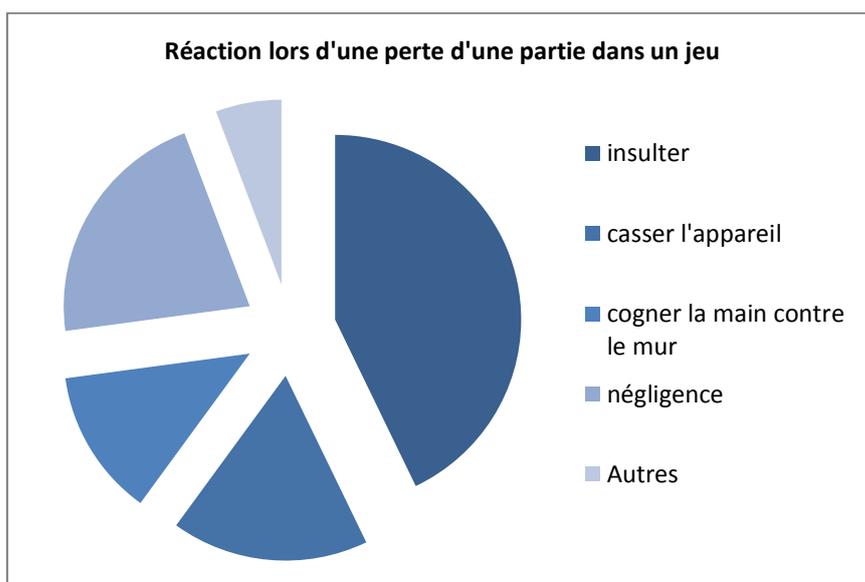
La totalité de la population d'étude joue les jeux vidéo justes pour le plaisir.

**Tableau n°22** répartition des enquêtés selon leur réactions lorsqu'ils perdent une partie dans un jeu.

Que faites vous lorsque vous perdez une partie ?	Fréquence	Pourcentage
--	-----------	-------------

Insulter	30	42.86%
Casser l'appareil	12	17.14%
Cogner la main contre le mur	09	12.86%
Négligence	15	21.42%
Autres	04	5.71%
Le total	70	100%

Selon les statistiques de ce tableau on remarque que la majorité de l'échantillon d'étude insulte lorsqu'il perd une partie d'un taux de 42,86%, face a celui de 21,42 qui néglige ce fait la.

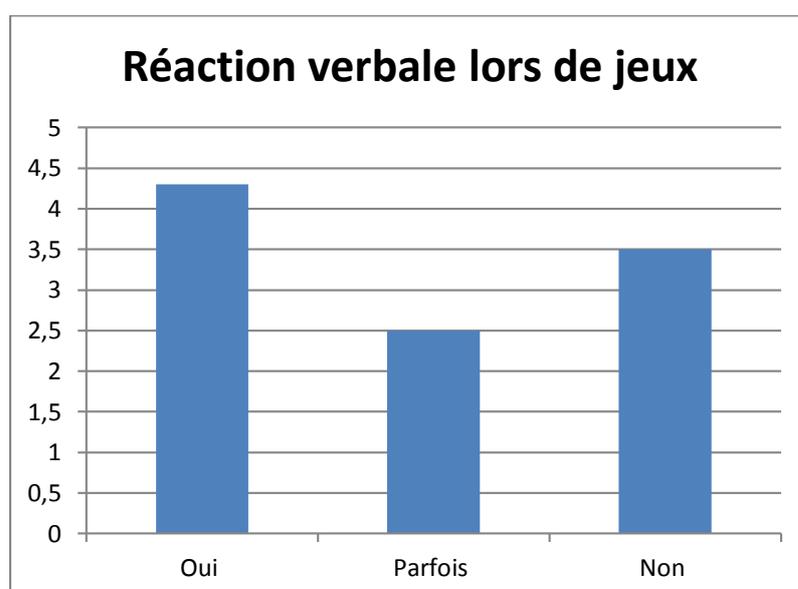


**Figure n°18** présentation graphique de la réaction des enquêtés lors d'une perte d'une partie dans un jeu

**Tableau n°23** : répartition des enquêtés d'étude selon leur réaction verbale.

En jouant dites vous des gros mots sans vous vous rendez compte ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	55	78,57%
Parfois	15	21,42
Non	0	0
Total	70	100%

Dans ce tableau nous observons que la totalité des enquêtés ont répondu par oui et parfois avec un pourcentage élevé atteint 78,85%.



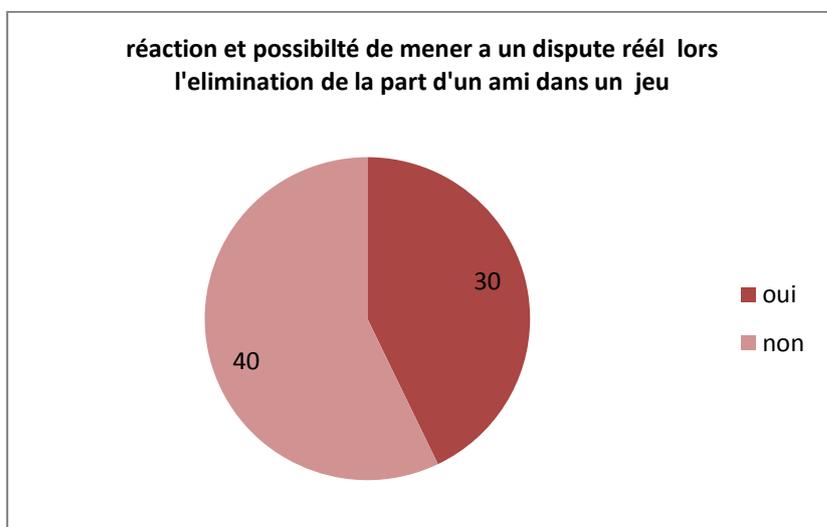
**Figure n°19** présentation graphique des réactions verbale des enquêtés leurs d'un jeu

**Tableau n° 24** répartition de la population interrogée selon quand votre ami élimine dans une partie cela vous mènerez a une dispute réel. ?

Quand votre ami vous élimine dans une partie, cela vous mènerez a une dispute réelle ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	30	42,85%
Non	40	57,14%

Total	70	100%
-------	----	------

Nous constatons dans ce tableau que 57,14% de la population interrogé ont répondu par un non face à 42,85% qui ont répondu par un oui.

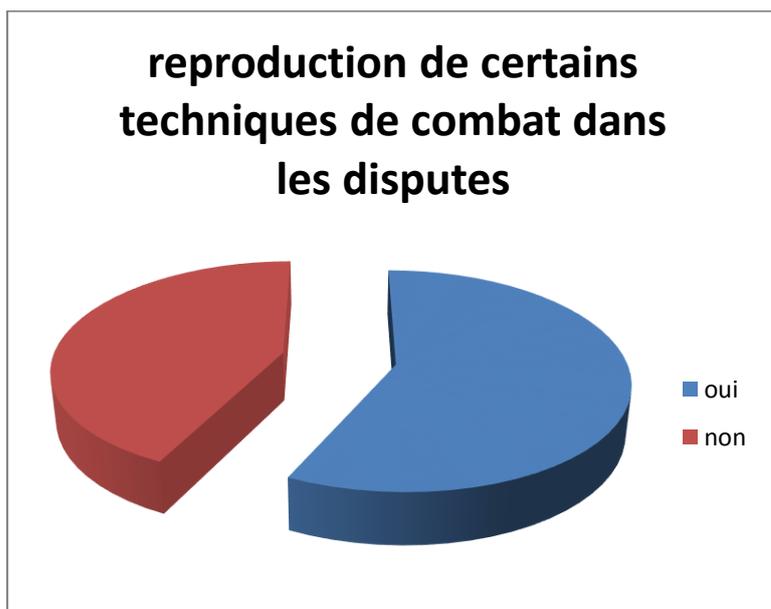


**Figure n°20** présentation graphique selon la réaction des enquêtés et la possibilité de mener à une dispute réelle lors de l'élimination d'un ami dans un jeu.

**Tableau n°25** répartition des enquêtés selon leur essai de la reproduction de certaines Techniques de combat dans leurs disputes.

Avez-vous déjà essayé de reproduire certaines techniques de combat dans vos disputes ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	40	57,14%
Non	30	42,85%
Total	70	100%

D'après les statistiques de ce tableau nous observons que 57,14% de l'échantillon d'étude ont répondu par oui face à celui de 42,85% qui ont répondu par un non. Nous retenons donc que la pratique des jeux vidéos notamment les jeux de combat ont une certaine influence sur la vie réelle de notre population d'étude.

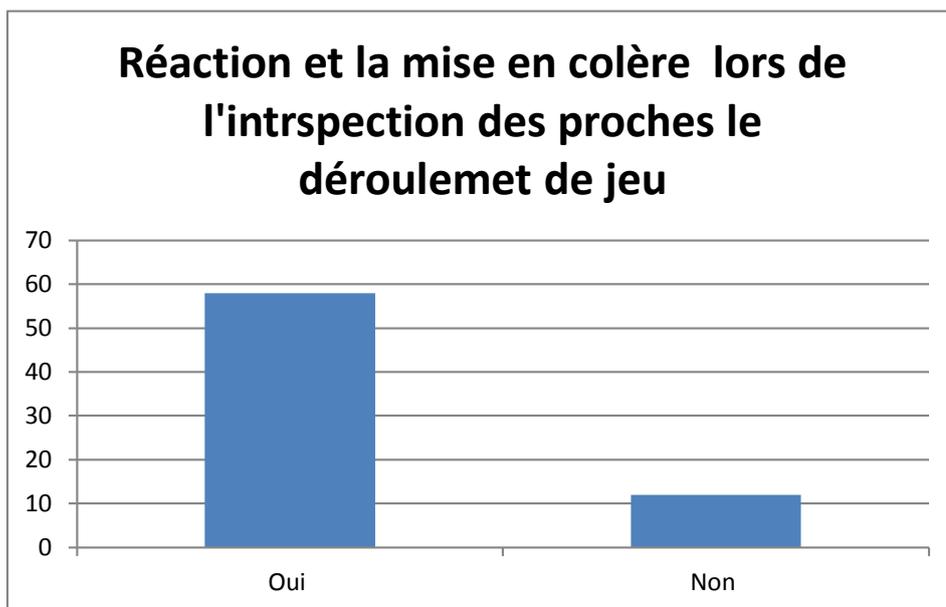


**Figure n°21** Présentation graphique de l'essai des enquêtés de reproduire certains Techniques de combat dans les disputes.

**Tableau n°26** Répartition des enquêtés selon leur réaction lors de l'introspection de leur proches le déroulement de jeu et la mise en colère

Au moment que vous jouer l'un de vos proches interrompra le déroulement de jeu vous vous mettez dans un état de colère ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	58	82,85%
Non	12	17,14%
Total	70	100%

D'après les données répartis dans ce tableau, nous constatons que 82,85% de nos enquêtés se mets en colère lorsque l'un de leur proches interrompra le déroulement de leur jeu or 17,14% n'ont le fait pas Notons toute fois que ces résultats nous permettent de confirmer la mise en colère de notre population d'étude lorsque l'un de leur proche interrompra le déroulement de jeu.

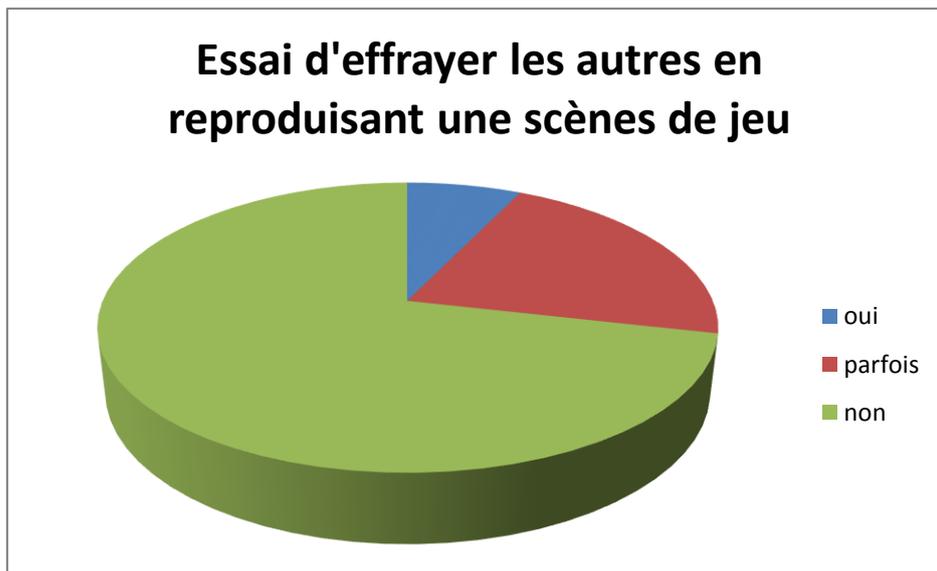


**Figure n°22** Présentation graphique de la mise en colère des enquêtés lors de l'inspection des proches le déroulement de jeu.

**Tableau n°27** : répartition des enquêtés selon leur essai d'effrayer les autres en reproduisant une scène de jeu

Avez-vous déjà essayé d'effrayer les autres en reproduisant une scène de jeux ?	Fréquence	pourcentage
Oui	5	7,14%
Parfois	15	21,42%
Non	50	71,43%
Total	70	100%

Dans ce tableau nous constatons que la majorité des enquêtés N'ont jamais essayé d'effrayer les autres en reproduisant une scène de jeu d'un taux de 71,43% en revanche 21,42% déclarent que parfois ont déjà essayé de le faire.



**Figure n°23** présentation graphique des essai d'effrayer les autres en reproduisant une scène de jeu

**Tableau n°28** répartition des enquêtés selon leur exécution des cauchemars ou des insomnies sur les scènes de leur jeu

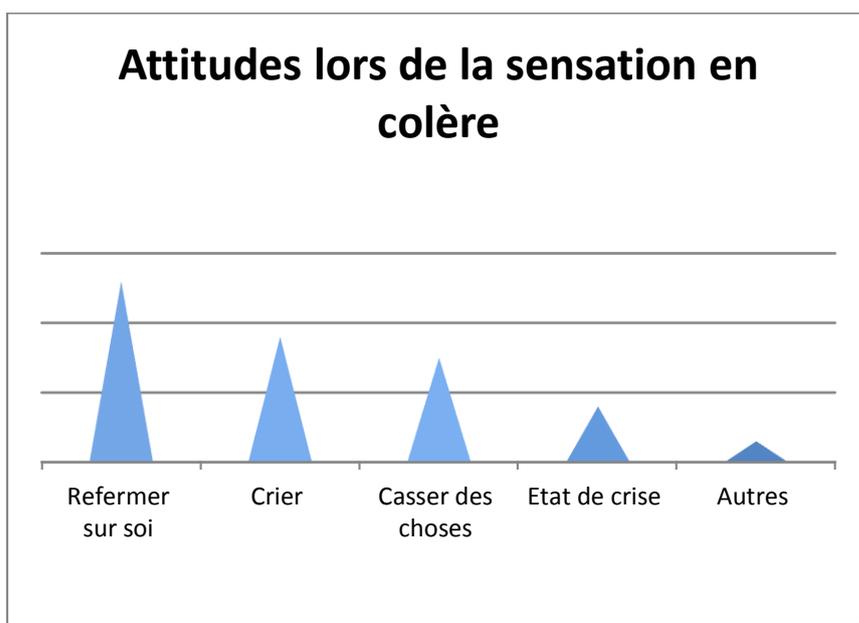
Feriez-vous des cauchemars ou des insomnies sur les scènes de vos jeux ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	70	100
Non	0	0
Total	70	100%

Nous remarquons que la totalité de notre groupe d'étude ne fait pas de cauchemars ou des insomnies sur les scènes de jeux.

**Tableau n°29** répartition des enquêtés selon leurs attitude lors de la sensation de colère.

Comment réagissez-vous au moment de colère ?	Fréquence	Pourcentage
Refermé sur soi	26	37,14%
Crier	18	25,71%
Casser des choses	15	21,42%
Etat de crise	8	11,43%
Autres	3	4,29%
Total	70	100%

Dans ce tableau nous constatons que 37,14 % de la population se referme sur soi au moment de colère, 25,71% se mette a crier, 21,42% se mette a casser des choses et le reste se mette dans état de crise d'un taux de 11,43% de ce fait la majorité de notre population d'étude se referme sur soi.

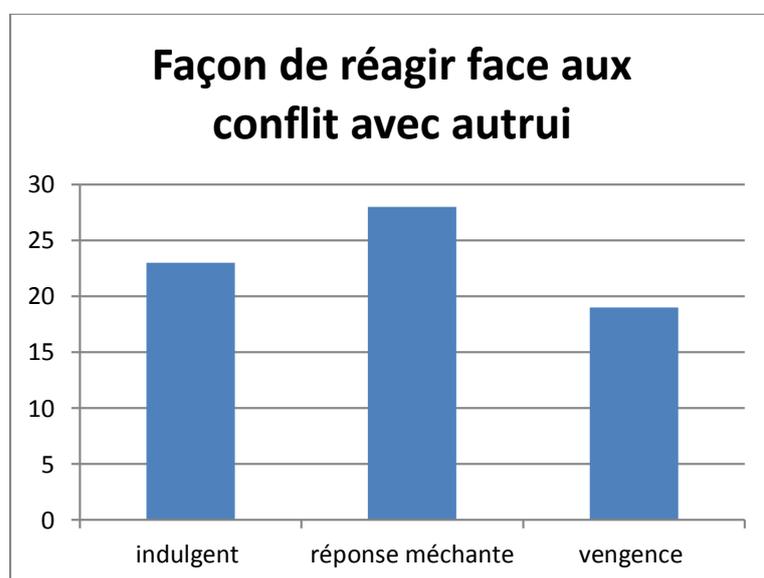


**Figure n°24 Présentation graphique des attitudes des enquêtés lors de la sensation en colère.**

**Tableau n°30** répartition de groupe d'étude selon la façon de réagir face aux conflits avec autrui.

Comment réagissez-vous face aux conflits avec autrui ?	Fréquence	pourcentage
Indulgent	23	32,85%
Réponse méchante	28	40%
Vengeance	19	27,14%
Total	70	100%

D'après les statistiques de ce tableau nous constatons que 40% des enquêtés réagissent avec réponse méchante, 32,85% réagissent avec indulgence et 27,14 se mettent à se venger face aux conflits avec autrui.

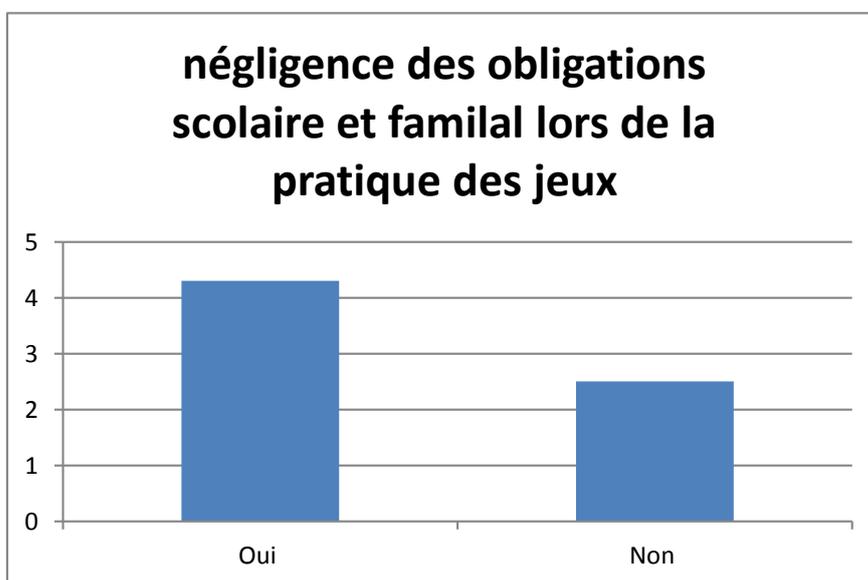


**Figure n°25 représentation graphique de la façon de réagir face aux conflits des enquêtés**

**Tableau n°31** : répartition des enquêtés selon leur négligence envers leur obligations scolaires et familiales lors de leur pratique de jeu.

Vous voyez que votre pratique de jeu vous a rendu négligent envers vous obligations scolaires et familiales ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	30	42,85%
Non	40	57,14%
Total	70	100%

Nous décernons dans ce tableau que 57,14% des enquêtés ont répondu par oui et 42,85% ont répondu par Non de ce fait nous retenons que notre enquêtés ne sont pas négligent envers leur obligations scolaires et familiales.



**Figure n°26 négligence envers leur obligations scolaires et familiales lors de leur pratique de jeu**

**Tableau n°32 répartition de la population d'étude selon le fait de jouer aux jeux vidéo en plein cour.**

Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en pleine cour ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	61	87,14%
Non	9	12,85%
Total	70	100%

Nous remarquons que la majorité des enquêtés ont répondu par oui d'un taux de pourcentage atteint 87,14% face a celui qui ont répondu par non d'un taux de pourcentage atteint 12,85%.

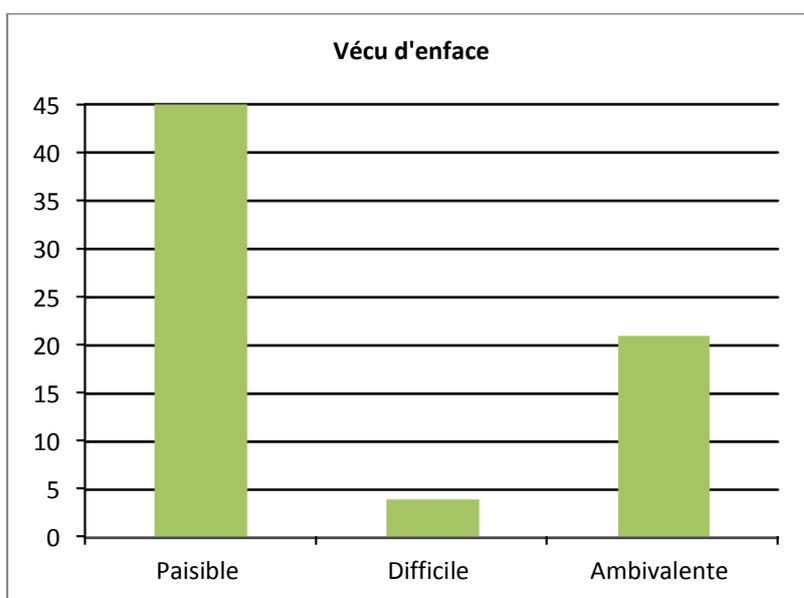


**Figure n°27** Présentation graphique sur le fait de jouer aux jeux vidéo en pleine cour

**Tableau n°33** répartition de la population d'étude selon leur vécu d'enfance

Comment avez-vous vécu votre enfance ?	Fréquence	Pourcentage
Paisible	45	64,28%
Difficile	4	5,71%
Ambivalente	21	30%
Total	70	100%

Nous constatons que 64,28% des enquêtés ont vécu une enfance paisible 30% ont vécu une enfance ambivalente or que le bas pourcentage représenté d'un taux de 5,71% ont vécu une enfance difficile.

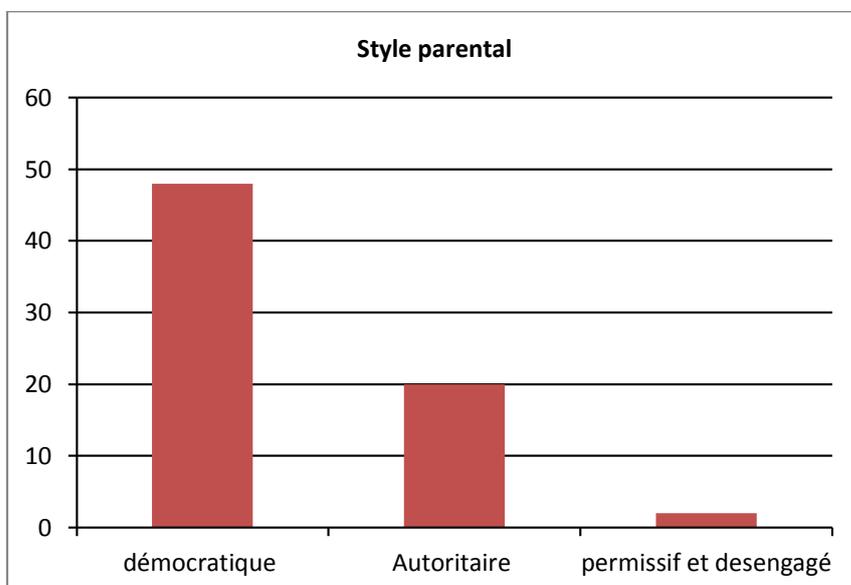


**Figure n°28** Présentation graphique de vécu d'enfance des enquêtes

**Tableau n°34** répartition de la population d'étude selon le style parental

Quel est votre style parental ?	Fréquence	Pourcentage
Démocratique	48	68,57%
Autoritaire	20	28,57%
Permissif et désengagé	2	2,85%
Total	70	100%

Dans ce tableau nous remarquons que la majorité de la population étudiée ont un style parental démocratique, 28,57% autoritaire et le bas pourcentage représenté par 2,85% ont un style parental dit permissif et désengagé.

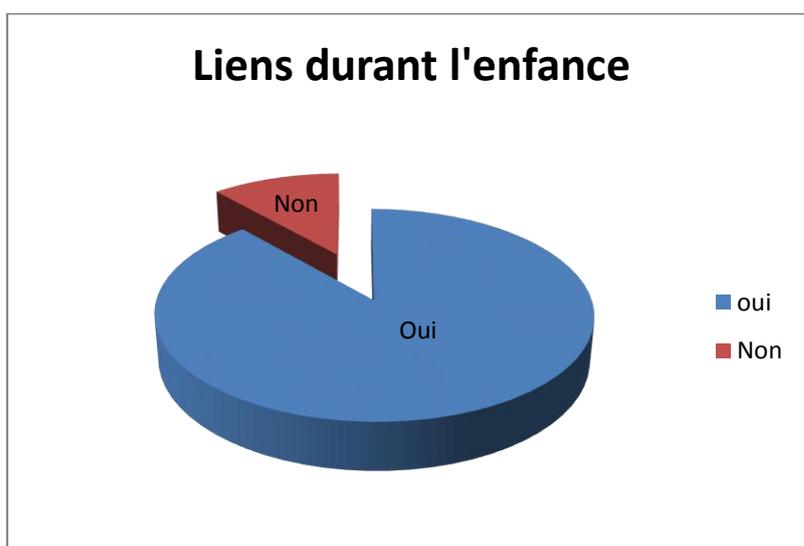


**Figure n° 29** présentation graphique de style parental des enquêtés

**Tableau n°35** répartition de groupe d'étude selon leur liens durant l'enfance.

Avez-vous tissez des liens chaleureux durant votre enfance	Fréquence	Pourcentage
Oui	62	88,57%
Non	8	11,42%
Total	70	100%

Dans ce tableau nous observons que la plupart des enquêtés ont répondu par Oui d'un taux de 88,57% et 11,42% ont répondu par Non.

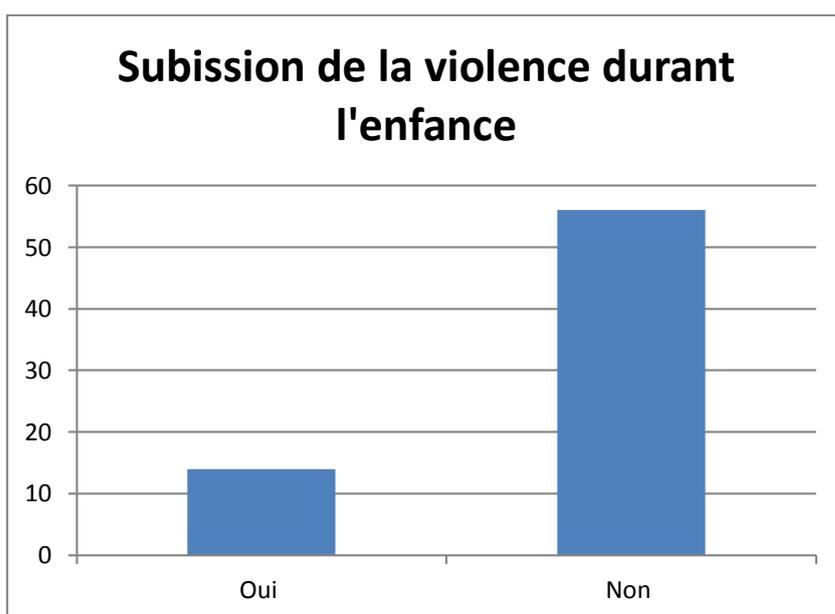


**Figure n° 30** Présentation graphique des liens des enquêtés durant l'enfance

**Tableau n°36** répartition de la population interrogée selon la subissions de la violence durant l'enfance

Avez-vous déjà subi de la violence durant votre enfance ?	fréquence	Pourcentage
Oui	14	20%
Non	56	80%
Total	70	100

En analysant ce tableau nous constatons que la plupart des enquêtés n'ont pas subi de la violence durant leur enfance or que 20% ont déjà subi de la violence.

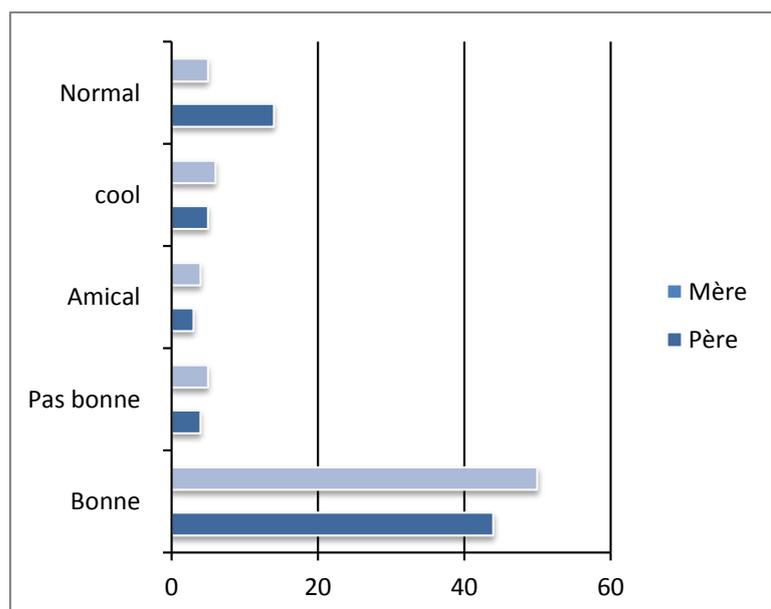


**Figure n°31** présentation graphique de la subissions de la violence des enquêtés durant l'enfance

**Tableau n°37** répartition de groupe d'étude selon la relation avec les parents.

Décrivez votre relation ?	Père	Pourcentage	Mère	Pourcentage
Bonne	44	62,86%	50	71,43%
Pas bonne	4	5,71%	5	7,14%
Amical	3	4,28%	4	5,71%
Cool	5	7,14%	6	8,57%
Normal	14	20%	5	7,14%
Total	70	100%	70	100%

D’après les données repartis dans ce tableau nous remarquons que le taux élevé de pourcentage de la population étudié possède une bonne relation avec leur parents par rapport au bas pourcentage représenté par 5,71% qui ne la possède pas, nous retenons donc que notre échantillons d’étude bénéficient de bons liens avec leur parents.



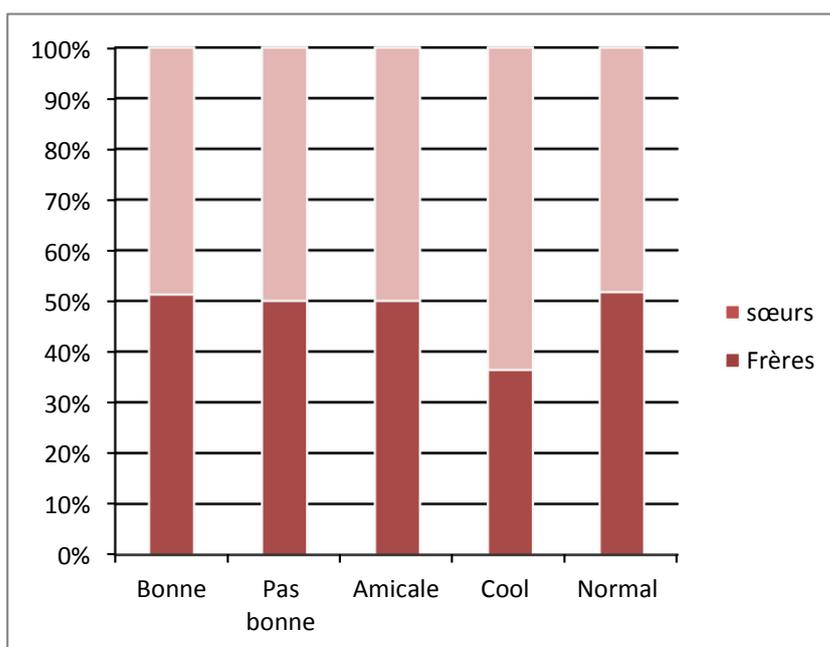
**Figure n°32** Présentation graphique de type de relation des enquêtés avec les parents

**Tableau n°38** répartition de groupe d’étude selon la relation avec les frères et sœurs.

Décrivez votre relation avec vos frères et sœurs ?	Frères	Pourcentage	Sœurs	Pourcentage
Bonne	41	58,57%	39	55,71%
Pas bonne	3	4,28%	3	4,28%
Amicale	7	10%	7	10%
Cool	4	5,71%	7	10%
Normal	15	21,43%	14	20%
Total	70	100%	70	100%

Dans ce tableau nous observons que le pourcentage élevé des enquêtés bénéficient de bonne relation avec leur frères et sœurs, par rapport au bas pourcentage représenté par 4,28% ne l'aient pas.

De ce fait nous retenons que les enquêtés possèdent de relations chaleureuse avec leurs frères et sœurs.

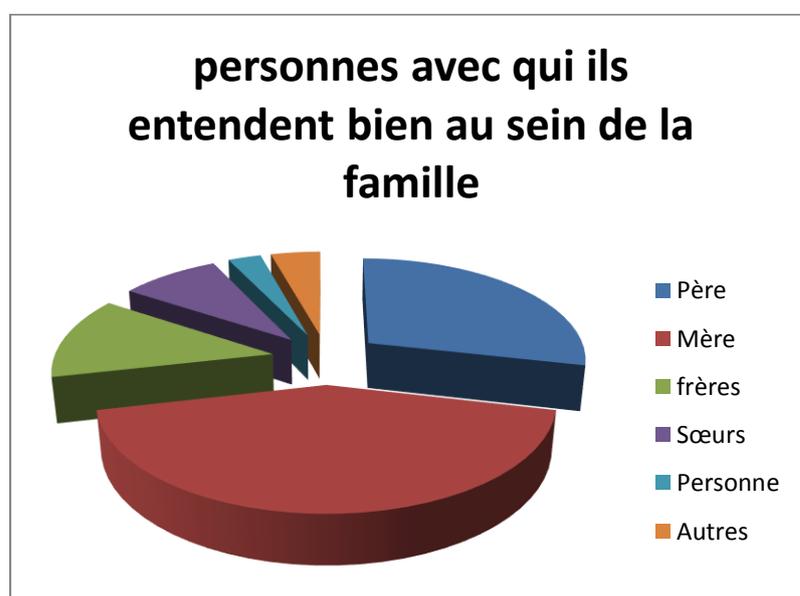


**Figure n° 33** présentation graphiques de type de relation des enquêtés avec les frères et les sœurs

**Tableau n°39** répartition des enquêtés selon la personne avec qui ils entendent bien au sein de la famille.

Avec qui vous vous entendez le mieux au sein de votre famille ?	Fréquence	Pourcentage
Père	20	28,57%
Mère	30	42,86%
Frères	9	12,86%
Sœurs	6	8,57% %
Personne	2	2,85%
Autres	3	4,28%
Total	70	100%

En analysant ce tableau nous remarquons que le pourcentage élevé représenté par 42,86% de la population étudié s’entend bien avec leur mère, 28,57% s’entend mieux avec leur père par rapport au bas pourcentage représenté par 2,85% qui s’entend avec personne, de ce fait nous constatons que la majorité de notre population d’étude possède une bonne relation avec leurs parents qu’avec l’autre membre de la famille.



**Figure n° 34** Présentation graphique des personnes avec qu'ils entendent bien au sein de la famille

**Tableau n° 40** répartition des enquêtés selon la façon de traitement a la maison.

Voyez-vous qu'on vous traite bien à la maison ?	Fréquence	Pourcentage
Oui	63	90%
Non	7	10%
Total	70	100%

D'après les statistiques de ce tableau nous observons que 90% de la population étudié reçoit un bon traitement a la maison or que 10% ne le reçoit pas



**Figure n°35** Présentation graphique de la façon de traitement a la maison

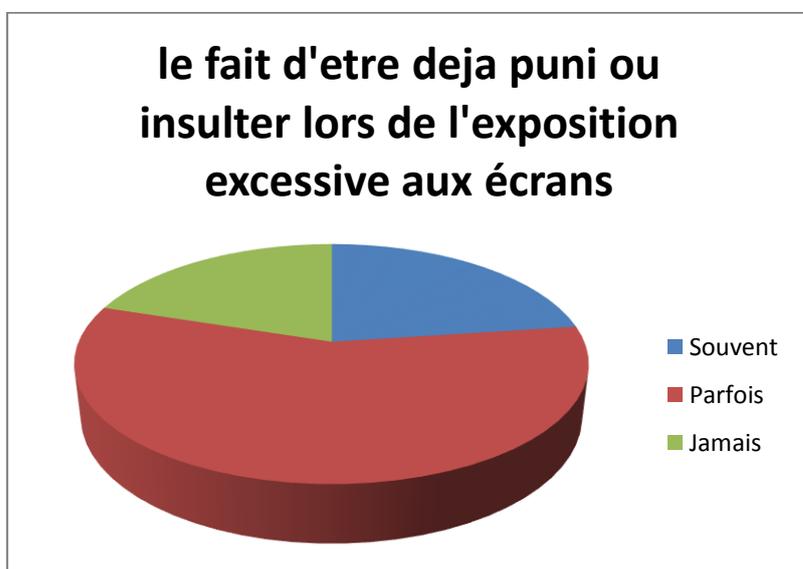
**Tableau n°41** répartition des enquêtés sur le fait d'être puni par leurs parents a cause de l'exposition excessive aux écrans.

Vos parents ont vous a déjà puni ou insulté lorsque vous êtes trop exposé aux écrans ?	Fréquence	Pourcentage
--	-----------	-------------

Souvent	16	22,85%
Parfois	40	57,14%
Jamais	14	20%
Total	70	100%

Dans ce tableau nous remarquons que 57,14% des enquêtés ont répondu par parfois et 22,85% ont répondu par souvent or 20% ont répondu par jamais.

De ce fait nous retenons que les parents sont au courant de l'exposition excessive aux écrans de leurs fils.



**Figure n°36** Présentation graphique sur le fait d’être déjà puni ou insulter lors de l’exposition excessive aux écrans de la part des parents des enquêtés

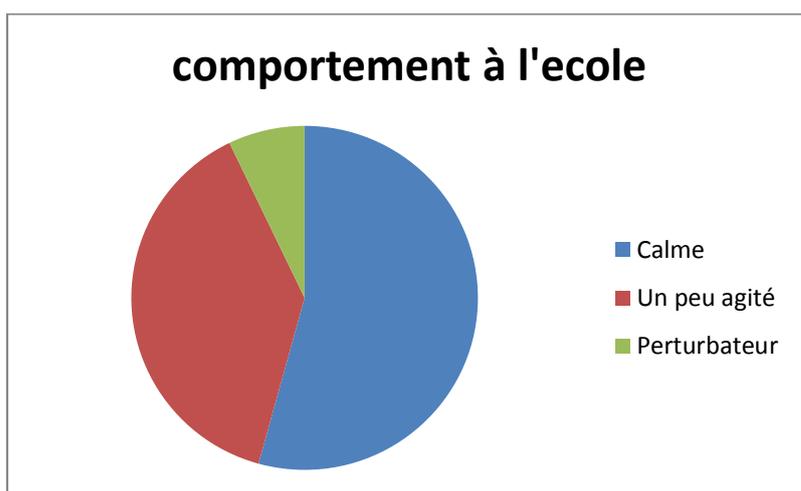
**Tableau n°42** répartitions de la population d’étude selon leur comportement a l’école.

Votre comportement à l'école est plutôt ?	Fréquence	Pourcentage
Calme	38	54,28%
Un peu agité	27	38,57%

## Chapitre V présentation et analyse des résultats

Perturbateur	5	7,14%
Total	70	100%

D'après les statistiques de ce tableau on trouve que la majorité des enquêtés sont calme a l'école d'un taux de pourcentage atteint 54,28%, 38,57% sont un peu agité or 7,14% sont perturbateur.



**Figure n°37** présentation graphique de comportement des enquêtés a l'école

**Tableau n°43** répartition des avantages et les inconvénients des jeux videos selon les avis des enquêtés

Avantages	Fréquence	Pourcentage	Inconvénients	Fréquence	Pourcentage
Plaisir	14	20%	Perte de temps	31	44,29%
Découverte de nouvelles choses	7	10%	Perturbation des études	8	11,43%

Passe-temps	28	40%	Dépense beaucoup d'argent	6	8,57%
Renforcement des reflexes	2	2,85%	Addiction aux jeux	3	4,28%
Favoriser la créativité	4	5,71 %	Nuire sur la santé des yeux	4	5,71%
S'évader sur le monde réel	3	4,29%	Rendre agressif	5	7,14%
Aucun	12	17,14%	Aucun	13	18,57%
Total	70	100%	Total	70	100%

Nous remarquons dans ce tableau que la majorité des enquêtés voient que l'un des avantages de jouer aux jeux vidéos est le passe temps, d'un taux qui atteint 40%, 20% de la population étudié joue juste pour le plaisir, le reste joue pour multiple raisons Tel que la créativité renforcement des reflexes etc..... or que 17,14% ne voit aucun avantage que rapporte la pratique des jeux vidéos,

Ainsi la plupart de groupe étudié déclare que l'un des inconvénients de la pratique des jeux vidéo est la perte de temps, 11,43% voit qu'elle perturbe les études, 5,71% rapporte que la pratique des jeux nuit sur la santé des yeux, 7,14% la rend agressif, 4,28% affirme qu'elle provoque l'addiction et enfin 18,5% proclame qu'elle n'a aucun inconvénient.

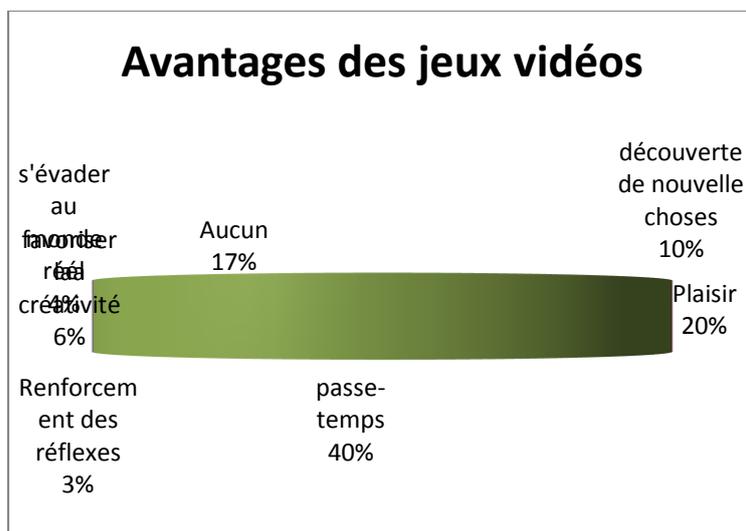


Figure n°38 Présentation graphique des avantages des jeux vidéos selon les enquêtés

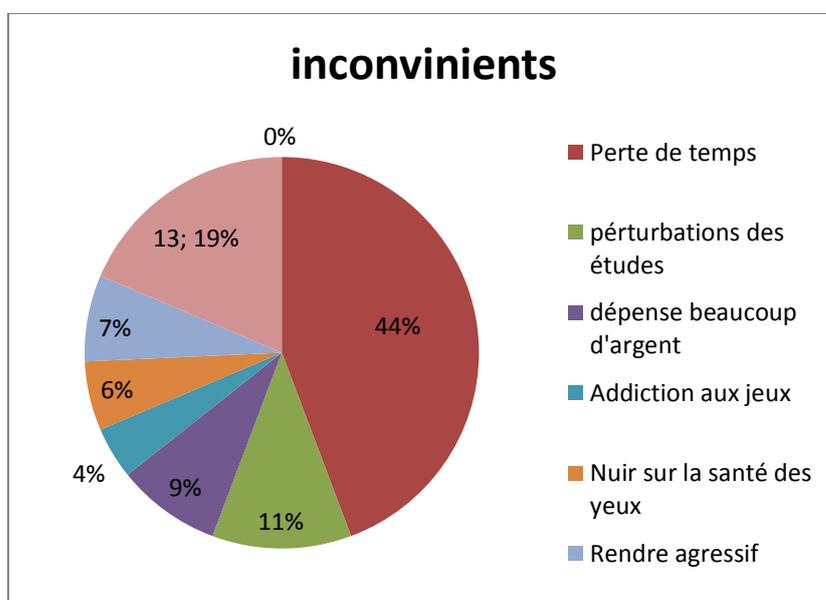


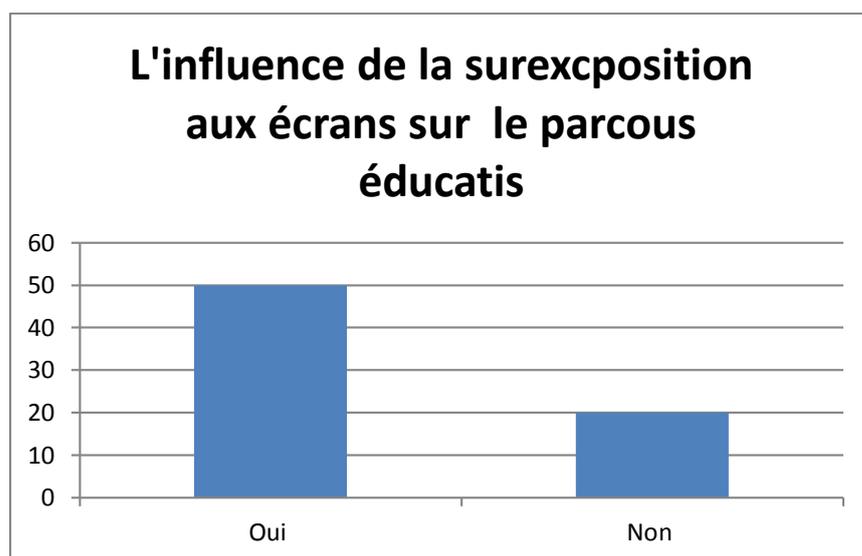
Figure n°39 présentation graphique des inconvénients des jeux vidéo selon les enquêtés

Tableau n°44 répartition de l'influence de la surexposition aux écrans sur le parcours éducatif des enquêtés.

D'après vous la surexposition aux écrans peut influencer sur votre parcours éducatif ?	Fréquence	Pourcentage

Oui	50	71,42%
Non	20	28,57%
Total	70	100%

D’après les statistiques de ce tableau nous observons que la plupart des enquêtés savent que les écrans peuvent influencer sur leur parcours éducatifs présenté par 71,42% par rapport a 28,57 qui ne le savaient pas

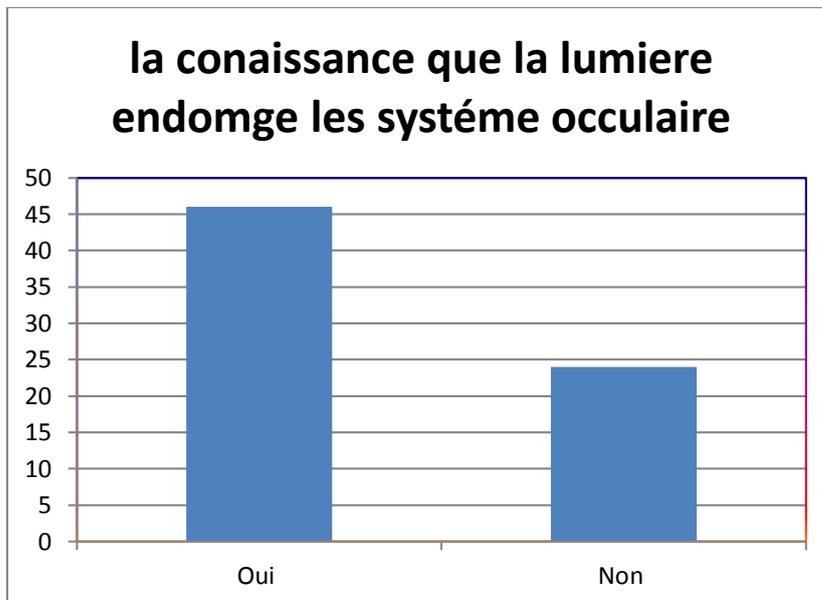


**Figure n°40** présentation graphique sur connaissance des enquêtés sur l’influence de la surexposition aux écrans sur le parcours éducatifs

**Tableau n°45** répartition de enquêtés selon leur conscience que la lumière de leur écrans peut endommager leur système oculaire.

Êtes-vous conscient que la lumière de vos écrans peut endommager votre système oculaire	Fréquence	Pourcentage
Oui	46	65,71%
Non	24	34,28%
Total	70	100%

Nous constatons que la plupart des enquêtés sont conscient que la lumière des écrans endommage leur système oculaire d'un taux de 65,71% or que 34,28 ne sont pas conscient.



**Figure n°41 présentation graphique sur la connaissance des enquêtés que la lumière endommage le système oculaire**

**Synthèse :**

Dans ce chapitre on a présenté les résultats obtenus dans notre étude sous forme de tableaux et des graphes et on a analysé et interprété les résultats afin de confirmer ou infirmer nos hypothèses de recherche.



*Chapitre VII*

*Discussion des*

*hypothèses*

A partir des résultats obtenus grâce à l'analyse, l'interprétation du questionnaire porté sur les 70 adolescents âgé entre 15 et 20 ans au sein de l'établissement Martyrs Zenach montrent que :

### **Discussions des hypothèses partielles**

Dans la première hypothèse qui est « **il existe une relation, plus la confrontation aux jeux vidéos violent est élevée plus l'adolescent devient plus violent** » qu'on a pu confirmer grâce à notre interprétation du questionnaire dont on a noté que plus les jeunes adolescents passent beaucoup plus de temps à jouer aux jeux vidéos de type violent comme ceux de combat, de guerres etc. plus ils développent des comportements violents et pour illustrer ça on va s'appuyer sur la 2<sup>ème</sup> dimension qui suit : « l'usage et les degrés des jeux vidéo » item N°8 « Vous passez combien de temps à jouer ? » les résultats obtenus sont supérieurs à 40 % (annexe, figure N°, tableau N° ), aussi ce qui nous a permis de remarquer que presque tous les adolescents ont tendance à s'exposer à des scènes de violence, comme dans l'item N°4 « quel type de jeux préférez-vous ? », dans la dimension nommée « les figures de la violence incluses dans les jeux vidéos » les données obtenues sont de 68 % .

De plus dans l'item N°19 qui est « Est-ce que l'un de vos proches ou autres vous font des reproches d'être agressif dans vos comportements ? » la majorité de la population d'étude a répondu par un oui à un taux de 71% .

Ainsi en s'appuyant sur certaines études antérieures comme celle de Centre d'analyse stratégique, (2010) qui prétend dire que Dans la plupart des esprits, les jeux vidéo riment avec violence, abrutissement, obésité, désocialisation, inactivité physique, confusion entre le virtuel, le réel et l'imaginaire, pratique essentiellement masculine. La pratique de ces jeux, est, dans les esprits, d'autant plus problématique qu'elle est « l'objet d'une consommation solitaire, fragmentée, répétée et active, qui favoriserait une imprégnation plus forte et l'induction de comportements agressifs (Laurence, 2012, P.31 – 66)

Dans la deuxième hypothèse partielle, qui est « **Oui l'adolescent adopte des comportements violents dans les scènes de jeux violents** », on a indiqué que le sujet pourras manifester des conduites de type violentes en se référent a un son héros virtuelle a titre d'énoncé on trouve l'item numéro 3 Etant seul imitez vous un personnage on essayant de reproduire les mêmes acte violent ? Qui se trouve dans l'axe numéro 2 nommé « les figure de la violence inclus dans les jeux vidéos » La pluralité de notre échantillon d'étude on répondu par un oui d un barème de 65% on a pu repérer aussi que sur l'item numéro 5 qui suit : Avez-vous déjà appris des techniques de combat à partir d un jeu et que vous essayez de les reproduire sur les autre ? On a déduis que le plus grand membre de notre population ont répondu par un oui a un pourcentage de 93%, suite a notre interprétation de nos résultats , des études antérieures confirment l'adoption des comportements hostiles dans des Scènes de jeux violents comme ceux de Bentley et van Eeywyk et la Méta- analyse D' Anderson et Bushman.

En 2001, Bensley et Van Eeywyk identifiaient trois études en faveur d'une augmentation de l'agressivité par les jeux vidéo chez les enfants de 4 à 8 ans ; les données chez l'adolescent étaient insuffisantes pour conclure sur ce point, mais une étude expérimentale révélait une augmentation de l'agressivité après l'exposition à des jeux vidéo chez les lycéens. (Gaël Fournis et all, 2015, P.333-337)

La méta-analyse D'Anderson et Bushman en 2000 montre une association positive entre l'exposition aux JVV et des niveaux accrus d'agressivité chez les enfants et chez les jeunes adultes des deux sexes (études expérimentales et corrélationnelles). Cette association serait proportionnelle au temps passé à jouer. Anderson et Bushman concluait que les jeux vidéo augmentaient l'agressivité dans ses aspects comportementaux, émotionnels et cognitifs, et diminuaient les conduites pro- sociales. Ces résultats étaient en accord avec une étude contemporaine qui concluait que les individus devenaient plus agressifs et violents après avoir joué aux JVV, 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. (Gaël Fournis et all, 2015, P.333-337)

Ces études nous ont confirmé l'influence que portent les jeux vidéo sur les comportements hostiles des adolescents.

### **Discussion de l'hypothèse générale**

L'hypothèse générale qu'on a supposée, et qui est « **Oui il existe une relation entre la violence dans les jeux vidéo et les comportements hostile des adolescents scolarisés** » a été confirmée, car nous avons déduis à travers notre pratique et les résultats obtenu de notre enquête, la plupart des adolescents scolarisés qui jouent aux jeux vidéos violent développent des comportements agressifs, a titre d'illustration dans la dimension « les figures de la violence inclus dans les jeux vidéos » l'item numéro 3 « imitez vous un personnage on essayant de reproduire les mêmes actes violent ? » Les résultats obtenu est 65% Par ailleurs , des travaux antérieurs comme ceux du professeur Anderson de l'université de Iowa aux Etats-

Unis et le psychologue BUSHMAN conduites dans les années 2000 confirme les relations directes entre les jeux vidéo violent et la violence ou les comportements agressifs, tous les 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. ((Pahlavan, Senkowsa, Michlot.2007, p.51.)

Enfin, les résultats obtenus par notre étude de recherche sur les 70 élèves, ne peuvent pas être généralisé que par le biais d'une étude plus approfondie sur un échantillon bien plus élargi.

# *Conclusion générale*

Notre question de départ était « Existe-t-il une relation entre la violence dans les jeux vidéo et les comportements problématiques des adolescents scolarisés ? ». Pour la réalisation de notre recherche on a constitué un échantillon (garçons) qui se composait de 70 adolescents âgés de quinze (15 ans) à vingt ans (20 ans), aux sains de l'établissement martyrs zenach a royale Bejaia. Notre étude a été effectuée à partir des questionnaires qu'on a distribués aux adolescents.

La phase d'adolescence, est une période critique. Pour Fine Witting, l'adolescence est présentée comme l'avènement du développement de l'enfant, ainsi le temps des grands bouleversements physiques, intellectuels et psychiques, dans le but de permettre de devenir un adulte structuré, responsable.

Dans cette période de vulnérabilité plusieurs facteurs comme les médias, plus particulièrement les jeux vidéos un monde virtuelle qui a pris une place majeure dans le quotidien des enfants en effet cela peut remettre en cause le développement personnelle et comportementale des jeunes adolescents.

La violence est un phénomène dont on entend beaucoup parler dans nos jours notamment aux niveaux des écoles elle peut se manifester de manière verbale ou psychique, et qui peut causer des dommages envers autrui (blessure, destructions des biens etc.)

C'est grâce aux travaux des auteurs mentionnés dans notre travail que notre recherche a été possible. Nous avons puisé un solide matériel théorique à partir de leurs œuvres. Un matériel que nous avons utilisé pour mieux comprendre les phénomènes concrets que nous avons rencontrés sur le terrain.

Par la méthode descriptive quantitative nous avons permis d'analyser l'ensemble des résultats obtenus dont on a pu déterminer à quel point les jeux vidéos peuvent contenir de la violence et comment cela peut influencer sur les comportements hostiles des jeunes adolescents scolarisés.

Pour limiter l'impact négatif des jeux vidéo sur les comportements des adolescents, il est recommandé aux parents surtout de contrôler le temps passé à jouer et le type de jeux que leurs enfants pratiquent et l'orienter même l'encourager à la pratique des autres activités culturelles et autres loisirs tel que le sport, la lecture et surtout des

## **Conclusion générale**

activités en famille pour renforcer les relations familiales reste à savoir est-ce que la violence médiatique peut mener les jeunes adolescents à des actes criminels ?

*Liste*  
*bibliographique*

## La liste bibliographique

- Claes M, (1983), « *l'expérience adolescente* ». Bruxelles, Edition galerie des princes
- Halen B et all, (2002). « *Psychologie du développement* » Edition Renouveau, Québec.
- Arezki D, (2004) « *la psychologie du développement de l'enfant et de l'adolescent* » au service des parents des enseignants, tiziouzou Algerie, Edition, l'Odyssée
- Bellevergue S. (2017). « *Parents et addiction aux jeux vidéo de leur enfant : un symptôme écran de la dépression à l'adolescence* » (N° 217) P 71-84
- Berthe Reymond B, (1997) « *Développement sociale de l'enfant et de l'adolescent* » Volume 11 de *Psychologie et sciences humaines*, Editions Mardaga,
- Blanchet A. (2008). « *violence, cinéma et jeux vidéo : de la récurrence d'un meme discours* » (N° 67) P11
- 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. [www.cairn.info](http://www.cairn.info)

- Chahraoui K et Benony H,(2003), « *méthodes , évaluation et recherches en psychologie clinique* », Paris Edition Dunod
- *Comportementaux impliqués dans son émergence, son maintien et sa prise en charge* ».www.cairn.info
- Coslin, P. « *les conduites à risque à l'adolescence.* », Paris, Edition Armand colin
- Da Conceição M Taborda S. (2005). « *l'adolescence, une transition, une crise ou un changement* » *Bulletin de psychologie* », (N°479) page 521- 534.
- Deleau M, (2006). « *Psychologie de développement* », France, Edition Bréal.
- Dumont,J-P (1995), « *Psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent* ». Tome Edition HdF (heures de France)
- Farzanah P, Senkowska E, Michlot J. (2007), « *les cahiers internationaux de psychologie sociale* » (N° 75) P51
- Formarier M, (2012) « *le comportement, les concepts en sciences infirmières* », P. 115 -117
- Grand dictionnaire de la psychologie, Bloch H, et al. (1999)
- Grégory M, (2015). « *Psychopathologie des jeux dangereux chez les jeunes : lorsque le plaisir est conditionné par la violence et le risque* » Vol .21 P.53-72
- Hervé B (2005), « *Le développement de l'enfant et ses psychopathologies* »,Paris Armand Colin
- Jean Luis, (1999) « *la violence scolaire*»,3eme édition puf, Paris.
- La violence dans les jeux vidéo et leurs effets : qu'en pensent les joueurs ?  
Benoit Gagnon Crime et jeux de hasard Volume 45, numéro 2, automne 2012

- La violence dans les jeux vidéo et leurs effets : qu'en pensent les joueurs ? Benoit Gagnon Crime et jeux de hasard Volume 45, numéro 2, automne 2012
- Laurent Bègue, (2010), « *l'agression humaine* », Paris, Dunod.
- Lionel D, Moreau L , Guillet F. (2016). « *Pratique des jeux vidéo, d'internet et des réseaux sociaux chez les collégiens français* » Vol.28 P569
- Mazet PH et Houzel D, (1993). « *Psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent* » 2eme Edition, Maloine S.A 1993
- Nachez M, Schmoll P. (2003) « *violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne* » (n°82).P.5-17
- Pedinielli. J-L, (1994), « *introduction à la psychologie clinique* ».Paris, Edition Nathan.
- Perron Y, (2012), « *vocabulaire des jeux vidéo* ».Québec
- Pierre G. Coslin, (2002). « *psychologie de l'adolescent* », Paris, Edition, Armand Colin.
- Taquet P, (2014), « *addiction aux jeux vidéo: processus cognitifs et*
- Tourrette C, Guidetti M, (2002). « *Introduction à la psychologie du développement* » du bébé a l'adolescent », Paris, 2ème Edition Armand Colin

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 [www.cairn.info](http://www.cairn.info)

- Yves M, (2014) « *définir la violence les cahiers dynamiques* », (N° 60), P 30-36

# *Annexes*

# Questionnaire

Monsieur/madame,

Nous sommes des étudiants en master 2 en psychologie clinique. Dans ce cadre, nous avons besoin de votre aide afin de réaliser notre travail de recherche.

Nous vous remercions de bien vouloir consacrer un peu de votre temps précieux pour répondre aux questions ci-dessous

- ❖ Nous vous prions de noter que vos réponses seront traitées de manière strictement anonymes.

## **Axe n° I - Les données personnelles**

**1 -L âge :**

**2-Le sexe :**

**3- Le milieu social :**

- Citadin

- Rural

**4-L' état civile des parents :**

- Vivant

- Orphelin de père

- Orphelin de mère

**5- Le niveau intellectuel des parents :**

**- de La mère :**

- Primaire

- Moyen

-Lycée

-Université

**- Du père :**

- Primaire
- Moyen
- Lycée
- Université

**6 - Nombre des frères :**

**7- Nombre des sœurs :**

**8 - classement dans la fratrie**

- L'inné
- l'Unique
- le benjamin

## **Axe n° II- l'usage et les degrés des jeux vidéo :**

**1-Possédez-vous des appareils électroniques modernes ?**

- Oui
- Non

**- si c est oui dite le quel ?**

- Smartphone
- tablette
- ordinateur
- Micro portable
- ps5
- autres

Le  
quel ?.....  
.....

**2- vous l'utilisez dans quelle optique ?**

- Jouer
- Se connecter
- Autre

Pour .....

**3- Vous jouer aux jeux vidéo**

? .....

**4- Quel type de jeux préférez-vous ?**

- Combat
- sportifs
- Educatifs
- Autres

Citez-les et dite pourquoi ?.....

**5- Citez moi 3 de vos jeux préférés**

.....

**6- Vous jouez où ?**

- Chez vous
- Chez l'un de vos amis
- A la salle des jeux
- Autres

Dite où ? .....

**7- Vous préférez jouer ?**

- Seul
- Entre famille
- Entre amis

**8- Vous passez combien de temps à jouer ?**.....

**9- pour quel raison vous jouez ?**.....

**Axe n° III- Les figures de la violence inclus dans les jeux vidéos**

**1 - Aimez-vous les scènes de guerres dans vos jeux vidéo :**

-Oui

- Parfois

- Non

**2 - Avec quel genre d'acte aimeriez-vous interagir face à votre adversaire ?**

- insulter

- frapper

- Démolition

- tuer

Autre.....

**3- Etant seul imitez vous un personnage on essayant de reproduire les mêmes actes violent :**

- Oui

- Non

**Si c est oui vous faite sa même dans la vrai vie :**

- Oui

- Non

**4- Quelle est votre personnage préféré ? :**

- Combattant

- Massacreur

- Soldat

-Autre

Citez-le quelle

.....

**5- Avez-vous déjà appris des techniques de combat à partir d un jeu et que vous essayez de les reproduire sur les autre ?**

- Oui

-Non

**Si c est oui c'été sur quel personne :**

- L un de vos parents

- Vos amis

- Votre enseignant

- Autre

*Sur*

.....

**6-Est-ce que l un de vos proche ou autre vous reproches d être trop agressive dans votre**

**comportement ?.....**

**7- Vous voyez que votre pratique des jeux vous a rendu négligent envers vous oblégations scolaires et familiais ?**

-Oui

- Non

**8- Pensez vous que vous êtes doué pour utiliser des armes en jouant des jeux de combat ?**

- Oui

- Parfois

- Non

### **Axe n° III- l'effet de la violence médiatisé sur le comportement violent des adolescents**

**1-Que faites vous lorsque vous perdez une partie ?**

- Insulter

- Casser l'appareil de jeux

- Cogner la main contre le mur

- Négligence

- Autres

.....

**2- Quand votre ami vous bat dans un jeu, vous vous battez avec lui a cause de cela ?**

-Oui

- Non

**3 - En jouant dites vous des gros mots sans vous rendre compte ?**

- Oui

- Parfois

- Non

**5-Au même moment que vous jouez et l'un de tes proches interrompt le cours de jeux vous vous énerver contre lui ?**

- Oui

- Non

**6-Avez-vous déjà essayé d'effrayer les autres en imitant une saine violence d un jeu ?**

- Oui

- Parfois

- Non

**7-décrivez votre relation avec vos jeux**

?.....

**8-Feriez-vous des cauchemars ou des insomnies sur les scènes de vos jeux ?**

- Oui

- Non

**9 -Comment comportez- vous lorsque vous êtes en colère ?**

- Rester calme

- S'enflammer

- crier

- casser des choses

- autres

Comment.....

...

**10-Comment réagissez-vous face aux conflits entre amis ?**

- Calmer l'esprit
- répondre par la violence
- envie de se venger

**Axe n° V- Le relationnelle**

**1-Comment avez-vous vécu votre enfance ?**

- paisible
- moyenne
- difficile

**2-avez-vous subi un choc durant votre 'enfance ?**

- Oui
- non

Si c est oui dite le quelle

.....

**3-Avez-vous déjà subi de la violence durant votre enfance ?**

- Oui
- non

Si c est oui dite a quelle âge et de la part de  
qui ?.....

**4-Décrivez votre relation avec vos parents ?**

**Le Père**.....

**La mère**

.....

**5 - comment décrivez-vous votre relation avec vos frères et sœurs ?**

➤ Avec les  
Frères :.....

.....

➤ Avec les  
sœurs :.....

.....

**6-d'après vous qui vous comprend le mieux au sein de votre famille ?**

.....  
.....

**7-votre famille est-elle d'un fonctionnement :**

-tolérant

-sévère

-rigide

**8-Etes vous satisfait du traitement que vous recevez à la maison ?**

-oui

-non

Si c'est non dites

pourquoi ?.....

**9 -Vos parents t'ont-ils déjà puni ou insulté lorsque vous êtes trop exposé aux écrans ?**

- Souvent

- Parfois

- Jamais

**10- votre comportement à l'école est plutôt :**

- Calme

- un peu agité

- perturbateur

**11-Avez-vous déjà joué aux jeux en classe ?**

- Oui

-

Non

**12- A votre avis quelle sont les avantages et les inconvénients des jeux électroniques ?**

➤ **Les avantages ;**.....

.....

➤ **Les inconvénients :**

.....

.....

**13- D'après vous la surexposition aux écrans peut influencer votre parcours éducatifs ?**.....

**14- Etes vous conscient que la lumière de vos écrans peut endommager votre visibilité**

.....

.....

**15- Savez vous que une photophobie peut être causé a travers vos écrans ?**.....

.....

**Merci.**