



Université Abderrahmane MIRA de Béjaïa
Faculté des sciences humaines et sociales
Département de Sociologie

MÉMOIRE DE MASTER

Option : sociologie de la communication

Thème

Les loisirs électroniques chez les lycéens

(Lycée LALLA FATMA N'SOUMER- AMIZOUR-BEJAIA)

Réalisé par :

Zaidi Lina

Encadré par :

Mme : Idris Souhila

2022-2023

Remerciement :

Mes remerciements au bon Dieu de m'avoir donné tout le courage et la volonté pour mener à bien ce travail. Je souhaite exprimer mes sincères remerciements à toutes les personnes qui de près ou de loin ont contribué à la réalisation de ce mémoire de fin d'étude et surtout mon encadrante MADAME IDRIS pour leur aide et leur assistance Permanente ainsi que leurs fructueux conseils, Sans lesquels nous n'aurions pu réaliser Ce travail.

Je remercie les membres de jury qui m'ont fait l'honneur d'accepter l'évaluation de ce travail.

Je voudrais surtout ne pas omettre d'adresser également mes sincères remerciements à l'ensemble de nos professeurs qui nous ont accompagnés durant tout notre cursus universitaire.

Dédicace

Je remercie Dieu tout puissant de m'avoir donnée la force et le courage de finir ce modeste travail. Je le dédie :

-Aux deux êtres les plus chers à moi auxquels je dois mon existence mon père et ma mère.

-A ma famille, mes sœurs Kenza, Fatima, Souad, Sara et mon Frère Mohand

-A mes nièces Djana et Sydra et mon neveu Axel

-A mes copines Ryma, Naima et Anaïs et pour tous mes camarades

Sommaire

Remerciement

Dédicace

Liste des tableaux

Introduction

Chapitre I : Le cadre méthodologique de la recherche

1. Les raisons de choix du thème	12
2. Les objectifs de la recherche	12
3. La problématique	13
4. Les hypothèses	14
5. La définition des concepts clés	15
6. La méthode et la technique utilisée	16
6.1-La méthode quantitative	16
6.2-Questionnaire	17
6.3-Tri à plat et tri croisé	17
7. L'échantillonnage	18
8. Les difficultés rencontrées	19

Chapitre II : Le cadre théorique de la recherche

Section 01 : les loisirs, typologie et caractéristiques

1. Les loisirs	21
2. L'histoire des loisirs	22
3. Les types de loisirs.....	23
4. Les loisirs électroniques	24

Section 02 : L'usage des TIC par les lycéens pour se divertir

1. Définitions des TIC.....	25
2. L'histoire des TIC.....	25

3. Les types de divertissements disponibles via les TIC	26
4. Les moyens de favoriser un usage équilibré et responsable des TIC pour se divertir chez les adolescents lycéens	27

Section 3 : Les adolescents, réseaux sociaux et jeux vidéo

1. L'adolescent	28
2. Les jeux vidéo	28
2.1. L'histoire des jeux vidéo	29
3. Les réseaux sociaux	30
3.2. La naissance des réseaux sociaux	31
3.3. L'usages des réseaux sociaux	32

Chapitre III : Le cadre empirique de la recherche

1. Présentation de l'organisme d'accueil	35
2. Présentation de l'échantillon	35
3. Vérification des hypothèses	54
Conclusion	58

La liste bibliographique

Annexe

Liste des Tableaux :

N° de tableau	Titre	Page
Tableau 01	la répartition de l'échantillon selon le sexe	35
Tableau 02	la répartition de l'échantillon selon l'âge	36
Tableau 03	la répartition de l'échantillon selon les niveaux scolaires	37
Tableau 04	la répartition de l'échantillon selon le niveau d'instruction des parents	38
Tableau 05	la répartition de l'échantillon selon fonction de leurs parents	39
Tableau 06	La répartition de l'échantillon selon leurs revues financières	39
Tableau 07	La répartition de l'échantillon selon leurs compétences	40
Tableau 08	La répartition de l'échantillon selon leurs fréquentations des institutions culturelles	40-41
Tableau 09	La répartition de l'échantillon selon leurs activités quotidiennes	42
Tableau 10	La répartition de l'échantillon selon leurs appareils et utiles numériques	44
Tableau 11	le rapport entre de croisement selon le niveau financière	45
Tableau 12	La répartition de l'échantillon selon leurs écrans connecté à l'internet	47
Tableau 13	La répartition de l'échantillon selon leurs réseaux sociaux numériques utilisé	47
Tableau 14	La répartition de l'échantillon selon leurs divertissements en ligne	48
Tableau 15	le rapport entre les divertissements des enquêtés en ligne et le sexe	50-53
Tableau 16	tableau représentant les influents sur leurs choix de loisirs et divertissement	54

Liste des figures :

N° de figure	Titre	Page
Figure 01	Répartition des élèves selon le sexe	36
Figure 02	Répartition des élèves selon l'âge	37
Figure 03	Distribution des élèves en fonction des niveaux d'étude	38
Figure 04	Distribution des élèves selon les revues financières	39

Introduction

Introduction :

À l'ère de la révolution numérique, les technologies de communication et de divertissement électroniques sont devenues omniprésentes dans la vie quotidienne des individus, en particulier chez les adolescents surtout lycéen. Les avancées technologiques rapides ont transformé les modes de communication, les interactions sociales et les pratiques de loisirs des jeunes générations. Parmi ces loisirs électroniques : les jeux vidéo, les médias sociaux, les plateformes de streaming et les applications mobiles occupent une place prépondérante dans la vie des adolescents lycéens.

Les adolescents lycéens sont à un stade de leur vie où ils cherchent à se forger une identité et à établir des relations sociales. Les loisirs électroniques leurs offrent une opportunité de se connecter avec leurs pairs, de partager des intérêts communs et de participer à des communautés en ligne. Les jeux vidéo multi-joueurs, par exemple, permettent aux adolescents de collaborer et de compétitionner avec d'autres joueurs du monde entier, renforçant ainsi leur sentiment d'appartenance à un groupe.

Les loisirs sont devenus une partie intégrante de la vie des lycéens des offrent aux lycéens des opportunités de se divertir, d'explorer de nouveaux intérêts, de renforcer leurs compétences et de développer leur identité personnelle. Que ce soit à travers des activités sportives, artistiques, culturelles ou sociales, les loisirs jouent un rôle vital dans l'épanouissement des jeunes lycéens en leur permettant de se détendre et de se divertir.

Les loisirs électroniques ont connu une expansion fulgurante ces dernières années, en particulier chez les adolescents lycéens. Avec l'évolution rapide de la technologie et l'avènement des appareils électroniques tels que les smartphones, les tablettes et les consoles de jeux, les adolescents ont accès à un large éventail de possibilités de divertissement électronique. Cela a entraîné un changement notable dans leurs habitudes de loisirs, avec une préférence croissante pour les activités électroniques, permettant ainsi aux adolescents de se divertir à tout moment et en tout lieu.

Les loisirs électroniques peuvent influencer les interactions sociales des adolescents. Autour de notre thème «loisirs électroniques chez les adolescents lycéens ». Notre travail est divisé en trois parties :

Dans **la première partie** de ce travail nous présenterons la partie méthodologique de notre recherche, les raisons du choix du thème, les objectifs de ce travail, la problématique, les hypothèses. Nous tenterons aussi de définir les concepts clés, la méthode et les techniques utilisées pour la collecte des données sur le terrain, ainsi que de la population d'étude et l'échantillonnage et les difficultés rencontrées.

La deuxième partie : de ce travail sera consacrée à la partie théorique. Elle contient trois sections. les loisirs, TIC et les jeux vidéo, réseaux sociaux et adolescents

La troisième et la dernière partie de ce travail de recherche traitera la partie pratique. On analysera et interprétera les données recueillies sur le terrain avant de passer à la discussion des hypothèses de départ et la conclusion finale.

A la fin de ce mémoire, on a présenté notre conclusion, la liste bibliographique et les annexes.

*Chapitre 1 : Le cadre
méthodologique de la
recherche*

I. Cadre méthodologique de la recherche :

Cette partie méthodologique est consacrée à expliquer les raisons de choix de thème, et les objectifs de la recherche, exposer notre problématique et les hypothèses de recherche, définir les concepts clés, présenter la méthode et les techniques utilisées, l'échantillonnage et les difficultés rencontrées .

1-Les raisons de choix du thème :

Dans toute recherche scientifique, le chercheur doit avoir un centre d'intérêt et d'attention vers un sujet bien déterminé. Mon thème porte sur les loisirs électroniques chez les adolescents lycéens, pour les raisons suivantes :

- Etre près du lycée de ma région ce qui peut faciliter et accéléré le processus de recherche.
- La curiosité de découvrir et de connaître l'influence des loisirs électroniques sur la vie quotidienne des lycéens.
- le manque de recherche sur ce sujet en Algérie.
- Approfondir mes connaissances acquises tout au long de notre cursus et les mettre en valeur sur le plan empirique.

2-Les objectifs de la recherche :

- Présenter les types des loisirs électroniques.
- Connaitre l'impact des loisirs électroniques chez les jeunes lycéens

3-La problématique :

De nos jours, les technologies de l'information et de la communication ont une influence considérable sur notre vie quotidienne. L'un des domaines où les TIC ont le plus d'impact est les loisirs.

Les loisirs c'est L'ensemble de toute activité qu'une personne ou un groupe décide d'entreprendre afin de rendre le temps libre plus intéressant, plus agréable et plus satisfaisant.¹

Les loisirs électroniques font référence à toutes les activités de divertissement et de loisirs qui impliquent l'utilisation de dispositifs électroniques tels que les ordinateurs, les smartphones, les tablettes, les consoles de jeux vidéo et les appareils de diffusion en continu. Ces loisirs électroniques comprennent une large gamme d'activités telles que l'utilisations des réseaux sociaux, les jeux vidéo, Les applications de divertissement telles que les applications de musique, de films et de télévision en streaming, les applications de quiz et de jeux de réflexion, et l'utilisation des plateformes de création de contenu pour créer et partager des vidéos, des blogs ou des podcasts.et l'utilisation des applications de messagerie en ligne pour communiquer avec leurs amis et leur famille.

Les loisirs électroniques ont considérablement évolué ces dernières années, offrant aux utilisateurs une grande variété d'options de divertissement, de la musique en streaming aux jeux vidéo en ligne en passant par les applications de divertissement. Les adolescents en particulier sont souvent des utilisateurs réguliers de loisirs électroniques, qui peuvent être une source de distraction, de plaisir et de connexion sociale.

L'adolescence correspond à « l'âge compris entre la puberté et l'âge adulte ». Il s'agit d'une période de la vie qui s'échelonne généralement de 11-12 à 17-18 ans. L'adolescence serait donc la période de l'épanouissement de l'enfant qui se transforme en un adulte, afin qu'il devienne acteur responsable de son parcours personnel et civique. L'adolescence est une période captivante ; l'enfant qui a peur deviendra l'adulte qui ose.²

Les adolescents peuvent passer de nombreuses heures par jour à s'engager dans des activités de loisirs électroniques, ce qui peut avoir des impacts sur leur santé physique et mentale. Les impacts négatifs peuvent inclure la sédentarité, l'isolement social, le

¹ Fédération des parcs et des Loisirs de l'Ontario et Ministère du Tourisme et des loisirs de l'Ontario, (1992). 100 p.

² ZAZZO R. (1972). Psychologie différentielle de l'adolescence. PUF.

manque d'activité physique, la dépendance et la surexposition aux contenus inappropriés.

Cependant, les loisirs électroniques peuvent également offrir des avantages aux adolescents, notamment des opportunités de socialisation en ligne, de développement des compétences numériques, de divertissement, de relaxation et d'apprentissage. Les jeux vidéo peuvent également offrir des opportunités d'apprentissage, de créativité, de résolution de problèmes et de compétition saine.

Il est important que les adolescents et leurs parents prennent en compte les avantages et les inconvénients de ces loisirs électroniques, ainsi que les impacts potentiels sur la santé et le bien-être. Les adolescents doivent être encouragés à équilibrer leur temps entre les loisirs électroniques et les autres activités telles que les sports, les activités artistiques et les interactions sociales en face à face. Les parents doivent surveiller l'utilisation des appareils électroniques et aider leurs enfants à comprendre les risques potentiels de l'utilisation excessive de ces appareils.

Le lycée est un environnement social et éducatif important pour les adolescents, où ils passent une grande partie de leur temps. Les loisirs électroniques peuvent également jouer un rôle important dans la vie des lycéens, qui sont souvent des utilisateurs réguliers de technologies.

Précisément dans notre recherche nous envisageons traiter l'impact des loisirs électronique chez les adolescents de lycée Lalla fatma n'soumer d'amizour et nous souhaitons à travers cette recherche d'étudier : **Comment les élevées adolescents passent ils leurs temps libre ?** Pour apporter une réponse à cette question problématique, nous pensons qu'il est intéressant et utile de se servir d'autres questions secondaires qui peuvent nous aider à d'éclaircir notre recherche :

- Quelle est l'importance des loisirs électroniques chez e lycéens ?**
- Quelle est la place des loisirs électroniques dans la vie de ces adolescents ?**
- Ces loisirs sont-elles identiques chez les élevés ou plutôt hétérogènes ?**

4-Hypothèses :

L'hypothèse est considérée comme une réponse provisoire à la question de la problématique. Elle se déroule après le processus de la problématisation.

Notre raisonnement nous amène à présenter des explications provisoires à notre sujet d'étude. En effet, nous émis trois hypothèses avant d'entreprendre cette étude à savoir :

•Il y'a une prédominance des loisirs électroniques dans la vie des jeunes adolescents.

•Le genre et le niveau financière influence sur la nature des loisirs électroniques.

•les paires influencent le choix des loisirs électroniques chez les adolescents.

5- les concepts clé :

TIC : Technologies de l'Information et de la Communication, désigne généralement des services et des technologies fonctionnant via les réseaux de télécommunication. On peut les TIC comme un ensemble de techniques utilisées dans le traitement et la transmission de l'information, essentiellement de l'informatique, de l'Internet et des télécommunications.³

les TIC est un l'ensemble des technologies, des outils de la transmission, la gestion de l'information Regroupent différentes technologies et disciplines telles que les réseaux de télécommunication, l'informatique, l'internet, les systèmes d'exploitation, les bases de données, la sécurité informatique, la programmation, les médias numériques, la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle, etc.

L'adolescence : est une époque de la vie qui se situe entre l'enfance, qu'elle continue, et l'âge adulte. Il s'agit d'une « période ingrate », marquée par les transformations corporelles et psychologique, qui débute vers 12 ou 13 ans et se termine entre 18 et 20 ans. Ces limites sont imprécises, car l'apparition et la durée de l'adolescence varient selon le sexe, les races, les conditions géographiques et les lieux socio- économiques.⁴

L'adolescent : est un individu qui se trouve dans une période de transition caractérisée par des changements physiques, émotionnels et sociaux qui ont un impact sur leur identité et leur comportement .

Jeux vidéo : Il s'agit en fait d'un environnement informatique qui reproduit sur un écran vidéo, dans les règles ont été programmées logiquement, on peut dire qu'un jeu vidéo est un jeu qui se déroule sur un écran vidéo, ainsi le terme vidéo fut d'abord utilisé pour désigner les jeux sur une console, car cette dernière est alors connectée sur un téléviseur. C'est un type de jeu permettant d'interagir dans un environnement numérique par l'intermédiaire d'un appareil électronique (console de jeu, ordinateur,

³ Kadi ali, L'impact des technologies de l'information sur la croissance économique mondiale et leur place dans l'économie Algerie,P183

⁴ Sillamy, 2003, « Dictionnaire de psychologie », Larousse, Paris.p18

téléphone portable, etc.) et par le biais d'une interface (clavier d'ordinateur, souris d'ordinateur, manette de jeu, caméra de capture de mouvements, écran tactile. ⁵

Les loisirs numériques : sont des activités de loisirs qui se déroulent en ligne ou qui utilisent des technologies numériques. Les loisirs numériques ont connu une forte croissance ces dernières années en raison de l'expansion d'Internet et des technologies numériques, qui ont offert de nouvelles possibilités de divertissement et de détente. Parmi les loisirs numériques les plus courants, on trouve les jeux vidéo, les réseaux sociaux, la lecture en ligne, le streaming de musique et de films, les applications mobiles, les podcasts, les jeux en ligne, les communautés virtuelles, les plateformes de shopping en ligne, etc.

6- méthode et techniques utilisées :

Dans chaque recherche scientifique, la méthode et la technique utilisées constituent un passage obligatoire pour le chercheur, pour qu'il puisse maîtriser et diriger son travail purement scientifique sans lesquelles tout est remis en question par la communauté scientifique.

6.1-La méthode :

C'est un ensemble des procédures, des démarches précises adoptées pour en arriver à un résultat. La méthode est primordiale, et les procédés utilisés lors d'une recherche en déterminent les résultats : donc c'est l'ensemble des étapes à suivre de façon systématique.⁶

C'est la procédure logique d'une science, c'est-à-dire l'ensemble des pratiques particulières qu'elle met en œuvre pour que le cheminement de ses démonstrations et de ses théorisations soit clair, évident et irréfutable. La méthode est constituée d'un ensemble de règles qui, dans le cadre d'une science donnée, sont relativement indépendantes des contenus et des faits particuliers étudiés en tant que tels. Elle se traduit, sur le terrain, par des procédures concrètes dans la préparation, l'organisation et la conduite d'une recherche. ⁷

6.1.1-La méthode quantitative :

C'est une méthode qui vise à mesurer le phénomène à l'étude, les mesures peuvent être ordinales du genre plus grand ou plus petit, ou numérique avec usage de calcul la plupart des chercheurs en science humaine, utilisent les mesures, il est ainsi quand on fait usage d'indices, de taux, de moyenne, ou plus généralement, d'outils que

⁵ Yolande, Perron, (2012), vocabulaire des jeux vidéo, Québec. p88

⁶ Maurice Angers, Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines ,1997, pp 58-59

⁷ Aktouf, 1987, Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organisations, p.27

fournit la statistique elle est l'ensemble de procédures pour qualifier des phénomènes. La recherche quantitative vise à expliquer le phénomène par la collecte des données numériques analysées à travers des méthodes fondées sur les techniques mathématiques, statistique et informatique.⁸

Dans le cas de notre recherche, on a opté pour la méthode quantitative qui nous permet d'aller sur le terrain afin de recueillir les données, pour vérifier et confirmer les hypothèses liées à notre thème. Et c'est c'est la plus convenable et la plus adéquate avec notre thème, qui vise à mesurer le phénomène à l'aide des tableaux statistiques.

6.2-La technique utilisée :

La technique est un moyen précis pour atteindre un résultat partiel, à un niveau et à un moment précis de la recherche. Cette atteinte de résultat est directe et relève du concret, du fait observé, de l'étape pratique et limitée. Les techniques sont, en ce sens, des moyens dont on se sert pour couvrir des étapes d'opérations limitées (alors que la méthode est plus de l'ordre de la conception globale coordonnant plusieurs techniques). Ce sont des outils momentanés, conjoncturels et limités dans le processus de recherche : sondage, interview, sociogramme, jeu de rôle, tests...⁹

Dans notre recherche, on a choisi le questionnaire comme technique adéquate à notre champ d'étude, car il y'a un grand nombre de population d'étude qui permet de valider notre échantillon, nous allons utiliser la technique suivante : le questionnaire classique (papier).

6.2.1-Le questionnaire :

Un questionnaire est une technique de collecte de données quantifiables qui se présente sous la forme d'une série de questions posées dans un ordre bien précis. Le questionnaire est un outil régulièrement utilisé en sciences sociales (sociologie, psychologie, marketing). Il permet aussi de recueillir un grand nombre de témoignages ou d'avis. Les informations obtenues peuvent être analysées à travers un tableau statistique ou un graphique. "Le questionnaire a pour fonction principale de donner à l'enquête une extension plus grande et de vérifier statistiquement jusqu'à quel point sont généralisables les informations et hypothèses préalablement constituées".¹⁰

⁸ ANGERS, M. (1997). Initiation pratique à la méthodologie des recherches. Casbah université. Algérie réédition

⁹ O.Aktouf, 1987, Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organisations, Québec p.27

¹⁰C.Jean-Claude, La méthode en sociologie, 2007.P33

Notre questionnaire est composé de 20 questions réparties en 3 axes :Le premier axe comprend les données personnelles et la situation familial, le deuxième axe sur les utilisation des réseaux sociaux et le troisième sur pratiques culturelles.

6.3 -technique d'analyse de données :

6.3.1 : Le tri à plat :

Donne la répartition des réponses question par question est le premier traitement statistique effectué : il permet d'avoir une première idée des résultats et constitue naturellement la base des rapports d'enquêtes. Il est une opération consistant à déterminer comment les observations se répartissent sur les différentes modalités que peut prendre une variable a modalités discrètes. Le résultat de cette opération est donc un simple tableau de 'tableau de fréquences

6.3.2 : Le tri croisée :

Il est une fonctionnalité courante dans les logiciels de tableur tels que Microsoft Excel ou Google Sheets. Il s'agit essentiellement d'un outil d'analyse de données qui permet de résumer et de synthétiser des données en créant une table croisée dynamique à partir d'un ensemble de données. Cela permet aux utilisateurs de regrouper et d'organiser les données selon différentes variables pour obtenir des informations utiles

7- L'échantillonnage :

Un échantillon est un groupe relativement petit et choisi scientifiquement de manière à représenter le plus fidèlement possible une population ¹¹Ainsi, au lieu d'examiner l'ensemble de la population, on étudie une partie ou un sous-ensemble de cette population qui est représentatif et à partir duquel on peut tirer des conclusions pour l'ensemble de cette population. La statistique inférentielle permet, à l'aide des probabilités, de généraliser les conclusions issues d'un échantillon pour l'ensemble de la population avec un certain degré de certitude.¹²

-Présentation de notre échantillon:

La population d'étude est un ensemble d'éléments ayant une ou plusieurs caractéristiques en commun qui les distinguent d'autres éléments et sur lesquels portent l'investigation.¹³

¹¹ Savard, 1978, statistique, Montréal,éd HRW,traduit et adapté de gilbert P384

¹² Spiegel, 1974, théorie et applications de la statistiques ediscience p494

¹³ M.Angers, (1997) initiation pratique a la méthodologie des sciences humaine ,amazon,France, p.226

Selon GRAWITZ (1998 ; 593), c'est « Un ensemble dont les éléments sont choisis parce qu'ils ont les mêmes propriétés et qu'ils sont tous de même nature ». Autrement dit, c'est aussi l'univers statistique auquel le chercheur s'interroge, se questionne afin de recueillir d'amples informations nécessaires.

Toute recherche scientifique s'intéresse nécessairement à une population étant donné que ses résultats seront mis à la disposition de celle-ci en vue de trouver la solution à un problème auquel elle est confrontée. Notre population d'étude se constituera des élèves de lycée lala fatma n'soumer Notre échantillonnage est porté sur deux niveaux deuxième et troisième années , il correspondant de 97 élèves.

L'échantillonnage non probabiliste : est une méthode qui consiste à sélectionner des unités dans une population en utilisant une méthode subjective (c'est-à-dire non aléatoire). Comme l'échantillonnage non probabiliste ne nécessite pas de base de sondage complète, c'est un moyen rapide, facile et peu coûteux d'obtenir des données. Cependant, pour pouvoir tirer des conclusions sur la population à partir de l'échantillon, il faut supposer que l'échantillon est représentatif de la population. Il s'agit souvent d'une hypothèse risquée dans le cas d'un échantillonnage non probabiliste, car il est difficile d'évaluer si l'hypothèse est valable ou non. De plus, comme les éléments sont choisis arbitrairement, il n'y a aucun moyen d'estimer la probabilité qu'un élément soit inclus dans l'échantillon. De même, rien ne garantit que chaque élément a une chance d'être inclus, ce qui rend impossible l'estimation de la variabilité de l'échantillonnage ou l'identification d'un éventuel biais.

8- Les problèmes rencontrés :

- Nous avons gaspillé énormément de temps en distribuant et en récupérant notre questionnaire.
- La non-disponibilité des élèves vis leurs programme chargé.
- Manque d'ouvrage concernant notre thème au niveau de la bibliothèque des sciences humaines et sociale.

*Chapitre2 : Le cadre
théorique de la recherche*

II. Le cadre théorique de la recherche

Préambule :

Les loisirs électroniques sont devenus un phénomène majeur de notre société. Ils regroupent une multitude d'activités de divertissement qui utilisent la technologie électronique. Ils ont révolutionné notre façon de nous divertir et de nous connecter avec le monde qui nous entoure.

Dans ce chapitre, présenter en premier les loisirs, typologie et ces caractéristiques dans la deuxième section l'usage des TIC par les lycéens pour se divertir et en fin en termine avec les adolescents et les réseaux sociaux et jeux vidéo :

1-La définition de loisir :

C'est un ensemble d'occupations auxquelles l'individu peut s'adonner de son plein gré, soit pour se reposer, soit pour se divertir, soit pour développer son information ou sa formation désintéressée, sa participation sociale volontaire ou sa libre capacité créatrice après s'être dégagé des obligations professionnelles, familiales ou sociales.¹⁴

Le terme "loisirs" se réfère à des activités volontaires et non obligatoires dans lesquelles les individus s'engagent pour se divertir, se détendre ou se divertir. Il s'agit d'un temps de loisir utilisé à des fins récréatives, culturelles, sportives, artistiques ou sociales, en dehors des contraintes professionnelles, scolaires ou familiales.

Pour **auguste comte**, les loisirs sont une composante de l'éducation et doivent permettre à l'individu de s'élever au-dessus de sa condition sociale en développant ses capacités intellectuelles et en s'engageant dans des activités qui favorisent la progression de la société dans son ensemble.¹⁵

Selon **Gilles Pronovost**, en terme de champs de recherche, le « loisir » n'est plus seul, il renvoie maintenant à une diversité de champs plus ou moins apparentés, plus ou moins inclus ou exclus : le tourisme, le plein air, l'écotourisme, les pratiques culturelles, le sport, le loisir dit « thérapeutique », les médias.

C'est L'ensemble de toute activité qu'une personne ou un groupe décide d'entreprendre afin de rendre le temps libre plus intéressant, plus agréable et plus satisfaisant.¹⁶

¹⁴ Conseil économique et social. (1983). Le développement du temps libre. Rapport présenté au nom de la Section du cadre de vie par M. Georges Velter. Journal officiel de la République française.

¹⁵ Comte, A. (1852). Catéchisme positiviste ou Sommaire exposition de la religion universelle. Paris : Bachelier.

¹⁶ Fédération des parcs et des Loisirs de l'Ontario et Ministère du Tourisme et des loisirs de l'Ontario, (1992). 100 p.

Ils sont considérés comme un moyen de construire des identités personnelles et sociales, permettant aux individus de développer des compétences et des intérêts qui reflètent leur personnalité et leur appartenance à des groupes sociaux.

2- l'histoire des loisirs :

1- Période pré-industrielle : Cette période se situe avant la Révolution industrielle, soit avant le XVIII^e siècle. Les loisirs étaient alors réservés aux classes sociales supérieures, qui avaient les moyens de voyager et de découvrir des espaces et des sociétés peu connus de l'Occident. Les voyages étaient souvent motivés par la recherche de repos et de détente.

2- Période des loisirs-vacances: Cette période a commencé au début du XX^e siècle, avec l'institution des congés payés. Les loisirs-vacances offraient aux travailleurs l'opportunité de se reposer, de se divertir, de rompre avec le quotidien et de découvrir de nouveaux horizons. Ces loisirs étaient généralement pris une fois par an, pendant les vacances d'été.

3- Période des loisirs réels et virtuels : Cette période est caractérisée par une dualité, car elle est constituée de deux types de loisirs différents, les loisirs réels et les loisirs virtuels. Les loisirs réels sont générés par les réseaux physiques, tels que les infrastructures de transport, les parcs d'attractions, les centres commerciaux, etc. Les loisirs virtuels sont générés par les réseaux immatériels, tels que les réseaux sociaux, les jeux vidéo en ligne, les plateformes de streaming, etc. Les deux types de loisirs ont en commun la capacité de créer des espaces de détente, de divertissement et de socialisation pour les individus.¹⁷

Les loisirs peuvent être considérés comme un moyen de construire des identités personnelles et sociales, permettant aux individus de développer des compétences et des intérêts qui reflètent leur personnalité et leur appartenance à des groupes sociaux.

L'évolution dans les pratiques des loisirs s'est accompagnée de l'évolution des espaces dans lesquels les gens vivent leurs loisirs, consomment leur temps de loisirs.¹⁸

3-les types de loisirs :

Les loisirs réel : font référence aux activités de loisirs qui sont réalisées dans le monde réel plutôt que virtuellement. peuvent inclure des activités telles que la lecture de livres imprimés, la participation à des événements sportifs en direct, la pratique

¹⁷ Hélène Hanriotou, 1999, Espaces « réels » et espaces virtuels. L'exemple des loisirs, p4

¹⁸ Hélène Hanriotou, 1999, Espaces « réels » et espaces virtuels. L'exemple des loisirs, p4 ibid

de sports de plein air, la visite de musées et d'expositions, la socialisation avec des amis et des proches, la découverte de la nature par la randonnée, etc¹⁹

Les loisirs virtuels :

Les loisirs virtuels sont apparus après les loisirs imaginaires qui étaient rendus possibles grâce aux appareils électroniques tels que les chaînes hi-fi, les magnétoscopes et les jeux vidéo. Cependant, les technologies ont évolué rapidement et de nouveaux produits très performants ont émergé, parfois considérés comme des "drogues électroniques". Les réseaux informatiques ont créé une nouvelle "nature" et un nouvel "espace de liberté" qui ont permis l'émergence de nouveaux types de loisirs, inédits et bouleversant les modes de vie. Les loisirs virtuels sont différents des loisirs imaginaires, car ils permettent une interaction directe avec le monde virtuel, en tant qu'acteur et non plus en tant que simple spectateur. Les participants peuvent entrer et agir dans ce monde virtuel comme s'ils en faisaient partie intégrante. Les loisirs virtuels offrent ainsi une nouvelle dimension aux loisirs, en combinant l'imaginaire et le réel de manière interactive et immersive.²⁰

4-Les loisirs électroniques :

Sont l'ensemble d'activités de loisirs qui utilisent des dispositifs électroniques pour leur réalisation. Ces activités comprennent les loisirs virtuels (jeux vidéo, réalité virtuelle, etc.), mais aussi d'autres formes de loisirs tels que la lecture numérique, l'écoute de musique en streaming, le visionnage de films en ligne, l'utilisation de drones, etc. ils sont de plus en plus populaires dans notre société, car ils sont souvent accessibles via des appareils portables tels que les smartphones et les tablettes, et permettent un accès facile à une grande variété de contenus et d'expériences. Cependant, certains critiques soulignent également les effets négatifs des loisirs électroniques sur la santé mentale, la sociabilité et l'engagement civique.²¹

¹⁹ Hélène Haniotou, 1999, Espaces « réels » et espaces virtuels. L'exemple des loisirs, p6

²⁰ Hélène Haniotou, 1999, Espaces « réels » et espaces virtuels. L'exemple des loisirs, p6. *ibid*

²¹ Shaw, A. (2014). The pleasures of digital gaming: Young adults' use and perceptions of online gaming culture. *Media, Culture & Society*, p748.

Section 2 : L'usage des TIC par les lycéens pour se divertir

1-Définitions des TIC :

Les Technologies de l'Information et de la Communication sont des outils et des techniques qui permettent de collecter, traiter, stocker et diffuser l'information.

Ensemble d'outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment les ordinateurs, l'internet (sites Web, blogs et messagerie électronique), les technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur l'internet) et en différé (podcast, lecteurs audio et vidéo et supports d'enregistrement) et la téléphonie (fixe ou mobile, satellite, visioconférence, etc.²²

Selon l'Union Internationale des Télécommunications (UIT), les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) désignent "l'ensemble des équipements, des applications et des services qui permettent la production, le traitement, la transmission, la diffusion et la réception d'informations présentées sous différentes formes (texte, son, image, données, etc.) à l'aide de moyens électroniques, informatiques et de télécommunication.

Pour **Manuel Castells**, Les TIC sont des technologies de communication qui transforment l'information en signaux numériques transmis par des réseaux informatiques.²³

Les technologies de l'information et de la communication renvoient à un ensemble de technologies fondées sur l'informatique, la microélectronique, les télécommunications (notamment les réseaux), le multimédia et l'audiovisuel, qui, lorsqu'elles sont combinées et interconnectées, permettent de rechercher, de stocker, de traiter et de transmettre des informations, sous forme de données de divers types (texte, son, images fixes, images vidéo, etc.), et permettent l'interactivité entre des personnes, et entre des personnes et des machines.²⁴

2- l'histoire des TIC :

L'histoire des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) est une histoire relativement récente, qui commence au milieu du 20^{ème} siècle. Les TIC ont connu une évolution rapide et constante, qui a transformé la société dans son ensemble, mais aussi la façon dont les individus communiquent, travaillent, étudient et se divertissent. En tant qu'étudiante en sociologie de la communication, il est

²² <https://uis.unesco.org/fr/glossary-term/technologies-de-linformation-et-de-la-communication-tic> consulter le 25/03/2023

²³ CASTELLS, Manuel 2001, L'ère de l'information. Vol. I: La société en réseaux, Paris, Fayard. p 115

²⁴ Josianne Basque, Une réflexion sur les fonctions attribuées aux TIC en enseignement universitaire, p 34

important de comprendre cette évolution pour mieux appréhender les enjeux contemporains des TIC.

Les origines des TIC remontent aux années 1940, avec l'invention de l'ordinateur électronique par John Von Neumann et J. Presper Eckert. Ces premiers ordinateurs étaient encore très rudimentaires, mais ils ont ouvert la voie à des avancées technologiques considérables dans les décennies suivantes. Dans les années 1960 et 1970, les TIC ont connu une première phase d'expansion avec l'invention des réseaux informatiques, qui ont permis la création de systèmes de communication interconnectés. En 1969, ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), le premier réseau de communication entre ordinateurs, est créé par le Département de la Défense américain.

Dans les années 1980, les TIC ont connu une nouvelle vague d'innovations avec l'invention des ordinateurs personnels et l'essor de la micro-informatique. Cette période a également vu l'émergence d'Internet, avec la création du World Wide Web en 1989 par Tim Berners-Lee. L'utilisation d'Internet a connu une croissance rapide dans les années 1990, avec la popularisation des navigateurs web et l'essor des services en ligne tels que l'e-mail et le chat.

Au cours des deux dernières décennies, les TIC ont connu une croissance exponentielle, avec l'expansion des smartphones et des tablettes, ainsi que l'essor des réseaux sociaux et des plateformes de streaming. Les TIC ont également eu un impact sur l'organisation du travail, avec le développement du télétravail et la création de nouveaux métiers dans le domaine du numérique. Les TIC ont également transformé la manière dont les individus consomment de la culture et des médias.²⁵

3-Les types de divertissements disponibles via les TIC :

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) ont bouleversé notre façon de nous divertir en offrant de nouveaux types de divertissements accessibles depuis nos ordinateurs, tablettes et smartphones.

Les jeux vidéo : Les jeux vidéo sont l'un des types de divertissement les plus populaires via les TIC. Les jeux vidéo offrent une expérience immersive où les joueurs peuvent explorer des mondes virtuels, résoudre des énigmes et participer à des compétitions en ligne avec d'autres joueurs du monde entier. Les jeux vidéo sont

²⁵ Cécile Méadel, Une histoire de l'utilisateur des technologies de l'information et de la communication (TIC), Éditions La Découverte, 2019, p30-32

accessibles via les consoles de jeux, les ordinateurs, les tablettes et les smartphones, ce qui les rend facilement accessibles à tous.²⁶

La musique en ligne : La musique en ligne est un autre type de divertissement très populaire via les TIC. Les services de musique en ligne tels que Spotify, Apple Music et Deezer offrent un accès à des millions de chansons, permettant aux utilisateurs de découvrir de nouveaux artistes et de créer des listes de lecture personnalisées. Les utilisateurs peuvent également écouter des émissions de radio en ligne et découvrir de nouveaux podcasts pour rester informés et divertis.²⁷

Les films et séries en ligne : Les services de streaming tels que Netflix, Amazon Prime Video et Disney+ offrent un accès facile et pratique à des milliers de films et séries télévisées. Les utilisateurs peuvent regarder leurs émissions préférées à tout moment et en tout lieu, que ce soit sur leur ordinateur, leur tablette ou leur smartphone. Ces services offrent également des fonctionnalités telles que la possibilité de télécharger des épisodes pour les regarder hors ligne.²⁸

Les réseaux sociaux : Les réseaux sociaux tels que Facebook, Instagram et Twitter sont une autre forme de divertissement via les TIC. Les utilisateurs peuvent rester en contact avec leurs amis et leur famille, suivre les célébrités et les personnalités publiques, et découvrir du contenu amusant et informatif. Les réseaux sociaux sont également une plateforme pour partager des photos et des vidéos de soi-même et de ses aventures, offrant ainsi une forme de divertissement personnalisé.²⁹

Les livres électroniques : Les livres électroniques sont une autre forme de divertissement via les TIC. Les utilisateurs peuvent télécharger des livres numériques sur leur liseuse électronique ou leur tablette, leur permettant de lire des romans, des autobiographies et des livres pour enfants en tout lieu et à tout moment. Les livres électroniques offrent également des fonctionnalités telles que la possibilité de surligner et d'annoter du texte, ce qui en fait une expérience de lecture plus interactive.

²⁶ Roma, V., Corso, G., & Mancini, P. (2020). La recherche sur les jeux vidéo dans les sciences cognitives et éducatives, p33

²⁷ Deller, R., et al. "La dynamique des médias sociaux chez les musiciens : La relation entre la communication en ligne et hors ligne." *First Monday*, vol. 25, no. 2, 2020.

²⁸ Smith, S. J., & Smith, M. D. (2017). The Rise of Streaming Video on Demand (SVOD) Services. P120

²⁹ Mc Mahon, C. (2020). The Psychology of Social Media. *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*

4-Les moyens de favoriser un usage équilibré et responsable des TIC pour se divertir chez les adolescents lycéens :

Établir des limites de temps : il est important de fixer des limites de temps pour l'utilisation des TIC à des fins de divertissement. Par exemple, les parents peuvent convenir d'un temps d'écran limité avec leurs enfants et établir des règles claires concernant l'utilisation des TIC pendant les heures d'étude, les repas et avant de dormir.

Encourager la pratique d'autres activités : pour éviter une utilisation excessive des TIC pour se divertir, il est important d'encourager les adolescents à pratiquer d'autres activités, telles que l'exercice physique, la lecture, les loisirs créatifs, les sorties en plein air, etc.

Surveiller les activités en ligne : les parents et les éducateurs peuvent surveiller les activités en ligne des jeunes en installant des logiciels de contrôle parental pour bloquer les contenus inappropriés et limiter l'accès aux jeux en ligne ou aux réseaux sociaux.

Sensibiliser aux risques en ligne : il est important de sensibiliser les adolescents aux risques associés à une utilisation excessive des TIC pour se divertir, tels que la dépendance, le cyberharcèlement, le vol d'identité et les contenus inappropriés. Les jeunes doivent être informés des précautions à prendre pour se protéger en ligne, telles que la protection de leur vie privée, la gestion de leur identité numérique et le signalement de tout comportement inapproprié.

Encourager une utilisation responsable des TIC : il est important de promouvoir une utilisation responsable des TIC pour se divertir chez les jeunes. Les adolescents doivent être encouragés à respecter les règles et les valeurs sociales en ligne, à éviter les comportements inappropriés et à respecter la propriété intellectuelle et les droits d'auteur.

En encourageant un usage équilibré et responsable des TIC pour se divertir, les jeunes peuvent profiter des avantages de ces technologies tout en évitant les risques associés à une utilisation excessive.

Section 3 : Les adolescents, réseaux sociaux et jeux vidéo

1-L'adolescent :

L'adolescent est un individu qui se situe entre l'enfance et l'âge adulte et qui se caractérise par des transformations physiques, des remaniements psychologiques, des modifications des relations sociales et des changements dans les attentes et les aspirations de la société.³⁰

L'adolescent est un individu qui se trouve dans une période de transition caractérisée par des changements physiques, émotionnels et sociaux qui ont un impact sur leur identité et leur comportement.³¹

Adolescence signifie en latin « grandir », l'adolescence est un passage entre l'enfance et l'âge adulte. Le sentiment d'identité de l'adolescent ne peut ni celui d'un enfant ni celui d'un adulte ; cela entraîne souvent une sensation de vide et le recours à des identifications changeantes. L'adolescence peut se définir comme le travail psychique rendu nécessaire par les transformations physiologiques et le bouleversement pulsionnel de la puberté, même si l'on peut aussi, dans une approche culturaliste, considérer qu'elle n'existe pas dans des sociétés où l'on passe directement de l'enfance à l'âge adulte. Dans les sociétés occidentales actuelles, l'adolescence constitue une génération intermédiaire entre le monde des enfants et le monde des adultes, et devient le modèle du changement, mais elle devient aussi le modèle par excellence du trouble du sentiment d'identité.

L'adolescence est une période de transition entre l'enfance et l'âge adulte, caractérisée par des changements physiques, psychologiques, sociaux et émotionnels importants. C'est une étape critique de la vie où les jeunes cherchent à se construire une identité, à développer leur autonomie et à s'adapter à leur environnement en constante évolution.**(Selon l'Organisation mondiale de la santé (OMS))**

L'Organisation mondiale de la santé (OMS) définit l'adolescence comme une période de développement qui commence à l'âge de 10 ans et se termine à l'âge de 19 ans. Cette période est marquée par une croissance rapide, des changements physiques et des changements sociaux, émotionnels et cognitifs importants.

2- jeux vidéo :

Le jeu vidéo est un type de jeu permettant d'interagir dans un environnement numérique par l'intermédiaire d'un appareil électronique (console de jeu, ordinateur,

³⁰ Philippe Ariès, 1960, L'Enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime,p487

³¹ James Coleman, 1961,La Société des Adolescents : La vie sociale des adolescents et son impact sur l'éducation, p324

téléphone portable, etc.) et par le biais d'une interface (clavier d'ordinateur, souris d'ordinateur, manette de jeu, caméra de capture de mouvements, écran tactile, etc.)

32

Les jeux vidéo sont des formes de divertissement interactives et numériques qui impliquent l'utilisation de dispositifs électroniques, tels que des consoles de jeu, des ordinateurs ou des appareils mobiles. Ils offrent des expériences ludiques visuelles, auditives et parfois tactiles, permettant aux joueurs de participer activement à des mondes virtuels et de relever des défis. Les jeux vidéo peuvent prendre différentes formes, allant des jeux d'action et d'aventure aux jeux de rôle, en passant par les jeux de sport et les jeux de réflexion. Ils offrent souvent des scénarios narratifs et des objectifs à atteindre, tout en offrant une certaine liberté de choix et d'exploration. Les jeux vidéo sont devenus une industrie prospère et un phénomène culturel mondial, influençant la société, la technologie et les formes de divertissement. Ils suscitent également des discussions sur leurs effets sur le comportement, l'apprentissage et la socialisation des joueurs.

2.1-L'histoire des jeux vidéo :

Elle remonte aux années 1950 et 1960, lorsque les premiers ordinateurs ont été développés. À cette époque, des chercheurs et des ingénieurs ont commencé à explorer la possibilité de créer des jeux électroniques. En 1972, le jeu "Pong" de Atari est devenu le premier grand succès commercial des jeux vidéo, en popularisant les jeux d'arcade. Dans les années qui ont suivi, l'industrie des jeux vidéo a connu une croissance rapide avec l'introduction de consoles de jeu domestiques, comme l'Atari 2600 et la Nintendo Entertainment System (NES). Les années 1980 ont été marquées par une diversification des genres de jeux vidéo, avec l'émergence des jeux de plateforme, des jeux de rôle et des jeux d'aventure. Les graphismes et les capacités des consoles ont également connu des améliorations significatives.

Dans les années 1990, les jeux vidéo en 3D ont commencé à gagner en popularité grâce à des titres emblématiques tels que "Super Mario 64" et "Tomb Raider". Les consoles de nouvelle génération, comme la PlayStation de Sony et la Xbox de Microsoft, ont également été lancées, offrant des expériences de jeu plus avancées. Au cours des deux dernières décennies, l'industrie des jeux vidéo a connu une évolution rapide. Les jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO) ont gagné en popularité, tandis que les jeux sur appareils mobiles ont connu une explosion avec l'essor des smartphones. Les avancées technologiques telles que la réalité virtuelle

³² Taquet, 2014, Addiction au jeu vidéo : Processus cognitifs émotionnels et comportementaux impliqués dans son émergence, son maintien et sa prise en charge, Université Charles de Gaulle-Lille III., p68

(RV) et la réalité augmentée (RA) ont également ouvert de nouvelles possibilités dans le domaine des jeux.

Aujourd'hui, les jeux vidéo sont devenus une industrie mondiale majeure, générant des revenus massifs et touchant des millions des adolescents à travers le monde. Les jeux vidéo sont désormais appréciés pour leur créativité, leur narration immersive et leur capacité à rassembler les joueurs autour d'une expérience interactive unique.

« elle est une source de divertissement et de loisirs qui permet aux adolescent de se socialiser et connecter avec leurs pairs ce qui favorise les interactions sociales et la construction de relations. »³³

3- les réseaux sociaux :

3.1.1.Un réseau social :

C'est un site web qui intègre trois éléments essentiels : la technologie, l'interaction sociale et la création de contenu. Le terme "réseau" fait référence aux technologies du Web utilisées par les internautes pour créer, indexer, organiser, commenter ou modifier du contenu. Le terme "social" englobe toutes les interactions sociales, réactions et influences entre individus ou groupes d'individus liées à un contenu. Les médias sociaux utilisent ainsi des techniques telles que les flux RSS, les blogs, les réseaux sociaux, les wikis ainsi que les plateformes de partage de contenu (vidéos, photos, textes, etc.). En résumé, les médias sociaux considèrent Internet comme un moyen de communication qui utilise divers outils et technologies pour connecter les individus à travers le dialogue, l'échange, le partage et la création.

3.1.2.Un réseau social numérique :

C'est un ensemble d'identités sociales constitué par des individus ou des organisations reliées entre eux par des liens créés lors des interactions sociales. C'est une communauté où les membres interagissent régulièrement sur différents sujets qui les concernent. Il peut s'agir de communautés de transactions dans lesquelles les liens entre les individus sont minces (ceux-ci venant essentiellement pour la recherche ou pour l'achat d'un produit), de communautés d'intérêt qui regroupent les membres autour d'objectifs communs, de communautés d'imagination dans lesquelles les membres se lient dans un univers virtuel.³⁴

³³ Béland, S., & Bouchard, S. (2008). Les jeux vidéo et les adolescents : l'usage en lien avec le profil psychosocial et les relations avec les pairs. Santé mentale au Québec, P 190

³⁴ Frédérique GUENOT, Nicolas. N, Pascal .N, Travailler efficacement avec les réseaux sociaux, groupe studyrama-vocatis, France, 2011, P 17

3.2.La naissance des réseaux sociaux :

A été marquée par une série de développements technologiques, sociaux et culturels qui ont transformé la façon dont les gens interagissent et communiquent en ligne. Au fil des années, les réseaux sociaux sont devenus une partie intégrante de la vie quotidienne de millions de personnes à travers le monde. Dans ce texte, nous explorerons les origines des réseaux sociaux, leur évolution et leur impact sur la société. Les prémices des réseaux sociaux peuvent être retracées aux débuts d'Internet dans les années 1960 et 1970. À l'époque, les chercheurs et les scientifiques ont créé des réseaux informatiques pour faciliter la communication et le partage d'informations entre les universités et les centres de recherche. Cependant, ces réseaux étaient principalement utilisés par des professionnels et des experts techniques.

La première véritable manifestation des réseaux sociaux modernes est apparue dans les années 1990 avec l'avènement du Web 2.0. Le Web 2.0 a introduit des technologies et des fonctionnalités qui ont permis aux utilisateurs de créer et de partager du contenu en ligne de manière interactive. Les blogs, les forums de discussion et les sites de partage de médias tels que Flickr et YouTube ont ouvert la voie à une participation active des utilisateurs sur Internet.

En 2004, l'émergence de Facebook a marqué un tournant majeur dans l'histoire des réseaux sociaux. Initialement destiné aux étudiants de l'université de Harvard, Facebook s'est rapidement étendu à d'autres universités et institutions, puis au grand public. Facebook a offert une plateforme conviviale permettant aux utilisateurs de créer des profils personnels, d'ajouter des amis, de publier des messages et de partager du contenu multimédia.

Par la suite, d'autres réseaux sociaux ont émergé, chacun avec ses propres caractéristiques et fonctionnalités. Twitter, lancé en 2006, a introduit le concept de microblogging avec des messages courts de 140 caractères. Instagram, lancé en 2010, s'est concentré sur le partage de photos et de vidéos. LinkedIn, quant à lui, a été créé en tant que réseau social professionnel permettant aux utilisateurs de se connecter et de développer leur réseau dans le monde du travail. L'essor des smartphones et des applications mobiles a également joué un rôle clé dans la popularisation des réseaux sociaux. Les utilisateurs pouvaient désormais accéder aux réseaux sociaux en tout temps et en tout lieu, favorisant ainsi une connectivité constante.

L'impact des réseaux sociaux sur la société est immense. Ils ont transformé la façon dont les individus interagissent, communiquent et partagent des informations. Les réseaux sociaux ont permis de renforcer les liens sociaux, de maintenir des relations à distance et de découvrir de nouvelles personnes partageant les mêmes intérêts. Ils

ont également donné une voix à ceux qui étaient autrefois marginalisés, leur permettant de s'exprimer et de promouvoir des causes importantes.

ELLES continuent de se développer et d'évoluer. De nouvelles plateformes apparaissent régulièrement, offrant de nouvelles fonctionnalités et opportunités de connexion. Les réseaux sociaux ont également élargi leur influence dans d'autres domaines tels que le marketing, les médias, la politique et les mouvements sociaux.

Aujourd'hui, les réseaux sociaux sont devenus une partie intégrante de la vie quotidienne de nombreuses adolescents. Ils permettent de rester connecté avec des amis et des proches, de partager des moments de vie, de s'informer et de s'exprimer. Les réseaux sociaux ont également créé de nouvelles opportunités d'affaires, de collaboration et de création de communautés en ligne.

3.3.1'usage des réseaux sociaux

L'investissement d'Internet par la jeune génération, comme nouveau media incontournable, est total, tout comme les cyber-relations qui apparaissent aujourd'hui comme un nouveau mode d'échange. Au-delà de l'éventuelle dimension ludique (jeux en ligne), l'écran, qu'il s'agisse d'Internet ou de jeu vidéo, offre l'illusion de s'abstraire du temps et de l'espace (instantanéité et ubiquité), de disposer de toutes les possibilités, de faire ou défaire et de pouvoir franchir toutes les limites. De plus les ordinateurs vont vite et cette vitesse peut étayer, canaliser et entretenir l'excitation pulsionnelle qui menace à tout moment de déborder l'adolescent. On comprend alors plus facilement l'attrait de cette jeune population pour cet espace virtuel. Les jeunes utilisateurs des technologies numériques sont par ailleurs en constant déplacement de perspective et semblent en recherche perpétuelle de nouveaux réseaux à s'approprier, telles des terres de liberté à conquérir.³⁵

Les réseaux sociaux ont permis de transposer sur le web ce qui passait et continue de passer par les groupes d'amis, les activités, la mode, la transgression des interdits... Un « j'aime », un « retweet » ou un partage sont assimilés à l'approbation par les pairs et répondent directement au besoin de reconnaissance et d'appartenance à un groupe. Le besoin de grandir passe quant à lui par la transgression de certains interdits en ligne : chat avec des inconnus, partage d'images de soirées arrosées... Chaque jour, de nouveaux profils se créent, avec un fort enthousiasme des adolescents. La plupart d'entre eux utilise les autres réseaux sociaux comme un prolongement de leur vie, à savoir qu'ils s'y connectent directement après les cours pour retrouver leurs amis. Cela semble un lieu de mise en valeur, de connexion

³⁵ Clarissa Dubost, 2016, Utilisation des réseaux sociaux numériques dans une population d'adolescents suivis pour un TDA/H vs. un groupe témoin de population générale : étude pilote", Université de Bordeaux p14

permanente avec des amis, impliquant la création de communautés. Facebook peut apparaître comme une scène théâtrale, sur laquelle l'adolescent s'expose et où se jouent ou se déjouent des processus adolescents.

Les réseaux sociaux ont un impact significatif sur la vie des adolescents. En effet, cette tranche d'âge est particulièrement active sur les plateformes de médias sociaux, où ils interagissent, partagent du contenu et se connectent avec leurs pairs. Cependant, l'utilisation des réseaux sociaux par les adolescents soulève des questions et des préoccupations spécifiques. Les réseaux sociaux offrent aux adolescents un moyen de rester connectés avec leurs amis et de maintenir des relations sociales en ligne. Cela leur permet de communiquer facilement, de partager des expériences et de rester informés des événements et des activités de leurs pairs. Les réseaux sociaux peuvent également aider les adolescents à développer leur identité en ligne, à s'exprimer et à trouver un soutien au sein de communautés en ligne partageant des intérêts similaires.³⁶

³⁶ ibid p,14

Chapitre 03 : cadre empirique de la recherche

III. *cadre empirique de la recherche*

Préambule :

Ce chapitre s'occupe de la présentation et de l'analyse des données recueillies à base d'un questionnaire mis à la disposition des élèves de lycée lala fatma nsoumer. 97 exemplaires du questionnaire fût récupéré pour être épuisé en analyse. Le but de ce chapitre est de répondre aux questions de recherche par la en tableaux statistiques, aussi en figures graphiques, et des pourcentages représentatifs, associés à des commentaires et essais de lecture sociologique.

1- La présentation de lieu d'accueil :

La recherche est déroulée au niveau de lycée Lalla Fatma N'soumer d'Amizour qui se situe au centre d'Amizour, Il a ouvert le 16 mars 1963 sous le nom de (CENT) Institut national de l'enseignement technique, qui a ensuite été transformé en (CNEA) l'Institut national de l'enseignement agricole, puis est devenu CEM en 1972. Il a été transformé en 1988 en un lycée nommé Lalla Fatma N'soumer Amizour.

Il accueille plus de 750 élèves dans les filières suivantes : Lettres et philosophie, Lettres et langues étrangères. Mathématique, Technique mathématique, science expérimentale, Gestion économique.

2- Présentation de l'échantillon

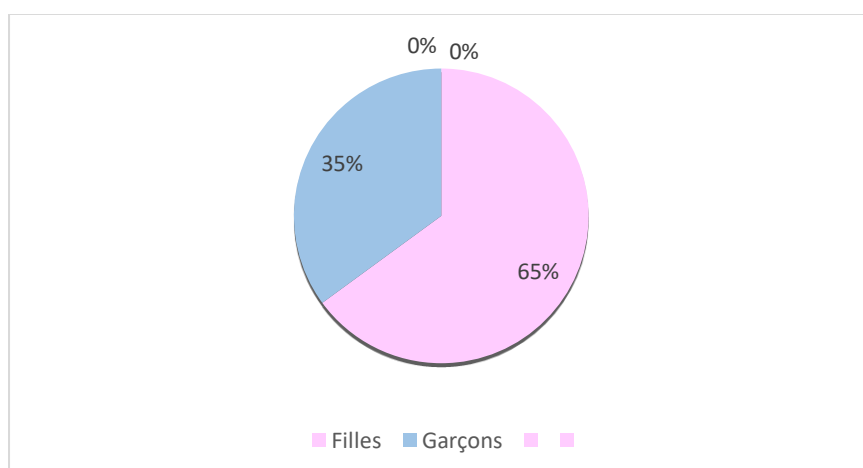
Mon échantillon est constitué de 97 élèves de deuxièmes et troisième année de lycée Lalla Fatma n'soumer Amizour, de l'année scolaire 2022-2023. Le lycée accueille 764élèves dons mon échantillon représente 12,69 %

Dans ce qui suit nous allons présenter les caractéristiques de notre groupe de recherche sous forme d'un tableau qui contient des informations sur le sexe, la catégorie d'âges, les niveaux scolaires des enquêtés...

Tableau n° 01 : Le tableau suivant représente la répartition de l'échantillon selon leurs sexes :

sexes	Nombre	%
Filles	63	64,95%
Garçons	34	35,05%
TOTAL	97	100%

Figure N°01 : Répartition des élèves selon le sexe :

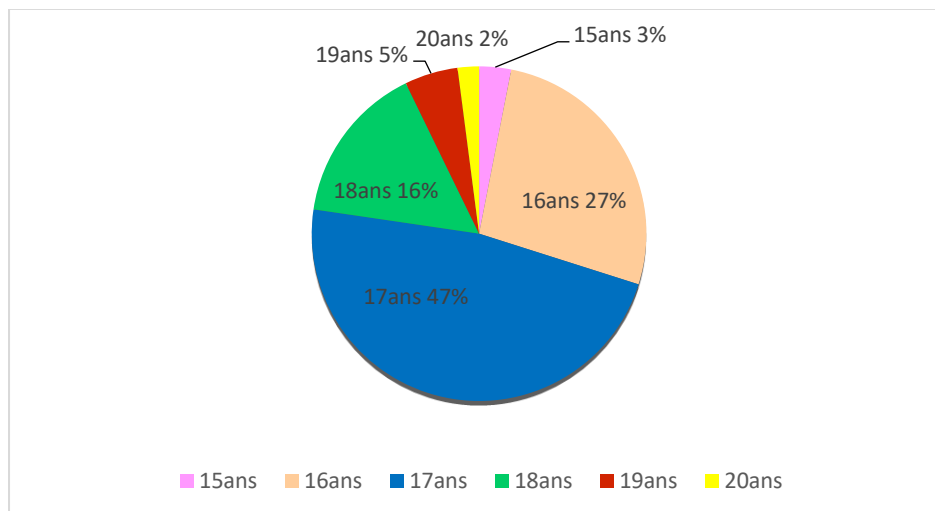


On constate que la présence du sexe féminin est plus élevée ainsi il représente 64,95% par contre la présence du sexe masculin est moyenne avec un taux de 35,05 % interprété en figure n°01. Cependant, le sexe féminin est le plus dominant parmi nos enquêtés.

Tableau n°02 : le tableau suivant représente la répartition de l'échantillon selon la catégorie d'âges :

Catégorie d'âge	Nombre d'adolescents	Pourcentage
] 15 ans [3	3,09%
] 16 ans [26	26,81%
] 17 ans [46	47,42%
] 18 ans [15	15,47%
] 19 ans [5	5,15%
] 20 ans [2	2,06%
Total	97	100%

Figure N°02 : Répartition des élèves selon l'âge :

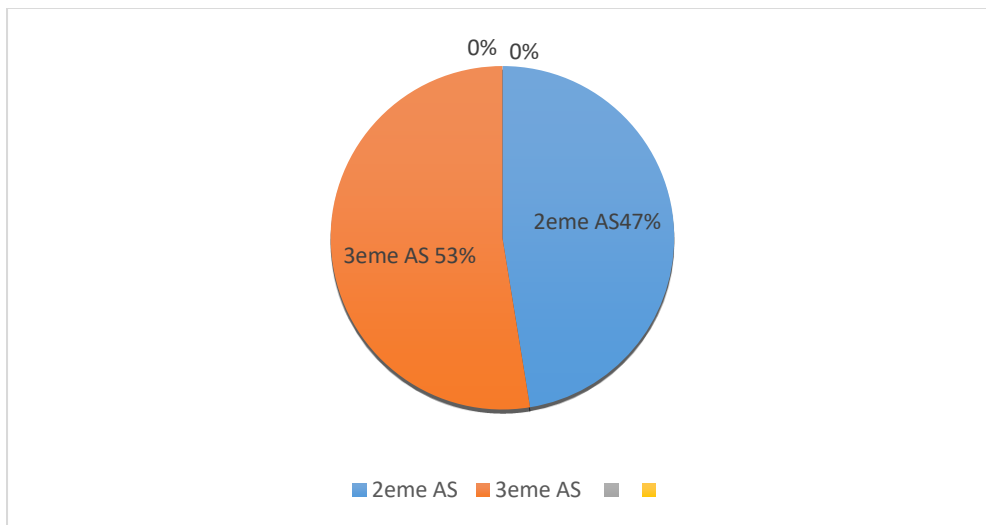


D'après le tableau représente la répartition des enquêtés de mon étude selon la catégorie d'âge, qui est d'une totalité de 97 adolescents, dont 2,06% représente l'âge de 20 ans et 19ans d'un pourcentage de 5,15% et 3,09 % qui représente un âge 15ans bien que 16 ans présente un taux de 26,81%et 17 ans un taux de 47,42% autre par le pourcentage de 15,47% est consacré pour la catégorie de 18ans.inerpreté en figure N°02.

Tableau n°3 : Le tableau suivant représente la répartition de l'échantillon selon les niveaux scolaires:

niveaux scolaires	Fréquence	Pourcentage
2ème AS	46	47,42%
3ème AS	51	52,57%
total	97	100%

Figure n°03 : Distribution des élèves en fonction du niveaux d'étude :



On remarque que la majorité des adolescents de mon enquête reparte au niveau terminal d'un pourcentage de 52,57% bien aussi les 2ème AS représenté un pourcentage de 47,42%. interprété en figure N°03.

Tableau 04 : La répartition de l'échantillon selon le niveau d'instruction des parents

Les parents	Primaire	Secondaire	Lycéen	Universitaire	Illettré (e)
Père	3	20	37	35	2
Pourcentage	3,09%	20,61%	38,14%	36,08%	2,06%
Mère	10	21	32	25	9
Pourcentage	10,30%	21,64%	32,98%	25,77%	9,27%

D'après le tableau, la répartition diversifiée des niveaux d'instruction des parents dans l'échantillon. On observe une proportion notable d'individus ayant un niveau d'instruction lycéen, à la fois pour les pères (38,14%) et les mères (32,98%). Le niveau d'instruction universitaire est également assez élevé chez les deux parents, avec 36,08% pour les pères et 25,77% pour les mères.

Tableau 05 : La répartition de l'échantillon selon fonction de leurs parents

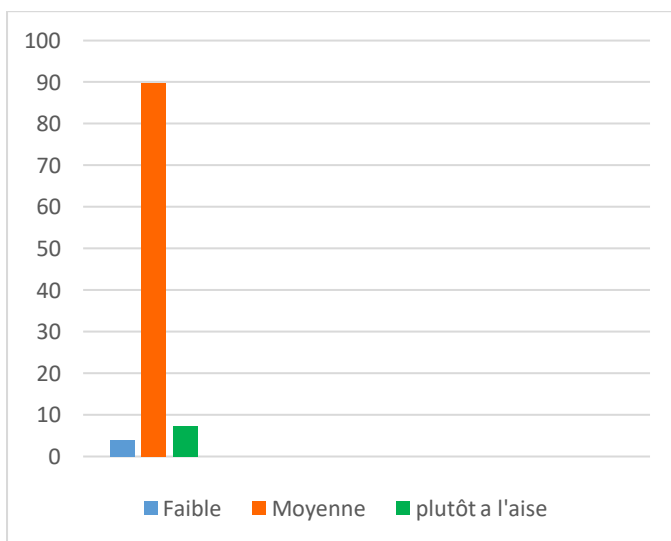
Les parents	Ouvrier (ière)	Pourcentage	Sans emplois	Pourcentage
père	74	76,28%	23	23,71%
mère	27	27,83%	70	72,16%

On remarque que leurs mères sont moins employées que les pères par un taux de 27,83% alors que leurs pères qui travaillent représentent 76,28%.

Tableau 06 : La répartition de l'échantillon selon leurs revues financières

Plutôt Faible	Plutôt Moyenne	Plutôt à l'aise
3	87	7
3,9%	89,69%	7,21%

Figure n°04 : Distribution des élèves selon les revues financières



Nous discernons dans ce tableau que la majorité des enquêtes de pourcentage 89,69 % sont d'une situation moyenne, et les 7,21% sont plutôt à l'aise, face à celui de 3,9% qui sont les plutôt faible. inetrpréte en figure n°03.

Tableau 07 : La répartition de l'échantillon selon leurs compétences en langues et l'informatique

Les compétences	Faible	Pourcentage	Moyen	Pourcentage	Excellente	Pourcentage
Français	8	8,24%	41	42,26%	48	49,48%
Anglais	22	22,68%	49	50,51%	26	26,80%
Informatique	7	7,21%	47	48,45%	43	44,32%
TOTALE	37	38,13%	137	141,22%	117	120,6%

On remarque que la majorité des adolescents sont excellent en langue française 49,48% et informatique 44,32% ,et moyen en français 50,51%.

Tableau 08 : La répartition de l'échantillon selon leurs fréquentations des institutions culturelles

Institution culturelle	Oui	%	Non	%	Rarement	%
Bibliothèque (ou médiathèque)	15	15,46%	23	23,71%	59	60,82%
Cinéma	7	7,21%	57	58,76%	33	34,02%
Salle d'exposition (foires commerciales)	64	65,97%	12	12,37%	21	21,64%
Des expositions culturelles	4	4,12%	20	20,61%	73	75,25%
Théâtre (Présentation, conférence-débat...)	13	13,4%	74	76,28%	7	7,21%
espace de spectacle (Un concert musical, gala, soirée...)	48	49,48%	3	3,09%	46	47,42%
musée	9	9,27%	49	50,51%	39	40,2%
Maison de jeunes	33	34,02%	27	27,83%	37	38,14%
Salle de jeu	50	51,54%	15	15,46%	32	32,98%
Aires de jeux et de détente (parcs, cirques, jardins...)	43	44,32%	24	24,74%	30	30,92%
Salle de sport	67	69,07%	11	11,34%	19	19,92%

On observe que la majorité des personnes interrogées fréquentent rarement les bibliothèques. Dans le cas des cinémas, une proportion significative de personnes 58,76% ne fréquente pas cette institution culturelle, tandis que seulement 7% des personnes y vont régulièrement. Les salles d'exposition semblent être relativement populaires, avec 65,97% des personnes qui les fréquentent régulièrement. Les expositions culturelles semblent être moins fréquentées, avec seulement 4,12 % des personnes qui les visitent régulièrement. Le théâtre attire moins de personnes, avec seulement 13,4% qui le fréquentent régulièrement. Les espaces de spectacle semblent être populaires, avec 49,48% des personnes qui y assistent régulièrement. Les musées attirent un nombre relativement faible de personnes, avec seulement 9,27% qui les visitent régulièrement. Les maisons de jeunes sont fréquentées par 34,02% des personnes interrogées. Les salles de jeu semblent être populaires, avec 51,54% des personnes qui les fréquentent régulièrement. Les aires de jeux et de détente semblent être fréquentées régulièrement par les personnes interrogées. Les salles de sport sont populaires, avec 67,07% des personnes qui les fréquentent régulièrement.

En résumé, Les salles d'exposition, les espaces de spectacle, les salles de jeu, les aires de jeux et de détente, ainsi que les salles de sport semblent attirer un nombre plus élevé de fréquentations régulières. En revanche, les bibliothèques, les musées, les théâtres et les expositions culturelles semblent être moins fréquentés, avec une part plus importante de personnes indiquant qu'ils y vont rarement ou ne les fréquentent pas du tout.

Tableau 09 : La répartition de l'échantillon selon leurs activités quotidiennes

Les activités quotidiennes	oui	%	non	%	rarement	%
Regarder des films et des séries (en streaming sur internet, télévision)	85	87,62%	4	4,12%	8	8,24%
Regarder des documentaires	22	22,68%	62	63,91%	13	13,40%
Suivre l'actualité (politique, sociale, sportive...etc.)	35	36,08%	53	54,63%	9	9,27%
Ecouter la radio	5	5,15%	85	87,62%	7	7,21%
Ecouter la musique	79	81,44%	6	6,18%	12	12,37%
Faire des lectures (hors les études- romans...etc.)	10	10,30%	79	81,44%	8	8,24%
Jeux électroniques et Jeux vidéo en ligne	45	46,39%	43	44,32%	9	9,27%
Jeux sportifs (foot, volleyball, basket,	54	55,67%	24	24,74%	19	19,58%
Jeux interactifs (cartes, dominos, babyfoot, billar, scrabble, mots croisés, sudoku...)	28	28,86%	60	61,85%	9	9,27%
Discussion avec des ami(e)s (en ligne, face à face)	84	86,59%	5	5,15%	7	7,21%
Sortir se balader avec des ami (e) s (la journée)	74	76,28%	8	8,24%	15	15,46%
Sortir voir les ami (e)s (la nuit)	20	20,61%	48	49,48%	29	29,89%
Faire du sport	33	34,02%	14	14,43%	50	51,54%
visites des monuments, tourisme interne	15	15,46%	54	55,67%	28	28,86%
Voyage touristique à l'étranger	13	13,40%	81	83,50%	3	3,09%
Activités créatives et récréatives (dessin, chant, théâtre, écriture, photographie, jouer a un instrument musical...etc.)	36	37,11%	43	44,32%	18	18,55%
Les loisirs de plein-air (pêche, camping, chasse, jardinage, promenade/randonnée...)	46	47,42%	44	45,36%	7	7,21%

Sortir dans les institutions culturelles (théâtre, exposition, cinéma...)	16	17,52%	76	78,35%	5	5,15%
---	-----------	--------	-----------	--------	----------	-------

loisirs porte sur les sorties, les activités sportives et l'écoute musicale. Dans une enquête publiée en 1994, Choquet et Ledoux relevaient ainsi que les principaux loisirs des adolescents étaient consacrés à la télévision (83%) et au sport (60%), ce classement ensuite le cinéma (45 %) la lecture (44 %) et les jeux vidéo (43 %). Ces auteurs signalaient, à un moindre niveau, le fait de faire de la musique (21%), de fréquenter les cafés (22%), d'aller au discothèque discothèque (18%) ou de traîner dans les rues (20%). Ils ajoutaient que tous les jeunes n'étaient pas égaux devant les loisirs, certains activités requérant de disposer de somme plus ou moins élevées d'argent de poche et d'autres, telles que le cinéma, les sorties ou les pratiques de certains sports, étant en relation avec l'offre et la proximité des grandes métropoles. C'est les activités sportives tenaient encore une place notable dans les loisirs de la jeunesse, c'est la fréquentation des pairs devenait particulièrement importante à l'adolescence, façon de 18 % avant 11 ans à plus de 54 % après 15 ans, de nouvelles activités commençaient à la concurrencer sérieusement : la télévision, les jeux vidéos, et le cinéma, alors que d'autres telles la lecture tendit plutôt à décliner en particulier dans la population masculine.³⁷ D'après eux la télévision et le sport étaient les loisirs prédominants chez les adolescents, suivis par le cinéma, la lecture et les jeux vidéo. Les activités musicales, la fréquentation des cafés...

³⁷ Coslin P.G, Loisirs et modernité, in G.LANGOUET, Les jeunes et leurs loisirs en France, Paris ,hachette ,2004.

Tableau 10: La répartition de l'échantillon selon leurs appareils et utiles numériques

Appareils numériques	Oui	%	Non	%
La télévision	94	96,90%	3	3,09%
La télévision dans votre chambre	43	44,32%	54	55,67%
Ordinateur bureau	36	37,11%	61	62,88%
Pc	76	78,35%	21	21,64%
Tablette	56	57,73%	41	42,26%
Poste radio	33	34,02%	64	65,97%
Console de jeux vidéo	14	14,43%	83	88,65%
Téléphone portable classique	30	30,92%	67	69,07%
Smartphone	97	100%	0	0%
Une bibliothèque /livres	42	42,29%	55	56,70%
Des instruments de musique	12	12,37%	85	87,62%
Des machines de sport	3	3,09%	94	96,90%

La grande majorité des personnes interrogées (96,90%) possèdent une télévision. Environ la moitié des personnes interrogées (44,32%) ont une télévision dans leur chambre ,environ un tiers des personnes interrogées (37,11%) possèdent un ordinateur de bureau. La majorité des personnes interrogées (78,35%) possèdent un PC (ordinateur portable). Plus de la moitié des personnes interrogées (57,73%) possèdent une tablette. Une petite proportion des personnes interrogées (14,43%) possèdent une console de jeux vidéo. Environ un tiers des personnes interrogées (30,92%) possèdent un téléphone portable classique et toutes les personnes interrogées (100%) possèdent un smartphone. Un peu moins de la moitié des personnes interrogées (42,29%) possèdent une bibliothèque ou des livres Une petite proportion des personnes interrogées (12,37%) possèdent des instruments de musique. Une très petite proportion des personnes interrogées (3,09%) possèdent des machines de sport.

Tableau 11 : le croisement selon le niveau financière :

Appareils		faible	Moyenne	Plutôt à l'aise
Télévision	Oui	1	86	7
	Non	2	1	0
La télévision dans votre chambre	Oui	1	38	4
	Non	2	49	3
Ordinateur bureau	Oui	2	32	2
	Non	1	53	7
PC	Oui	0	18	7
	Non	3	69	0
Tablette	Oui	0	49	7
	Non	3	38	0
Poste radio	Oui	3	28	2
	Non	0	59	5
Console de jeux vidéo	Oui	0	8	6
	Non	3	79	1
Téléphone portable classique	Oui	0	25	5
	Non	3	62	2
Smartphone	Oui	3	87	7
	non	0	0	0
Une bibliothèque /livres	Oui	1	38	3
	Non	2	49	4
Des instruments de musique	OUI	0	7	5
	NON	3	82	2
Des machines de sport	OUI	0	1	2
	NON	3	86	5

La majorité des adolescents possèdent une télévision, ce qui indique que la télévision est un média accessible, même pour les personnes ayant un faible niveau financier. un adolescent de niveau financier faible possèdent une télévision dans sa chambre, les adolescents qui on un niveau financier moyen (38) possèdent une télévision dans leur chambre, Et Un nombre modéré (49) de personnes ne possèdent pas de télévision dans leur chambre, ce qui peut indiquer une préférence pour un espace de vie séparé dédié au divertissement.

2 Personnes ayant un niveau financier faible possède un ordinateur bureau et un membre modéré de 32 personnes possède un ordinateur de bureau d'un niveau moyen.

Deux adolescents qui possèdent un ordinateur bureau ayant un niveau financier faible , 32 adolescents de niveau moyen et 2 adolescents de niveau plutôt à l'aise.

Les personnes ayant un niveau financier faible ne possède pas un ordinateur personnel (PC) inaccessibilité relativement limitée à cet équipement. 18 personnes des niveaux moyens et 7 adolescents de niveau plutôt à l'aise.

Trois personnes de niveau faible ne possède pas une tablette contrairement à 49 adolescents niveau moyen qui possède des tablettes aussi 7 adolescents de niveau plutôt à l'aise.

Personne de niveau faible ayant un poste radio contrairement à 5 adolescents plutôt à l'aise qui ne le possèdent pas.

25 personnes d'un niveau moyen possède le téléphone portable classique et 5 personnes de niveau plutôt à l'aise comment on 3 personnes de niveau faible qui ont répondu par non.

Toutes les adolescents possèdent un smartphone ce qui souligne l'importance de cet appareil dans la vie des adolescents

38 adolescents d'un niveau moyen Possède une bibliothèque ou des livres chez eux , 4 personnes d'un niveau plutôt à l'aise et une personne d'un niveau faible.

82 personnes ne possèdent pas des instruments de musique surtout le niveau faible et 5 adolescents qui possède ses instruments de niveau plutôt à l'aise.

3 adolescents sur 97 qui possède des machines de sport des niveaux plutôt à l'aise et moyen.

D'après la répartition des différents équipements en fonction des niveaux financiers indiqués. Les personnes ayant un faible niveau financier ont généralement moins d'équipements tels que des télévisions, des ordinateurs de bureau, des tablettes, des consoles de jeux vidéo, des téléphones portables classiques, des bibliothèques/livres, des instruments de musique et des machines de sport. En revanche, les personnes plutôt à l'aise financièrement ont tendance à posséder davantage de ces équipements.

Tableau 12 : La répartition de l'échantillon selon leurs écrans connecté à l'internet

Ecrans	Oui	%	Non	%	Rarement	%
Télévision	32	32,98	45	46,39	20	20,61
Ordinateur bureau	74	76,28	19	19,58	4	4,12
Pc	50	51,54	27	27,83	20	20,61
Tablette	25	25,77	55	56,70	17	17,52
Smartphone	82	84,53	5	5,15	10	10,30

Environ un tiers des élèves interrogées (32,98%) leurs télévision est connecté à l'internet. Une proportion similaire ne le fais pas ou le fait rarement. La majorité, leurs ordinateur bureau (76,28%) sont connecté. Environ la moitié des personnes interrogées (51,54%) utilisent un PC (ordinateur portable) comme écran connecté à l'internet. Environ un quart des personnes interrogées (25,77%) leurs tablette est connecté à l'internet et la grande majorité des personnes interrogées (84,53%) leurs smartphone est connecté à l'internet.

En résumé, les écrans connectés à l'internet les plus utilisés par les adolescents sont les smartphones, suivis des ordinateurs de bureau, des PC (ordinateurs portables) et des tablettes. La télévision est également utilisée par une proportion significative

Tableau 13 : La répartition de l'échantillon selon leurs réseaux sociaux numériques utilisé

Réseaux sociaux	Oui	%	Non	%
Facebook	81	89,69%	16	16,49%
Youtube	97	100%	0	0%
Instagram	77	79,38%	20	20,61%
Tik Tok	86	88,65%	11	11,34%
Pineterest	31	31,95%	66	68,04%
Tweeter	6	6,18%	91	93,81%
Messenger	81	83,50%	16	16,49%
Snapchat	94	96,9%	3	3,09%
Whatsapp.	74	76,28%	23	23,71%
Viber	53	54,63%	44	45,36%
Application de musique (Spotify, deezer, anghami...)	52	53,60%	45	46,39%
Telegram	32	32,98%	65	67,01%
Site de rencontre (azar, tinder, omegle...)	47	48,45%	50	51,54%

La majorité des personnes interrogées (89,69%) utilisent Facebook comme réseau social numérique. Toutes les personnes interrogées (100%) utilisent Youtube. Une grande majorité des personnes interrogées (79,38%) utilisent Instagram. Une grande majorité des personnes interrogées (88,65%) utilisent Tik Tok. Un peu moins du tiers des personnes interrogées (31,95%) utilisent Pinterest. Une petite proportion des personnes interrogées (6,18%) utilisent Twitter. Une grande majorité des personnes interrogées (83,50%) utilisent Messenger. La quasi-totalité des personnes interrogées (96,9%) utilisent Snapchat. Une majorité des personnes interrogées (76,28%) utilisent Whatsapp. Plus de la moitié des personnes interrogées (54,63%) utilisent Viber. Plus de la moitié des personnes interrogées (53,60%) utilisent des applications de musique. Un peu moins du tiers des personnes interrogées (32,98%) utilisent Telegram. Presque la moitié des personnes interrogées (48,45%) utilisent des sites de rencontre.

les réseaux sociaux numériques les plus utilisés par les adolescents interrogés sont Youtube, Snapchat, Tik Tok, Facebook et Instagram. Ces plateformes semblent être populaires auprès de l'échantillon, avec une utilisation majoritaire dans la plupart des cas.

Tableau 14: La répartition de l'échantillon selon leurs divertissements en ligne

Les divertissements	Oui	%	Non	%	Rarement	%
Regarder des vidéos et des publications sur les réseaux sociaux	74	74,28%	7	7,21%	16	16,49%
Commentez des contenus	45	46,39%	40	41,23%	12	13,03%
Créer et Partager des contenus photos (photos, citations..)	22	22,68%	31	31,95%	44	45,36%
Créer et Partager des contenus audio-visuels (story, vidéos)	32	32,98%	45	46,39%	20	20,61%
Chats (discussions)	97	100%	0	0%	0	0%
écouter la musique	64	65,97%	10	10,3%	23	23,71%
Jeux en ligne	43	44,33%	47	48,45%	7	7,21%
Regarder des séries et des films sur internet	74	76,28%	9	9,27%	14	14,43%

La majorité des élèves interrogées (74,28%) regardent des vidéos et des publications sur les réseaux sociaux, tandis qu'une minorité (7,21%) ne le fait pas du tout. Près de la moitié des adolescents interrogées (46,39%) commentent des contenus en ligne, tandis que 41,23% ne le font pas ou rarement. Un peu plus des adolescents interrogées (22,68%) créent et partagent des contenus photos en ligne, tandis que la majorité (31,95%) ne le fait pas ou rarement. Environ un tiers des adolescents interrogées (32,98%) créent et partagent des contenus audio-visuels en ligne, tandis que près de la moitié (46,39%) ne le fait pas. Toutes des adolescents interrogées (100%) ont indiqué participer aux chats en ligne, ce qui suggère une grande popularité de cette activité. La majorité des adolescents interrogées (65,97%) écoutent de la musique en ligne, tandis qu'un nombre relativement faible (10,3%) ne le fait pas. Un peu moins de la moitié des adolescents interrogées (44,33%) jouent à des jeux en ligne, tandis qu'une proportion similaire (48,45%) ne le fait pas. La majorité des adolescents interrogées (76,28%) regardent des séries et des films en ligne, tandis qu'une minorité (9,27%) ne le fait pas.

Tableau N°15 : le rapport entre les divertissements des enquêtés en ligne et le sexe

15.1/ Regarder des vidéos et des publications sur les réseaux sociaux :

	Féminin		masculin		Total	
	F	P%	F	P%	F	P%
Oui	58	59,79%	16	16,49%	74	76,28%
Non	2	2,06%	5	5,15%	7	7,21%
Rarement	3	3,09%	13	13,40%	16	16,49%
total	63	64,94%	34	35,05%	97	100%

La majorité des enquêtées (59,79%) ont répondu "Oui" lorsqu'il s'agit de regarder des vidéos et des publications sur les réseaux sociaux, tandis que seulement 7,21% des enquêtées ont répondu "Non". Parmi les enquêtés masculins, une plus petite proportion (16,49%) ont répondu "Oui", tandis que 13,40% ont répondu "Rarement". En général, il y a une différence notable entre les réponses des enquêtées féminines et masculines. Les enquêtées féminines sont plus enclines à regarder des vidéos et des publications sur les réseaux sociaux que les enquêtés masculins

15.2/Commentez des contenus :

	Féminin		masculin	
	F	P%	F	P%
Oui	23	23,71%	22	22,68%
Non	32	32,98%	8	8,24%
Rarement	8	8,24%	4	4,12%

Le tableau présente les réponses des enquêtés en ce qui concerne leur activité de Commentez des contenus en fonction de leur sexe. Parmi les enquêtées féminines, 23,71% ont répondu "Oui", 32,98% ont répondu "Non", et 8,24% ont répondu "Rarement".

Parmi les enquêtés masculins, 22,68% ont répondu "Oui", 8,24% ont répondu "Non", et 4,12% ont répondu "Rarement".

15.3/Créer et Partager des contenus photos (photos, citations) :

	Féminin		masculin	
	F	P%	F	P%
Oui	13	13,40%	10	10,30%
Non	22	22,68%	8	8,24%
Rarement	28	28,86%	16	16,49%

Le tableau présente les réponses des enquêtés en ce qui concerne leur création et de partage deS contenus photos en ligne, en fonction de leur sexe. Parmi les enquêtées féminines, 13,40% ont répondu "Oui", 22,68% ont répondu "Non", et 28,86% ont répondu "Rarement". Parmi les enquêtés masculins, 10,30% ont répondu "Oui", 8,24% ont répondu "Non", et 16,49% ont répondu "Rarement".

15.4 /Créer et Partager des contenus audio-visuels (story, vidéos) :

	Féminin		masculin	
	F	P%	F	P%
Oui	12	12,37%	20	20,61%
Non	41	42,26%	4	4,12%
Rarement	10	10,30%	10	10,30%

Le tableau présente les réponses des enquêtés en ce qui concerne leur création et le partage de contenus audio-visuels en ligne, tels que les stories et les vidéos, en fonction de leur sexe. Une petite proportion des enquêtées féminines (12,37%) et masculines (20,61%) ont indiqué créer et partager régulièrement des contenus audio-visuels tels que les stories et les vidéos en ligne. Une proportion plus élevée d'enquêtées féminines (42,26%) ont répondu "Non", indiquant qu'elles ne créent et ne partagent pas ces contenus, comparé à seulement 4,12% des enquêtés masculins. Les réponses indiquant une création et un partage occasionnels ("Rarement") étaient similaires entre les enquêtées féminines (10,30%) et masculines (10,30%).

15.5/ DESCUTER :

	Féminin		masculin	
	F	P%	f	P%
Oui	64	65,97 %	34	35,05%
Non	0	0	0	0
Raremen t	0	0	0	0

Toutes des adolescents interrogées 65,97% de sexe féminin et 35,05% de sexe masculin ont indiqué participer aux chats en ligne, ce qui suggère une grande popularité de cette activité.

15.6/écouter la musique

	Féminin		masculin	
	F	P%	f	P%
Oui	47	48,45%	17	17,52%
Non	5	5,15%	5	5,15%
Raremen t	11	11,34%	12	12,37%

Le tableau présente les réponses des enquêtés en ce qui concerne leur activité d'écouter de musique en ligne, en fonction de leur sexe. Une grande proportion des enquêtées féminines (48,45%) ont indiqué écouter de la musique en ligne. Parmi les enquêtés masculins, une proportion légèrement inférieure (17,52%) ont répondu "Oui" pour écouter de la musique en ligne. Le pourcentage de réponses "Non" est similaire pour les enquêtées féminines (5,15%) et masculines (5,15%). Les réponses indiquant une écoute de musique occasionnelle ("Rarement") sont également similaires entre les enquêtées féminines (11,34%) et masculines (12,37%).

15.7/Jeux en ligne

	Féminin		masculin	
	F	P%	f	P%
Oui	15	15,46%	28	28,86%
Non	45	46,39%	1	1,03%
Rarement	2	2,06%	5	5,15%

Le tableau présente les réponses des enquêtés en ce qui concerne les jeux en ligne, en fonction de leur sexe. Parmi les enquêtées féminines, 15,46% ont répondu "Oui", 46,39% ont répondu "Non", et 2,06% ont répondu "Rarement". Parmi les enquêtés masculins, 28,86% ont répondu "Oui", 1,03% ont répondu "Non", et 5,15% ont répondu "Rarement". Une petite proportion des enquêtées féminines (15,46%) ont indiqué jouer à des jeux en ligne.

15.8/Regarder des séries et des films sur internet

	Féminin		masculin	
	F	P%	f	P%
Oui	54	55,67%	20	20,61%
Non	5	5,15%	4	4,12%
Rarement	4	4,12%	10	10,30%

Le tableau présente les réponses des enquêtés en ce qui concerne leur visionnage de séries et de films sur Internet, en fonction de leur sexe. Une grande proportion des enquêtées féminines (55,67%) ont indiqué regarder régulièrement des séries et des films sur Internet. En revanche, une proportion plus faible des enquêtés masculins (20,61%) ont répondu "Oui" pour le visionnage régulier de séries et de films sur Internet. Les réponses "Non" indiquant qu'ils ne regardent pas de séries et de films sur Internet étaient similaires entre les enquêtées féminines (5,15%) et masculines (4,12%). Les réponses indiquant un visionnage occasionnel ("Rarement") étaient légèrement plus élevées parmi les enquêtés masculins (10,30%) que parmi les enquêtées féminines (4,12%).

Tableau 16 : tableau représentant les influents sur leurs choix de loisirs et divertissement

Les Pairs (Les Amis)	70	73,68%
les Institutions Culturelles	12	12,63%
les Médias Classiques	1	1,05%
Les Influenceurs	83	87,36%
Les Parents	71	74,73%
La Fratrie (frères et sœurs)	48	50,52%
les Enseignants	10	10,52%

On remarque que les lycéens en plus influencés par les influenceurs des réseaux sociaux par 87,36%, les parents avec 74,73% et les amis avec 73,68%. cela montre qu'ils sont influencés à la fois par des sources proches d'eux ce qui est confirmé par leurs réponses à la question «Est-ce que vos parents surveillent votre usage à l'internet?» 55,67% et par des sources plus éloignées(les influenceurs).

3-Vérification des hypothèses :

Selon notre étude effectuée sur « les loisirs électroniques chez les adolescents lycéens» après avoir collecté les résultats chiffrés on est prévenu à dégager quelques données qui vont confirmer ou infirmer nos hypothèses qu'on a préalablement supposées.

Hypothèse N° 1 :

Après avoir collecté les informations, la 1ère hypothèse : « Il y'a une prédominance des loisirs électroniques dans la vie des jeunes adolescents. » est confirmée. En effet d'après les tableaux 12,14,15, il indique principalement que la première hypothèse ne peut qu'être confirmée car des statistiques obtenues ont pris en charge de dévoiler que les adolescents passent souvent beaucoup de temps à interagir avec des dispositifs électroniques tels que des smartphones, des ordinateurs... etc. les activités

électroniques peuvent inclure des jeux vidéo, l'utilisation des médias sociaux, la consommation de contenu en ligne .

Hypothèse N°2 :

D'Après les résultats recueillis, la majorité ont confirmé la deuxième hypothèse qui s'intitule « le niveau financière influence sur la nature des loisirs électroniques »,

Nous avons pu constater à travers les données recueillies que, en se référant en Tableau de croisement selon le niveau financière les adolescents ayant un faible niveau financier ont généralement moins d'équipements électroniques par rapport à ceux qui sont plutôt à l'aise financièrement.

Hypothèse N°3 :

La majorité ont confirmé la troisième hypothèse intitulé « les paires influencent le choix des loisirs chez les adolescents. », les pairs jouent un rôle crucial dans les choix de loisirs des adolescents. Ils exercent une influence importante, car ils ont tendance à se tourner vers leurs pairs pour obtenir une validation sociale, découvrir de nouvelles activités et se conformer aux normes du groupe et ils peuvent choisir des activités spécifiques simplement parce que leurs amis les pratiquent, pour renforcer leurs relations sociales.

Synthèse:

Dans chapitre, on a pu présenter le lieu d'accueil qui est le lycée de Lalla Fatma n'soummer d'amizour qui accueille plus de 750 élèves chaque année de différentes filières, notre échantillon était 97 élèves qui représente 12,69 % .À travers l'ensemble des présentations faites et après les avoir suffisamment analysés, nous avons obtenus des résultats qui ont pu confirmer la fiabilité de nos hypothèses .

Conclusion

Conclusion

Nous voilà donc à la fin de notre recherche effectuée sur « les loisirs électroniques chez les lycées », cette dernière nous a donné l'opportunité d'approfondir et de pratiquer nos connaissances.

les loisirs électroniques sont des activités de divertissement qui utilisent des dispositifs électroniques, offrant aux adolescents lycéens des opportunités de se divertir, de socialiser et de s'exprimer à travers une variété d'activités interactives et de contenus en ligne. Elles continueront d'évoluer avec les avancées technologiques, donc il est essentiel de rester attentif aux changements qui peut avoir d'impact sur la vie des adolescents.

Le temps consacré par les adolescents lycéens aux loisirs électroniques peut varier considérablement, certaines passent de longues heures sur les réseaux sociaux, jeux vidéo en ligne en oubliant les pratiques et les activités de la vie réelle. Les parents, les pairs et les influenceurs des réseaux sociaux ont un rôle à jouer dans le choix de divertissements. A mon avis ils doivent trouver un équilibre entre leurs activités en ligne et leur vie réelle pour construire une identité saine

Notre enquête a été effectuée au sein de lycée LaLLA FATMA N'SOUMER -Amizour –Bejaia ou nous avons sélectionnée notre groupe de recherche contenant 97 élèves de niveaux deuxième et terminale et d'une tranche d'âge de 15ans à 20 ans des deux sexes ,dont nous avons utilisé le questionnaire comme un outil de recherche.

En effet basant sur les documents et les résultats de notre questionnaire nous a permis de comprendre et approfondir les variables de notre thématique .

Liste bibliographique :

Liste bibliographique :

- 1.** ANGERS Maurice, Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines, ,1997
- 2.** ACTOUF. O, Méthodologie des sciences sociales et les approches qualitatives des organisations, 1987
- 3.** C.Jean-Claude, La méthode en sociologie, 2007
- 4.** Conseil économique et social. Le développement du temps libre. Rapport présenté au nom de la Section du cadre de vie par M. Georges Velter. Journal officiel de la République française. 1983
- 5.** Comte, A. Catéchisme positiviste ou Sommaire exposition de la religion universelle. Paris : Bachelier. 1852
- 6.** Donnat Olivier, Les pratiques culturelles des Français à l'heure numérique, 2009
- 7.** Fédération des parcs et des Loisirs de l'Ontario et Ministère du Tourisme et des loisirs de l'Ontario, 1992.
- 8.** Frédérique GUENOT, Nicolas. N, Pascal .N, Travailler efficacement avec les réseaux sociaux, groupe studyrama-vocatis, France, 2011
- 9.** Josianne Basque, Une réflexion sur les fonctions attribuées aux TIC en enseignement universitaire
- 10.** Hélène Haniotou, Espaces « réels » et espaces virtuels. 1999
- 11.** Kadi ali, L'impact des technologies de l'information sur la croissance économique mondiale et leur place dans l'économie Algérie
- 12.** La musique en ligne : "The social media ecology of musicians: The relationship between online and offline communication," par Ruth Deller et al., publié dans First Monday en 2020
- 13.** La vidéo en streaming : "The Rise of Streaming Video on Demand (SVOD) Services," par Sara J. Smith et Michael D. Smith, publié dans le Journal of Media Economics en 2017.
- 14.** Les jeux vidéo : "Video Game Research in Cognitive and Educational Sciences: A Review of Current Trends and Research Needs," par Vincenzo Roma, Giovanni Corso et Patrizia Mancini, publié dans Frontiers in Psychology en 2020.
- 15.** Les réseaux sociaux : "The Psychology of Social Media," par Ciarán Mc Mahon, publié dans Oxford Research Encyclopedia of Psychology en 2020
- 16.** Savard, statistique, Montréal, éd HRW, traduit et adapté de Gilbert , 1978

- 17.** Shaw, A. The pleasures of digital gaming: Young adults' use and perceptions of online gaming culture. *Media, Culture & Society*, 2014.
- 18.** Sillamy , « Dictionnaire de psychologie », 2003
- 19.** Spiegel, théorie et applications de la statistiques ediscience , 1974
- 20.** Vitali-Rosati, M.Pour une définition du “numérique”. Montréal. Ed: numérique. 2014.
- 21.** Yolande, Perron, vocabulaire des jeux vidéo, 2012
- 22.** ZAZZO R.Psychologie différentielle de l’adolescence. 1972
- 23.** <https://www.loisirquebec.com/fr/qu-est-ce-que-le-loisir>)
- 24.** <https://uis.unesco.org/fr/glossary-term/technologies-de-linformation-et-de-la-communication-tic>

Annexe

Questionnaires

Le questionnaire :

Dans le cadre de la réalisation d'une recherche en sociologie de la communication et dont l'objectif vise à comprendre l'impact des loisirs électroniques chez les adolescents lycéens nous vous soumettons ce questionnaire auquel nous vous prions de bien vouloir y répondre en toute objectivité.

Par ailleurs nous vous garantissons l'anonymat et que les informations collectées ne seront utilisées qu'à des fins strictement scientifiques. Merci pour votre collaboration.

Données personnelles

Age :

Sexe : Féminin masculin

Niveau d'étude :

2eme as 3eme as

Filières d'étude :

Scientifique littéraire

Niveau d'instruction des parents :

	Le père	La mère
primaire		
secondaire		
universitaire		
aucun niveau d'instruction /illettré(e)		

La fonction des parents :

le père :

la mère :

Comment peut-on qualifier vos revenus (les moyens financiers) :

- Plutôt faibles
- Plutôt moyens
- Plutôt à l'aise

Comment classer vos vos compétences :

	FAIBLE	MOYEN	EXCELET
Français			
Anglais			
Informatique			

Partie 2 :

Avez-vous les équipements et les outils cités ci-dessous chez vous (la maison de vos parents) ?

	OUI	NON
Télévision		
Télévision dans votre chambre		
ordinateur bureau		
Ordinateur personnel		
tablette		
Poste radio		
Console de jeu de vidéo (Nintendo, Sega, Genesis, Play Station)		
Téléphone portable classique		
Téléphone portable multimédia (smartphone)		
Une bibliothèque (des livres)		
Des instruments de musique		
Des machines et outils de sport		

Vos écrans sont-ils connectés à l'internet (wifi, 4g) ?

	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT
télévision			
Ordinateur bureau			
Ordinateur portable			
tablette			
Téléphone portable			

Lorsque vous surfer sur internet pour se divertir (passe-temps), que faites-vous ?

	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT
Regarder des vidéos et des publications sur les réseaux sociaux			
Commentez des contenus			
Créer et Partager des contenus photos (photos, citations..)			
Créer et Partager des contenus audio-visuels (story, vidéos)			
Chats (discussions)			
écouter la musique			
Jeux en ligne			
Regarder des séries et des films sur internet			

Quels sont les réseaux sociaux numériques que vous utilisez

	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT
Facebook			
Youtube			
Instagram			
Tik Tok			
Pineterest			
Tweeter			
Messenger			
Snapchat			
Whatsapp.			
Viber			
Application de musique (Spotify,deezer,anhami...)			
Telegram			
Site de rencontre (azar, tinder, omegle...)			

Parmi les institutions culturelles suivantes, lesquelles vous fréquentez (et avec quelle fréquence ?)

	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT
Bibliothèque (ou médiathèque)			
Cinéma			
Salle d'exposition (foires commerciales)			
Des expositions culturelles			
Théâtre (Présentation, conférence-débat...)			
espace de spectacle (Un concert musical, gala, soirée...)			
musée			
Maison de jeunes			
Salle de jeu			
Aires de jeux et de détente (parcs, cirques, jardins...)			
Salle de sport			

Quels sont les activités que vous faites, dans les jours ordinaires pendant votre temps libre :

	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT
Regarder des films et des séries (en streaming sur internet, télévision)			
Regarder des documentaires			
Suivre l'actualité (politique, sociale, sportive....etc.)			
Ecouter la radio			
Ecouter la musique			
Faire des lectures (hors les études-romans...etc.)			
Jeux électroniques et Jeux vidéo en ligne			
Jeux sportifs (foot, volleyball, basket,			
Jeux interactifs (cartes, dominos, babyfoot, billar, scrabble, mots croisés, sudoku...)			
Discussion avec des ami(e) s (en ligne, face à face)			

Sortir se balader avec des ami (e) s (la journée)			
Sortir voir les ami (e)s (la nuit)			
Faire du sport			
visites des monuments, tourisme interne			
Voyage touristique à l'étranger			
Activités créatives et récréatives (dessin, chant, théâtre, écriture, photographie, jouer a un instrument musical...etc.)			
Les loisirs de plein-air (pêche, camping, chasse, jardinage, promenade/randonnée...)			
Sortir dans les institutions culturelles théâtre, exposition, cinéma...)			

Qui parmi les agents, cités ci-dessous, influencent le plus sur vos choix de divertissement et de loisirs ?

- Les Pairs (Les Amis)
- Les Institutions Culturelles
- Les Médias Classiques
- Les Influenceurs (Les Réseaux Sociaux Numériques)
- Les Parents
- La Fratrie (frères et sœurs)
- Les Enseignants

Autres question :

	JAMAIS	RAREMENT	SOUVENT
Limitez-vous votre utilisation des réseaux sociaux ?			
Quand vous jouer aux jeux vidéo, est-ce que vous y passez plus de temps que prévu ?			
Est-ce que vos parents surveillent			

votre usage à l'internet ?			
Est-ce que vous pensez que le temps que vous passez sur internet influence négativement votre performance à l'école ?			

Le Résumer :

Les loisirs jouent un rôle primordial dans la vie des lycéens en leur offrant des moments précieux de détente et de divertissement. Face aux pressions de l'école et aux responsabilités qui pèsent sur eux, les lycéens ont besoin de pauses pour se ressourcer et trouver un équilibre dans leur vie. J'ai mené mon enquête au sein du lycée LALLA FATMA N'SOUMER à Amizour, Bejaia. Ma population mère est constituée de 97 élèves de niveaux deuxième et terminale, âgés de 15 à 20 ans, des deux sexes. J'ai opté pour la méthode quantitative qui m'a permis d'aller sur le terrain afin de recueillir les données en utilisant le questionnaire comme technique de recherche.

Mot clé : Technologies d'information et de communication, adolescent, jeux vidéo, loisirs numériques

Abstract:

Leisure plays a pivotal role in the lives of high school students, offering them valuable moments of relaxation and entertainment. Faced with the pressures of school and the responsibilities weighing on them, students require breaks to recharge and achieve balance in their lives. I conducted my investigation at LALLA FATMA N'SOUMER High School in Amizour, Bejaia. The target population consisted of 97 second and final-year students, ranging from 15 to 20 years old, of both genders. I chose the quantitative approach, enabling me to collect data through the use of a questionnaire as a research tool.

Keywords : Information and communication technologies, adolescents, video games, digital leisure.

ملخص :

تلعب الأنشطة الترفيهية دورًا حاسمًا في حياة طلاب المدارس الثانوية، حيث توفر لهم لحظات ثمينة من الاسترخاء والترفيه. وفي ظل ضغوط الدراسة والمسؤوليات المتنوعة، يحتاج الطلاب إلى وقت للتجديد وإيجاد التوازن في حياتهم. أجريت الدراسة في ثانوية لالة فاطمة نسومر في أميزور ببجاية. بلغ عدد المشاركين في الدراسة 97 طالبًا وطالبة من الصف الثاني والصف النهائي، تتراوح أعمارهم بين 15 و20 عامًا، حيث تم جمع البيانات باستخدام استبيان كأداة بحثية

الكلمات الرئيسية: تكنولوجيا المعلومات والاتصال، المراهقين، ألعاب الفيديو، الترفيه الرقمي