



جامعة بجاية
Tasdawit n Bgayet
Université de Béjaïa

Université Abderrahmane Mira-Bejaia
Faculté des sciences humaines et sociales
Département de psychologie et d'orthophonie

Mémoire de fin de cycle

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

Thème

Les indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire

Réalisé par

HAMADOU Fatima

Encadré par

Dr. HATEM Wahiba

Année universitaire 2021/2022

Remerciements

Nous tenons à remercier le bon dieu qui nous a donnés de force et de courage durant toute notre étude.

Mes vifs remerciements sont adressés à notre promotrice Madame Hateme Wahiba, qui m'a fait l'honneur d'encadrer et de diriger ce travail de recherche, on la remercie pour ses précieux conseils, ses encouragements et sa disponibilité, on tient à lui exprimer notre gratitude et notre profond respect.

On tient également à exprimer notre reconnaissance à tous ceux qui m'ont aidé de près ou de loin que ce soit par leur amitié, leur conseil et leurs soutien moral.

Nos profonds respects et remerciements seront adressés à nos sujets de recherche qui nous ont accordés de leur temps précieux afin de réaliser ce présent travail.

Dédicaces

Je dédie ce travail à ceux qui me sont le plus chères mon marie
Sofiane qui m'a toujours compris et m'a encouragé, à mes deux Anges « manal et
asma » je vous aime.

A mon encadreur Madame Hatem. Et à toute personne qui m'a soutenu durant toute
cette période.

Liste des abréviations

- 3D : trois dimensions
- ADSL : Asymétrique Digital Subscriber
- APA: Américan Psychiatric Association.
- AVC : accidents vasculaires cérébraux.
- BR : Battle Royale.
- DSM: 5 eme édition du Diagnostic and Statistical Manual
- FPS: First Person Shooter
- IGD : Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF)
- MMORPG : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game sont initialement les plus représentés dans les jeux en ligne massivement multijoueur
- NAT : N-Acetyl Transférose.
- OMS : Organisation Mondiale de la Santé
- PC : Personal Computer
- PEGI : Pan European Game Information
- PUBG: Player Unknow's Battle Grounds
- SMMS : une illustration de l'importance des stimulations sensorielles dans les protocoles de soins.

Table des matières

Liste des abréviations	
Liste des tableaux	
Liste des annexes	
Introduction	1
Problématique	3
Opérationnalisation des concepts :	7

Partie théorique

Chapitre 1 : Le jeu vidéo.....11

Préambule :	11
1. Définition	11
2. Histoire du jeu vidéo :	11
3. Le jeu vidéo en ligne :	12
4. Le Battle Royale :	13
4.1. L'Origine du Battle Royale	13
4.2. Les Principe du Battle Royale dans le jeu vidéo :	13
4.3. Le succès du Battle Royale :	13
5. Le Battle Royale et le streaming de jeux vidéo :	14
Synthèse	15

Chapitre 2 : l'adolescence.....17

Préambule :	17
1. Définition de l'adolescence :	17
2. Les étapes de développement de l'adolescence :	18
2.1. Le début de l'adolescence :	18
2.2. La mi- adolescence :	18
2.3. La fin de l'adolescence	18
3. Les changements qui surviennent à l'adolescence :	19
3.1. Sur le plan organique :	19
3.2. Sur le plan cognitif :	20
3.3. Sur le plan émotionnel :	20
3.4. Sur le plan socio-cognitif :	20
4. La Crise d'adolescence :	21
5. Quelques caractéristiques du processus d'individuation :	21

6. La pratique du jeu vidéo chez les adolescents :	22
Synthèse.....	22
Chapitre 3 : L'addiction comportementale.....	24
Préambule :.....	24
1. Définition de l'addiction comportementale.....	24
2. Les caractéristiques d'addiction comportementale :	24
3. Les types d'addiction sans substance :	24
4. Les signes d'addiction au jeu PUBG :	25
4.1. Les signes physiques :.....	25
4.2. Les signes cognitifs :.....	25
4.3. Les signes émotifs :.....	29
Synthèse.....	30
Chapitre 4 : La prise en charge.....	32
Préambule :.....	32
1. Psychothérapie d'inspiration analytique :	32
2. Les thérapies familiales :.....	33
3. Les soins à médiation corporelle :.....	36
4. Les thérapies cognitives et comportementales	38
4.1. Les thérapies comportementales :.....	39
4.2. Les thérapies cognitives :.....	40
5. La Thérapie d'acceptation et d'engagement (ACT) :.....	40
6. Pistes importantes pour aider et comprendre l'adolescent :	41
Synthèse.....	41

Partie pratique

Chapitre 5 : Méthodologie de recherche.....	44
Préambule.....	44
1. Pré enquête	44
2. La présentation du lieu et la durée de la recherche :	44
2.1. Lycée mixte d'Adekar :	44
2.2. Nouveau lycée :.....	44
3. La méthode utilisée :	45
3.1. La méthode descriptive	45
3.2. L'étude de cas	45

4. Les outils de recherche	46
4.1. L'entretien de recherche	46
4.2. Le questionnaire IGD.....	47
5. Dérèglement de l'enquête :	49
Synthèse.....	49
Chapitre 6 : présentation, analyse, discussions des hypothèses.....	51
1. Présentation et analyse du premier cas « Rayane » :.....	51
1.1. Les résultats de l'entretien :	51
1.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :	56
2. Présentation et analyse du deuxième cas « Redha » :	60
2.1. Les résultats de l'entretien :	60
2.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :	65
3. Présentation et analyse du troisième cas « Hocine » :.....	68
3.1. Les résultats de l'entretien :	68
3.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :	72
4. Présentation et analyse du quatrième cas « Khoudir » :.....	75
4.1. Les résultats de l'entretien :	75
4.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :	79
5. Présentation et analyse du cinquième cas « Sabrina » :	82
5.1. Les résultats de l'entretien :	82
5.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :	85
6. Présentation et analyse du sixième cas « Bilal » :.....	88
6.1. Les résultats de l'entretien :	88
6.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :	92
Discutions et analyses :.....	96
Conclusion.....	101
Bibliographie	104
Annexes	

Liste des tableaux

N° du tableau	Titre	Page
Tableau N°1	Résultats de Rayane obtenus dans l'échelle IGD	37
Tableau N°2	Résultats de Redha obtenus dans l'échelle IGD	43
Tableau N°3	Résultats de Hocine obtenus dans l'échelle IGD	48
Tableau N°4	Résultats de Khoudir obtenus dans l'échelle IGD	53
Tableau N°5	Résultats de Sabrina obtenus à l'échelle IGD	59
Tableau N°6	Résultats de Bilal obtenus à l'échelle IGD	64

Liste des annexes

Annexe N°1	Guide d'entretien
Annexe N°2	QUISTIONNAIRE IGD
Annexe N°3	Le Temps d'écran
Annexe N°4	Recto Verso Français Arabe (4 temps sans écran =4 pas pour mieux avancer

Introduction

Introduction

En quelques décennies seulement, les jeux vidéo sont devenus le loisir privilégié de toutes les sociétés modernes. Que l'on soit jeune ou vieux, homme ou femme, riche ou pauvre, on passe tous aujourd'hui une partie de notre temps libre à jouer devant un écran. Cependant, pour des joueurs, la pratique excessive des jeux vidéo constitue un véritable problème, envahissante et incontrôlable, elle s'apparente plus à une prison qu'à un simple loisir.

L'addiction aux jeux vidéo est un sujet complexe qui nécessite de prendre beaucoup de recul avec nos certitudes, en juin 2018, l'addiction au jeu vidéo a été reconnue comme une maladie à part entière par l'Organisation mondiale de la santé (OMS). Elle porte le nom de « gaming disorder ». L'OMS la définit comme « un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables ». (Audureau William.2019)

Problèmes scolaires, abandon du sport et de la vie familiale sont autant de symptômes caractéristiques d'un joueur pathologique aux jeux vidéo. Ce phénomène est un problème d'actualité qui concernerait surtout les joueurs adolescents notamment les joueurs en réseau. C'est la raison qui nous a poussés à nous intéresser à l'addiction aux jeux vidéo et précisément au PUBG chez l'adolescent.

Cette étude a été réalisée au niveau des deux lycées d'Adekar (lycée mixte et nouveau lycée), auprès de 6 adolescents.

Pour la récolte des données, nous avons employé l'entretien clinique semi-directif, le questionnaire IGD pour l'addiction aux jeux vidéo.

Pour réaliser notre recherche, nous avons préféré d'adopter l'approche cognitivo-comportementale qui correspond mieux avec les outils d'investigations que nous avons utilisés, et pour notre lieu de recherche et terrain d'étude. Nous avons choisi

Les deux lycées d'Adekar (lycée mixte et le nouveau lycée), dont nous avons sélectionné six 6 cas.

Pour mieux organiser notre travail de recherche, nous avons débuté par l'introduction, suivie par la partie théorique et pratique.

La partie théorique est composée de quatre chapitres, le premier chapitre intitulé :

Le jeu vidéo PUBG, le deuxième chapitre était consacré à l'adolescence, le troisième chapitre intitulé (l'addiction comportementale), le quatrième chapitre consacré à la prise en charge.

Ensuite, la partie pratique que nous avons présentée dans le premier chapitre (la méthodologie de la recherche) et dans le deuxième chapitre (présentation, analyse et discussion des résultats de notre recherche et nos hypothèses) et enfin nous avons terminé notre recherche par une conclusion, la liste bibliographique et les annexes.

Problématique

Le jeu est considéré comme la première compétence que nous acquérons à travers notre environnement familial et social, il s'agit d'un ensemble d'activités physiques et mentales que nous partageons dans le but de nous amuser et passer notre temps.

C'est un loisir soumis à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant, et où interviennent les qualités physiques et intellectuelles (Le petit Larousse, 2006, p605)

A travers lequel nous avons souvent des contacts physiques et nous partageons des sentiments d'amour et d'humeurs...etc.

Le jeu joue un rôle primordial dans le développement physique, tel que l'équilibre, la coordination et motricité fine, mental tel que l'organisation, la planification et la mémoire et psychologique tel que le partage, le sentiment d'amour et d'amitié qui aident la personne à construire son identité personnelle et sociale, mais il ne peut jouer ce rôle sans un contact réel avec autrui, comme les jeux traditionnels qui portent tous le logo « Jouer, Rire, grandir » (Lucie et André Chagnon, 2009-2022) à titre d'exemple : pierre-feuille-ciseaux, ninja destruction... etc.) et non pas virtuel comme c'est le cas aujourd'hui avec l'avènement des nouvelles technologies de communications comme le smartphone, qui a modifié en profondeur l'équipement mental et social des adolescents de la génération actuelle et constitue un outil de communication, mais il transforme la nature de celle-ci ; ce n'est pas seulement un vecteur de contact mais aussi un vecteur de distance, ce n'est pas seulement une modalité de la présence mais aussi une modalité de l'absence, une manière d'éviter le face à face et même la parole et l'échange direct.

Les jeunes nés depuis 1995 ont toujours connu l'informatique et ont toujours disposé de téléphones intelligents, ils ont grandi avec et ne se souviennent pas de l'époque avant internet, cette génération appelée par Jean M. Tweng « les iGen » autrement dit iPhone, iPad, iPod et iTunes génération sont les enfants d'Internet, du smartphone et des réseaux sociaux, la génération la plus en sécurité physiquement et la plus fragile mentalement. (Jean M. Twenge. 2017. p9).

Ces iGen adoptent des comportements sensiblement différents de ceux des jeunes d'hier et d'avant-hier, ce nouveau comportement se trouve fortement accentué depuis

quelques années avec l'avènement des smartphones, ils se distinguent surtout par la manière dont ils passent leur temps ; les expériences qu'ils vivent au quotidien sont radicalement différentes de celles de leur prédécesseur.

Parmi les jeux vidéo les plus fréquentés par les adolescents on trouve le PUBG autrement dit Player Unknown's Battle grounds. C'est un jeu vidéo multijoueur en ligne de type Battle royale développé et édité par PUBG Studios sortie le 20 décembre 2017. L'influence des jeux vidéo plus précisément le PUBG n'est pas moins nocive que celle des autres moyens récréatifs d'ailleurs peu importe le support et peu importe le contenu, la réalité c'est que le cerveau humain n'a simplement pas été conçu pour une telle densité de sollicitation exogène, soumis à un flux sensoriel constant ce qui peut créer des conditions favorables à la survenue des déficits de concentration, de symptômes d'hyperactivité et de conduite addictive. (Michel Desmurget, 2018, p272). Cette dépendance au jeu vidéo sur internet a plusieurs expressions comme ; l'usage problématique ou bien l'addiction comportementale et encore les addictions non liées à une substance. (Michael S.Ascher et Petras Levounis, 2015, p20), dans sa forme extrême de l'usage de ces jeux devienne pathologique comme cité dans le DSM-5 : le jeu d'argent pathologique c'est des conduite illégales telles que l'usage de faux, la fraude, le vol, le détournement de fond pour obtenir de l'argent pour jouer. (DSM 5 .p973).

La communauté scientifique affirme depuis des années quels médias électroniques doivent être reconnus comme un problème majeur de santé publique. La Liste des champs touchés parait sans fin : poids, comportements alimentaires (anorexie/boulimie), alcoolisme, toxicomanie, violence, sexualité non protégée, dépression, sédentarité etc. (Mechel Desmurget, 2018, p274).

De ce fait le but de notre recherche vise à dégager les indicateurs d'addictions au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaires, des deux lycées d'Adekar (lycée mixte et nouveau lycée). Cette addiction se diffuse particulièrement entre les adolescents en raison de leur immaturité qui les rend plus vulnérables et aptes au développement de dépendances comportementales comme la dépendance au jeu vidéo PUBG.

Dans ce sens et parmi les études qui s'intéressent aux jeux vidéo en générale et au PUBG en particulier nous distinguons :

L'étude de Mechri, 2017 intitulée « L'impact des jeux électroniques via les téléphones intelligents sur la réussite scolaire de l'étudiant algérien », qui s'appuyait sur la méthode d'enquête par sondage, et un questionnaire a été utilisé, en conséquence, elle a choisi 100 parents individuels de la ville d'Oum El Bouaghi, hommes et femmes, comme échantillon, et finalement abouti aux résultats suivants :

La plupart des élèves utilisent des jeux électroniques quotidiennement et possèdent des téléphones intelligents du point de vue d'un échantillon de 39 parents.

Les jeux électroniques via les téléphones intelligents affectent négativement la réussite scolaire de l'élève. (Chaib Amira, Ibariam Samia, Achour Mounia, 2020, p204)

L'étude de Chaib Amira, Ibariam Samia, Achour Mounia, 2020 intitulée « l'effet de la dépendance aux jeux électroniques sur le comportement des adolescents ». Le jeu PUBG comme modèle, il a été appliqué à un échantillon de 60 adolescents qui jouent à ce jeu sur internet, utilisant la méthode de l'enquête éducatifs et statistique pour la Collecte et l'analyse des données, tel que le questionnaire, l'entretien, l'observation, où le chercheur a atteint un ensemble de résultats :

Le jeu PUBG a un impact sur leurs comportements dans les domaines suivants : le domaine de la violence et agressivité, de la scolarité, de la psychologie et de la santé physique.

L'étude de Qassem, 2011, intitulée « la relation entre les jeux électroniques et le comportement agressif » parmi les élèves du secondaire à Riyad, basée sur l'approche descriptive corrélative, où l'étude a concerné 531 lycéens. Les résultats les plus importants sont : les étudiants qui jouaient à des jeux de combat et de guerre avaient un niveau d'agressivité plus élevé que les autres. (Chaib Amira, Ibariam Samia, Achour Mounia, 2020, p199).

L'étude de Bengris intitulée « les jeux vidéo et leurs relations avec la violence chez les adolescents », cette étude visait à trouver la relation entre les jeux électroniques violents et l'augmentation du niveau de violence chez les adolescents, dans deux écoles secondaires en Malaisie ou l'approche descriptive et un questionnaire ont été utilisés. L'étude a conclu que l'exposition à des jeux vidéo violents entraîne une

augmentation du niveau de violence chez les adolescents en Malaisie. (Chaib Amira Ibariam Samia, Achour Mounia, 2020, p104).

Pour la réalisation de notre recherche, nous avons opté pour l'approche cognitive-comportementale et en utilisant les outils de recherches qui sont l'entretien clinique et l'échelle abrégée des troubles de jeu sur internet.

De ce qui précède, nous avons choisi de poser les questions suivantes :

1-Question générale :

- Quels sont les indicateurs psychologiques d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire ?

2- Questions partielles :

- Quels sont les signes émotifs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire ?
- Quels sont les signes cognitifs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire ?
- Quels sont les signes comportementaux d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire ?

Pour répondre à ces questions nous avons proposé les hypothèses suivantes :

Hypothèse générale :

Les indicateurs psychologiques d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire sont : Les signes physiques, émotifs, cognitifs et comportementaux.

Hypothèse partielles :

- Les signes physiques d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire sont ; la fatigue, les douleurs corporelles, le manque de sommeil, la prise du poids.
- Les signes émotifs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire sont : stress, frustration, colère, sensation de vide, nervosité, la rage.
- Les signes cognitifs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire sont : manque de concentration, baisse des résultats scolaire.

- Les signes comportementaux d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire sont : la violence, l'agressivité, l'isolement, les comportements violents ; casser des objets.

Opérationnalisation des concepts :

1- indicateurs : un indicateur est un outil d'évaluation et d'aide à la décision, élaboré à partir d'un élément mesurable ou appréciable permettant de considérer l'évolution d'un processus par rapport à une référence.

2 -Addiction aux jeux vidéo :

Elle est définie comme un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêts et activités quotidiennes et par la poursuite ou la pratique croissante de jeu en dépit des répercussions dommageable .

3 - Jeu vidéo PUBG :

Un jeu vidéo, développée par Light Speed et quantum, c'est un jeu de combat qui reprend aux règles de bases du jeu multi-joueurs, dans lequel 100 joueurs s'affrontent à mort, seul ou en équipe. Un jeu original de Battle Royale et l'un des meilleurs jeux de tir sur mobile.

4-Les signes physiques :

Une manifestation d'une maladie, constatée objectivement par un médecin ou toute autre observateurs comme : la fatigue, les douleurs corporelles, le manque de sommeil, la prise du poids.

5-Les signes émotifs :

L'émotion est une expérience psychophysiologique complexe et intense de l'état d'esprit d'un individu liée à un objet repérable comme : le stress, la frustration, la colère, la sensation de vide, la nervosité, la rage.

6-Les signes cognitifs :

Correspond à une altération d'une ou plusieurs fonctions cognitives, quel que soit le mécanisme en cause, son origine ou sa réversibilité comme : le manque de concentration, baisse des résultats scolaire.

7-Les signes comportementaux :

Se manifestent par une action ou une réaction, qui ne correspond pas à l'attitude qu'il conviendrait d'avoir. Ils peuvent s'exprimer de différentes manières comme la violence, l'agressivité, l'isolement, les comportements violents ; casser des objets

Partie théorique

Chapitre 1 : Le jeu vidéo

Chapitre 1 : Le jeu vidéo

Préambule :

Avec l'évolution de la technologie, les consoles des jeux vidéo deviennent de plus en plus performantes, actuellement cette dépendance a ses jeux est devenu un vrai problème pour l'adolescent dans le monde.

1. Définition

Le jeu se définit comme une activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir. Le jeu vidéo, quant à lui, est défini comme une œuvre audiovisuelle interactive, virtuelle et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage (ordinateur, console de jeu, téléphone portable, tablette) qui en permet l'affichage sur un écran (télévision, ordinateur, écran intégré au support, casque de réalité virtuelle), où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu (manette, clavier, souris, écran du téléphone portable ou de la tablette), dans un but de divertissement ou de compétition. (Tristan Cordelet, 2019, p1)

2. Histoire du jeu vidéo :

C'est en 1958 que William Higinbotham, physicien nucléaire américain, crée le 1er jeu vidéo : Tennis for two®, une simulation de tennis sur ordinateur avec un oscilloscope en guise d'écran. Le second jeu vidéo de l'histoire apparaît en 1962, créé par un groupe d'étudiants du Massachusetts Institute of Technology, SpaceWars® est le premier jeu intégré et commercialisé sur ordinateur. Il faudra ensuite attendre 1968 et Ralph Baer, ingénieur germano-américain, pour découvrir le premier prototype jouable de console raccordée à une télévision dont il dépose le brevet cette même année : la console de jeux vidéo était née.

Les années 70 marquent le premier âge d'or du jeu vidéo avec la création des premières bornes d'arcade, des premières consoles, notamment la console Odyssey créée par Ralph Baer et commercialisée à partir de 1972 et des premières firmes se spécialisant dans le domaine du jeu vidéo. Parmi ces dernières on trouve Atari®, créée en 1972 dont le jeu Pong sortie la même année marquera le premier succès commercial d'un jeu vidéo. Le début des années 80 confirment l'engouement du public pour le jeu

vidéo avec l'apparition de premiers personnages mythiques comme Pac-Man, Mario Bros. Et Donkey Kong. Véritable eldorado, de multiples entreprises se lancent dans le domaine mais en 1983, la saturation du marché et le manque d'innovation entraînent une lassitude des consommateurs pour les consoles de jeux au profit des ordinateurs dont le développement a permis d'en réduire la taille et le rendre accessible au domicile des particuliers.

Les années 90 sont monopolisées par 3 grandes firmes : Nintendo©, Sega© et Sony©. Ce dernier sort en 1994 la Playstation© qui devient le numéro un sur le marché mondial des consoles de jeux. Avec ses nouvelles consoles apparaissent alors les jeux en 3 dimensions (3D).

Les années 2000 marquent l'arrivée de Microsoft sur le marché du jeu vidéo ayant pour objectif de concurrencer Sony© avec la console Xbox©. C'est aussi durant cette décennie que Nintendo© sort la console Wii©, véritable succès qui lance la mode des casualgames: des jeux orientés vers le grand public et non uniquement pour les gamers, permettant d'attirer une gamme de consommateurs plus importante .

Les années 2010 sont marquées par le développement de consoles de dernières générations et l'apparition des casques de réalité virtuelle permettant une immersion encore jamais atteinte dans le jeu vidéo. C'est enfin au cours de cette décennie que l'essor des smartphones va révolutionner le domaine des consoles de jeu portables et du casual gaming. (Tristan Cordelet, 2019, p1)

3. Le jeu vidéo en ligne :

Grâce au développement d'internet, les supports de jeu vidéo peuvent désormais se connecter entre eux et permettre aux utilisateurs de jouer ensemble à distance. C'est d'abord sur ordinateur, entre la fin des années 90 et le début des années 2000, que se développe ce mode de jeu. Les jeux d'action de tir à la première personne (First Person Shooter (FPS)) et les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MassivelyMultiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)) sont initialement les plus représentés dans les jeux en ligne.

Par la suite les consoles de jeu de nouvelle génération deviennent connectées et donc accessibles aux jeux en ligne. On assiste alors à l'apparition d'un nombre grandissant de jeux de tout type (action, sport, réflexion par exemple) pouvant se jouer à la fois

seul (en solo) et en ligne. La majorité des nouvelles sorties dans le domaine du jeu vidéo peut désormais se jouer en ligne. (Tristan Cordelet, 2019, p2)

Parmi le jeu vidéo en ligne qui est développé ces dernières décennies on trouve : le PUBG comme l'un des types de BATTLE ROYALE jeu vidéo qu'on peut le définir comme suite :

4. Le Battle Royale :

4.1. L'Origine du Battle Royale

Le terme Battle Royale se définit comme un affrontement entre plusieurs adversaires dont un seul doit sortir vainqueur, les participants doivent s'éliminer entre eux afin d'être le dernier survivant. Avant d'être repris par l'univers du jeu vidéo, Comme un sport de combat et performance théâtrale, les matchs Battle Royale consistent à réunir plusieurs dizaines de catcheurs sur un ring. Chaque participant doit éliminer les autres en les faisant sortir de l'aire de combat. Le dernier combattant alors présent sur le ring est déclaré vainqueur. Mais c'est à la fin des années 90 que le terme, utilisé dans la culture littéraire et cinématographique, va adopter les codes qui seront repris 17 ans plus tard par le jeu vidéo. Battle Royale est un roman japonais sorti en 1999. Puis adapté en film en 2000. (Tristan Cordelet, 2019, p3)

4.2. Les Principe du Battle Royale dans le jeu vidéo :

Le principe de ce mode est simple : 100 joueurs se retrouvent parachutés sur un terrain de jeu, généralement une île, avec pour objectif d'éliminer les adversaires et devenir le dernier survivant. Chaque participant part à la recherche de ressources pour s'armer et se protéger puis affronte les autres joueurs dans un temps limité. A mesure que le temps s'écoule, le terrain de jeu accessible se restreint progressivement, concentrant les joueurs sur une zone de plus en plus réduite et augmentant ainsi l'intensité de la partie dans le final. Le BR se joue donc en ligne et réunit 100 participants pouvant jouer simultanément. (Tristan Cordelet, 2019, p4)

4.3. Le succès du Battle Royale :

C'est en mars 2017 que ce mode connaît son premier succès au sein du jeu vidéo avec la sortie de PlayerUnknown'sBattleGrounds (PUBG). Le jeu se veut réaliste et assez difficile avec une classification Pan European Game Information (PEGI) déconseillant le jeu au moins de 16 ans. Il s'adresse préférentiellement à un public adolescent ou

adulte .L'originalité du concept, la rapidité et l'intensité des parties ainsi que le renouvellement fréquent du contenu du jeu attirent les joueurs du monde entier faisant de PUBG un véritable succès qui devient, en seulement quelques mois, le jeu réunissant le plus grand nombre de joueurs en simultané (12,13). L'éditeur du jeu revendiquait 400 millions de joueurs à l'été 2018.

En septembre 2017, le monde du jeu vidéo se retrouve bouleversé par le BR avec la sortie d'un nouveau Battle Royale. Initialement disponible sur PC et console puis sur mobile. (Tristan Cordelet, 2019, p4)

4.4. Le Battle Royale et le streaming de jeux vidéo :

Le streaming est une technique de transmission de contenus audiovisuels sur internet sous la forme d'un flux continu diffusé en direct ou en différé. Il permet d'écouter ou de regarder un contenu sans nécessiter son téléchargement préalable. De nombreux sites internet utilisent cette technologie pour du contenu audiovisuel comme Youtube ou encore Netflix. En termes de contenu, le streaming de jeux vidéo propose des émissions spécialisées d'information ou de divertissement. En outre, il propose des parties retransmises en direct et pouvant être suivies par des milliers voir des millions de spectateurs. Les sites de diffusion spécialisés dans le jeu vidéo peuvent s'imaginer comme une offre télévisuelle avec des milliers de chaînes parallèles pouvant être régies aussi bien par un adolescent seul dans sa chambre, que par d'importants groupes de production audiovisuelle gérant des tournois internationaux. Les joueurs se filment en train de jouer et les spectateurs assistent à la fois à la partie et aux réactions du joueur.

Une activité de plus en plus répandue et populaire (la chaine Youtube ayant le plus d'abonnés à l'échelle mondiale, est consacrée au jeu vidéo).

Un autre point essentiel est l'accessibilité du streaming de jeu vidéo. En effet, les sites proposant les diffusions sont nombreux, populaires et gratuits. L'accès est donc simple pour les spectateurs mais aussi pour les joueurs qui, équipés d'une connexion internet et d'une caméra, diffusent leurs parties sur ces sites. Cette activité peut même être rémunérée, par les sites de diffusion et la publicité, pour les joueurs les plus regardés et accumulant le plus de vues sur leurs vidéos.

Enfin, le streaming de jeu vidéo peut être source d'échanges et d'interactions sociales. Les spectateurs peuvent communiquer avec le joueur via une messagerie instantanée mais aussi directement retrouver le joueur dans une partie. Début 2019, les jeux les plus populaires sur les sites proposant ce service sont les BR. (Tristan Cordelet, 2019, p5)

Synthèse

Le temps occupe donc une place essentielle dans le jeu en ligne. Cette ressource limitée conduit certains joueurs à se forcer à jouer pour obtenir plus de récompenses ou pour ne pas manquer un événement au sein du jeu. Cette situation peut aggraver le sentiment de contrainte qui accompagne les joueurs.

Chapitre 2 : l'adolescence

Chapitre 2 : l'adolescence

Préambule :

L'adolescence constitue une période de transition et de maturation déterminante dans le développement de la personnalité future, elle est propice à l'apprentissage de nouvelles compétences mais s'accompagne d'une vulnérabilité comportementale et émotionnelle.

1. Définition de l'adolescence :

Les termes d'adolescence et d'adolescent sont apparus dans la langue française entre les XIII et XIV siècles. Ils proviennent du verbe latin *adolescere* qui signifie « grandir » et plus précisément de son participe présent. L'être auquel s'applique ce terme est donc étymologiquement celui qui est en train de grandir et s'oppose ainsi à celui dont l'opération de grandir a atteint son terme : l'adulte (il s'agit là d'un mot provenant du participe passé de ce même verbe (*adolescere*)). (Pierre G.Coslin.2017.p31)

Selon l'organisation mondiale de la santé (OMS), l'adolescence se définit par la période de croissance et de développement humain qui se situe entre l'enfance et l'âge adulte, entre les âges de 10 et 19 ans. Période marquée par la puberté et la croissance staturale, c'est au cours de ces années que de multiples changements interviennent sur le plan physique, cognitif et psychologique. L'adolescence constitue une période de transition et de maturation déterminante dans le développement de la personnalité future, elle est propice à l'apprentissage de nouvelles compétences mais s'accompagne d'une vulnérabilité comportementale et émotionnelle. (Tristan Cordelet, 2019, p6)

C'est seulement à la Renaissance qu'apparaissent de nouvelles façons de concevoir le développement humain avec Comenius qui pose la nécessité d'établir des programmes scolaires en relation avec l'évolution des facultés de l'individu. Quatre stades de six années sont ainsi évoqués : de 1 à 6 ans, les enfants sont à la maison où ils doivent recevoir une éducation de base et exercer leurs facultés sensorielles et motrices ; de 7 à 12 ans, tous doivent recevoir une éducation élémentaire (langue, usage social, religion) dans leur langue maternelle – et non en latin. Ils doivent alors développer leur mémoire et leur imagination. De 12 à 18 ans, l'éducation vise à favoriser l'évolution du raisonnement : mathématiques, rhétorique, éthique, etc.

Enfin, de 18 à 24 ans, c'est la maîtrise de soi et de la volonté qui doit être développée, tant à l'université qu'à travers des voyages. (Pierre G.Coslin.2017.p31)

2. Les étapes de développement de l'adolescence :

On distingue trois étapes l'or de l'adolescence :

2.1. Le début de l'adolescence :

On estime que l'adolescence débute avec la puberté, vers 10-12 ans chez les filles et 11-13 ans chez les garçons. C'est au cours de ces premières années que la métamorphose physique débute avec le développement des caractères sexuels primaires et secondaires. La croissance staturale s'accélère, modifiant le rapport au monde de l'adolescent.

Sur le plan psychologique, cette étape marque l'initiation du second processus de séparation-individuation, concept psychanalytique faisant suite, après une période de latence durant l'enfance, au premier processus de séparation individuation de la petite enfance. Il marque l'acquisition par l'adolescent de son statut d'individu et d'une identité stable en se différenciant des autres et notamment des membres de sa famille. L'adolescent accède progressivement à l'autonomie, cherche l'isolement et l'intimité et se rapproche de son groupe de pairs auquel il s'identifie. Ce processus peut être source de conflit avec les parents, la recherche d'autonomie pouvant s'accompagner de tests concernant les règles et les limites jusqu'alors respectées. Il peut aussi exister un décalage entre la progression de la maturation physique et de la maturation psychologique source de questionnements et d'angoisses difficiles à verbaliser. Le rapprochement avec ses amis traversant les mêmes difficultés et constituant son groupe de pairs lui permet de se rassurer et d'atténuer ses doutes quant aux transformations physiques.

Sur le plan cognitif, les intérêts intellectuels se développent, l'intelligence opératoire formelle apparaît, permettant un raisonnement par hypothèse et déduction. Enfin, les réflexions sociétales sont plus approfondies. (Tristan Cordelet, 2019, p6)

2.2. La mi- adolescence :

De 13 à 17 ans, l'adolescent intègre les derniers changements pubertaires et poursuit sa croissance staturale. C'est lors de cette phase, source de vulnérabilité, que débute la subjectivation, l'expérimentation et les prises de risque qui peuvent en découler.

Sur le plan psychologique, la poursuite du processus de séparation accentue la distance mise avec ses parents. C'est à cet âge que débute le processus de subjectivation, l'adolescent cherche à construire sa propre identité, à savoir qui il est.

C'est au cours de ce processus de construction de soi qu'interviennent l'expérimentation et la prise de risque associées à un sentiment d'invulnérabilité qui contrastent avec un manque de confiance en soi. Cette étape s'accompagne de mouvements paradoxaux envers ses parents, la société ainsi que son groupe de pairs. L'adolescent a besoin de s'identifier à des modèles pour se construire tout en ayant conscience qu'il doit se démarquer des autres pour être lui-même. Sa capacité à exprimer ses émotions s'améliore, il commence à expérimenter les sentiments amoureux et voit son intérêt pour la sexualité augmentée.

Sur le plan cognitif apparaît la logique des propositions donnant accès à des capacités de raisonnement plus évoluées.

L'adolescent augmente sa capacité d'abstraction (ou pensée abstraite) et développe un intérêt pour le raisonnement intellectuel, sociétal et sur le sens de la vie. (Tristan Cordelet, 2019, p7)

2.3. La fin de l'adolescence

De 17 à 19 ans, l'adolescent termine sa croissance staturale et acquiert une stabilisation identitaire.

Sur le plan psychologique, cette étape est marquée par une affirmation prononcée de l'identité et notamment de l'identité sexuelle. L'adolescent s'intéresse aux autres et à leurs désirs, stabilisant ses relations affectives et sexuelles. Il acquiert une plus grande stabilité émotionnelle et une plus grande confiance en soi. Il augmente son indépendance tout en conservant des rapports importants avec son groupe de pairs.

Sur le plan cognitif, sa capacité à mener un raisonnement est complète, il se préoccupe pour son avenir et poursuit le développement de son intérêt pour le raisonnement intellectuel et sociétal. (Tristan Cordelet, 2019, p6)

3. Les changements qui surviennent à l'adolescence :

3.1. Sur le plan organique :

Plusieurs facteurs sont incontestés : influence des hormones sur la libido, influence du stress sur l'activité gonadique et sur l'apparition des caractères sexuels, nécessité

d'une maturation physiologique tant pour les relations sexuelles que pour la capacité de procréation, etc. L'acquisition de la puberté et ce qui en résulte (apparition des caractères sexuels secondaires, aptitude physiologique à avoir des relations sexuelles, possibilité de procréation, etc.) représentent un bouleversement tant physiologique que psychologique pour le jeune. La puberté, dit E. Kestemberg (1980), constitue toujours une surprise, bien que l'adolescent successivement en guette les signes, les constate, refuse d'y croire puis y croit et paraît les intégrer tout en se sentant de plus en plus étranger et étrange à ce qu'il était jusqu'alors.

3.2. Sur le plan cognitif :

L'accès au stade des opérations formelles interfère avec la symbolisation de l'érotisme et avec la rationalisation des transformations pubertaires. La capacité cognitive de l'adolescent s'avère alors nécessaire pour parvenir à une modulation vis-à-vis des exigences pulsionnelles et pour être capable d'envisager ses rapports avec le ou la partenaire dans la réciprocité.

3.3. Sur le plan émotionnel :

La plupart des auteurs d'obédience psychanalytique s'accordent sur l'importance du passé de l'adolescent, mais aussi sur l'importance de ses expériences nouvelles et actuelles. Leur abord porte alors sur trois points essentiels : l'un relatif à l'image du corps, un autre relatif au choix des objets sexuels, un autre enfin relatif à l'identité sexuelle. Ainsi, l'homme achèverait la découverte de l'image de son corps à la fois à travers son accession à la génitalité et grâce aux tendances libidinales des autres dirigées vers lui. Le choix d'objet sexuel serait donc à la fois soumis à la pulsion génitale et à l'harmonisation entre tendances narcissiques et objectales, ce qui se manifesterait dans le désengagement des investissements parentaux, dans le passage de l'auto-érotisme à l'hétérosexualité et dans la résolution de la bisexualité. Ainsi l'identité du moi ne serait acquise que lorsque l'individu parvient aussi à s'identifier dans sa sexualité tant sur le plan collectif et social, que sur le plan individuel et moral.

3.4. Sur le plan socio-cognitif :

Il est inutile d'insister sur les relations entre sexualité adolescente et organisation sociale. Que l'on s'intéresse aux diverses formes de socialisation ou tout simplement à l'évolution des adolescents, on constate les fluctuations des comportements sexuels

corrélatives aux modes de vie. L'expression de la sexualité dépend des pressions socioculturelles et, comme le dit, la moralité conventionnelle protège le couple de jeunes contre l'agression du groupe élargi dont il fait partie au prix d'une sexualité autorisée.

4. La Crise d'adolescence :

Deux acceptions de la crise peuvent se rencontrer en psychologie : l'une met l'accent sur l'idée de rupture, de changement brutal et d'importantes modifications comportementales ; l'autre sur des perturbations dans le fonctionnement psychologique, entraînant malaise et souffrance. L'expérience adolescente est alors décrite à travers le déchirement entre les poussées instinctives et les conventions sociales.

La référence au concept de crise est donc complexe et ambiguë. Dans le champ psychopathologique, Marcelli et Braconnier (1999) définissent une crise comme « un moment temporaire de déséquilibre et de substitutions rapides remettant en question l'équilibre normal ou pathologique du sujet.

Son évolution est ouverte, variable ; elle dépend tout autant de facteurs internes qu'externes ». La notion de crise s'oppose donc à celles de conflit (lutte entre deux positions antagonistes sans limite temporelle définie), de stress (activation de mécanismes régulateurs en réponse à un stimulus pathogène), de catastrophe (qui induit l'idée d'une issue malheureuse) et d'urgence (qui induit l'idée d'une réponse immédiate). Ces notions sont cependant en partie présentes à des degrés variés dans le terme de crise.

5. Quelques caractéristiques du processus d'individuation :

- *Le cercle des pairs prend l'ascendant sur celui de la famille.
- *L'adolescent exerce son autonomie et teste son pouvoir sur le monde.
- *L'adolescent a besoin de développer son jardin secret. Il souhaite que ses parents respectent sa vie privée.
- *Les parents peuvent devenir un sujet d'embarras pour leurs adolescents.
- *L'adolescent est dans la toute-puissance et ne supporte ni remarque ni conseil. (Nelsen Jane et Lott Lynn. 2000. p20)

6. La pratique du jeu vidéo chez les adolescents :

Les adolescents représentent l'une des tranches de la population la plus consommatrice de jeux vidéo. Les supports les plus utilisés par les adolescents sont la console de jeu, l'ordinateur et le téléphone mobile.

C'est durant cette période de recherche d'intimité, d'isolement et d'intégration au groupe de pairs, que l'activité est moins partagée avec la famille qu'avec les amis. Ce constat semble appuyé par les motivations des joueurs adolescents qui recherchent une convivialité et un resserrement des liens d'amitié mais aussi de ceux qui voient dans le jeu vidéo un moyen d'épanouissement et de gain confiance en soi dans cette période de vulnérabilité et de doute. (Tristan Cordelet, 2019, p6-8).

Synthèse

L'adolescence est un passage entre l'enfance et l'âge adulte. L'adolescent n'est plus un enfant, n'est pas encore un adulte. Il vit une période transitoire caractérisée par ce double mouvement de reniement de l'enfance et de recherche du statut d'adulte, elle se déroule à travers des changements qui bouleversent leur équilibre interne.

C'est durant cette période de recherche d'intimité, d'isolement et d'intégration au groupe de pairs, que l'activité est moins partagée avec la famille qu'avec les amis

*Chapitre 3 : L'addiction
comportementale*

Chapitre 3 : L'addiction comportementale

Préambule :

Le diagnostic de l'addiction est établi sur des critères spécifiques déterminés par des instances internationales, puisque l'addiction s'installe progressivement avant de devenir dépendant.

1. Définition de l'addiction comportementale.

Du concept de « dépendance » défini pour l'alcoolisme par G. Edwards (OMS, 1976) est issu celui « d'addiction ». La plus complète définition de ce qu'on appelle « l'addiction sans substance » est donnée en 1990 par Goodman, un psychiatre nord-américain : condition selon laquelle un comportement susceptible de donner du plaisir et de soulager des affects pénibles. (Académie nationale de médecine, 2019.p9).

2. Les caractéristiques d'addiction comportementale :

1. Pensées obsédantes concernant l'objet, l'activité ou la substance en question
2. Recherche et initiation de la conduite, bien qu'elle soit dommageable
3. L'activité est initiée compulsivement et répétée de nombreuses fois, même si la personne ne le souhaite pas et qu'elle trouve difficile de s'arrêter
4. Symptômes de sevrage quand l'activité cesse, avec notamment de l'irritabilité, une envie impérieuse (craving), de l'agitation et de la dépression
5. Perte de maîtrise. La personne ne semble pas pouvoir exercer un contrôle sur le moment, la durée ou l'intensité de la conduite
6. La personne nie souvent les problèmes qui résultent du fait qu'elle s'engage dans la conduite en question, bien que les autres puissent en percevoir les conséquences négatives
7. La personne dissimule ce comportement après que des membres de la famille ou des amis proches ont exprimé leur inquiétude
8. Dépression et faible estime de soi. (Herry Sebastien.2022.p10)

3. Les types d'addiction sans substance :

- Les dépendances aux jeux vidéo.
- Les addictions au cybersexe (sites de rencontre).
- Les addictions aux jeux d'argent et poker en ligne.

- Les troubles des conduites alimentaires :
 - L'anorexie.
 - La boulimie.
 - L'orthorexie.
 - Les compulsions alimentaires.
- Le jeu pathologique :
 - Le casino.
 - Les machines à sous.
 - Les jeux de la Française des jeux.
 - Les autres jeux d'argent.
- Les achats compulsifs.
- L'addiction au travail.
- L'addiction au sport. (Vinsentdodin, 2004, p38).

4. Les signes d'addiction au jeu PUBG:

4.1. Les signes physiques :

- Troubles du sommeil :

La lumière est le synchroniseur le plus puissant chez l'homme. Elle entraîne son horloge interne sur 24 heures. La mélatonine est considérée comme l'aiguille de cette horloge car c'est elle qui transmet à l'organisme le signal de la lumière et de l'obscurité. La lumière contrôle la sécrétion de mélatonine et agit de manière différente en fonction de l'heure, de la durée d'exposition, de son intensité, et du spectre lumineux. Lorsque l'exposition a lieu la nuit au moment du pic de sécrétion (02-03 heures du matin), la mélatonine est totalement inhibée pendant toute la durée d'exposition en raison de la neutralisation par la lumière de l'activité de l'enzyme clé de la synthèse de l'hormone, la N-acétyltransférase (NAT).

La lumière artificielle du soir provoque donc une baisse de la sécrétion de mélatonine, et ce, même lorsqu'il s'agit de l'éclairage public pénétrant dans une chambre à travers la fenêtre.

La lumière bleue des écrans accroît la vigilance naturelle provoquée par le jeu ou par l'activité de conversation sur les réseaux sociaux, et accentue la baisse de la sécrétion de mélatonine.

Chez les adolescents, très amateurs d'écrans le soir, le retard de phase est souvent associé à terme à une dette de sommeil retrouvée chez 30 % des 15-19 ans. Plus de 12 % se plaignent d'insomnie chronique à l'origine de troubles préjudiciables à leur santé et d'une désynchronisation appelée « jet lag social », car l'horloge n'est plus en phase avec la vie sociale. Cette privation de sommeil entraîne des désordres notables qui se manifestent par une fatigue et une somnolence diurne unanimement remarquées dans les établissements scolaires, des troubles de l'humeur, des perturbations métaboliques, une dégradation de l'appétit, voire des troubles neurocognitifs avec diminution de la vigilance et de l'attention. (Académie nationale de médecine, 2019, p20)

Le manque de sommeil est un facteur majeur d'obésité notamment en raison d'un absentéisme accru et du caractère destructeur des stéréotypes (souvent implicites) associés à cet état sanitaire (veulerie, aboulie, malpropreté, déloyauté, maladresse, paresse, grossièreté, etc.) ayant tendance à être plus sévères dans leurs appréciations, remarques et évaluations avec les écoliers obèses ou en surpoids.

(MechelDesmurget, 2019, p167)

– **La sédentarité dévastatrice :**

Typiquement, la sédentarité se définit de manière négative, par l'absence prolongée d'activité physique. Dans ce cadre, le sédentaire c'est celui qui reste assis ou couché sans bouger pendant de longues périodes (hors sommeil). Sous son apparence banale, la précision est importante. Elle indique, en effet, que l'on peut être à la fois sédentaire et actif. Un facteur, par exemple, peut marcher copieusement la journée au travail et se gaver chaque soir de séries télévisuelles assis dans son fauteuil. De même, un lycéen peut courir ou jouer au foot régulièrement et rester assis pendant des heures derrière les manettes de sa console de jeux.

En préambule, sans doute est-il important de rappeler que la mécanique humaine n'a pas été conçue pour rester assise de manière chronique, sur de longues durées. La sédentarité abîme notre organisme. Pire, elle finit par le tuer prématurément.

À ce jour, malheureusement, les mécanismes susceptibles de rendre compte de toutes ces observations restent encore mal connus. La piste la plus prometteuse est d'ordre biochimique. Elle suggère que la position assise engendre, au niveau musculaire, des troubles métaboliques importants, dont l'accumulation se révèle dangereuse à long terme.

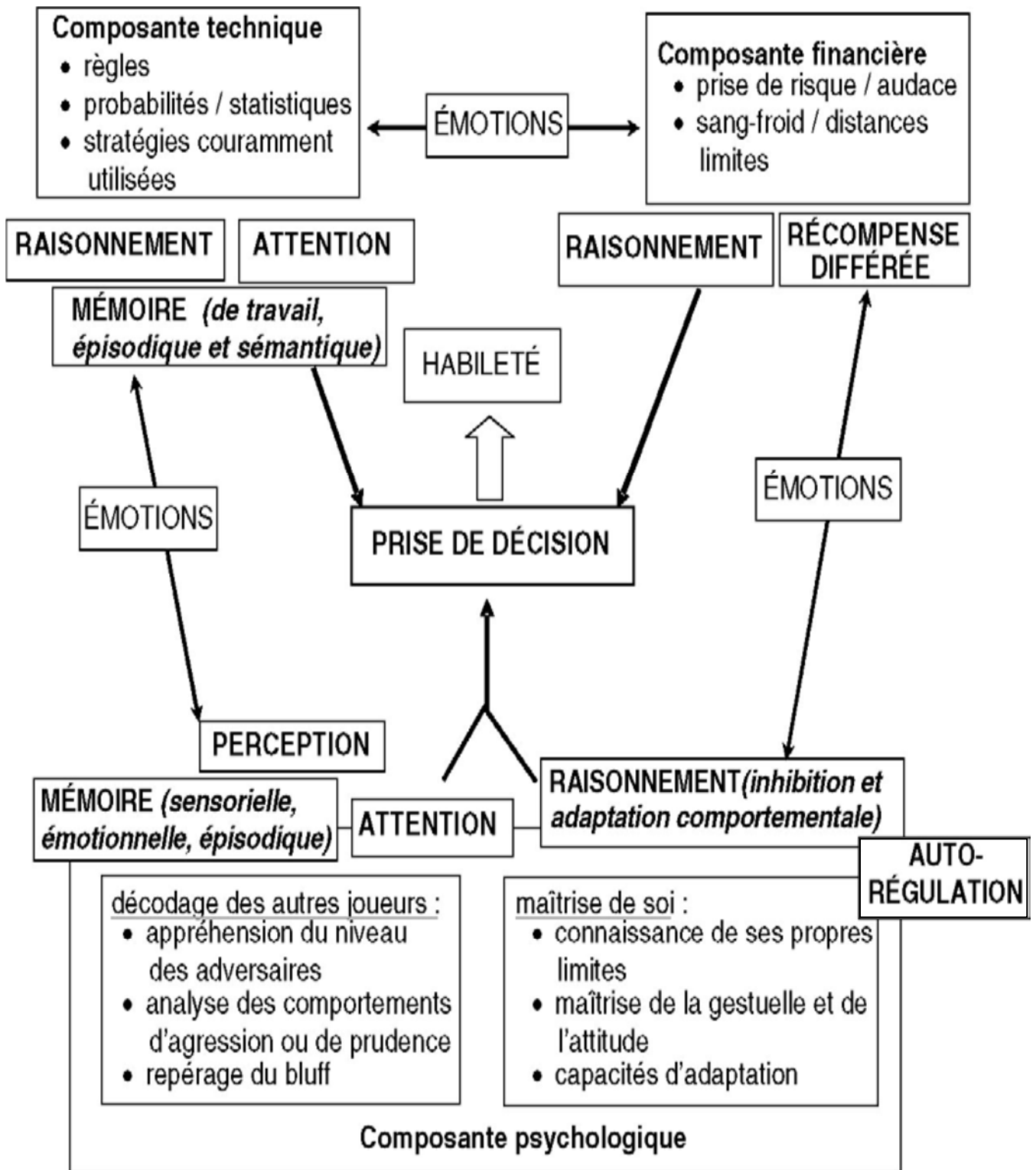
Bref, il ressort de ces données que la sédentarité occasionnée par les consommations numériques est, par elle-même, un facteur important de risque sanitaire et (potentiellement) une source de pathologies émotionnelles et neurodégénératives.

Cet impact lointain pourrait expliquer, par exemple, en partie, l'augmentation impressionnante du nombre d'accidents vasculaires cérébraux (AVC) depuis une trentaine d'années chez le jeune adulte. (Mecheldesmurget, 2019, p284)

4.2. Les signes cognitifs :

– Les distorsions cognitives spécifiques du jeu vidéo :

Il a été démontré de façon expérimentale que les distorsions cognitives existent chez tous les joueurs, même chez ceux qui n'ont pas perdu le contrôle sur leur pratique. Elles sont d'autant plus présentes que le sujet est en situation de jeu. Il est aussi établi que ces distorsions cognitives sont plus variées et plus envahissantes sur le plan psychique chez le joueur pathologique. (Jean-lucVénisse, 2012, p119)



Interactions entre les trois composantes de l'habileté et les fonctions cognitives impliquées. (Jean-luc Vénisse, 2012, p104)

4.3. Les signes émotifs :

– La séparation-individuation :

La séparation-individuation est un processus majeur se déroulant durant l'adolescence. Il pourrait se caractériser dans cette situation par la recherche d'une intimité que l'on retrouve chez la plupart des joueurs qui préfèrent s'installer dans une pièce isolée pour jouer généralement leur chambre. (Tristan Cordelet, 2019, p88)

La Difficulté d'élaboration de la séparation entre parents et adolescents. Crise d'adolescence non conflictualisée

Le caractère domestique de cette activité témoigne de cette difficulté ; c'est en effet à la maison, sous les yeux des parents – qui sont fréquemment à l'origine du financement du matériel et de la connexion – que se déroule le plus souvent cette activité de jeu. Au sein du foyer, parfois au centre, les joueurs naviguent vers des univers passionnants que les parents ne soupçonnent pas. Ces derniers sont tour à tour fiers, dépassés, voire culpabilisés par les activités de leur adolescent avec le dispositif Internet. Ils déclarent souvent avoir été rassurés par l'idée que leur adolescent se trouve dans sa chambre plutôt que dans la rue. Lorsque l'investissement dans ces jeux prend de l'ampleur, alors s'installe une tension entre les membres de la famille, surtout entre parents et adolescents, conduisant à une crispation telle que l'adolescent se réfugie d'autant plus dans/derrière/devant son écran. Les nombreuses demandes de parents faites auprès de notre « consultation entourage » témoignent de l'ampleur de l'inquiétude et de la lassitude des parents face à ces situations.

D'un point de vue clinique, on constate que le processus d'élaboration de séparation d'avec les parents, essentiel dans la construction identitaire, est mis à mal. Le plus souvent, cette séparation est entravée par l'intensité de la relation parent-enfant et, dans la majorité des situations, il s'agit d'une mère et son fils. (Jean-luc Vénisse, 2012 p128)

– La difficulté à gérer les émotions :

Elle est également centrale dans les pratiques problématiques. De mauvaises capacités d'autorégulation conduisent à des états émotionnels extrêmes, qui altèrent les capacités d'analyse et de réflexion, pourtant primordiales dans l'issue du jeu. Le joueur peut

ainsi entrer dans une véritable spirale infernale de pertes, entretenue par un comportement de « chasing » (volonté de se refaire à tout prix).

– La rage

Une autre émotion, fréquemment ressentie dans le BR, il s'agit de la rage. La rage est le terme employé dans le domaine du jeu vidéo pour désigner l'expression de la colère ou de la frustration par le joueur sous la forme de réactions violentes et impulsives. La défaite est le principal élément déclencheur de la rage. L'un de ses dérivés, *leragequit*, est un autre terme fréquemment employé par les joueurs et désigne l'action de quitter brutalement une partie sous le coup de la colère, généralement dans les suites d'une défaite. Certains participants estiment ressentir cette frustration plus fréquemment dans le BR que dans les autres jeux. Il est possible que cela s'explique par l'importance accordée à la performance et à la victoire dans le BR mais aussi par le concept même du jeu où la mort est synonyme d'exclusion de la partie pour le joueur sans possibilité de retour. Les joueurs ragent lorsqu'ils s'estiment victimes d'injustice ou de tricherie, lorsque les règles établies entre joueurs au sein du jeu ne sont pas respectées ou bien encore en cas de problèmes techniques (problèmes de matériel, problèmes de connexion).

Les participants expriment leur rage de différentes façons : cris, violence verbale envers le jeu, violence verbale envers les autres joueurs, violence physique contre des objets. (Michel Desmurget, 2019, p90)

Synthèse

La dépendance installée oriente la vie de l'adolescent autour de son activité de jeu au détriment tout le reste, sa vie sociale, familiale et même ses études.

Chapitre 4 : La prise en charge

Chapitre 4 : La prise en charge

Préambule :

Les études et méthodes d'évaluation en quoi le concept d'addiction aux jeux vidéo est sujet à débat. Il n'existe actuellement aucun consensus scientifique sur le dépistage et la prise en charge du trouble du jeu vidéo

1. Psychothérapie d'inspiration analytique :

Le travail d'inspiration psychanalytique est un processus de compréhension de sa psyché. La psychanalyse est fondée sur l'exploration de l'inconscient, avec pour objectif de lever les émotions refoulées et les inhibitions qui entravent l'épanouissement du sujet. Au cours de la psychothérapie, le patient parle de ses angoisses, de ses tristesses, de ses inhibitions, mais il raconte aussi les circonstances dans lesquelles s'est déroulée sa vie, ainsi que ses souvenirs d'enfant, son histoire personnelle, familiale et générationnelle. Le psychothérapeute, quant à lui, tente de mettre à jour et d'expliquer ces conflits intrapsychiques à l'origine des difficultés psychologiques. Pour ce faire, il dispose de nombreux outils qu'il a appris, par sa formation, à utiliser à bon escient. Il peut par exemple s'aider de l'interprétation des rêves, des lapsus, des oublis, des négligences, des mots d'esprit, des erreurs de langage qui trahissent ces conflits. Il peut aussi s'appuyer sur le transfert de son patient, c'est-à-dire la reviviscence d'affects projetés sur l'analyste et qui sont liés à ses relations dans l'enfance ; ou sur le contre-transfert, qui est la propre réaction de l'analyste au trouble du patient, qu'il est amené à analyser aussi.

Parallèlement à la psychothérapie individuelle, certaines thérapies de groupes ou des thérapies familiales s'appuient aussi sur les théories psychanalytiques.

Par exemple, le psychodrame est une thérapie de groupe qui utilise la théâtralisation des émotions au moyen de scénarios improvisés et qui permet la mise en scène des symptômes dont souffrent les personnes. Le groupe est composé d'un thérapeute meneur de jeu qui ne participe généralement pas aux scènes, d'un ou de cothérapeutes et des patients.

Chaque séance de psychodrame se décompose en trois temps :

- Le temps de l'élaboration de la scène, qui est discutée par les patients, le thérapeute et le cothérapeute.
- Le temps du jeu, dans lequel priment la figuration, y compris gestuelle, et la libre association.
- Le temps d'interprétation, dans lequel le meneur de jeu renvoie aux patients ce qu'ils ont mis en scène. (Desclée de brouwer, 2004, p125)

2. Les thérapies familiales :

Quand un jeune est en proie à une ou des addictions, toute la famille, des parents aux frères et sœurs, en passant par les grands-parents souffrent de la situation. L'intégration de la famille dans les soins augmentera l'efficacité du traitement car l'entourage familial a souvent un rôle dans le déterminisme de ce trouble, mais aussi dans sa guérison. Chacun naît et grandit au sein d'une famille où les premiers modes relationnels s'installent avec les parents, puis les frères et sœurs et la famille élargie, dont les grands-parents. Se nouent alors des conflits psychiques qui peuvent préparer le terrain à l'installation de troubles que le sujet projette ensuite pendant toute sa vie sur ses proches ; la famille d'origine dont il n'est pas détaché, mais aussi la famille qu'il construit. Le jeune addict fait partie d'une famille troublée elle-même dans son ensemble. Il est le symptôme visible de cette famille en souffrance. Pour le guérir, il est nécessaire d'aborder tous les aspects des interactions qui règlent le fonctionnement complexe du groupe familial. Les thérapies familiales traitent des difficultés dont la famille est le siège. Elles tentent de restaurer les communications intrafamiliales, de faciliter la verbalisation des ressentis émotionnels, de mettre à jour les tensions et de dénouer les conflits.

Les thérapies familiales constituent un ensemble hétéroclite de méthodes thérapeutiques qui s'attachent non plus au patient « désigné » au sein de sa famille, mais à l'ensemble du groupe familial, à savoir les parents et les enfants. Les thérapies familiales se réfèrent à deux grands courants théoriques, qui en définissent la pratique :

- Les thérapies systémiques.
- Les thérapies familiales d'inspiration psychanalytique. (Desclée de brouwer,

2004, p125)

-Le déroulement de la thérapie systémique :

Les thérapies systémiques sont issues des travaux d'un groupe de chercheurs qui ont étudié à Palo Alto, dans la banlieue de San Francisco (Historique des thérapies systémiques, 2004). Deux groupes de chercheurs ont travaillé en parallèle ; le premier sur la théorie de la communication ; le second sur l'homéostasie familiale. Les thérapies systémiques s'appuient sur la notion de système. Un système se définit par un ensemble d'éléments en interaction telle qu'une modification quelconque de l'un d'eux entraîne une modification de tous les autres. Sous cet angle, la façon dont les individus se comportent est déterminée par les réactions de l'entourage. La maladie n'est donc plus considérée comme la conséquence d'un psychisme perturbé, mais comme celle d'un trouble de la communication au sein de la cellule familiale. Selon la conception de l'école de Palo Alto, la cellule familiale est perçue comme un système homéostatique et le trouble psychique de l'un des membres de la famille tendrait à préserver cet équilibre familial. La jeune fille anorexique qui, par son anorexie, refuse d'être femme et de s'inscrire dans le monde des adultes, maintient la cellule familiale et les fonctions parentales comme à l'époque où elle était petite.

C'est donc le système lui-même qui est perturbé parce qu'il ne peut plus s'adapter à des conditions nouvelles. Il tend alors à rigidifier les règles implicites de fonctionnement. En thérapie systémique, l'objectif du thérapeute sera d'amener la famille vers un autre équilibre, qui n'a plus besoin du désordre psychopathologique, parce qu'il reposera sur une organisation différente du système. Il s'agit donc de modifier les règles du système familial afin que disparaisse le symptôme porté par l'un de ses membres.

Les thérapeutes systémiques observent les particularités de la communication intrafamiliale. Ils s'appuient sur les concepts de la communication paradoxale, encore appelée « double lien ».

La cure classique se déroule dans une salle munie d'une vitre sans tain, derrière laquelle un superviseur dialogue avec le thérapeute qui mène la thérapie familiale. Son rôle est de protéger celui-ci d'une trop grande implication émotionnelle ou d'une trop grande partialité envers l'un ou l'autre membre de la famille, pour lui éviter d'être rapidement embarqué dans les conflits habituels du système familial et d'être ainsi disqualifié.

Dans d'autres thérapies systémiques, les séances sont filmées afin de décrypter les interactions verbales et émotionnelles, d'établir un schéma comportemental de la famille et d'étudier la communication intrafamiliale.

Dans tous les cas la famille, informée de ces dispositifs, aura préalablement donné son accord. (Desclée de brouwer, 2004, p125)

-Le déroulement de la thérapie familiale d'inspiration analytique

La thérapie familiale psychanalytique est une thérapie par le langage du groupe familial fondée sur la théorie psychanalytique. Elle prend soin de l'appareil psychique familial et rend compte de l'articulation de la vie de la famille avec les fonctionnements individuels de chacun de ses membres.

Les thérapeutes travaillent particulièrement sur la transmission psychique entre les générations, car c'est par la famille que passe la transmission des interdits fondamentaux du meurtre et de l'inceste. Le sens de la thérapie familiale est de replacer les centres d'intérêt des parents et des enfants dans génération respective. La cure s'emploie à « dés-empoîter » les générations entre elles pour les faire exister séparément. Elle restitue à son propriétaire les fardeaux qui lui appartiennent et que d'autres ont endossés à sa place. Chaque famille recèle des histoires ancestrales. Certaines, glorieuses, se racontent, en étant enjolivées, d'une génération à l'autre et deviennent une marque d'honorabilité qui fédère la famille. D'autres, honteuses, sont gardées secrètes, dissimulées par les non-dits, le malaise, les désaveux et les dénégations, qui délimitent un sanctuaire peuplé de fantômes ou de revenants. Ceux-ci hantent un descendant de la génération suivante et le figent dans un symptôme ou un comportement qui lui interdit de s'épanouir dans sa vie. C'est le cas dans certaines conduites additives qui ne sont que l'écho de problématiques similaires se retrouvant dans chacune des générations précédentes.

Pour cela, il faut pouvoir parler en confiance de l'histoire familiale et y repérer les modalités relationnelles qui se sont établies entre les personnes qui la composent

Les thérapies familiales se déroulent dans un lieu neutre, toujours le même. La séance dure environ 1 h 30. Le rythme est généralement d'une à deux séances par mois. La thérapie se poursuit sur une durée d'un à deux ans. Il est important que toute la famille

soit réunie lors des consultations. À l'issue des entretiens préliminaires, le cadre de la thérapie est expliqué.

Tous les membres doivent être d'accord et s'engagent dans la mesure du possible à venir régulièrement aux séances. La fin de la thérapie se prépare suffisamment à l'avance, afin que la fin de cure soit bien vécue. (Desclée de Brouwer, 2004, p137).

3. Les soins à médiation corporelle :

Les thérapies à médiation corporelle :

La psychothérapie s'intègre à une prise en charge globale du jeune patient, dans laquelle le corps mis à mal requiert une attention particulière.

Car c'est lui qui marque les limites du « moi », ce qui donne le sentiment indéfinissable d'exister, malgré la complexité de notre organisme. La peau enveloppe le corps. Elle n'est pas simplement un contenant physique des viscères, des muscles et du squelette, elle est aussi un contenant psychique structurel et fonctionnel qui s'élabore dans les premiers stades du développement de l'enfant, à partir des interactions précoces mère nourrisson. C'est ce qu'un psychanalyste (Anzieu, 1985) a défini comme le « Moi-peau », qui est une surface d'échange avec l'environnement sur laquelle s'appuie la construction de l'image intériorisée du corps. Or le « Moi-peau » apparaît défaillant chez ces jeunes addicts.

Les techniques de relaxation, le toucher thérapeutique sont proposées chez ces patients pour faciliter une prise de conscience du corps et en intégrer les limites. La psychomotricité permet par exemple de réveiller la notion de plaisir à être en mouvement. Ces soins aident ces jeunes à ne plus être uniquement dans la représentation de leur corps en tant qu'image virtuelle, à se percevoir comme une unité tangible, éprouvant des sensations. Le travail corporel cherche à développer leur regard intérieur, pour qu'ils abandonnent le « corps objet » et le remplacent par un « corps sujet ». (Desclée de brouwer, 2004, p138).

La psychomotricité : Pour Henry Wallon ([1941], 2002), le père de la théorie du développement psychomoteur, la maturation des systèmes de pensée est indissociable du développement psychomoteur et de l'élaboration du schéma corporel. L'adolescent chemine à chaque étape de sa vie vers un équilibre psychomoteur, sous l'effet des stimulations de son entourage affectif et social. Ce développement psychomoteur se

poursuit et se réajuste avec les expériences qui accompagnent les différents âges de l'existence.

Dans les théories de la psychomotricité, le corps et l'esprit sont considérés comme solidaires et unis. La psychomotricité ouvre sur une profession paramédicale qui appréhende le sujet dans sa réalité corporelle et psychique. Cette discipline se centre sur la globalité de l'être humain, en relation avec son environnement, et s'attache à l'intrication des processus biologiques, intellectuels, affectifs et relationnels. Elle s'intéresse à la capacité du sujet à être et à agir par son corps afin de restaurer son équilibre et de retrouver une harmonie psychocorporelle. Cela est d'autant plus nécessaire à l'adolescence que le jeune doit se familiariser avec les transformations qui conduisent au développement des caractères sexuels primaires et secondaires. Cette poussée libidinale qui accompagne la mutation corporelle, génère beaucoup d'inquiétudes, auxquelles l'adolescent devra faire face. Chez des individus déjà fragilisés par une histoire compliquée, le recours aux conduites addictives sera une tentative de réponse aux angoisses causées par le bouleversement psychocorporel de cet âge de la vie. Ce trouble addictif influera sur la motricité, la posture, la tonicité, et donc sur le rapport à son environnement.

Au cours des séances, le psychomotricien aidera le jeune à appréhender ces bouleversements en le sensibilisant à l'écoute de ses sensations corporelles et en mobilisant ses capacités expressives. Il l'amènera ainsi à prendre conscience de ses nouveaux appuis, de sa nouvelle posture, de sa tonicité, afin de mieux appréhender son environnement : sa relation aux autres, à l'espace, au temps... Par l'attention qu'il portera à son corps, le jeune addict apprendra ainsi à mieux identifier ses perceptions et à les enrichir, par des expériences sensorielles, de perceptions nouvelles. Grâce aux séances de psychomotricité, il modifiera son rapport à lui-même et son rapport aux autres, en nourrissant une sécurité de base qui lui était jusqu'alors défailante. (Desclée de brouwer, 2004, p138)

Les soins à médiation multi-sensorielle :

Le soin à médiation corporelle que nous avons mis au point et que nous avons appelé soins à médiation multi-sensorielle (SMMS) est récent (Dodiræt *al.* 2012). Au-delà de l'aspect technique développé ici, les SMMS sont une illustration de l'importance des

stimulations sensorielles dans les protocoles de soins. Il s'agit moins pour nous d'inciter les soignants à appliquer cette thérapie à la lettre que de les inviter à explorer avec leur créativité propre les perspectives thérapeutiques étonnantes qu'offre la stimulation de nos cinq sens.

Dans les formes sévères de conduites additives, celles dans lesquelles les sujets maltraitent gravement leur corps, nous avons eu l'idée de proposer un espace psychothérapeutique singulier, dans un environnement sensoriel agréable, autorisant le patient à se mettre dans une position régressive qui lui facilite l'accès à des souvenirs infantiles, mais aussi à des ressentis psychoaffectifs archaïques.

Cet espace thérapeutique utilise des stimulations olfactives par le biais d'odeurs choisies au cours d'un atelier d'olfactothérapie et les combine à un enveloppement corporel chaud, un environnement musical relaxant et à la pénombre de la pièce.

L'objectif de ces soins est d'amener le sujet additif à revisiter des souvenirs infantiles tant agréables que traumatiques et de l'aider dans un cadre contenant à se construire une sécurité psychocorporelle. (Desclée de Brouwer, 2004, p138)

4. Les thérapies cognitives et comportementales

Les sujets addicts restent prisonniers de comportements compulsifs et de pensées automatiques irrationnelles, qui freinent le changement de leurs habitudes de consommation et de leur mode de vie. Ces erreurs de raisonnement sont dominées par un mode de pensée rigide, marqué par des règles inflexibles, procédant soit d'obligations excessives, soit d'une pensée manichéenne fonctionnant sur le mode du tout ou rien.

Les thérapies comportementales proposent des programmes planifiés selon une progression quant aux objectifs à atteindre. Elles renforcent aussi l'assurance de ces patients par l'apprentissage de techniques de communication et le développement de compétences sociales et de méthodes de relaxation. Les thérapies comportementales ambitionnent l'apprentissage de nouveaux comportements, la gestion du stress et l'affirmation de soi.

Les thérapies cognitives ont pour objectif de modifier les schémas et les processus de pensées automatiques irrationnelles, tant en ce qui concerne l'addiction, l'image du corps, qu'en ce qui a trait aux aspects psychologiques tels que l'estime de soi, le

perfectionnisme, l'obligation d'excellence... Ces thérapies utilisent des protocoles très structurés, qui se fondent sur des faits concrets et objectivables, qui aident ces jeunes à formuler de nouvelles pensées plus nuancées ou à l'opposé de leurs pensées irrationnelles. (Desclée de brouwer, 2004, p138)

4.1. Les thérapies comportementales :

Sont issues des travaux de Pavlov, datant de la fin du XIXe siècle et ceux de Skinner, datant du début du XXe siècle :

- Le conditionnement pavlovien est dit répondant.
- Le conditionnement skinnérien est dit opérant.

Parmi les techniques utilisées, nous retrouvons :

1- La désensibilisation en imaginaire. Le principe est de substituer l'angoisse par un ressenti qui lui est incompatible, à savoir la relaxation que le patient aura préalablement apprise. La thérapie, qui se pratique au cabinet du thérapeute, consiste à suggérer au patient la ou les situations anxiogènes qui induisent le comportement addictif pour contrecarrer l'anxiété naissante par la mise en pratique de la technique de relaxation apprise.

2- L'exposition. L'angoisse phobique déclenchée par certaines situations atteint rapidement un plateau dans son intensité et ne peut avoir qu'une durée limitée dans le temps avant de retomber, souvent autour d'une demi-heure à trois quarts d'heure. La technique d'exposition, qui relaie habituellement celle de la désensibilisation, consiste à plonger le sujet dans la situation qui lui fait peur jusqu'à la disparition de son anxiété et de réitérer l'expérience autant de fois que nécessaire.

3- L'utilisation de renforçateurs positifs pour l'apprentissage de nouvelles compétences. Ces renforçateurs positifs sont aussi variés que le permet l'imagination du patient et de son thérapeute. Ce peut être l'argent économisé par l'arrêt d'une consommation afin de s'offrir quelque chose que l'on désire ; découvrir des plaisirs nouveaux que ne permettait pas l'addiction et qui accompagnent un projet de vie plus optimiste : la reprise d'une activité sportive, un nouveau pouvoir de séduction, une plus grande vitalité, une libido plus épanouie...

4- L'affirmation de soi. Elle vise à développer l'assertivité qui permet à une personne d'agir au mieux de ses intérêts, de défendre son point de vue sans anxiété

exagérée, d'exprimer avec sincérité et aisance ses sentiments et d'exercer ses droits sans dénigrer les autres. L'outil de base est le jeu de rôle, grâce auquel on s'essaie à des techniques de communication telles que répondre à une critique, formuler des demandes, exprimer des refus, exprimer du positif, argumenter, et persister, reformuler les sentiments.... (Desclée de brouwer, 2004, p145)

4.2. Les thérapies cognitives :

Les théories cognitives se sont développées à partir des travaux d'Aaron Beck, qui se sont centrés sur les « cognitions » définissant la manière dont le cerveau traite l'information qu'il reçoit. Dans ce concept, l'individu a des schémas de pensée stables, bien ancrés dans son esprit, en lien avec son éducation, sa culture, son histoire personnelle et familiale.

Pour Beck (2001), il existe trois types de croyances concernant les addictions :

- Les croyances anticipatrices liées aux attentes positives de la consommation : « On s'amuse mieux durant un repas avec les copains si on boit avec eux du vin à table. »
- Les croyances soulageantes : « Prendre un joint me détendra avant d'entrer en salle d'examen. »
- Les croyances permissives, qui visent à se déculpabiliser : « Tous mes potes fument la beuh ! »

Les thérapies cognitives, que l'on nomme aussi thérapies de restructuration cognitive, ont pour objectif d'aider le patient à modifier ses processus de pensée en les assouplissant et en les enrichissant par une confrontation à la réalité ; le but final étant de modifier en profondeur les schémas de pensée. (Desclée de brouwer, 2004, p146).

5. La Thérapie d'acceptation et d'engagement (ACT) :

L'ACT constitue la troisième vague de thérapies cognitives et comportementales. Elle est issue de la thérapie cognitive visant à la restructuration cognitive des pensées en les mettant à l'épreuve de la réalité.

La Thérapie d'acceptation et d'engagement s'est construite sur l'observation de l'importance des évitements dans l'étiologie des troubles psychologiques. Ainsi, pour les concepteurs de la thérapie, chercher à faire disparaître une pensée, une émotion ou un souvenir déplaisant amène le plus souvent à renforcer la prégnance de cette pensée, de cette émotion ou de ce souvenir (Monestès *et al.*, 2009). La Thérapie d'acceptation et

d'engagement donne par ailleurs une place centrale au langage et reconnaît le pouvoir des mots. Ainsi avons-nous tendance à réagir aux événements verbaux en les prenant pour argent comptant, comme s'ils étaient la réalité matérielle.

Les thérapies cognitives et comportementales aident à l'élaboration de nouveaux projets et à expérimenter de nouveaux modes de vie. La liste des modalités de prise en charge cognitive et comportementale est loin d'être exhaustive et s'enrichit de toutes les expériences. (Desclée de brouwer, 2004, p147).

6. Pistes importantes pour aider et comprendre l'adolescent :

- Créer un dialogue qui part d'abord d'un regard d'amour pour devenir éducatif.
- Offrir une écoute empreinte d'une sincère curiosité.
- Ne pas se laisser envahir par ce que les autres vont penser et -garder à cœur ce qui est important pour son adolescent.
- Remplacer la critique et l'humiliation par l'encouragement.
- S'assurer que le message d'amour est entendu.
- Impliquer l'adolescent dans la recherche de solutions.
- Passer des accords dans le respect mutuel.

Synthèse

La prise en charge de l'adolescent addictif est un travail difficile, c'est pour cela il est important d'une participation familial et social, mais les mesure de prévention reste la mineure solution.

Partie pratique

Chapitre 5 : Méthodologie de recherche

Chapitre 5 : Méthodologie de recherche

Préambule

Pour bien mener notre recherche scientifique, on va utiliser une méthode qui comporte des étapes organisées, dans le but de réaliser un travail objectif, et dans ce chapitre on va vous présenter les étapes qu'on a suivies dans notre étude sur le terrain :

1. Pré enquête

Dans chaque travail de recherche, il est souvent recommandé de réaliser une pré-enquête, afin de dresser un état des lieux et avoir une bonne connaissance préalable, elle est considérée comme l'une des étapes importantes dans toute recherche, elle repose sur la réalisation d'une série d'entretiens, non directifs et guidés. Elle est réalisée auprès d'un échantillon peu important non statistiquement représentatif, mais dans lequel figure chaque type de personne caractéristique de la population étudiée, les entretiens vont jouer un rôle essentiel, ce sont eux qui vont permettre de déterminer l'ensemble des composantes du guide, (Claude Abrie, 2019, p.53).

Notre recherche nous a conduit sur le terrain afin d'observer et de détecter les indicateurs d'addiction aux jeux PUBG chez les adolescents de troisième année Secondaire dans Les deux lycées d'Adekar (mixte, nouveau).

Et notre pré-enquête a été menée (15 avril 2022) jusqu'au 30 avril 2022). Les entretiens sont été effectués avec les élèves de troisième année Secondaire, pour récolter quelques informations sur les jeux vidéo les plus fréquents chez les adolescents en particulier le jeu PUBG.

2. La présentation du lieu et la durée de la recherche :

Notre enquête a eu lieu au niveau de deux lycées d'Adekar (lycée mixte Adekar, nouveau lycée Adekar), du : 30 avril 2022 jusqu'au 10 juin 2022.

2.1. Lycée mixte d'Adekar :

A été mis en fonction 1988, sa surface est de 1600,00 m², le nombre des élèves est de 320 élevés, pa 320 élevés parmi eux 107 des élevés de troisième année. Il contient : 32 classes pédagogiques, une Cantine scolaire, une salle de sport, 8 locaux administratifs, Une Bibliothèque et une unité de dépistage scolaire (UDS).

2.2. Nouveau lycée :

La surface de lycée est de 1200,00 m². Il contient de 327 élèves parmi eux 103 des élèves de troisième année, 37 classes pédagogiques, une salle de sport, une Cantine scolaire, 11 locaux administratifs, une Bibliothèque

3. La méthode utilisée :

Le choix de la méthode est déterminé par l'objet de la recherche et ses objectifs. Etant donné que l'objectif premier de notre recherche est de recueillir des renseignements souhaités auprès de nos sujets de recherche. On a choisi méthode descriptive dont on a utilisé l'étude de cas.

3.1. La méthode descriptive

Dans le cadre de notre recherche et afin d'aboutir à la vérification de nos hypothèses concernant leurs fiabilité sur le terrain, nous nous sommes référés à la méthode descriptive dont l'objectif est de recueillir les renseignements souhaités auprès de nos sujets de recherche, comme elle a été décrite par Pedinielli (2012), « par méthode clinique on peut entendre aussi bien l'ensemble des techniques utilisées dans la pratique des cliniciens que la démarche clinique centrée sur l'individu, la singularité, la totalité et l'implication, en outre, la méthode clinique ne correspond pas aux mêmes techniques, s'il s'agit de recherche ou bien d'intervention pratique (diagnostique, évaluation, thérapie, ...) », (Pedinielli, 2012, p.33).

3.2. L'étude de cas

Les objectifs de l'étude de cas dans toute recherche et dans le champ de la pratique clinique est d'accroître les connaissances concernant un individu donné. Les données doivent être riches, diversifiées et étendues, issues des méthodes d'investigation différentes (entretiens, tests, projectifs, échelles, cliniques, questionnaires, témoignages de proches, ...), et ce afin de comprendre au mieux le sujet de manière globale en référence à lui, à son histoire et son contexte de vie. Mais quelles que soient les méthodes de recueil, de thérapeutique ou d'accompagnement utilisées, le clinicien doit recentrer son travail sur le sujet conçu comme une totalité, (Chahraoui et Benony, 2003, pp.126-127).

4. Les outils de recherche

Dans l'objectif de vérification de nos hypothèses, nous avons eu recours à des outils de recherche.

Nous avons opté au choix des techniques qui correspondent à la méthode qualitative utilisée dans notre recherche à la méthode alliant l'entretien et le questionnaire IGD.

4.1. L'entretien de recherche

L'entretien recherche en tant que technique d'enquête utilisée par le chercheur dans l'objectif de recueillir des informations riches et fiables, peut être présenté en trois types : l'entretien directif qui a la caractéristique d'être très structuré : Ce type d'entretien est choisi lorsque l'on a des hypothèses à vérifier et des informations à collecter de manière standardisé, les enquêtes répondront aux mêmes questions pré-rédigées, posées dans le même ordre et la même manière, quel que soit l'enquêteur (Ghiglione et Matolon, 1985, fenneteau, 2007), l'entretien directif nécessite un important temps de préparation et d'enquête exploratoire.

Pour le deuxième type, il s'agit de l'entretien non directif qui est utilisé pour saisir des trajectoires, des parcours de vie, afin de replacer la question à explorer dans un contexte plus large, on peut alors recueillir la dynamique des choix individuels et des éléments biographiques (individuels, sociaux, ...)

Et en fin on trouve l'entretien semi-directif qui est largement utilisé dans les sciences humaines et sociales, ce dernier a plus de souplesse que l'entretien directif puisque, disposant d'un guide d'entretien tout aussi structuré, dont l'enquêteur posera les questions dans l'ordre le plus adapté au discours de l'enquête, et explorer des hypothèses sans qu'elles soient toutes définitives. (Boudon, 2003, p 23)

Ce type d'entretien semi-directif sur lequel s'appuie notre recherche, nous a permis d'élaborer un guide d'entretien, utilisé comme un outil d'enquête composé de 43 questions repartis sur sept axes suivantes :

Informations personnelles

AXE N° 01 : les activités pratiquées en dehors des études.

AXE N° 02 : temps consacré au PUBG, les études et la vie quotidienne.

AXE N° 03 : Scolarité et PUBG.

AXE N° 04 : L'amitié et le PUBG.

AXE N° 05 : les relations avec les parents et leur point de vue sur le PUBG.

AXE N° 06 : l'impact de l'exagération dans l'utilisation de ce jeu sur l'état physique de l'adolescent.

AXE N° 07 : le comportement et les émotions de l'adolescent pendant et après l'utilisation de ce jeu.

Chacun des axes comprend des questions dans le but de dégager les indicateurs d'addiction aux jeux vidéo PUB G chez les adolescents de troisième année secondaire

4.2. Le questionnaire IGD

a. La présentation de questionnaire :

L'Internet Gaming DisorderScale–Short-Form (IGDS9-SF) composée de neuf questions reprenant les critères de l'IGD définis par l'APA.

L'addiction aux jeux vidéo est définie dans le DSM-5 sous le nom d'Internet Gaming Disorder (IGD) dans la section 3 du manuel correspondant aux entités cliniques nécessitant des recherches supplémentaires. La définition retenue est composée de neuf critères combinant des éléments de l'addiction au jeu pathologique :

- Préoccupation concernant le jeu sur internet
- Symptômes de sevrage lorsque le jeu sur internet n'est pas accessible
- Besoin de consacrer une quantité croissante de temps au jeu sur internet pour obtenir la même satisfaction (tolérance)
- Tentative infructueuse de contrôler l'utilisation du jeu sur internet (impuissance)
- Perte d'intérêt pour des activités de loisirs antérieures à cause du jeu sur internet
- Utilisation excessive du jeu sur internet malgré la connaissance d'effets psychosociaux négatifs (perte de contrôle)
- Mensonge auprès de l'entourage pour dissimuler l'ampleur réelle des habitudes de jeu
- Utilisation du jeu sur internet pour soulager ou fuir une humeur dysphorique
- Compromission ou perte d'une relation importante, d'un emploi ou d'une opportunité d'éducation ou de carrière à cause de l'utilisation du jeu sur internet

Le diagnostic d'IGD requiert au moins cinq critères présents sur une période d'au moins un an.

L'APA précise en 2018 que ces critères peuvent être utilisés aussi bien pour le jeu en ligne que le jeu hors ligne malgré la dénomination claire d'internet dans l'appellation de cette entité. Il justifie ce choix par la prédominance de ce trouble chez les joueurs en ligne plutôt que chez les joueurs hors ligne.

b. consigne :

Ces questions vous sont posées sur vos activités de jeu au cours de l'année écoulée (c'est-à-dire les 12 derniers mois), par activités de jeu, nous entendons toute activité liée au jeu à partir d'un ordinateur/ordinateur portable ou d'une console de jeu ou de tout autre type d'appareil (par exemple, un téléphone portable, une tablette, etc.) en ligne /ou hors ligne. (Tristan Cordelet, 2019, p12)

c.Administration et notation

Cotation de questionnaire

Le questionnaire repose sur la complétion par l'adolescent des 17 items du questionnaire, l'adolescent est invité à évaluer chacun des items le plus honnêtement possible en mettant une croix dans la case de son choix, les scores peuvent varier de 1 (pas du tout d'impact) à la valeur 5 (énormément d'impact)

Items	jamais	rarement	parfois	souvent	Très souvent
09 Items	01	02	03	04	05

Tableau N° 7 : Déterminant la méthode de cotation

La cotation est basée sur une simple addition des scores aux 09 items pour obtenir le score brut, et on divise le score obtenu sur le nombre d'items pour obtenir le score standardisé.

Interprétation du score :

L'interprétation des résultats reste la même que la version initiale, les scores sont transformés en scores standardisés en les divisant par le nombre total d'items, qui les composent ainsi les scores peuvent varier de 01« Jamais » à la valeur 05« Très souvent ».

Les scores classés :

- Présence d'une addiction au jeu PUBG « score inférieur à 3 »
- Absence d'une addiction au jeu PUBG « score compris entre 3 et 5 »

5. Dérèglement de l'enquête :

L'enquête n'est pas une finalité en soi, mais un outil et un processus pour obtenir et valider de l'information destiné à l'analyse, elle nous permet de collecter des données et information riches, concernant notre thème de recherche.

Notre enquête a eu lieu au niveau de deux lycée (mixte-nouveau) d'Adekar sur les indicateurs d'addiction au jeux PUB G chez les élèves de 3em année Secondaire, lieu de notre stage pratique qui a duré 40 jours.

Notre première démarche était de demander au adolescents leur accord pour la participation à la recherche et après les avoir informé de l'objectif général de la recherche et les règles inhérentes à l'éthique à la déontologie pour obtenir la confiance du groupe de recherche qu'est composés de 06 participant.

Par la suite nous avons pris attache avec l'orientatrice scolaire des deux lycées, pour proposer un planning de passation dans le but de mener notre étude sur le terrain

Un ensemble de conditions de travail ont été mise à notre disposition, notamment un sale bien équipé confortable a été choisie comme lieu de passation de nos entretiens.

Synthèse

Cette partie a pour but de présenter l'importance de la méthodologie dans tout le travail qui constitue la base principale d'investigation autrement dit l'importance de la méthode descriptive et l'étude de cas ainsi que les instruments d'investigation dans la réalisation de notre thème de recherche scientifique, et dans l'objectif de vérifier nos hypothèses posées initialement.

*Chapitre 6 : présentation, analyse,
discussions des hypothèses.*

Chapitre 6 : présentation, analyse, discussions des hypothèses.

1. Présentation et analyse du premier cas « Rayane » :

1.1. Les résultats de l'entretien :

Rayane âgé de 20 ans, il est en classe 3^{ème} AS (science expérimentale), il a une petite sœur, ses parents vivent ensemble.

AXE 01 : Les activités pratiquées en dehors des études.

-En dehors des études, pour son loisir, Rayane pratique un peu de sport et joue au PUBG.

-C'est à travers ses amis qu'il a découvert le monde des jeux vidéo, le mois de ramadan 2019 et le gel de toutes les activités scolaires et sportives en situation sanitaire du covid-19, à favoriser sa dépendance à ce jeu. Rayane et ses amis se rencontraient, malgré le confinement pour se partager la connexion et jouer.

« Pendant le Corona, on ne pouvait pas sortir, on se réunissait en cachette dans une mosquée en construction, on se partageait la connexion pour jouer ensemble ».

-Après la fin du confinement et la reprise de la vie normale Rayane est resté attaché à ce jeu.

« On a gardé nos mêmes habitudes, après la fin du confinement, on restait éveillé jusqu'à 4h ou 5h du matin ».

-Rayane joue soit sur son Smartphone soit sur son PC.

« Je joue avec mon téléphone et quand il est déchargé, j'utilise mon ordinateur ».

-Même si Rayane ne paye rien pour jouer à ce jeu, il s'acquitte comme même des frais de connexion.

« Ça revient au même, chaque mois je dépense 1500 DA de frais d'abonnement à internet Mais des fois ça ne dure que 15 jours et des fois 02 jours seulement, sachant qu'à la maison on est doté de l'ADSL ».

AXE 02 : Temps consacré au PUBG, les études et la vie quotidienne.

Rayane nous informe qu'il ne joue pas au lycée mais il joue dehors, à la maison et chez ses grands-parents.

« Je joue partout, chez moi, chez mes grands-parents, mais pas au lycée »

-Le temps alloué à ce jeu est un temps non organisé dans sa journée.

« Je n'ai pas le temps fixe, j'y passe des heures surtout la nuit, depuis que j'ai découvert ce jeu ».

-Personne ne surveille ou essaye d'obliger Rayane à arrêter ce jeu, mais ses parents sont contre l'abus. Ils lui recommandent d'être plus rationnel quant à l'utilisation de son Smartphone.

« Mes parents me disent toujours d'aller me coucher tôt, mais je le reconnais, j'ai dépassé les limites, je vais me coucher à leurs réveil ».

-Rayane joue généralement dans sa chambre.

« J'éteins la lumière, je rentre dans mon lit, je place mon kit man et je commence à jouer, et des fois il m'arrive de crier et mes parents s'empressent vers moi pour savoir ce qui se passe ».

-Rayane consacre tout son temps libre à ce jeu, surtout la nuit et au moment des repas.

« Obliger ! Je mange et je joue au même temps. Je peux manger des tonnes sans me rendre compte ».

-Rayane ne peut pas arrêter de jouer de lui-même. il ne s'arrête qu'à l'épuisement ou à la décharge de son portable.

« Je m'arrête que lorsque mon portable s'éteint ou affaibli ou mes yeux se referment tous seuls ».

AXE 03 : Scolarité et le PUBG.

D'après Rayane, le jeu PUBG a une influence énorme sur sa concentration en classe et la mémorisation de ses leçons.

« On devient une autre personne, on laisse tout tomber, on ne s'intéresse à rien, la seule chose qui importe est belle et bien le jeu ».

-Rayane préfère se débarrasser de ses devoirs pour se libérer à son jeu.

« Quand je rentre à la maison je fini rapidement mes devoirs, pour avoir beaucoup plus de temps au jeu ».

-Rayane ne donne pas assez d'importance à ses devoirs, il les considère comme secondaires, il cherche à en finir pour se focaliser sur son jeu.

AXE 04 : L'amitié et le PUBG.

-Rayane préfère jouer avec ses amis, sinon avec d'autres personnes étrangères.

« D'abord le PUBG se joue en groupe, si mes amis sont en ligne c'est encore mieux, car on s'entend bien, sinon je joue avec d'autres personnes ».

-Grace à ce jeu, Rayane a créé de nouvelles relations d'amitié avec d'autres personnes qui ne sont pas toujours issues de son entourage, mais qui restent à l'état virtuel sur les plateformes des réseaux sociaux tel que : Instagram, Face book...etc.

« J'ai lié beaucoup de relations amicales, d'ailleurs, je suis toujours en contact avec une jeune fille irakienne, on discute souvent sur Instagram »

- Rayane a rencontré au hasard certains de ses amis virtuels, mais il ne partage pas d'autres activités avec eux, leurs relations se limite au jeu.

« On partage que le jeu, c'est tout ».

Le PUBG est un sujet important pour Rayane et ses camarades du lycée, notamment lors des premiers temps de sa découverte.

« Les premiers temps, le PUBG était un sujet de discussion important au lycée sur lequel tous mes camarades parlent, mais avec le temps ce sujet est devenu secondaire ».

AXE 05 : Les relations avec les parents et leurs points de vue.

-Les parents de Rayane semblent vraiment préoccuper par l'état de leur fils, d'après Rayane, ils sont toujours derrière lui pour qu'il diminue son temps de jeu.

« Mes parents ne sont pas inquiets du fait que je joue, mais fait d'être tout le temps pris par ce jeu, mes parents me reprochent de ne pas me voir durant toute la journée, puisque, une fois chez moi, je rejoins ma chambre directement, je fais mes devoirs ou bien je prépare mes cours, après je commence à jouer, des fois jusqu'à 6 heure du matin. Le lendemain je repars au lycée et ainsi de suite, des fois je m'endors pour un moment. Puis je me réveille pour faire mes devoirs et je reprends le jeu ».

-Les parents de Rayane lui font souvent des reproches surtout durant ses absences répétées à la table du diner qui est un moment sacré pour la famille, mais Rayane ne les écoute pas, il mange tout seul dans sa chambre.

« Mes parents me demandent toujours de manger avant d'aller jouer, et surtout de manger avec eux à table, ils me disent que ce jeu m'a éloigné d'eux et que j'ai changé de comportement. Vu que ma famille est petite et ne se compose que de ma mère, mon père, et ma petite sœur, l'absence de l'un de nous se fait ressentir. Depuis que j'ai

commencé à jouer à ce jeu, ma relation avec mes parents est devenue troubles. Ça m'arrive de me disputer avec mon père à cause de ce jeu ».

-Malgré les demande répétées des parents, Rayane n'arrête pas de jouer et consacre toute sa concentration à ce jeu, Il ne fait même pas attention quand les autres lui adressent la parole.

« Impossible, je suis en plein guerre, je ne peux répondre à personne, si tu rates un ennemi, tu es mort. Si mon père m'enlève le téléphone, j'allume mon PC, j'ai beaucoup changé, je suis devenu très nerveux, je n'ai plus le moral, je me sens obsédé par ce jeu. La chose la plus détestable pour les joueurs qui jouent au PUBG c'est de leurs parler ou de les toucher ».

-Effectivement, Rayane ressens un grand changement dans ces habitudes et la chose qui l'affecte le plus, c'est la dégradation de sa relation avec son père.

« J'ai laissé tomber beaucoup de mes habitudes comme le sport à titre d'exemple. je suis issu d'une famille vivante et ouverte, je partage avec mon père les gestes d'affection comme les câlins, les bagarres joyeuses. il y avait vraiment de la complicité entre nous. Mais malheureusement cette relation père fils n'existe plus aujourd'hui ».

Axe n°06 : L'exagération dans l'utilisation de ce jeu sur l'état physique de l'adolescent.

-Rayane ne ressent pas la fatigue quand il joue, en revanche quand il arrête de jouer il ressent un épuisement extrême et cela même juste après son réveille.

« Quand je me réveille, je me sens épuisé, je suis devenue feignant, je joue, je mange et je dors dans au même endroit ».

-Rayane ne sens pas qu'il a pris du poids, mais il confirme qu'il a acquis des habitudes alimentaires pas très saines, il mange beaucoup et d'une façon répétitive sans nécessairement ressentir la faim.

« Je joue et je mange au même temps, je ne me rends pas compte de la quantité de nourriture que je mange ».

-Rayane a toujours sommeil, ce sentiment l'accompagne durant toutes ces journées.

« C'est sûr ! J'ai tout le temps envie de dormir ».

-Tenant compte de là sur utilisation de l'écran Rayane ressent des douleurs oculaires associées à des maux de tête.

« À force de me concentrer sur l'écran des heures et des heures, j'ai tout le temps mal à la tête.

Axe n° 07 : Le comportement et l'émotion de l'adolescent pendant et après l'utilisation de ce jeu.

-La surexposition à l'écran provoque chez Rayane un trouble du comportement et des réactions de colère.

« En jouant, ça m'arrive de dire de gros mots, je ressens de la colère et de l'irritation d'ailleurs j'ai cassé mon téléphone (le voilà) ». (Rayane nous montre son Smartphone cassé)

-L'addiction au PUBG rend Rayane plus violent et agressif ce qui altère sa vie quotidienne et ce dernier se perd entre vie réelle et vie virtuelle.

« Même en faisant d'autres activités à savoir le sport, les études...etc. on se sent toujours pris par ce jeu, on a hâte de rentrer chez soi pour rejouer ».

-Rayane reconnaît dans la question précédente qu'il a tout le temps envie de jouer davantage.

-Rayane ressent un vide énorme quand il ne joue pas au PUBG. Il fait des pieds et des mains pour jouer.

« On ne se sent pas bien loin de ce jeu et la seule chose qui peut nous empêcher de jouer c'est la perte de connexion, dans ce cas tu commences à chercher d'autre point d'accès pour se reconnecter. ».

-Rayane ne ment pas pour pratiquer ce jeu. Il refuse carrément de rendre service à quelqu'un qui peut éventuellement interrompre son jeu.

« Moi je refuse directement, je leurs dis, je suis occupé et quand ma mère me demande d'aller acheter quelque chose, je lui suggère d'envoyer ma petite sœur Houda à ma place ».

-Ce jeu a créé beaucoup de problèmes à Rayane, notamment des problèmes relationnels avec son entourage et spécifiquement avec sa famille.

« Bien sûr, ce jeu m'a créé beaucoup de problèmes au sein de ma famille, car mon comportement envers eux a beaucoup changé ; je suis devenu très nerveux et irritable. D'ailleurs, j'ai eu une dispute avec ma tante qui m'a fait des reproches de ne pas venir la saluer lors de ses visites chez nous, comme j'avais toujours l'habitude de le faire ».

- Rayane est conscient des effets néfastes du PUBG, cependant, il ne peut pas arrêter de jouer, il est sous l'emprise totale de ce jeu.

« Je suis conscient que je suis en danger, mais je ne peux pas renoncer à jouer, c'est plus fort que moi, c'est comme une drogue, on ne peut sentir les conséquences qu'une fois c'est trop tard. »

-Au début de la découverte de cette application, Rayane pensait avoir trouvé un moyen ou un loisir pour combler le vide plus précisément durant la période du confinement, il ne s'est jamais mis à l'esprit l'idée que ce jeu va prendre le dessus sur lui et devenir ainsi accros.

« Au début, je jouais pour combler le vide, mais peu après je suis devenu dépendant de cette application. »

-Rayane affirme que le PUBG ne lui a apporté que des ennuis et des problèmes.

« Le PUBG m'a apporté beaucoup de mal et de conflits, »

Synthèse de l'entretien

De ce qui précède et suite à l'analyse de l'entretien effectué avec Rayane, on relève que le jeu PUBG a une emprise importante et significative sur la vie quotidienne de ce jeune adolescent. Depuis la découverte de cette application Rayane consacre la majorité de son temps à ce jeu et négligeant toutes autres activités. Cette influence a altéré ces habitudes alimentaires (la boulimie) et son sommeil. Comme on a pu constater une régression considérable au niveau de ses résultats scolaires. Sur le volet relationnel, Rayane est très touché par les conflits qu'il a avec son entourage et son attachement à des amis du monde virtuel. Sur le plan physique, Rayane ressent une fatigue musculaire et ophtalmique permanente. Sur le plan émotionnel et comportemental, Rayane est devenu violent, nerveux, frustré et présente des réactions incontrôlable et inhabituel.

Même en étant conscient de la présence de ces indicateurs de dépendance et d'addiction dans sa vie, ce jeune adolescent a du mal à se détacher de ce jeu.

1.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :

Cas N° 01 : Rayane

Les résultats que nous avons obtenus et qui concerne notre premier cas, sur l'échelle d'IGD seront présentés dans le tableau ci-après :

Items	jamais	rarement	parfois	souvent	Très souvent
<p>1- Vous sentez- vous préoccupé par le jeu ? (Quelques exemples : pensez-vous à des parties de jeu précédentes ou anticipez-vous la prochaine partie ? pensez-vous que le jeu est devenu l'activité dominante dans votre vie quotidienne ?</p> <p>- هل تشعر أنك منشغل باللعب وتفكر بالأشواط السابقة والأشواط اللاحقة مسبقاً؟ هل تظن أن هذه اللعبة أصبحت أهم نشاط في حياتك اليومية؟</p>					x
<p>2- Ressentez-vous plus d'irritabilité, d'anxiété ou même de tristesse lorsque vous essayez de réduire ou d'arrêter le jeu ?</p> <p>- هل تشعر بالقلق أو الانزعاج والحزن عندما تحاول الإنقاص من وقت اللعب أو التوقف عن اللعب؟</p>					x
<p>3- Ressentez-vous le besoin de passer plus de temps au jeu afin d'obtenir satisfaction ou plaisir ?</p> <p>- هل تشعر أنك محتاج لقضاء أكبر وقت ممكن في اللعب حتى تشعر بالرضا والمتعة؟</p>				x	
<p>4- Echouez -vous systématiquement lorsque vous essayez de contrôler ou de cesser votre activité de jeu ?</p> <p>- هل تفشل حتما عندما تحاول مراقبة أو التوقف عن ممارسة هذه اللعبة؟</p>					x
<p>5- Avez-vous perdu tout intérêt pour vos anciens passe-temps et autres activités de divertissement à la suite de votre engagement dans le jeu ?</p> <p>- هل فقدت الاهتمام بالهوايات التي كنت تمارسها سابقا بعد انشغالك بهذه اللعبة؟</p>				x	

6-Avez-vous continué votre activité de jeu alors que vous saviez que cela causait des problèmes entre vous et d'autres personnes ? - هل تواصل اللعب رغم علمك أن اللعب سبب المشاكل بينك وبين الآخرين؟				x	
7- Avez-vous déçu l'un des membres de votre famille, thérapeutes ou autres à cause de votre activité de jeu ? - هل خيبت أمل أحد أفراد عائلتك، معالج نفسي أو طرف آخر بسبب هذه اللعبة؟					x
8 -Jouez-vous pour échapper temporairement ou soulager une humeur négative (par exemple, impuissance, culpabilité, anxiété) ? - هل تلعب من أجل الهروب مؤقتا أو التخفيف من شعور سلبي مثل العجز، الشعور بالذنب، القلق؟				x	
9-Avez-vous compromis ou perdu une relation importante, un emploi ou une opportunité d'études ou de carrière à cause de votre activité de jeu ? - هل وقعت في إشكال أو فقدت علاقة مهمة أو فرصة للدراسة بسبب هذه اللعبة؟				x	
Score global	0	00	0	05	04

Tableau N° 01 : Résultats de Rayane obtenus dans l'échelle IGD.

Compte tenu des résultats obtenus, nous avons constaté que notre sujet de recherche a eu un score de 4.44 calculé comme suit :

Le score obtenu qui est de l'ordre de (40) est transformé en score standardisé, en la divisant par le nombre total d'items(9) et nous avons obtenu le score standardisé qui est de l'ordre 4.44 (score compris entre 1 et 5), un score indique la présence des

indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez notre sujet, dont le nombre des réponses obtenues variaient entre les deux dernières cases (souvent), (très souvent) ce qui justifie que Rayane a donné beaucoup d'importance à ce jeu et consacre la majorité de son temps à ce jeu, il présente des signes physique comme la fatigue inhabituelle , maux de tête et des signes émotionnels par exemple : le stress ,anxiété . Ainsi des signes comportementaux tel que : violence, agressivité.

Synthèse de l'échelle IGD :

De ce fait en tenant compte des réponses de notre cas, nous avons constaté que Rayane présente des indicateurs d'addiction au jeu PUBG, argumenté par l'ensemble des réponses mentionnées sur les deux dernières cases, notamment la case « souvent », « très souvent » et qui présente plus de Cinq critères d'IGD et ça durant l'année scolaire écoulée.

2. Présentation et analyse du deuxième cas « Redha » :**2.1. Les résultats de l'entretien :**

Il s'agit du jeune Redha âgé de 18 ans lycéen en troisième année secondaire inscrit en filière scientifique, vivant au sein d'une famille composée des parents et un petit frère.

AXE 01 : l'activité pratiquées en dehors des études.

-En dehors des études Redha s'adonne à d'autres activités comme le football, la moto et les jeux vidéo et essentiellement le PUBG.

« Je joue au foot, à la moto et le PUBG.

-Concernant le PUBG Redha nous confie l'avoir découvert avant son examen du BEM et qu'il en jouait que rarement, mais à l'été qui s'en suit, son examen coïncidait avec le confinement imposé par la situation sanitaire de la COVI-19. Sa pratique de ce jour est passée à l'abus, parce qu'il passe des heures durant et même des nuits entières à y jouer sans interruptions jusqu'à faire des nuits blanches.

« Je jouais à ce jeu modérément avant le BEM, il y avait le confinement. On y jouait toutes les nuits commençant à 19 h jusqu'à 06 h du matin.

-Redha nous dit qu'il jouait à ce jeu en utilisant son Smartphone et des fois son ordinateur.

« Je joue avec mon portable et mon PC »

-On lui posant la question sur l'argent dépensé sur ce jeu, en premier il nous déclare ne rien déboursé à part les frais de connexion et l'abonnement internet de son Smartphone mais au cours de l'entretien il nous avoue être propriétaire d'un compte payant pour jouer au PUBG après avoir posé la question 36 sur l'envie que lui procure ce jeu à rejouer.

AXE 02 : Temps consacré au PUBG, les études et le reste des activités de la vie quotidienne.

-Ridha joue quotidiennement et de façon régulière à ce jeu sauf quand ils seront au lycée, mais dès qu'il en sort en arrivant chez lui et après avoir mangé et pis un petit repos il rejoint sa chambre et commence directement une partie du PUBG avec son groupe.

« Au lycée je joue jamais mais à la maison quand je rentre je mange je me repose puis je rentre dans ma chambre et je commence à jouer ».

-Ridha joue chaque jour à ce jeu, les jours de semaine ou il doit se rendre au lycée, il débute le jeu à 19 h et il ne s'arrête que vers 03 h du matin, par contre le week-end il peut aller jusqu'à 09 h du matin et pendant les vacances il y joue même la journée.

« La nuit surtout à partir du 19 h du soir, je m'arrête vers 03 h quand j'ai école. Le week-end je joue jusqu'à 09 h du matin, les vacances ça dépend, je peux jouer même la journée. »

-Chez lui Ridha préfère toujours jouer dans sa chambre.

« Je joue dans ma chambre ».

-Il consacre la plupart de son temps libre à jouer au BUPG, des fois il se rend au stade pour jouer au foot, mais dès qu'il rentre il se reconnecte à nouveau au jeu.

« Toujours, et si je me rends au stade, je recommence à jouer encore dès que je rentre chez moi ».

-Il joue même au moment des repas en consommant surtout des sucreries, des chips, des chocolats et des jus... etc.

-« oui je joue et je consomme surtout des sucreries, des chips, des chocolats et des jus... etc. »

AXE 03 : Scolarité et PUBG.

-Ridha nie l'influence de ce jeu sur sa concentration et sa mémorisation des leçons.

« Je me rappelle bien de mes cours ».

-Il commence toujours par faire ses devoirs de manière rapide afin de se consacrer au jeu.

« Je commence par faire mes exercices pour m'en débarrasser pour avoir plus de temps au jeu »

-Comparant les résultats de ses études, Redha nous dévoile qu'effectivement il a remarqué une différence, puisqu'au CEM il avait de très bonnes notes puisqu'elles étaient comprises entre 12 et 16 en moyenne, alors que celles de sa première année au lycée n'atteignaient pas le 10 en moyennes.

« Avant au CEM j'avais une meilleure concentration sur mes études, mais en arrivant au lycée mes notes ont chuté, au CEM j'avais des notes comprises entre 12 et 16, puis en 1^{ere} année du lycée j'ai eu 09 de moyenne annuelle, car je ne révisais même pas mes cours, sauf ce que je retenais en classe. »

AXE 04 : L'amitié et le PUBG.

-Dans ce jeu, Redha préfère jouer avec les mêmes amis qui sont de son entourage, mais des fois, lorsqu'ils ne sont pas disponibles il fait appel à d'autres personnes étrangères.

« On joue à quatre, moi, mon meilleur ami, mon cousin et un voisin. Quand je suis seul, je joue avec d'autres personnes d'autres villes et même d'autre pays (Maroc, Tunisie, France ...etc.) il arrive qu'on discute et on fait connaissance. »

-Dans sa vie réelle, il arrive que Redha rencontre ses amis virtuels, mais sans suite, ils s'en tiennent à parler seulement du jeu.

« Il m'arrive de les rencontrer surtout à Bejaia, sinon on discute, surtout, sur les réseaux sociaux. »

-Au lycée, Redha discute beaucoup, avec ces camarades, de ce qui s'est passé la veille dans le jeu.

« Au lycée, on discute de ce qui s'est passé, qui on a tué, et comment on a fait, Sur les armes et les skins qu'on a, on dirait que nous sommes en guerre pour de vrais, puisque tout est là pour ça, les armes, les véhicules, les maisons... »

AXE 05 : Les relations avec les parents et leurs points de vue sur le PUBG.

-Les parents conseillent à leur enfant de cesser ce jeu, mais sans trop insister.

« On me parle de ça des fois, ma mère me dit d'aller sortir me promener avec mes amis pour changer un peu. »

-Redha ne mange que rarement à table avec sa famille, il préfère manger tardivement, quand il a vraiment faim. On ne lui parle jamais en ce qui concerne son sommeil tardif.

« Quand je rentre du lycée, je commence par manger avant de se mettre au jeu, ma famille passe à table sans moi, puisqu'à ces moment-là, je n'ai pas faim, vers minuit à peu près je mange tout seul, mais le fait de dormir tard ne semble déranger personne. »

-Redha ne peut s'arrêter de jouer au PUBG même si ses parents le lui demandent.

« Je ne peux pas m'arrêter avant de finir ma partie, je dois rester toujours concentré et attentif à ce qui se passe, au moindre bruit et les grenades peuvent tomber de partout, je dois garder toujours un œil sur la map car les joueurs peuvent se cacher partout. »

-Le PUBG a pris une place importante dans la vie de Redha, jusqu'à négliger ses autres activités que ce soit avec sa famille ou avec ses amis ou qu'il pratiquait avant comme la guitare ou le foot.

« Je jouais avant à la guitare mais j'ai arrêté maintenant complètement. »

AXE 06 : L'impact de l'exagération dans l'utilisation de ce jeu sur l'état physique de l'adolescent PUBG.

-En jouant, Redha se sent toujours fatigué, il ressent des douleurs au niveau des yeux, du thorax, des doigts et la main et au niveau du dos.

« Quand je jeu je ressens de la fatigue, j'ai mal aux yeux, au dos, aux doigts et la pomme de la main, cela à cause de la position assise prolongée sur la chaise et de la manipulation de la souris et de clavier ».

-Malgré l'excès d'alimentation qu'il ingurgite chaque jours, Ridha ne prend pas du poids, au contraire il se sent un peu maigre, cela est dû sûrement au manque du repos et de sommeil.

« Non, au contraire mon poids a chuté ».

-Pendant la journée, Ridha se sent toujours lourds, il a toujours envie de dormir.

-Dans sa réponse à la question sur la fatigue inhabituelle qu'il ressent en jouant à ce jeu, Ridha nous déclare déjà avoir mal aux yeux, au dos et les mains.

AXE N° 07 : le comportement et les émotions de l'adolescent pendant et après l'utilisation de ce jeu.

-En jouant au PUBG l'humeur de Ridha a changé, il est devenu colérique il adopte des réactions violentes en perdant une partie plusieurs fois il se rabat sur son téléphone et son ordinateur.

« Oui plusieurs fois, j'ai cassé mon portable et mon PC et même ma chaise ».

-Le contenu de cette application est tellement violent qu'il influence sur l'état psychique de Ridha, il devient très irritable et inconscient de ses faits et gestes.

« Oui il est violent au point de ne plus savoir ce que je fais, je me sens comme drogué je réagis violement à la moindre situation ».

-En voulant se reposer après une partie, Ridha est toujours tenté pour une autre. Pour évaluer son niveau et découvrir des nouvelles choses et faire enrichir son compte. Et Pour améliorer son compte il faut acheter des UC, pour chaque mille dinars tu as 1154 UC, en Algérie on paye en dinars alors qu'ailleurs en Europe c'est en dollars. On utilise ces UC pour acheter des armes, des uniformes, et même des animaux, ça dépend de quoi on a besoin. En ce qui concerne mon compte, j'ai dépensé environ 80000 dinars, ça valeur actuelle est 250 000 dinars mais j'attends de l'améliorer plus jusqu'à ce qu'il atteigne au moins 400000 dinars. J'avais un ancien compte je l'ai vendu à 300000 dinars alors que j'ai dépensé environ 120000 dinars. il existe un marché spécial pour les compte PUBG sur Face book, on y achète et on y vend des comptes.

« Des fois je m'arrête pour me reposer, mais ça ne dure pas longtemps, rapidement je me retrouve en train de rejouer, parce que dans ce jeu on a toujours envie d'évaluer et faire rembourrer notre compte, par exemple pour jouer dans une mappe de neige on doit avoir le niveau 50 ».

-Ridha ressent un vide et du stress quand il ne joue pas mais rien pour l'instant ne l'empêche de jouer.

« Rien ne m'empêche de jouer ».

-Il ne ressent pas la nécessité de mentir pour aller Jouer au PUBG puisque à chaque fois qu'il veut il le fait.

« Non je ne mens pas, si je ne veux pas faire autres choses, je dit directement non si tout ».

Malgré que l'exagération de Ridha à ce jeu, mais sa famille tolère ça et préfère qu'il reste chez lui de sortir et avoir de mauvaises fréquentations.

« Non je n'ai pas de problème avec les membres de la famille, pour eux l'essentiel que je ne sorte pas dors pour éviter les mauvaises fréquentations ; parce que là où j'habite à Béni K'sila on rencontre beaucoup de drogués et de bagarre, même mon père me

demande toujours de rester à la maison, et m'offre tous ce que je veux, l'essentiel que je ne sorte pas dehors ».

-Ridha est conscient des changements qui à provoquer sur sa personnalité et son comportement et ses relations avec sa famille mais ça ne le dérange pas au point d'arrêter, par contre à la proche des épreuves du BAC, Ridha a senti du stress, pour cela qu'il a diminué son temps de jeu.

« Pour moi ce jeu est normal, il n'est pas néfaste, par contre j'ai baissé mon temps de jeu à cause du BAC ».

-Vu que ses parents lui demandent de ne pas sortir et vu le confinement Ridha s'est senti stressé et a ressenti un vide dans sa vie quotidienne pour cela que le PUBG était le seul moyen de parer à tout ça.

-Ridha trouve dans cette application un moyen de se faire de nouvelles connaissances et de même pour passer le temps.

« On se fait de nouvelles connaissances et on passe le temps ».

Synthèse de l'entretien :

Faisant suite à l'entretien effectué avec Ridha, on a pu constater la présence de plusieurs indicateurs d'addiction pour le PUBG, parmi ces indicateurs, le temps accordé à ce jeu reste le plus important, puisque cet adolescent consacre la majorité de son temps à ce jeu, piétinant même sur les moments des repas, ainsi toute sa vie se trouve perturber et tournant autour de ce jeu laissant de côté toutes autres choses qui peut entraver le jeu à savoir ;les études, loisirs et ses relations sociales.

Ce jeu a une influence aussi sur l'état physique et mental de cet adolescent lui provoquant une fatigue quasi quotidienne et douleurs au niveau de plusieurs parties du corps. Influençant aussi sur son comportement ; le rendant plus irritatif, colérique et violent.

Ce jeu pousse cet adolescent a délaissé ses relations avec ses amis et sa famille pour se consacrer à des relations virtuelles avec ses amis de jeu.

2.2.Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :

Cas N° 02 : Redha

Les résultats que nous avons obtenu et qui concerne notre deuxième cas, sur l'échelle d'IGD seront présentés dans le tableau ci-après :

Items	jamais	rarement	parfois	souvent	Très souvent
1-Vous sentez- vous préoccupé par le jeu ? (Quelques exemples : pensez-vous à des parties de jeu précédentes ou anticipez-vous la prochaine partie ? pensez-vous que le jeu est devenu l'activité dominante dans votre vie quotidienne ? - هل تشعر أنك منشغل باللعب وتفكر بالأشواط السابقة والأشواط اللاحقة مسبقاً؟ هل تظن أن هذه اللعبة أصبحت أهم نشاط في حياتك اليومية؟					x
2-Ressentez-vous plus d'irritabilité, d'anxiété ou même de tristesse lorsque vous essayez de réduire ou d'arrêter le jeu ? - هل تشعر بالقلق أو الانزعاج والحزن عندما تحاول الإنقاص من وقت اللعب أو التوقف عن اللعب؟					x
3-Ressentez-vous le besoin de passer plus de temps au jeu afin d'obtenir satisfaction ou plaisir ? - هل تشعر أنك محتاج لقضاء أكبر وقت ممكن في اللعب حتى تشعر بالرضا والمتعة؟				x	
4- Echouez -vous systématiquement lorsque vous essayez de contrôler ou de cesser votre activité de jeu ? - هل تفشل حتما عندما تحاول مراقبة أو التوقف عن ممارسة هذه اللعبة؟				x	
5-Avez-vous perdu tout intérêt pour vos anciens passe-temps et autres activités de divertissement à la suite de votre engagement dans le jeu ? - هل فقدت الاهتمام بالهوايات التي كنت تمارسها سابقا بعد انشغالك بهذه اللعبة؟				x	
6-Avez-vous continué votre activité de jeu alors que vous saviez que cela causait des problèmes entre vous et d'autres personnes ?				x	

- هل تواصل اللعب رغم علمك أن اللعب سبب المشاكل بينك وبين الآخرين؟					
7-Avez-vous déçu l'un des membres de votre famille, thérapeutes ou autres à cause de votre activité de jeu ? - هل خيبت أمل أحد أفراد عائلتك، معالج نفسي أو طرف آخر بسبب هذه اللعبة؟	x				
8 -Jouez-vous pour échapper temporairement ou soulager une humeur négative (par exemple, impuissance, culpabilité, anxiété) ? - هل تلعب من أجل الهروب مؤقتا أو التخفيف من شعور سلبي مثل العجز، الشعور بالذنب، القلق؟					x
9-Avez-vous compromis ou perdu une relation importante, un emploi ou une opportunité d'études ou de carrière à cause de votre activité de jeu ? - هل وقعت في إشكال أو فقدت علاقة مهمة أو فرصة للدراسة بسبب هذه اللعبة؟		x			
Score global	01	01	00	04	03

Tableau N° 02 : Résultats de Redha obtenus dans l'échelle IGD.

Suite aux résultats obtenus, on a constaté que notre sujet de recherche a eu un score de 3,77 calculé comme suit :

Le score obtenu qui est de l'ordre (34) est transformé en score standardisé, en le divisant par le nombre total d'Items (9) et on a obtenu le score standardisé qui est de l'ordre 3,77, qui indique la présence des indicateurs d'addiction au jeu PUBG (score compris entre 1 et 5).

La majorité des réponses obtenues varient entre « souvent » qui sont de l'ordre (4) , « très souvent » d'un nombre de (3) réponses et une seule réponse « jamais » dans la question « avez-vous déçu l'un des membres de votre famille ,thérapeute ou autre à cause de votre activité de jeu ? » , qui justifie la surprotection de ses parents , pour eux de préférence jouer à l'intérieur de la maison (plus de sécurité) mieux que de rester à l'extérieur de la maison (moins sécurisé) ce qui favorise sa pratique de ce jeu vidéo.

Autrement dit, nous avons constaté que 7 Items de l'échelle sur 9 de l'échelle, des réponses concernent uniquement des deux cases « souvent » « très souvent », ce regroupement des réponses et score global obtenu concernant notre deuxième cas signifie la présence des indicateurs d'addiction au jeu PUBG ; notre cas Redha consacre la majorité de son temps à ce jeu, il présente des signes physiques : fatigue, manque de sommeil, des signes comportementaux : ce jeu a un impact réel sur le comportement de notre sujet, arrivant au point de casser son ordinateur ou son Smartphone ainsi des signes émotionnels comme le stress et l'anxiété.

Synthèse de l'échelle d'IGD :

De ce qui précède, et en référence au score obtenu par notre deuxième sujet, on constate la présence des indicateurs d'addiction au jeu PUBG, indiqué dans les différents Items ou l'ensemble des réponses se sont regroupées ou concentrées soit sur « souvent » ou bien « très souvent ».

3. Présentation et analyse du troisième cas « Hocine » :

3.1. Les résultats de l'entretien :

Hocine âgé de 18 ans, il est en classe de 3AS (sciences expérimentales). C'est le benjamin d'une fratrie qui se compose de quatre garçons et trois filles. Hocine est issu d'une famille stable dont les parents sont en vie.

AXE 01 : les activités pratiquées en dehors des études.

-Hocine a déjà pratiqué une activité sportive (le football), mais avec la découverte du PUBG cette activité a vu une régression qui est allé jusqu'à l'abandon surtout avec l'approche de l'examen du BAC.

« Avant je jouais beaucoup au foot, mais juste après la découverte du PUBG, j'ai négligé carrément le sport et cette année comme j'ai l'examen du BAC j'ai tout abandonné. »

-Hocine a découvert l'application PUBG par le biais de son ami lors de sa première année au lycée.

« Mon premier contact avec cette application, c'était durant ma première année du lycée, en voyant mon ami qui joue à ce jeu, ça m'a incité et je l'ai téléchargé sur mon téléphone. »

-Hocine n'a accès à ce jeu qu'avec son Smartphone.

« Je ne joue au PUBG qu'avec mon Smartphone car je n'ai pas d'autres moyens (pc, tablette). »

-Ce jeune a dépensé une fois une petite somme d'argent pour accéder à ce jeu, une chose qu'il a regrettée plus tard, mais après il ne paye que les frais de son abonnement de la ligne téléphonique.

« Ça m'est arrivé une fois de payer une petite somme, mais je l'ai beaucoup regretté ».

AXE 02 : Temps consacré au PUBG, les études et vie quotidienne.

-Hocine ne joue pas quand il est au lycée, en revanche il joue quotidiennement à la maison, et d'une façon plus intensif durant la période du confinement. Et avec le déconfinement, durant les weekends et les vacances pendant la journée il est occupé par les sorties en plage ou par quelques bricoles, et le soir il reprend le jeu jusqu'à son épuisement.

« Au lycée je ne joue jamais à cette application, mais une fois arrivé à la maison j'en profite. Et durant la période de la corona je joue quasiment chaque jour et durant toute la nuit. Et durant les weekends soit je pars à la plage avec mon ami Billal ou je bricole pour gagner quelques sous. »

-Hocine joue généralement dans sa chambre.

-Notre sujet ne joue pas au moment des repas, car les membres de sa famille ne le laissent pas faire.

« Le moment des repas au sein de ma famille est un moment sacré, on mange tous ensemble et même nos téléphones sont mis de côté. »

-Hocine n'a pas de temps fixe pour arrêter de jouer le soir.

« Je joue beaucoup au PUBG, parfois je veille jusqu'à l'aube. »

AXE 03 : Scolarité et PUBG.

-Hocine a constaté que ce jeu-là a influencé sur sa concentration en classe et sa mémorisation.

« Oui, le PUBG influence sur ma concentration et j'oublie beaucoup ».

-Hocine fait passer ses devoirs avant le jeu.

« Je fais d'abord mes devoirs après je joue. »

-Hocine reconnaît qu'il y a une baisse de ses performances scolaires et du même pour ses résultats.

« Quand j'étais au CEM, j'étais parmi les meilleurs élèves, par contre au lycée mes résultats sont rabaissés. »

Axe 04 : Amitié et PUBG.

-Principalement ce jeu se réalise en groupe et grâce à lui, Hocine a noué de nouvelles relations amicales.

« Je ne peux pas jouer seul, on a créé un groupe dont Billal fait partie. »

-Parmi ses amis virtuels, Hocine n'a un contact réel qu'avec son ami Billal, quant aux autres Hocine garde le contact avec eux par le moyen des réseaux sociaux.

« Je n'ai jamais vu réellement mes amis de jeu, on se contacte uniquement sur Facebook. »

-Pour Hocine, le PUBG n'est pas un sujet de discussion.

Axe 05 : Les relations avec les parents et leur point de vue sur le PUBG

-Les parents de Hocine le mettent toujours en garde sur la surutilisation de ce jeu.

« Mes parents essaient toujours de me convaincre de diminuer le temps consacré à ce jeu ou de l'arrêter carrément, pour eux ce jeu n'est pas d'une utilité pour moi sur tous les plans. »

-Comme on l'a déjà cité, pour la famille de Hocine le moment des repas est un moment sacré.

« Au sein de ma famille, on mange tous ensemble, c'est notre rituel. »

-Même quand il joue, Hocine ne se laisse pas absorbé par ce jeu, il donne de l'intérêt à ceux qui lui adressent la parole.

« Même je joue je peux entendre ceux qui me parlent. »

-Hocine a une conduite qui tend vers l'isolement.

« Je sors de moins en moins qu'avant, j'aime rester chez moi pour éviter les gens de mon village. D'ailleurs, ils me demandent souvent pourquoi je ne sors pas et je ne passe pas plus du temps avec eux comme avant. »

Axe 06 : L'impact de l'exagération dans l'utilisation de ce jeu sur l'état physique de l'adolescent.

-Hocine ressent d'une fatigue inhabituelle.

« Je me sens toujours fatigué, c'est peut-être dû au fait que je ne dors pas assez. »

-Contrairement aux symptômes attendus, Hocine présente un amaigrissement et non pas une prise du poids.

« Je n'ai pas pris du poids, au contraire j'ai perdu quelques kilos. »

-Par rapport aux troubles du sommeil, Hocine ne constate pas un grand changement.

« Je ne sens pas vraiment le manque du sommeil, puisque de ma nature je ne dors que trois heures à trois heures et demi par jour, ça me suffisait. »

-En ce qui concerne la sensation de douleurs corporelles, Hocine ne ressent pas de douleurs.

« Je me porte bien, je ne ressens aucune douleur. »

Axe 07 : Le comportement et les émotions de l'adolescent pendant et après l'utilisation de ce jeu.

-Ça arrive à Hocine de se mettre en colère, surtout quand il perd une partie de ce jeu.

« Oui, je m'énerve trop, en particulier quand je perds une partie à laquelle j'ai consacré beaucoup plus d'attention. Mais j'arrive à me contrôler je ne deviens pas agressif comme mon ami Billal parce que ma famille ne tolère pas des comportements maladroits. »

-Cette application stimule chez Hocine le plaisir de jouer et de rejouer plusieurs parties.

« Ce jeu me donne l'envie de rejouer de plus en plus, surtout quand je gagne une partie. »

-Quand il ne joue pas, Hocine ressent un vide et un manque.

« Quand je n'ai pas la possibilité de jouer, je sens un manque, je cherche d'autres occupations. »

-Hocine ne ment pas pour jouer et ce jeu ne lui pas créé des conflits avec son entourage.

-Hocine est conscient des répercussions néfastes de ce jeu, mais il continue de jouer.

« Je sais que ce n'est pas bien, c'est pas normal, mais je continue de jouer. »

-Le but de Hocine à travers ce jeu, c'est pour passer le temps et de s'amuser.

« Je joue pour passer le temps c'est tout. »

-Notre sujet Hocine, a diminué le temps et la fréquence de la pratique accordée à cette application.

« J'ai beaucoup diminué le temps consacré à ce jeu, surtout avec l'approche de l'examen du bac. »

-Ce jeu n'a rien apporté pour Hocine.

« Ce jeu ne m'a apporté que des ennuis. »

Synthèse de l'entretien :

De ce qui précède et suite à l'analyse de l'entretien effectué avec Hocine, nous avons constaté que c'était un jeune tout à fait normal, pratiquant du sport comme les gens de son Age, il a découvert le PUBG par hasard et depuis beaucoup de choses ont changé dans sa vie.

Ne sortant que rarement, Hocine a une conduite qui tend vers l'isolement, arrivant du lycée il reste collé à son Smartphone sur lequel il a téléchargé son jeu et le confinement n'a fait que favoriser son addiction, influençant même sur ses études et ses résultats scolaires,

Le jeu ne semble pas créer de conflit avec les membres de sa famille car Hocine essaye toujours de respecter les habitudes et les règles à la maison.

Au paravent calme et tranquille, Hocine est devenu plus colérique mais le jeu ne semble pas l'affecté Physiquement

Hocine est conscient des répercussions néfastes de ce jeu sur sa vie mais le désir de jouer reste plus fort que lui.

3.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :

Cas N° 03 : Hocine

Les résultats que nous avons obtenu et qui concerne notre troisième cas, sur l'échelle d'IGD seront présentés dans le tableau ci-après :

Items	jamais	rarement	parfois	souvent	Très souvent
<p>1-Vous sentez- vous préoccupé par le jeu ? (quelques exemples : pensez-vous à des parties de jeu précédentes ou anticipez-vous la prochaine partie ? pensez-vous que le jeu est devenu l'activité dominante dans votre vie quotidienne ?</p> <p>- هل تشعر أنك منشغل باللعب وتفكر بالأشواط السابقة والأشواط اللاحقة مسبقاً؟ هل تظن أن هذه اللعبة أصبحت أهم نشاط في حياتك اليومية؟</p>			x		
<p>2-Ressentez-vous plus d'irritabilité, d'anxiété ou même de tristesse lorsque vous essayez de réduire ou d'arrêter le jeu ?</p> <p>- هل تشعر بالقلق أو الانزعاج والحزن عندما تحاول الإنقاص من وقت اللعب أو التوقف عن اللعب؟</p>				x	
<p>3-Ressentez-vous le besoin de passer plus de temps au jeu afin d'obtenir satisfaction ou plaisir ?</p> <p>- هل تشعر أنك محتاج لقضاء أكبر وقت ممكن في اللعب حتى تشعر بالرضا والمتعة؟</p>				x	
<p>4- Echouez -vous systématiquement lorsque vous essayez de contrôler ou de cesser votre activité de jeu ?</p> <p>- هل تفشل حتما عندما تحاول مراقبة أو التوقف عن ممارسة هذه اللعبة؟</p>			x		
<p>5-Avez-vous perdu tout intérêt pour vos anciens passe-temps et autres activités de divertissement à la suite de votre engagement dans le jeu ?</p> <p>- هل فقدت الاهتمام بالهوايات التي كنت تمارسها سابقاً بعد انشغالك بهذه اللعبة؟</p>			x		
<p>6-Avez-vous continué votre activité de jeu alors que vous saviez que cela causait des problèmes entre vous et d'autres personnes ?</p> <p>- هل تواصل اللعب رغم علمك أن اللعب سبب المشاكل بينك وبين الآخرين؟</p>				x	
			x		

7-Avez-vous déçu l'un des membres de votre famille, thérapeutes ou autres à cause de votre activité de jeu ? - هل خيبت أمل أحد أفراد عائلتك، معالج نفسي أو طرف آخر بسبب هذه اللعبة؟					
8 -Jouez-vous pour échapper temporairement ou soulager une humeur négative (par exemple, impuissance, culpabilité, anxiété) ? - هل تلعب من أجل الهروب مؤقتا أو التخفيف من شعور سلبي مثل العجز، الشعور بالذنب، القلق؟				x	
9-Avez-vous compromis ou perdu une relation importante, un emploi ou une opportunité d'études ou de carrière à cause de votre activité de jeu ? - هل وقعت في إشكال أو فقدت علاقة مهمة أو فرصة للدراسة بسبب هذه اللعبة؟			x		
Score global	00	00	05	04	00

Tableau N° 03 : Résultats de Hocine obtenus dans l'échelle IGD.

Suite aux résultats obtenus, on constate que notre sujet de recherche a pu obtenir un score de 3,44 calculé comme suit :

Le score obtenu qui est de l'ordre (31) est transformé en score standardisé, en le divisant par le nombre total d'Items (9) et on a obtenu le score standardisé qui est de l'ordre 3,44 pour une présence d'addiction au jeu PUBG ; malgré la répartition des réponses de ce dernier qui sont concentrées principalement sur le score « parfois » d'un nombre de (5), dans les questions sur :ses conflits avec sa famille ,les activités qu'il partage avec sa famille avant sa découverte de ce jeu, et leur contrôle vis-à-vis de ce jeu-là ,et même ses sentiments quand il essaye de diminuer le temps consacré ou PUBG , Hocine peut se contrôler avec l'aide de sa famille , car elle est vraiment stricte concernant quelque activités familiales (les moments de repas) , et il se retrouve incapable d'exprimer sa violence.

Et un nombre de réponses de l'ordre (04) dans la case « souvent » ce qui justifie la présence des signes d'addiction au jeu PUBG ; des signes physiques : la fatigue

permanente, des signes cognitifs : manque de concentration, des signes émotionnels : le stress, anxiété.

Synthèse de l'échelle IGD :

En tenant compte des réponses de notre troisième cas, nous constatons que Hocine présente des signes d'addiction au jeu vidéo PUBG.

4. Présentation et analyse du quatrième cas « Khoudir » :

4.1. Les résultats de l'entretien :

Khoudir est un jeune garçon âgé de 18 ans il est en classe de 3ème année secondaire, filière gestion, vivant avec ses parents, c'est l'aîné d'une fratrie composée de trois frères et une sœur.

AXE N° 01 : les activités pratiquées en dehors des études.

-En dehors de ces études, Khoudir pratique une activité sportive de manière irrégulière.

« En dehors de l'école, à part un peu de sport de temps à autre, Je n'ai pas vraiment d'activités. »

-C'est à travers un ami d'école que Khoudir a découvert ce jeu vidéo, le voyant tous les jours jouer a créé en lui l'envie de s'y mettre.

« J'ai un ami à moi qui joue au PUBG. En le voyant, j'ai décidé de télécharger cette application puis je me suis aussi habitué à y jouer ».

-Khoudir joue, la plupart du temps, sur son téléphone, mais au cours de l'entretien il avoue qu'il utilise aussi l'ordinateur de la maison.

« J'utilise mon téléphone pour jouer à ce jeu vidéo ».

-Ce joueur a dépensé son argent personnel pour pouvoir accéder au PUBG.

« Oui, j'ai payé une seule fois pour avoir accès à ce jeu vidéo ».

AXE N° 02 : le temps consacré au PUBG.

-Khoudir ne joue jamais au lycée, mais par contre à la maison, il le fait de façon régulière.

« Je ne joue jamais au lycée mais je le fais à la maison quotidiennement ».

-Les jours de semaine, les week-ends ou pendant les vacances ou il doit travailler la journée, l'adolescent réserve toujours un temps pour le jeu.

« Je joue tous les jours après les cours, dès ma rentrée à la maison, le week-end je le fais durant toute la journée, et pendant les vacances comme je travaille la journée, je prends mon téléphone et je commence à jouer dès ma rentrée ».

-Khoudir joue généralement dans sa chambre sur son Smartphone, mais il lui arrive de se déplacer vers l'ordinateur du salon quand son téléphone vient à se décharger.

« Quand j'utilise mon téléphone, ma chambre reste mon endroit préféré pour jouer, mais dès qu'il s'éteint, je me déplace à l'ordinateur du salon ».

-Khoudir consacre tout son temps libre à ce jeu vidéo.

« Je réserve tout mon temps libre pour le PUBG ».

-L'adolescent avoue qu'il ne joue jamais au moment des repas.

« Non, je ne joue pas quand je suis à table ».

-Par obligation et respect aux parents, le jeune adolescent évite de jouer la nuit ».

« Je ne joue pas la nuit, puisque je suis dans l'obligation et je ne peux pas désobéir à mon père ».

AXE N° 03 : la scolarité et le PUBG.

-Ce jeu vidéo a une grande influence sur la scolarité et les études de Khoudir.

« J'ai l'impression de devenir plus bête et J'oublié tellement de choses.

-Khoudir choisit de s'acquitter d'abord de ses devoirs les plus importants.

« Quand j'ai des devoirs importants à faire, je les fais rapidement, les autres je les mets de côté »

-L'adolescent ne donne plus d'importance à ses études de puis que le PUBG a fait éruption dans sa vie, ce qui a provoqué un important bouleversement dans ses résultats.

« Ses derniers temps, mes résultats scolaires ont vraiment chuté ».

AXE N° 04 : l'amitié et le PUBG.

-Vu que ce jeu se pratique essentiellement en groupe, Khoudir joue toujours avec d'autres personnes.

« Ce jeu se pratiquer en groupe c'est pour cela que je ne peux pas le jouer seul ».

-Cet adolescent a lié de nouvelles relations amicales grâce à ce jeu vidéo.

« Grâce à ce jeu vidéo j'ai pu connaître d'autres personnes ».

-Khoudir a eu l'opportunité de rencontrer réellement certains de ses compagnons de jeu.

« Au lycée, mon ami qui m'a fait découvrir ce jeu, m'a présenté d'autres joueurs avec qui on a déjà joué et parmi eux se trouve un des jeunes de cette étude »

-Khoudir ne partage aucune autre activité avec ses joueurs là.

« À part le PUBG, je ne partage aucune autre activité avec eux ».

-D'après Khoudir, cette application est devenue un véritable sujet de discussion au lycée.

« Oui au lycée on discute souvent sur le PUBG ».

AXE N° 05 : les relations avec les parents et leurs points de vue.

-Les parents de Khoudir sont vraiment contre l'utilisation exagérée du téléphone et spécialement contre ce genre de jeu auquel il joue.

« Mes parents n'aiment pas me voir jouer au PUBG, ils arrivent au point de me crier dessus Mais ce n'est pas pour autant que j'arrête de jouer ».

-Khoudir se déleste de son téléphone au moment de passer à table, par respect à la famille et surtout par obligation.

« Je ne joue pas au moment des repas ».

-Quand il commence une partie de PUBG, Khoudir est tellement concentré sur le jeu qu'il ne prend même pas la peine de répondre aux gens qu'il lui adresse la parole.

« Quand je prends mon téléphone toute ma concentration est pour le jeu et je n'écoute personne jusqu'à ce que je perde ou en cas d'urgence ».

-Khoudir, avoue l'existence d'un changement dans ses habitudes, soit avec sa famille ou avec ses amis.

« J'annule toutes mes activités pour me consacrer à ce jeu, sauf quand je me sens fatigué alors je sors de la maison pour changer un peu l'air ».

AXE N° 06 : l'exagération dans l'utilisation de ce jeu sur l'état physique de l'adolescent.

-Khoudir ne ressent pas une fatigue physique mais plutôt une fatigue morale à cause de l'amplitude de jeu.

« Je ressens une fatigue morale ».

-Khoudir trouve qu'il a pris du poids depuis qu'il a commencé à jouer et cela est sûrement dû à ses nouvelles habitudes alimentaires.

« Je ressens un changement, j'ai beaucoup pris de poids car je ne fais que jouer, manger et dormir ».

-Khoudir ne ressent pas vraiment un manque de sommeil, Vu qu'il n'a pas le droit de veiller la nuit.

« Ça m'arrive des fois de manquer de sommeil mais pas souvent ».

-Khoudir ne ressent pas des douleurs corporelles, par contre il se sent toujours fatigué.

« Je ne ressens pas des douleurs physique mais surtout de la fatigue permanente ».

AXE N° 07 : le comportement et les émotions de l'adolescent pendant et après l'utilisation de ce jeu.

-Le comportement et les émotions de khoudir ont tellement changés à cause de ce jeu. Il est devenu plus colérique et plus nerveux.

« Oui je ressens toujours de la rage en jouant ».

-L'utilisation excessive du PUBG a rendu khoudir violent et agressifs.

« Oui ce jeu vidéo contient des scènes de violence et ça m'affecte, surtout quand je me retrouve face à un adversaire plus fort et plus compétent.

-Khoudir avoue qu'il a une grande dépendance à ce jeu vidéo et une forte envie de jouer de plus en plus.

« Je ne peux pas m'arrêter de jouer, j'ai toujours envie de rejouer ».

-Cet adolescent est très attaché à ce jeu, il se sent déprimé en s'éloignant de lui.

« Je ressens un grand vide quand on me prive de mon téléphone, au point de déclencher des disputes et des bagarres avec mes frères ».

-Quand il est en plein partie Khoudir ne se sent pas obligé d'inventer des excuses quand on lui demande un service, il reprend simplement par le refus

« Non, je ne mens jamais pour pouvoir jouer, je refuse carrément d'arrêter pour rendre service à quelqu'un sauf en cas d'obligation ».

-khoudir a vu sa vie bouleversée depuis la découverte de ce jeu vidéo.

« Oui, ce jeu vidéo ma créer énormément de conflits et de problèmes avec les membres de ma famille surtout quand ils m'enlèvent mon téléphone ou quand ils essayent de débrancher la connexion ».

-Bien que khoudir soit conscient des effets néfastes que peut engendrer ce jeu, il avoue son incapacité à s'en séparer.

« Oui je suis tout à fait conscient de ces conséquences négatives, mais je n'arrive pas à arrêter de jouer ».

La période du confinement imposé par la situation sanitaire (Covid-19) a joué un rôle important dans l'adhésion de khoudir au PUBG.

« Vu qu'on a passé une période très difficile à cause de la covid-19 et avec le confinement, je me suis retrouvé brancher à ce jeu afin de m'occuper ».

Comme citer auparavant khoudir nous a confié qu'il n'est pas facile pour lui de déminer la durée consacrée à ce jeu vidéo ».

Le PUBG a pris une place importante dans la vie de khoudir, il est devenu son passe-temps primordial malgré tous les problèmes qu'il lui a causé.

« Cette application ne m'apporte que de la fatigue et des problèmes familiaux ».

Synthèse de l'entretien :

Le jeune lycéen, khoudir, a l'origine peu actif, s'est trouvé embarqué dans le PUBG par le biais de ses amis. En ayant son Smartphone a porté de main il passe la plupart de son temps à y jouer, allant jusqu'à négliger des choses importantes de la vie comme les études, les relations familiales et amicale.

Non seulement Le PUBG a eu une mauvaise influence sur le comportement de khoudir le rendant plus violent et plus agressif mais lui a créé aussi des problèmes de santé telle que la fatigue et a détérioré ces relations avec sa famille. Bien que ce jeune soit conscient de toutes ces conséquences, il ne trouve pas la volonté et la capacité de se séparer du pub

4.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :

Cas N° 04 : Khoudir

Les résultats que nous avons obtenu et qui concerne notre quatrième cas, sur l'échelle d'IGD seront présentés dans le tableau ci-après :

Items	jamais	rarement	parfois	souvent	Très souvent
1-Vous sentez- vous préoccupé par le jeu ?					x

<p>(Quelques exemples : pensez-vous à des parties de jeu précédentes ou anticipez-vous la prochaine partie ? pensez-vous que le jeu est devenu l'activité dominante dans votre vie quotidienne ?</p> <p>- هل تشعر أنك منشغل باللعب وتفكر بالأشواط السابقة والأشواط اللاحقة مسبقاً؟ هل تظن أن هذه اللعبة أصبحت أهم نشاط في حياتك اليومية؟</p>					
<p>2-Ressentez-vous plus d'irritabilité, d'anxiété ou même de tristesse lorsque vous essayez de réduire ou d'arrêter le jeu ?</p> <p>- هل تشعر بالقلق أو الانزعاج والحزن عندما تحاول الإنقاص من وقت اللعب أو التوقف عن اللعب؟</p>					x
<p>3-Ressentez-vous le besoin de passer plus de temps au jeu afin d'obtenir satisfaction ou plaisir ?</p> <p>- هل تشعر أنك محتاج لقضاء أكبر وقت ممكن في اللعب حتى تشعر بالرضا والمتعة؟</p>			x		
<p>4- Echouez -vous systématiquement lorsque vous essayez de contrôler ou de cesser votre activité de jeu ?</p> <p>- هل تفشل حتما عندما تحاول مراقبة أو التوقف عن ممارسة هذه اللعبة؟</p>			x		
<p>5-Avez-vous perdu tout intérêt pour vos anciens passe-temps et autres activités de divertissement à la suite de votre engagement dans le jeu ?</p> <p>- هل فقدت الاهتمام بالهوايات التي كنت تمارسها سابقا بعد انشغالك بهذه اللعبة؟</p>			x		
<p>6-Avez-vous continué votre activité de jeu alors que vous saviez que cela causait des problèmes entre vous et d'autres personnes ?</p> <p>- هل تواصل اللعب رغم علمك أن اللعب سبب المشاكل بينك وبين الآخرين؟</p>					x

7-Avez-vous déçu l'un des membres de votre famille, thérapeutes ou autres à cause de votre activité de jeu ? هل خيبت أمل أحد أفراد عائلتك، معالج نفسي أو طرف آخر بسبب هذه اللعبة؟				x	
8 -Jouez-vous pour échapper temporairement ou soulager une humeur négative (par exemple, impuissance, culpabilité, anxiété) ? - هل تلعب من أجل الهروب مؤقتا أو التخفيف من شعور سلبي مثل العجز، الشعور بالذنب، القلق؟				x	
9-Avez-vous compromis ou perdu une relation importante, un emploi ou une opportunité d'études ou de carrière à cause de votre activité de jeu ? - هل وقعت في إشكال أو فقدت علاقة مهمة أو فرصة للدراسة بسبب هذه اللعبة؟				x	
Score global	00	00	00	06	03

Tableau N° 04 : Résultats de Khoudir obtenus dans l'échelle IGD

En calculant les résultats obtenus, nous constatons que notre sujet de recherche a eu un score de 4,33 calculé comme suit :

Le score obtenu qui est de l'ordre de (39) est transformé en score standardisé, en le divisant par le nombre total d'Item (9), pour une présence claire des indicateurs au jeu vidéo PUBG.

Autrement dit , le nombre total des réponses est reparti sur les deux dernières cases « souvent » « très souvent » ce qui justifie que ce jeu a pris une place vraiment importante dans la vie quotidienne de khoudir et la présence de tous les indicateurs d'addiction montre sa dépendance à ce jeu là , on trouve des signes physiques : une fatigue persistante , le manque de sommeil pendant toutes ses journées , des comportements alimentaires (une boulimie) , des signes émotionnels : irritation , stress , des signes cognitifs : manque de concentration et des signes comportementaux tel que agressivité , violence envers ses petits frères en particulier .

Synthèse de l'échelle IGD :

De ce fait, en tenant compte des réponses de notre quatrième cas , nous avons constaté la présence des indicateurs d'une addiction psychologique argumentés par l'ensemble des réponses mentionnées sur les deux dernières cases notamment la case « souvent » « très souvent) et la présence de plus de cinq critères d'addiction au jeu PUBG selon l'IGD .

5. Présentation et analyse du cinquième cas «Sabrina » :

5.1. Les résultats de l'entretien :

Sabrina âgée de 20 ans, elle est en classe de 3AS (Lettres et philosophie).Sabrina à deux frères et ses parents sont toujours en vie.

AXE 01 : les activités pratiquées en dehors des études.

-Cette adolescente ne pratique pas d'autres activités à part ses études au lycée.

« Je n'ai pas d'activités en dehors de mes études ».

-Elle a découvert le PUBG par le biais de ses amis

« J'ai découvert cette application PUBG en voyant mes amies y jouer ».

-Sabrina préfère jouer sur son Smartphone.

« Je préfère jouer avec mon propre téléphone ».

-Sabrina utilise cette application gratuitement, elle n'a jamais payé pour l'avoir.

« Je n'ai pas payé pour y jouer ».

AXE 02 : temps consacré au PUBG, les études et la vie quotidienne.

-Cette élève pratique ce jeu quotidiennement sauf au lycée.

« Quand je termine mes tâches ménagères je prends directement mon téléphone pour jouer ».

-Sabrina n'as pas vraiment du temps fixe pour jouer à ce jeu.

« Quand je n'ai rien à faire à la maison, je prends mon téléphone pour jouer. »

-Sabrina pratiquer ce jeu vidéo c'dans sa chambre.

« Je joue dans ma chambre ».

-Sabrina choisit de passer son temps libre à jouer au PUBG.

-Sabrina ne respecte jamais les moments des repas.

« Quand je prends mon téléphone pour jouer je dois avoir quoi manger».

-Sabrina n'as pas un temps précisé pour arrêter de jouer le soir.

« Comme je suis une fille unique, J'arrête de jouer quand je suis obligé de faire quelque chose à la maison ».

AXE 03 : scolarité et PUBG.

-Ce jeu a une influence négative sur sa concentration en classe ainsi que sur la mémorisation de ses leçons.

« Oui, ce jeu influence sur mes études ainsi que sur ma concentration. Je sais que ce jeu est une perte de temps, et j'ai toujours des maux de tête en le jouant »

-L'adolescente ne place pas ses études en priorité.

« Parfois je commence par mes devoirs et d'autres fois par le jeu »

-Sabrina nous confie qu'il n'y a pas vraiment une déférence dans ses résultats scolaires.

AXE 04 : l'amitié et le PUBG.

-Pour Sabrina, elle préfère jouer avec des personnes étrangères.

-« J'aime jouer avec des personnes étrangères que je connaisse pas ».

-Cette adolescente trouve que ce jeu PUB n'est pas un sujet de discussion au lycée.

AXE N° 05 : les relations avec les parents et leurs points de vue sur le BUBG.

-Les parents de Sabrina trouvent que ce jeu est inutile pour elle, alors elle a toujours des conflits avec ses parents surtout avec sa maman.

« Ma mère me reproche toujours concernant ce jeu ».

-Les remarques les plus fréquentes que Sabrina rencontre c'est toujours de la part de sa mère en lui disant : « Arrêter de jouer, tu dois prendre ton repas à l'heure et dormir à l'heure ».

-Sabrina n'écoute jamais ses parents quand ils lui demandent d'arrêter de jouer.

« J'arrête seulement quand je me sens fatiguée ».

-Quand elle joue au PUBG Sabrina donne toute sa concentration pour ce jeu-là.

« Je vous jure que je ne sais même pas de quoi les autres me parlent ».

-Auparavant Sabrina adore passer beaucoup de temps avec sa famille et son entourage en titre d'exemple faire des sorties avec eux, mais maintenant elle reste toute la journée broncher à son Smartphone et elle s'éloigne de la société.

« Avant j'aime sortir avec ma famille et mes amies, mais à l'heure actuelle je déteste rester avec les autres, au contraire je peux passer 24 heures à la maison ».

AXE N° 06 : l'impact de l'exagération dans l'utilisation de ce jeu sur l'état physique de l'adolescent.

-Ce jeu affecte physiquement sur Sabrina c'est-à-dire il lui a créé des problèmes de santé.

« J'ai toujours mal au yeux, comme j'ai des nausées le soir ».

-A force d'utiliser ce jeu elle ressent un changement dans son corps à cause de ce jeu vidéo, selon elle : « je prends du poids rapidement ».

-Sabrina ressent souvent un manque de sommeil dans la journée dont elle se sent toujours épuisée.

« Je me ressens un manque de sommeil et j'ai toujours envie de dormir.»

-Sabrina souffre des douleurs au niveau des yeux à cause de ce jeu vidéo comme elle a précisé dans la question précédente.

AXE N° 07 : le comportement et les émotions de l'adolescent pendant et après l'utilisation de ce jeu.

-Sabrina ressent de la colère quand elle échoue dans ce jeu.

« Oui ; bien sûr, je deviens colérique quand j'échoue dans une partie de ce jeu».

-Pour cette lycéenne, le contenu de ce jeu PUBG est violent. Cette adolescente trouve que ce jeu la rendue plus violente qu'avant.

« Je suis déjà nerveuse, mais maintenant je le suis plus qu'avant ».

-On jouant à ce jeu Sabrina sent souvent qu'elle est dans l'obligation ou bien dans la nécessité de jouer de plus en plus.

« Je suis obligé de jouer de plus en plus, j'ai toujours envie d'améliorer mon statut ».

-Lorsque Sabrina ne joue pas au PUBG, elle ressent un vide et elle cherche un autre moyen pour le compléter.

« Je me sens démoralisé, et je suis obligée de trouver quoi faire ».

-Elle n'a jamais menti pour ses parents ou bien pour quelqu'un d'autres pour jouer à ce jeu.

« Non, je refuse tout simplement ».

-Comme cité auparavant j'ai souvent des conflits avec mon mère concernant ce jeu.

« La seule personne que je dérange c'est bien ma mère, elle insiste souvent de ne pas passer beaucoup de temps sur mon téléphone ».

-Sabrina pratique ce jeu tout en étant conscient de ses conséquences.

-L'adolescente est tellement accro à ce jeu vidéo dont elle n'a pas réussi à diminuer la durée consacrer. Quand l'examen du BAC a rapproché elle se trouve dans une situation d'obligation de limiter son temps de jouer.

« J'ai essayé plusieurs fois de diminuer la durée de jouer mais je n'ai pas pu réussir, sauf à l'approche de mon examen du BAC ou j'ai diminué un peu le temps consacré à ce jeu ».

« Cette application n'a rien apporté de plus, je la concéder juste comme un passetemps et un plaisir pour moi ».

Synthèse de l'entretien :

Faisant suite à l'entretien effectué auprès de cette adolescente nommée ; Sabrina, on a constaté que le PUBG occupe une place importante dans sa vie.

Le PUBG a pris la moitié de son temps autrement dit à part ses tâches ménagères cette adolescente donne tous son temps pour ce jeu vidéo, on négligeant toutes autres activités.

Concernant ses relations amicales cette adolescente a tendance à s'isolé et de s'éloigné de la société car elle passe la majorité de son temps a joué au PUBG, elle n'aime pas interagir avec les autres ou avoir des conversations saines et significatives avec les gens.

A force de jouer trop et au fil de temps cette adolescente a perdu complètement le contrôle de sa stabilité mentale. D'une part elle a commencé à avoir des complications surtout au niveau de ses yeux. D'une autre part son rythme de sommeil est perturbé. On s'éloignant de ce jeu cette adolescente présente des symptômes de dépendances dont elle ressent un grand vide, et un manque énorme.

A partir de ces points on prouve que le jeu a un impact négatif sur sa santé physique et mentale.

5.2. Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :

Cas N° 05 : Sabrina

Les résultats que nous avons obtenu et qui concerne notre cinquième cas, sur l'échelle d'IGD seront présentés dans le tableau ci-après :

Items	jamais	rarement	parfois	souvent	Très souvent
<p>1-Vous sentez- vous préoccupé par le jeu ? (quelques exemples : pensez-vous à des parties de jeu précédentes ou anticipez-vous la prochaine partie ? pensez-vous que le jeu est devenu l'activité dominante dans votre vie quotidienne ?</p> <p>- هل تشعر أنك منشغل باللعب وتفكر بالأشواط السابقة والأشواط اللاحقة مسبقاً؟ هل تظن أن هذه اللعبة أصبحت أهم نشاط في حياتك اليومية؟</p>			X		
<p>2-Ressentez-vous plus d'irritabilité, d'anxiété ou même de tristesse lorsque vous essayez de réduire ou d'arrêter le jeu ?</p> <p>- هل تشعر بالقلق أو الانزعاج والحزن عندما تحاول الإنقاص من وقت اللعب أو التوقف عن اللعب؟</p>				X	
<p>3-Ressentez-vous le besoin de passer plus de temps au jeu afin d'obtenir satisfaction ou plaisir ?</p> <p>- هل تشعر أنك محتاج لقضاء أكبر وقت ممكن في اللعب حتى تشعر بالرضا والمتعة؟</p>				X	
<p>4- Echouez -vous systématiquement lorsque vous essayez de contrôler ou de cesser votre activité de jeu ?</p> <p>- هل تفشل حتماً عندما تحاول مراقبة أو التوقف عن ممارسة هذه اللعبة؟</p>				X	
<p>5-Avez-vous perdu tout intérêt pour vos anciens passe-temps et autres activités de divertissement à la suite de votre engagement dans le jeu ?</p>			X		

6- هل فقدت الاهتمام بالهوايات التي كنت تمارسها سابقا بعد انشغالك بهذه اللعبة؟					
6-Avez-vous continué votre activité de jeu alors que vous saviez que cela causait des problèmes entre vous et d'autres personnes ?				X	
7- هل تواصل اللعب رغم علمك أن اللعب سبب المشاكل بينك وبين الآخرين؟					
7-Avez-vous déçu l'un des membres de votre famille, thérapeutes ou autres à cause de votre activité de jeu ?			X		
هل خيبت أمل أحد أفراد عائلتك، معالج نفسي أو طرف آخر بسبب هذه اللعبة؟					
8 -Jouez-vous pour échapper temporairement ou soulager une humeur négative (par exemple, impuissance, culpabilité, anxiété) ?				X	
- هل تلعب من أجل الهروب مؤقتا أو التخفيف من شعور سلبي مثل العجز، الشعور بالذنب، القلق؟					
9-Avez-vous compromis ou perdu une relation importante, un emploi ou une opportunité d'études ou de carrière à cause de votre activité de jeu ?	X				
- هل وقعت في إشكال أو فقدت علاقة مهمة أو فرصة للدراسة بسبب هذه اللعبة؟					
Score global	01	00	03	05	00

Tableau N° 05 : Résultats de Sabrina obtenus à l'échelle IGD.

Suite aux résultats obtenus, nous avons constaté que notre sujet de recherche a eu un score de 3.33 calculé comme suit :

Le score obtenu qui est de l'ordre de 30 est transformé en score standardisé en le divisant par le nombre total d'Items (9), un score qui indique la présence des indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez Sabrina, étant donné que la majorité des réponses de cette dernière se sont focalisés sur la quatrième case du tableau, des résultats notamment celle de « souvent » qui est de l'ordre de (5), et celle de la case « parfois » dont le nombre est de l'ordre(3) et une seule réponse dont la case « jamais ».

Synthèse de l'échelle IGD :

De ce fait, en tenu compte des réponses de notre cinquième cas, nous avons constaté que Sabrina présente des indicateurs d'addiction au jeu vidéo PUBG ; des signes physiques tel que vomissements, fatigue, maux de tête, des signes émotionnels tel que nervosité et stress.

6. Présentation et analyse du sixième cas « Bilal » :

6.1. Les résultats de l'entretien :

Il s'agit du jeune Bilal âgé de 19 ans lycéen en troisième année technique mathématique vivant au sein d'une famille composée de des parents, un grand frère et une petite sœur.

AXE 01 : les activités pratiquées en dehors des études.

-Bilal n'est pas trop actif il pratique des fois un peu de sport

« Je pratique un peu de sport »

-Bilal à découvert l'application PUBG il y a bien longtemps à travers les réseaux sociaux.

« Je l'ai découvert via le Facebook, il m'a plu et je l'ai téléchargé et cela avant mon entrée au lycée »

-Bilal n'a accès à ce jeu qu'avec son Smartphone.

« Je ne joue qu'avec mon téléphone »

-Ce jeune n'a pas dépensé de l'argent pour ce jeu, à part les frais d'abonnement internet de son Smartphone.

« Je n'ai jamais payé pour jouer à ce jeu, je paye juste l'internet ».

AXE 02 : Temps consacré au PUBG, les études et vie quotidienne

Bilal ne joue pas quand il est au lycée, en revanche chez lui il le fait quotidiennement
« Au lycée je ne joue jamais, je ne le fais qu'à la maison »

-Les jours de semaines, Bilal joue après ses cours, mais les week-ends il peut veiller jusqu'au matin, surtout en période de confinement, les vacances il fait des petits boulots la journée et le soir il joue.

« Arrivant chez moi, après les cours, je me repose un peu puis je commence une partie de PUBG, et je le fais jusqu'à ce jour, mais les week-ends je joue jusqu'au matin, comme un oiseau de nuit, surtout avec le chamboulement de la vie en période de corona, où on ne trouve pas quoi faire alors on joue tous le temps pour déstresser. Actuellement pendant les vacances, je travaille la journée et je joue le soir. »

-Bilal ne joue que dans sa chambre.

« Je joue dans chambre seulement. »

-Le jeune s'arrête de jouer pour se mettre à table car sa mère lui interdit de le faire aux moments des repas.

« Le moment des repas je ne peux jouer car c'est interdit, ma mère se mettrait en colère, c'est elle qui nous a élevé seule puisque mon père est obligé par son travail d'être souvent absent ».

AXE 03 : Scolarité et PUBG.

-Bilal avoue que le PUBG a une influence négative sur ses études.

« Oui, le PUBG influence un peu sur mes études ».

-Bilal fait passer ses devoirs avant le jeu.

« Mes devoirs avant puis après le jeu. »

-Bilal reconnaît qu'il y a une baisse dans ses performances et ses résultats scolaires.

« Je reconnais qu'au lycée mes notes ont chuté et cela est dû à beaucoup de choses en même temps, corona, le jeu et d'autres choses aussi. »

Axe 04 : Amitié et PUBG.

-Bilal a noué de nouvelles relations amicales à travers ce jeu.

« Y'a des amis que je connais déjà et d'autres que j'ai connu en jouant au PUBG »

-Bilal et ses amis ont formé un groupe de jeu et ont, par la suite, décidé de se rencontrer réellement.

« J'ai déjà rencontré mes compagnons de jeu, on s'est donné rendez-vous à Bejaia et on a passé d'agréables moments ensemble. »

-Le jeune garçon ne partage pas d'autres activités avec ses compagnons de jeu.

« Non, je ne partage rien d'autre avec mes compagnons de jeu. »

-Pour Bilal, le PUBG ne présente pas un sujet de discussion avec ses collègues du lycée.

« Au lycée, on ne parle pas du PUBG »

Axe 05 : Les relations avec les parents et leur point de vue sur le PUBG

-Les parents de BILAL lui conseillent toujours d'arrêter ce jeu.

« Mes parents me demandent toujours d'arrêter ce jeu, ils me disent que c'est juste une perte de temps pour moi. »

-Même si Bilal le voulait, il ne peut manquer les repas car, pour sa famille, ces moments sont sacrés.

« Ma mère est impeccable, personne de la famille ne peut manquer ou être en retard pour les repas ».

-Bilal trouve une difficulté à s'arrêter de jouer même si ses parents le lui demandent.

« Je ne m'arrête que pour une sérieuse raison. »

-En jouant, Bilal ne réserve que peu d'intérêt aux autres.

« Je me concentre surtout sur le jeu, je ne fais pas toujours attention à ce que disent les autres »

-Bilal ne partage que rarement des activités avec sa famille.

« Je n'ai pas vraiment d'activités que je partage avec ma famille ».

Axe N° 06 : L'impact de l'exagération dans l'utilisation de ce jeu sur l'état physique de l'adolescent PUBG.

-En jouant, Bilal ressent toujours de la fatigue et des douleurs au niveau des yeux.

« Réellement ce jeu me fatigue sur le plan physique ».

-Ce jeu ne semble pas avoir une influence sur le poids corporel de Bilal.

« Je ne sens pas un changement dans mon poids »

-L'adolescent ressent un manque de sommeil à longueur de journée

« Oui certainement, j'ai toujours une envie de dormir pendant la journée ».

-Bilal nous déclare avoir mal aux yeux, en jouant à ce jeu.

« Je sens des douleurs aux yeux et je dois voir un ophtalmologue ».

AXE N° 07 : le comportement et les émotions de l'adolescent pendant et après l'utilisation de ce jeu.

-En jouant au PUBG, Bilal est devenu colérique et violent surtout en perdant une partie.

« Je m'énerve et j'ai la rage et je deviens violent surtout quand je perds la connexion ou quand je me fais tuer ».

-Bilal sent une envie continuelle de jouer.

« Je sens que ce jeu est devenu un vice, je dois toujours en jouer, je me sens toujours vivre à l'intérieur, et je ne sens pas le temps passé et ça m'arrive de jouer jusqu'à l'aube sans m'en apercevoir. »

-En absence de connexion l'adolescent devient stressé.

« Lorsqu'il n'y a pas de connexion je stresse et je ressens un vide ».

-Bilal ne sent pas l'obligation de mentir afin de pouvoir jouer au PUBG.

« Non je ne suis obligé de mentir pour jouer ».

-Ce jeu a créé une tension entre lui et sa mère.

« Oui, ce jeu m'a créé des problèmes surtout avec ma mère car c'est à elle que reviens notre éducation, puisque mon père est souvent absent ».

-Pour Bilal, Ce jeu ne présente qu'un moyen pour passer du temps.

« Je joue surtout pour passer du temps, mais c'est vrai qu'en période de corona il m'a aidé à évacuer le stress du confinement ».

-Le jeune Bilal a déjà essayé de réduire son temps de jeu mais sans succès.

« J'ai essayé plusieurs fois de diminuer le temps de jeu mais c'était très difficile, sauf qu'à l'approche de l'examen du bac j'ai dû faire un effort pour le réduire à environ 2 à 3 heures par jour ».

-Bilal avoue que cette application ne lui apporte qu'une perte de temps.

« Cette application ne m'a rien apporté qu'une perte de mon temps ».

Synthèse de l'entretien :

Faisant suite à l'entretien effectué avec Bilal, on a pu constater la présence de plusieurs indicateurs d'addiction pour le PUBG ; découvert il y a plusieurs années, ce jeu a pris le dessus sur toutes les autres activités de sa vie quotidienne, il lui consacre

toutes ses soirées et tous ses week-ends, bien que ses résultats scolaires ont baissé, cela ne l'a pas empêché de continuer à jouer et ce même à l'approche de l'examen du bac sur lequel il devait porter plus d'attention.

Conscient, que pour lui, le jeu au PUBG n'est point bénéfique et conscient qu'i l'ais rendu plus colérique et plus violent, Bilal semble ne pas pouvoir s'en défaire.

L'utilisation exagérée du PUBG a une influence négative, même sur l'état de santé physique du jeune Bilal lui provoquant des fatigues permanentes, des douleurs oculaires et un manque de sommeil qui semble ne jamais le quitté.

Concernant ses relations, c'est vrai que Bilal a pu nouer de nouvelles avec ses compagnons de jeu mais elles restent superficielles dont l'unique intérêt tourne autour du jeu, Mais en même temps il lui a créé des conflits au sein de la famille.

6.2.Présentation et analyse des résultats de l'échelle IGD :

Cas N° 06 : Bilal

Les résultats que nous avons obtenu et qui concerne notre sixième cas, sur l'échelle de IGD seront présentés dans le tableau ci-après :

Items	j amais	rare ment	p arfois	so uvent	Tr ès souvent
1-Vous sentez- vous préoccupé par le jeu ? (Quelques exemples : pensez-vous à des parties de jeu précédentes ou anticipez-vous la prochaine partie ? pensez-vous que le jeu est devenu l'activité dominante dans votre vie quotidienne ? -هل تشعر أنك منشغل باللعب و تفكر بالأشواط السابقة و الأشواط اللاحقة مسبقا ؟ هل تظن أن هذه اللعبة أصبحت أهم نشاط في حياتك اليومية؟					x
2-Ressentez-vous plus d'irritabilité,				x	

d'anxiété ou même de tristesse lorsque vous essayez de réduire ou d'arrêter le jeu ? -هل تشعر بالقلق أو الانزعاج والحزن عندما تحاول الإنقاص من وقت اللعب أو التوقف عن اللعب؟					
3-Ressentez-vous le besoin de passer plus de temps au jeu afin d'obtenir satisfaction ou plaisir ? -هل تشعر انك محتاج لقضاء اكبر وقت ممكن في اللعب حتى تشعر بالرضا و المتعة؟				X	
4- Echouez-vous systématiquement lorsque vous essayez de contrôler ou de cesser votre activité de jeu ? - هل تفشل حتما عندما تحاول مراقبة أو التوقف عن ممارسة هذه اللعبة؟				X	
5-Avez-vous perdu tout intérêt pour vos anciens passe-temps et autres activités de divertissement à la suite de votre engagement dans le jeu ? -هل فقدت الاهتمام بالهوايات التي كنت تمارسها سابقا بعد انشغالك بهذه اللعبة؟	X				
6-Avez-vous continué votre activité de jeu alors que vous saviez que cela causait des problèmes entre vous et d'autres personnes ? -هل تواصل اللعب رغم علمك أن اللعب سبب المشاكل بينك و بين الآخرين؟				X	
7-Avez-vous déçu l'un des membres de votre famille, thérapeutes ou autres à				X	

cause de votre activité de jeu ? -هل خيبت أمل أحد أفراد عائلتك, معالج نفسياني أو طرف آخر بسبب هذه اللعبة ؟					
8-jouez-vous pour échapper temporairement ou soulager une humeur négative (par exemple, impuissance, culpabilité, anxiété) ? - هل تلعب من أجل الهروب مؤقتا أو التخفيف من شعور سلبي مثل العجز، الشعور بالذنب، القلق؟				x	
9-Avez-vous compromis ou perdu une relation importante, un emploi ou une opportunité d'études ou de carrière à cause de votre activité de jeu ? - هل وقعت في إشكال أو فقدت علاقة مهمة أو فرصة للدراسة بسبب هذه اللعبة؟		x			
Score global	0	01	0	06	01
	1		0		

Tableau N° 06 : Résultats de Bilal obtenus à l'échelle IGD.

Suite aux résultats obtenus, nous avons constaté que notre sujet de recherche a eu un score de 3.55 calculé comme suit :

Le score obtenu qui est de l'ordre de (32) est transformé en score standardisé, en le divisant par le nombre total d'Items « 9 » et nous avons obtenu le score standardisé qui est de l'ordre de 3.55, un score qui indique que Bilal présente une addiction au jeu PUBG, exprimé par la répartition des réponses de ce dernier qui sont concentrées principalement sur la case « souvent » d'un nombre de (06) et une seule réponse dans la case « très souvent ».

Ses réponses ont été focalisées sur la case « souvent », ce qui justifie que notre sujet présente une addiction au jeu PUBG, montré par des signes physiques : fatigue, manque de sommeil, douleurs au niveau des yeux, des signes émotionnels : le stress et des signes comportementaux manifestés par la rage.

Synthèse de l'échelle d'IGD :

Compte tenu des réponses de Bilal, nous avons constaté que le jeu PUBG a influencé négativement la santé physique et morale de Bilal.

Discutions et analyses :

La démocratisation de l'internet et la propagation des Smartphones ont facilité l'accès des jeunes aux jeux vidéo, ce qui a provoqué l'apparition du phénomène d'addiction à ces jeux concernant essentiellement les adolescents et qui est présente surtout chez les garçons, mais également chez les filles.

Les addictions comportementales liées au jeu vidéo étaient évaluées en 2009 comme une réalité, les considérant comme problématiques avec des manifestations symptomatiques d'une souffrance individuelle, familiale ou sociale.

On peut parler d'addiction aux jeux vidéo lorsque le joueur se livre à ce type d'occupation de façon excessive, cette addiction est considérée comme dépendance lorsque son seuil de jeu dépasse les 30 heures par semaine et les risques de dépendance les plus importants concernent surtout les jeux de rôle multi Joueurs.

Cette dépendance peut avoir des répercussions sur la santé mentale et physique de l'adolescent.

Au début de notre recherche, nous avons posé les questions suivantes :

- Quels sont les indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire ?
- Quels sont les signes émotifs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire ?
- Quels sont les signes cognitifs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire ?
- Quels sont les signes comportementaux d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire ?

Nous avons effectué une recherche afin de confirmer les hypothèses suivantes :

- Les indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire sont mesurés à base de quatre signes : Les signes physiques, émotifs, cognitifs, comportementaux.
- Les signes physiques : la fatigue, les douleurs corporelles, le manque de sommeil, la prise du poids.

- Les signes émotifs : stress, frustration, colère, sensation de vide, nervosité, la rage.
- Les signes cognitifs : manque de concentration, baisse des résultats scolaire.
- Les signes comportementaux : la violence, l'agressivité, l'isolement, les comportements violents ; casser des objets.

Après l'analyse des résultats des deux outils de recherche, l'entretien semi-directif ainsi que l'échelle IGD, nous avons constaté que la totalité de nos cas (veux dire six sur six) présentent des signes physiques d'addiction au jeu PUBG ; la fatigue, le manque de sommeil, les maux de tête ainsi que des douleurs oculaires accompagnent tous les cas (Rayane, Redha, Hocine, Bilal, Sabrina, Khoudir), et des douleurs au niveau du cou, des doigts, spécifique au cas Redha, et les vomissements chez notre cinquième cas (Sabrina) et la prise du poids chez Khoudir et Sabrina.

En matière de santé, nombre de travaux se sont intéressés à la question de l'obésité.

Une étude a établi, par exemple, que les adolescents de poids normal tripleraient leur risque de devenir obèse à échéance de six ans lorsqu'ils ne dormaient pas assez (moins de 6 heures par jour). Un résultat, là encore peu surprenant si l'on considère que le manque de sommeil stimule la faim, oriente le cerveau vers les aliments hédoniques les plus obésigènes et diminue la dépense énergétique diurne. (Meunier Sarah.2017.p379)

Dans une autre recherche, 20% des adolescents déclarent être réveillés par leur Smartphone plusieurs nuits par semaine. Ces discontinuités imposées au sommeil ont évidemment un lourd impact sur leur fonctionnement cognitif et émotionnel.

Les signes émotifs ; la totalité des cas (six sur six) expriment leur stress, nervosité, colère et Frustration en cas d'obstacle qui les empêchent de jouer ainsi qu'un sentiment de vide, comme on retrouve de la rage chez le cas khoudir. (Haslin Alexandre.2022)

Sur le plan émotionnel, un travail mené sur une large population adolescente, environs 16000 jeunes qui a consisté en l'analyse du rôle des consignes parentales et plus précisément l'heure imposée du sommeil ; Les résultats montrent que le manque de sommeil perturbe la réactivité et la connectivité des circuits cérébraux impliqués dans la gestion des émotions en montrant une augmentation substantielle du risque de

dépression (+ 25 %) et des pensées suicidaires (plus de 20 %) chez les adolescents autorisés à se coucher au-delà de minuit. (Delavaut Caroline.2016)

Les signes cognitifs qui se manifestent chez tous les cas tel que le manque de concentration et la baisse des résultats scolaire après leur découverte de ce jeu PUBG. Prenons par exemple le quotient intellectuel (QI) chez l'adolescent, des études ont montré que les jeux vidéo sont responsables de la diminution du niveau intellectuel chez ces derniers. (Meunier Sarah.2017.p379)

Une étude qui a comparé deux groupes d'adolescents : avant de se coucher, l'un joue aux jeux vidéo, l'autre regarde un film à la télévision. Les résultats montrent que le premier groupe mémorise moins bien ce qu'il a appris pendant la journée et présente un sommeil plus agité. (Rondot Marine.2017)

Les signes comportementaux, comme l'isolement chez tous les cas, de la violence et de l'agressivité chez cinq cas (Rayane, Redha, Khoudir, Bilal, Hocine), et le comportement extrêmement violent et agressif chez les deux cas (Rayane, Redha) qui arrivent au point de casser leurs Smartphones et leurs ordinateurs.

Le docteur Tao Ran, médecin militaire et psychiatre spécialisé dans la dépendance à la drogue, et qui a créé en 2004 un centre de réhabilitation pour les drogués de l'internet, a Déclaré que 95 % des dépendances à l'internet chez les jeunes sont liées aux jeux vidéo et ses jeunes patients souffrent tous de troubles psychologiques graves et de sérieux problèmes d'identité : le « moi » s'est dilué sur l'écran vidéo ; ils ont fini par s'identifiés au rôle de leurs personnages de combattants dans des jeux vidéo violents où la victoire représente une gratification certaine, dont 95 % sont des garçons. (Haslin Alexandre.2022)

Ce qui nous mène donc à dire que notre hypothèse générale (Les indicateurs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire) qui est mesuré à base de quatre signes : Les signes physiques, émotifs, cognitifs, comportemental) est confirmée.

En plus nous trouvons que ces cas ont acquis de nouvelles relations amicales qui restent en majorité à leur état virtuel et la présence de conflits familiaux chez tous.

Les études disponibles démontrent que les joueurs sont pleinement conscients du risque représenté par leurs activités, parmi ces études, une américaine relève que 50%

des adeptes d'un jeu de rôle en ligne se considèrent comme dépendant. (Haslin Alexandre.2022)

Cette tendance est retrouvée aussi dans l'enquête réalisée par le docteur John Charlton de l'université britannique de Bolton ou il apparaît que plus de 40% d'anciens joueurs estiment que leur engouement pour un jeu de rôle en ligne a nui à leur vie sociale et que 50 % reconnaissent qu'ils diminuaient leur temps de sommeil. Ces deux enquêtes démontrent que dans la sphère du jeu vidéo, les jeux de rôle en ligne pourraient représenter un risque plus important que d'autres formes d'amusement.(Delavault.C .2016)

Un sondage français réalisé en 2020 rapporte la même proportion de jeunes âgés de 13 à 20 ans présentant des difficultés à se séparer de leur smartphone. Quand ils en sont séparés, de très nombreux jeunes avouent ressentir du stress. Certains sont même anxieux à l'idée de ne pas avoir leur portable avec eux ; d'autres encore évoquent une sensation de vide lorsqu'ils sont privés de leur smartphone. Ceci semble témoigner d'un réel syndrome de sevrage, d'autant plus que cette symptomatologie qui mêle stress, angoisse et dépression s'arrête avec la reprise de l'usage du téléphone. Ainsi, les accros au smartphone ne se sépareraient jamais de leur mobile afin d'éviter d'expérimenter cet état désagréable.

La personne fragile qui présente une addiction aux jeux vidéo risque, en absence de prise en charge, de se retrouver tôt ou tard en état de souffrance psychique et de grande solitude.il résulte un mal-être évident. Un addict au jeu vidéo peut devenir extrêmement triste ou agressif. (Dominique Cazin, 2016)

Conclusion

Conclusion

De ce qui précède, nous avons constaté que le jeu vidéo PUBG a une influence sur la vie des adolescents et un impact majeur sur tous les domaines de leurs vies quotidiennes.

Ce jeu qui est perçu, au début, comme un moyen de loisir et passe-temps est devenu avec le temps un vrai problème, ces adolescents se retrouvent accros et dépendants à ce jeu.

En effet, le problème d'addiction aux jeux vidéo, chez les adolescents, peut avoir de graves conséquences sur leurs santés physiques et mentales mais aussi sur leurs émotions, cognitions et comportements.

Dans notre travail de recherche qui s'intitule « l'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaires » que nous avons réalisée au niveau de deux lycées d'Adekar (lycée mixte et nouveau lycée) auprès de 06 cas chez qui on a tenté de repérer les signes physiques, émotionnels, cognitifs et comportementaux de cette addiction.

L'analyse des résultats de recherche, de l'entretien semi-directif et du questionnaire IGD, nous a révélé que la première hypothèse partielle intitulée « les signes physique d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire » est confirmée, parmi ces signes physiques, on trouve de la fatigue, des troubles du sommeil et des douleurs oculaires, chez tous les cas (Rayane, Redha, Hocine, Khoudir, Sabrina, Bilal), des douleurs du cou et des doigts chez Redha, des vomissements chez notre cas Sabrina et la prise de poids chez Khoudir et Sabrina.

Notre deuxième hypothèse qui s'intitule « les signes émotionnels d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire » est aussi confirmée, comme le stress, la nervosité, la colère, la frustration qui sont exprimés par la totalité des cas, et la rage par Khoudir.

Et la troisième hypothèse intitulée « les signes cognitifs d'addiction au jeu PUBG chez les adolescents de troisième année secondaire », est encore confirmée pour Rayane, Redha, Hocine, Khoudir, Sabrina et Bilal et parmi ces signes on retrouve le manque de concentration, la baisse des résultats scolaire.

La quatrième hypothèse qui s'intitule « les signes comportementaux chez l'adolescent de troisième année secondaire » est elle aussi confirmée par la présence de signes comme L'isolement chez tous les cas, l'agressivité et violence chez tous les cas à part Sabrina et des comportements de violence extrêmes (casser les smartphones et les ordinateurs) chez Rayane et Redha.

Il est indispensable, par conséquent, de mettre en œuvre une stratégie de prévention comme : limiter l'usage et le temps consacrer au jeu vidéo et encourager les autres activités comme le sport, la lecture la musique le dessin ...etc. Et renforcer la vigilance des parents envers leurs enfants surtout en période adolescence le fait qu'il s'agisse d'une phase très sensible de leurs vies.

Enfin, nous pouvons considérer ce travail comme modeste contribution afin d'inciter d'autres chercheurs à se pencher sur ce grand problème qui est l'addiction de nos adolescents au jeu vidéo et en particulier le PUBG.

Bibliographie

Bibliographie

Ouvrages

- Abric.J.C.2019.psychologie de la communication,théories et méthodes.psychologie Sup.Dunod .4
- Académie Nationale de Médecine, 2019. L'enfant, adolescent, la famille et les écrans.
- Agence Nationale de sécurité sanitaire, alimentaire, environnement, travail. 2019. Effets sur la santé humaine et sur l'environnement des diodes électroluminescentes , Edition scientifique.
- Armand Colin.
- Audureau William.2019.L'OMS a entériné la reconnaissance d'un trouble de jeu vidéo : <http://www.lemonde.fr>.
- Boudon.R .2012.Methodologie de la recherche en sociologie Paris.
- Chahraoui.kh et Bénony.h. 2003. Methodes, évaluation et recherches en psychologie clinique .Paris : Dunod.
- Chaib Amina, Ibraïam Samia, Achour Mounia, 2020.L'effet de jeu vidéo sur le comportement de l'adolescent (le PUBG).Université Oum El Bouaghi.
- Cordelet Tristan .2019. Emergence du mode Battle Royale sur les plateformes de jeux vidéo .Normandie .
- Delavault Caroline.2016.jeux vidéo, 7joueurs sur 10 dorment mal : <http://www.pourquoidoctor.fr>.
- Desclée de Brouwer, 2004, guérir l'addiction chez les jeunes, Paris : Le seuil.
- Desmurget Michel, 2019, La fabrique de crétin digital, Paris : Seuil.
- Ghiglione.R et Matalon.B .1985.Methodologie de l'enquête. Paris. Armand Colin.
- Haslin Alexandre.2022.jeux vidéo, de divertissement à la dépendance, Québec. <http://www.aidejeu.ca>.
- Herry Sebastien.2022.Faire face à l'addiction aux écrans, smartphone, internet, réseaux sociaux. Paris : Marketing.
- <http://www.naitreetgrandir.com>.
- Le petit Larousse ,2006.

- Lucie et André chagnon.2009.Les jeux traditionnelle :
<http://www.journal.openedition.org> .
- Meunier Sarah.2017.les recherche sur les jeux vidéo en France
.http://wwwcairn.info.
- Michael s .Ascher et petros levounis, les addictions comportementales « le guide d’entretien », France : Elsevier Masson,
- Nelsen Jane et Lott Lynn. 2000. La discipline positive pour les adolescents, Paris : toucan
- pedinielli.J.C. 2012. Introduction à la psychologie clinique. 3ème édition .paris :
- Pierre G.Coslin.2017.Psychologie de l’adolescent ,5 ème édition, paris : Armand Colin.
- Rondot Marine.2017.jeux vidéo, les effets néfastes sur le cerveau
.http://www.passeportsanté.net.
- Varescon Isabelle, les addictions comportementales, 2009, Paris : mardaga.
- Vénisse Jean-Luc et Galle Marie. 2012. Prévenir et traiter l’addiction sans drogue.paris : Elsevie Masson.

Annexes

Annexes

GUIDE D'ENTRETIEN

Informations personnelles :

- 1-Quel âge as-tu ?
- 2-Tu es dans quelle classe ?
- 3-Est-ce- que tu as des frères et des sœurs ?
- 4-Est-ce- que tes parents vivent toujours ensemble ?

AXE N° 01 : les activités pratiquées en dehors des études :

- 5-Est-ce que tu as des activités extra scolaires ?
- 6-Comment tu as découvert l'application PUBG ?
- 7-Tu y joues sur quel support ? Smartphone, ordinateur, tablette ?
- 8-Est que tu as déjà payé pour jouer à ce jeu ?

AXE N° 02 : temps consacré au PUBG, les études et vie quotidienne :

- 9-joues-tu tous les jours au PUBG ?
- 10- comment ça se passe au lycée ainsi qu'à la maison ?
- 11- tu passes combien de temps sur cette application : les jours de la semaine, le Weekend, pendant les vacances?
- 12- Si tu ne joues pas durant la semaine. Est-ce que c'est un choix personnel ou bien c'est une obligation ?
- 13-Est-ce que tu as un endroit précis à la maison pour jouer ?
- 14-Si tu as du temps libre est-ce que tu le consacre à jouer sur PUBG ?
- 15-Est-ce que tu joues au moment des repas ?
- 16-A quelle heure tu décides d'arrêter de jouer le soir ?

AXE N° 03 : Scolarité et PUBG

- 17- Est-ce que ce jeu a une influence sure : ta concentration en classe et ta Mémorisation des leçons ?
- 18- préfère tu jouer au PUBG puis faire tes devoirs ou bien le contraire ?
- 19-Est-ce tu trouves une déférence dans tes résultats depuis que tu joues à cette Application ?

AXE N° 04 : l'amitié le PUBG.

20- Est- ce que ce jeu-là te permet d'avoir des nouvelles relations amicales ?

21- Est- ce que vous rencontrez amis dans la vie réelle ?

22- Est -que tu partages d'autres activités avec eux ?

23-Au lycée, est- ce que ce jeu PUBG est un sujet de discussion ?

AXE N° 04 : l'amitié le PUBG.

24-quel est le point de vu de tes parents concernant le PUBG ?

25-Est ce qu'ils te font des remarques particulières ? Par exemple ; être toujours

En retard quant toute est à table, dormir souvent en retard à cause de ce jeu ?

26- Est-ce tu as arrêté de jouer au moment où tes parents te le demande ?

27-Est-ce que tu consacre toute ta concentration sur ce jeu-là ou bien tu fais

28- Est -ce que tu as l'impression d'un changement dans les activités que tu as

L'habitude de faire en famille ?

AXE N° 06 : l'impact de l'exagération dans l'utilisation de ce jeu sur l'état physique de l'adolescent.

29- après jouer au PUBG, Est-ce que tu ressens une fatigue inhabituelle ?

30- a force d'utiliser ce jeu Est-ce que tu as constaté un changement corporel comme par exemple la prise de poids ?

31-Est-ce que tu ressens un manque de sommeil dans la journée ?

32- Est-ce que tu as des douleurs au niveau : le cou, les yeux, les doigts ?

AXE N° 07 : le comportement et les émotions de l'adolescent pendant et après l'utilisation de ce jeu.

33- Est-ce que tu ressens de la colère en jouant à PUBG ?

34- Est-ce que le contenu de cette application est violent

35- Est -ce que tu te sens devenu violent en jouant à ce jeu ?

36- Est-ce que ce jeu donne envie de rejouer de plus en plus ?

37-Est-ce que tu ressens un vide ou un manque lorsque tu n'y joues pas ?

39-Est-ce que tu as menti pour pratiquer ce jeu ?

40-Est-ce que ce jeu t'a créé un conflit au sein de la famille ou bien de ton entourage ? Si oui comment ?

41-Est-ce que tu continues à y jouer tout en étant conscient de ses conséquences néfastes ?

42-Est-ce que tu as un but précis en jouant à ce jeu, comme : la diminution de la tristesse, la culpabilité ou bien de l'anxiété ?

43-Est-ce que tu as déjà essayé de diminuer la durée ou la fréquence de la pratique de ce jeu ?

44-qu'est-ce que t'apporte cette application ?

Questionnaire IGD

Items	jamais	rarement	parfois	souvent	Très souvent
<p>1-Vous sentez- vous préoccupé par le jeu ? (Quelques exemples : pensez-vous à des parties de jeu précédentes ou anticipez-vous la prochaine partie ? pensez-vous que le jeu est devenu l'activité dominante dans votre vie quotidienne ?</p> <p>-هل تشعر أنك منشغل باللعب و تفكر بالأشواط السابقة و الأشواط اللاحقة مسبقا ؟ هل تظن أن هذه اللعبة أصبحت أهم نشاط في حياتك اليومية؟</p>					
<p>2-Ressentez-vous plus d'irritabilité, d'anxiété ou même de tristesse lorsque vous essayez de réduire ou d'arrêter le jeu ?</p> <p>-هل تشعر بالقلق أو الانزعاج والحزن عندما تحاول الإنقاص من وقت اللعب أو التوقف عن اللعب؟</p>					
<p>3-Ressentez-vous le besoin de passer plus de temps au jeu afin d'obtenir satisfaction ou plaisir ?</p> <p>-هل تشعر انك محتاج لقضاء اكبر وقت ممكن في اللعب حتى تشعر بالرضا و المتعة ؟</p>					
<p>5- Echouez-vous systématiquement lorsque vous essayez de contrôler ou de cesser votre activité de jeu ?</p> <p>- هل تفشل حتما عندما تحاول مراقبة أو التوقف عن ممارسة هذه اللعبة ؟</p>					

<p>5-Avez-vous perdu tout intérêt pour vos anciens passe-temps et autres activités de divertissement à la suite de votre engagement dans le jeu ?</p> <p>-هل فقدت الاهتمام بالهوايات التي كنت تمارسها سابقا بعد انشغالك بهذه اللعبة ؟</p>					
<p>6-Avez-vous continué votre activité de jeu alors que vous saviez que cela causait des problèmes entre vous et d'autres personnes ?</p> <p>-هل تواصل اللعب رغم علمك أن اللعب سبب المشاكل بينك و بين الآخرين ؟</p>					
<p>7-Avez-vous déçu l'un des membres de votre famille, thérapeutes ou autres à cause de votre activité de jeu ?</p> <p>-هل خيبت أمل أحد أفراد عائلتك, معالج نفسي أو طرف آخر بسبب هذه اللعبة ؟</p>					
<p>8-jouez-vous pour échapper temporairement ou soulager une humeur négative (par exemple, impuissance, culpabilité, anxiété) ?</p> <p>- هل تلعب من أجل الهروب مؤقتا أو التخفيف من شعور سلبي مثل العجز، الشعور بالذنب، القلق ؟</p>					
<p>9-Avez-vous compromis ou perdu une relation importante, un emploi ou une opportunité d'études ou de carrière à cause de votre activité de jeu ?</p> <p>- هل وقعت في إشكال أو فقدت علاقة مهمة أو فرصة للدراسة بسبب هذه اللعبة ؟</p>					
<p>Score global</p>					

Résumé

La dépendance aux jeux vidéo fait partie des problèmes actuels aux quels nous sommes confrontés, c'est un phénomène très fréquent chez les adolescents. A travers la recherche que nous avons menée au sein de deux établissements d'enseignement qui sont le lycée mixte et le nouveau lycée d'Adekar, où nous avons choisi 06 cas parmi les adolescents qui ont déclaré passer beaucoup de temps devant leurs écrans de téléphone en jouant à des jeux vidéo notamment le PUBG. Pour vérifier nos hypothèses, nous avons utilisé la méthode descriptive par étude de cas, en se basant sur l'entretien semi directif et le questionnaire IGD spécifique de l'addiction aux jeux vidéo. Notre recherche vise à faire ressortir les indicateurs de dépendances au jeu PUBG chez cette tranche d'âge qui sont les indicateurs physiques, cognitifs, émotifs et comportementaux. Les résultats montrent que ces indicateurs sont présents chez la plupart de ces adolescent, mais à des degrés différents et que jouer au PUBG les affecte physiquement (fatigue, douleurs corporelles et trouble du sommeil), émotionnellement (stress, frustration), cognitivement tel que manque de concentration et baisse des résultats scolaires et comportementalement comme la violence et l'agressivité.

Mots- clés : le jeu PUBG, les indicateurs d'addiction, les adolescents, le milieu scolaire.

Abstract:

Video game addiction is one of the current problems we face; it is a very common phenomenon among adolescents. Through the research, we conducted in two educational establishments, which are the mixed high school, and the new high school of Adekar, in which we chose 06 cases among adolescents who declared spending a lot of time in front of their phone screens playing video games including PUBG. To verify our hypotheses, we used the descriptive method by case study. Based on the semi-structured interview and the IGD questionnaire specific to video game addiction. Our research aims to highlight the indicators of PUBG game addiction in this age group, which are the physical, cognitive, emotional and behavioral indicators. The results show that these indicators are present in most of these teenagers but to different degrees and that playing PUBG affects them physically (fatigue, body pain and sleep disturbance), emotionally such as lack of concentration and lower results, academically and behaviorally such as violence and aggression.

Keywords: PUBG gaming, addiction indicators, teenagers, the school environment.

الملخص

يعتبر إدمان ألعاب الفيديو من المشكلات الحالية التي نواجهها، وهي ظاهرة شائعة جداً بين المراهقين. من خلال هذه الدراسة التي أجريناها في مؤسستين تربويتين هما الثانوية المختلطة والثانوية الجديدة في أدكار، حيث اخترنا 06 حالات بين المراهقين الذين صرحوا أنهم يقضون الكثير من الوقت أمام شاشات هواتفهم وهم يلعبون ألعاب الفيديو بما في ذلك لعبة البووبي. للتحقق من فرضياتنا، استخدمنا الطريقة الوصفية من خلال دراسة حالة. معتمدين على المقابلة شبه التوجيهية واستبيان IGD الخاص بإدمان ألعاب الفيديو. يهدف بحثنا إلى الوقوف على مؤشرات الإدمان في لعبة البووبي لدى هذه الفئة العمرية، والتي تتمثل في المؤشرات الجسدية والمعرفية والعاطفية والسلوكية. وأظهرت النتائج أن هذه المؤشرات موجودة لدى معظم هؤلاء المراهقين ولكن بدرجات متفاوتة وأن اللعب بلعبة البووبي يؤثر عليهم جسدياً (التعب وألام الجسم واضطراب النوم)، عاطفياً (القلق، الإحباط)، معرفياً مثل قلة التركيز و تراجع في النتائج الدراسية و أخيراً الجانب السلوكي مثل العنف و العدوانية.

الكلمات المفتاحية: لعبة البووبي، مؤشرات الإدمان، المراهقين، الوسط المدرسي.